

2022//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG

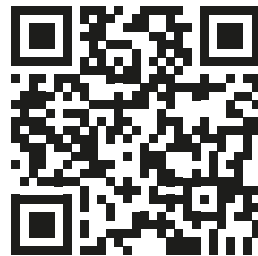


ISS VANGUARD
ОФІЦІЙНИЙ ДОКУМЕНТ

БОРТОВИЙ ЖУРНАЛ

ВИ БУДЕТЕ ЗАПОВНЮВАТИ ЦЕЙ ЖУРНАЛ
І РОБИТИМЕТЕ В НЬОМУ ПОЗНАЧКИ
ПІД ЧАС ПРОСУВАННЯ КАМПАНІЄЮ.

ВИ МОЖЕТЕ СКОРИСТАТИСЯ ОФІЦІЙНИМ
ЗАСТОСУНКОМ «ISS VANGUARD» ЗАМІСТЬ
ЦІЄЇ ПАПЕРОВОЇ КОПІЇ:



ЯКЩО ВАМ ПОТРІБНА ЩЕ ОДНА ПАПЕРОВА КОПІЯ БОРТОВОГО ЖУРНАЛУ,
МОЖЕТЕ ЗАВАНТАЖИТИ ТА РОЗДРУКУВАТИ НАЙНОВІШУ ВЕРСІЮ ЗА ЦИМ ПОСИЛАННЯМ:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

СТАРТОВИЙ ЗАПИС

[Капітан Веймен]: Доброго ранку, екіпаже! Якщо ви це чуєте, це означає, що ви належите до невеликої групи основного персоналу, яка прокидається в першій хвилині.

Дозвольте ввести вас у курс справи: останні два роки «Vanguard» безпечно прямував до місця призначення, відповідно до інопланетних координат — до головної мети нашої місії. П'ять днів тому ми вимкнули двигун Алькуб'єрре й перейшли на субсвітлову швидкість. На головній палубі ви відчуватимете себе дещо «важкими»; гравітаційні компенсатори утримують сповільнення до трохи некомфортних 2G. Червоні зони на кораблі заблоковані й заборонені для відвідування — якщо ви не хочете відчувати, що таке 90G.

Ми наближаємося до нашої мети. Поки що сенсори нічого не фіксують, але нехай це вас не засмучує. Ми ще далеко, і...

*** **Головний сигнал тривоги** ***

[ШІ Vanguard]: ТРИВОГА, КУРС НА ЗІТКНЕННЯ! ПОТРІБНО ВЖИТИ ЗАХОДІВ!

[Капітан Веймен]: Доповідайте! Що відбувається?

[Головний штурман Нілз]: Сер, ми виявили масивний, замаскований об'єкт прямо на нашому шляху. Розрахунки показують... що до зіткнення три тижні.

[Капітан Веймен]: Розпочинайте маневри ухилення.

[Головний штурман Нілз]: Сер... цей об'єкт у кілька разів більший за нашу Сонячну систему — діаметр майже 200 астрономічних одиниць. Враховуючи нашу поточну швидкість, я не впевнений, що ми зможемо вчасно змінити курс.

[Капітан Веймен]: Розпочинайте маневри ухилення.

[Головний штурман Нілз]: Цей об'єкт використовує якусь активну технологію маскування і, здається, не має гравітаційної взаємодії з сусідніми системами.

[Капітан Веймен]: Сержанте Нагі, лідери секцій прокинулися?

[Сержант Нагі]: Так, сер!

[Капітан Веймен]: Викликайте їх сюди. І заблокуйте місток. Нікому ні слова — нам не потрібна паніка на борту.

Якщо ви граєте **навчання**, дотримуйтесь інструкцій із підготування до гри на с. 11 правил.

Якщо ви використовуєте правила **швидкого старту**, поверніться до параграфу «**Швидкий старт кампанії**» в правилах (с. 27) і розпочніть із кроку 4.

ЗАПИС 1

[Капітан Веймен]: Ви ознайомилися з брифінгом, тож я скажу коротко: «Vanguard» мчить зі швидкістю 300 тисяч кілометрів на годину до створеної інопланетянами сфери, більшої за нашу Сонячну систему. Наші інженери роблять усе можливе, щоб сповільнитись і змінити курс, але це може бути неможливо через загрозу для здоров'я екіпажу й цілісності корабля.

Ви — наш план Б. Ми відправляємо вас уперед, щоб розвідати об'єкт і визначити його склад та структуру. Нам потрібно дізнатися наскільки близько ми можемо підійти, не наражаючи «Vanguard» на небезпеку.

Ми оснастили ваш посадковий модуль додатковим пальним і припасами — якщо «Vanguard» пролетить повз сферу, нам можуть знадобитися місяці, щоб підібрати вас. Це означає, що у вас не буде вантажного відсіку для додаткового спорядження. Через швидке пробудження ви також можете почуватися... не в найкращій формі. Ми сподіваємося, що ефект камери гібернації мине до того, як ви досягнете своєї мети.

З Богом!

Якщо ви граєте **навчання**, продовжуйте читати інструкції параграфу «Підготуйте польову команду» на с. 12 правил.

Якщо ви використовуєте **правила швидкого старту**, перейдіть до запису 5.

ЗАПИС 2

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1F

Наші подальші дослідження гравітаційної прив'язі, що фіксує стелу до одного конкретного місця відносно центру планети, доводять, що цей зв'язок можна розірвати, маючи достатньо енергії. Це відкриття ледь не коштувало життя нашої польовій команді. Коли ми прикріпили антигравітаційний пристрій моєї розробки до нижньої частини стели, він одразу ж почав давати збої, спричиняючи смертоносні аномалії в безпосередній близькості. Я заборонила будь-які подальші експерименти з якорями стели. Тим не менш, я підозрюю, що крадіжка стели можлива. Це просто шалено небезпечно й непрактично. Я просканую дані про різні аномальні місця, які людство знаходило на Землі протягом своєї історії. Можливо, одне з них — це місце, звідки була викрадена наша власна стела Будівників?

Отримайте 1 .

ЗАПИС 3

Звіт 105/F про інцидент

... підсумовуючи, можна сказати, що ми скрупульозно дотримувалися Протоколу отримання позаземних відкриттів, вживаючи всіх необхідних заходів безпеки. Ми навіть не сканували зонд, побоюючись, що він може відреагувати. Я запевняю, що він активувався сам, спровокований нашою близькістю.

Він почав випромінювати імпульси широкого спектра, зокрема вібрації, які розбурхали вулкан. Ми намагалися продовжити нашу роботу, але поштовхи, потоки лави й спека почали впливати на команду, змушуючи нас повернутися.

Щойно ми покинули вулканічну комору, як отримали повідомлення від «Vanguard», що попереджало нас про неминуче виверження.

- Покладіть карту **P001** поверх будь-якої карти у вашому секторі.
- Кожен член екіпажу в цьому секторі отримує 1 травму «Поранення».
- Знайдіть і відкрийте карту місії **M34**. Скиньте карти місій **M10** і **M31**, якщо вони були відкриті.
- Якщо на полі є карта загрози «Пилова буря» та її фігурка, скиньте їх.
- Замініть вашу поточну карту глобальної умови на картою **G04**.

Попередження: коли закінчиться її трек часу, ви помрете!

ЗАПИС 4

Хоча ми й не бачили її обличчя, та з пониклої постави істоти могли сказати, що вона була розчарована. Деякий час вона залишалася нерухомою, а потім заговорила, і наш ШІ почав перекладати.

Перейдіть до запису 336.

ЗАПИС 5

*** **Шум двигуна** ***

[Польова команда, оперативник 1]: Центр? Це польова команда. Наближаємося до цілі. Наші сканери ближньої дії виявили зовнішню оболонку невідомої вуглецевої алотропії, яка, здається, поглинає все випромінювання. Ми не можемо дізнатися, що всередині.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Ми вже обробляємо отримані від вас дані. Я повідомлю, якщо щось знайдемо.

[Польова команда, оперативник 2]: Нічого дивного, що ми не могли виявити цю штуку. Вона буквально створена, щоб бути невидимою.

[Польова команда, оперативник 1]: Пробуємо приземлитися?

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Ні. Ми не впевнені, наскільки стійкою є ця структура. Пролетіть поблизу й використайте дрон для збору зразків.

[Польова команда, оперативник 1]: Вас зрозумів, «Vanguard». Ми...

*** **Звук сканування** ***

[Польова команда, оперативник 2]: Зачекайте! Я засік щось на поверхні сфери. Металевий об'єкт, вбудований у її оболонку. Поглянь: поверхня навколо нього потріскана, ніби він в неї вривався. Він... розвертається до нас?

*** Гучний БАБАХ ***

*** Посадковий модуль подає сигнал тривоги ***

[Польова команда, оперативник 2]: Нас підбили! Ця штука стріляє в нас! Це якийсь автоматизований вартовий, закріплений на сфері!

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Відбій! Ви мене чуєте, польова команда? Негайно згорнути місію!

Ви розбилися на поверхні чужорідного об'єкта!

Якщо ви граєте **навчання**, продовжуйте читати інструкції «Підготуйте кубики та карти секцій» на с. 12 правил.

Якщо ви використовуєте **правила швидкого старту**, гравець секції розвідки бере жетон першого гравця й вирішує, хто зробить перший хід. Якщо у вас виникнуть запитання, зверніться до пам'ятки.

ЗАПИС 6

[Польова команда]: На зв'язку польова команда. Ми готуємося увійти до тріщин на найбільшому діючому вулкані в цьому районі. Ми фіксуємо аномальні сейсмічні патерни. Також по всьому схилу гори розкидані шари магнітних сполук. Очікуємо, що зв'язок не буде стабільним.

[Центр зв'язку]: Прийнято, польова команда. Якщо ви не вийдете на зв'язок протягом години, ми вишлемо рятувальну команду.

Перейдіть до запису 8.

ЗАПИС 7

Звіт про дослідження 27/b польової команди

Ми знайшли сліди води на підлозі печери, але центральний коридор закінчується масивним обвалом. Датчики зафіксували незвичні вібрації з іншого боку завалу, а також щось, що могло би бути значною концентрацією води. На жаль, щоб дістатись туди знадобляться масштабні розкопки.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P081**.

ЗАПИС 8

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені – вказівку найнижчого.



Перейдіть до запису 33.



Перейдіть до запису 615.



Перейдіть до запису 220.

ЗАПИС 9

[Польова команда, оперативник 1]: Поглянь на це. Що вони викопували ?

[Польова команда, оперативник 2]: Вапно. Стіни й стовпи містять переважно оксид і гідроксид кальцію. Гадаю, вони робили бетон.

[Польова команда, оперативник 1]: достатньо бетону, щоб наповнити невелике море.

Нова ціль: з'ясувати, для чого використовувався бетон.

- Замініть ЦОЛ у секторі **6** картою **P116**.
- Замініть карту місії **M21** картою місії **M22**. Зачитайте текст місії **M22**.
- Ви відкриваєте ще одну захопливу область ! Вилучіть цю карту з гри й замініть її іншою випадковою картою **P113**.
- Якщо карт **P113** не залишилося, замініть цю карту картою **P000**.

ЗАПИС 10

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1E

З нашим поточним масивом даних ми вважаємо, що значення великих центральних гліфів на кожній стелі виглядає встановленим. Кожен із них є абстрактною концепцією, зробленою в простій формі, що слугує засадничим посланням до цивілізації, яка, за задумом, мала б вирости навколо стели. Однак загалом залишаються менші гліфи. Вони суттєво відрізняються від великих, і на кожній стелі їх налічується від тридцяти до двохсот.

Обидва ШІ «Vanguard» і моє власне дослідження були однастайні: дрібні гліфи є частиною мови інопланетян. Вони підпорядковуються закону Ципфа, як і більшість відомих мов – від англійської й до пісень горбатих китів. Мною було помічено кілька суттєвих умовних

ймовірностей: на різних стелах певні символи дуже часто супроводжуються іншими специфічними символами.

А нещодавно мені вдалося виявити, що кожна стела містить свій власний унікальний ланцюжок гліфів, який, здається, пов'язаний із центральним символом і повторюється по всьому тексту. Цілком можливо, що центральний символ – це спрощене послання, призначене для примітивних форм життя. Менші гліфи розкривають його значення, часто посилаючись на нього. Ймовірно, саме цим шляхом потрібно рухатись, щоб розшифрувати цю мову.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 11

- Скиньте карту місії «На карантині» (**M32** або **M33**).
- Переверніть карту підвищення рангу боком «Виконано» догори – ваше завдання з підвищення рангу завершено, незалежно від його правил.
- Кожен член екіпажу оновлює 2 .
- Замініть карту «Біолабораторія» (**P169**) картою «Польова лабораторія» (**P082**).

ЗАПИС 13

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1G

Кількість стел Будівників, виявлених у цій частині галактики, дала мені змогу провести порівняльний аналіз їхніх основних гліфів і дрібних символів. Тепер можна з впевненістю сказати, що кожна стела являє собою не лише послання до цивілізації, яку Будівники сподівалися виростити навколо стели, але й унікальну стартову умову, яку вони хотіли застосувати у цьому світі. Ситуація «що, якщо» вселенського масштабу. Що, якщо кілька розумних видів еволюціонують одночасно? Що, якщо молода цивілізація отримує майже необмежені можливості для експансії в межах власної сонячної системи? Що, якщо розумний вид проявить природну ненависть до будь-яких абстрактних понять? А ще ж є стели з мертвих або порожніх світів, де ідея «що, якщо» зайшла надто далеко. Де вона була надто екстремальною, щоб принести хоча б якісь плоди.

Враховуючи величезну відмінність між цими стартовими умовами, а також зухвалість деяких із них, я бачу лише дві можливих причини. Або Будівники пройшли через усі ці труднощі, щоб створити якомога різноманітніший набір цивілізацій, або вони відчайдушно шукали один конкретний вид, ідеально пристосований до якогось завдання, яке я не можу збагнути...

Отримайте 1 .

ЗАПИС 14

Якщо карта **M34** розкрита, це кінець запису – страхітливі землетруси унеможливають вивчення зразків! В іншому разі читайте далі.

Звіт про дослідження 31/F польової команди

Захоплива знахідка: ми безсумнівно натрапили на фрагменти інопланетної технології. Пилові бурі та каміння сильно пошкодили їх, але попередній аналіз решток вказує на те, що це був якийсь мініатюрний дрон – занадто малий, щоб потрапити сюди з космосу.

Ми налаштували сканери на незвичні радіоактивні елементи, знайдені в котушках дрона, і виявили схожі сигнатури поблизу великого вулкана, що видніється на горизонті. Або дрони прилетіли звідти, або вони вивчали вулкан.

у будь-якому разі туди варто навідатись.

- Отримайте 1 .
- Покладіть карту місії **M31** поруч із полем планети й зачитайте текст на ній.
- Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P010**.

ЗАПИС 15

Сканер не збрехав. У цьому секторі є кілька цікавих об'єктів!

Знайдіть усі три карти **P113**. Виберіть випадковим чином одну з них і покладіть її в цей сектор, а решту поверніть до «Цікавих об'єктів та локацій» (поток А).

Нагадування: сектор вважається повністю дослідженим лише тоді, коли ви відкриваєте карту з іконкою .

ЗАПИС 16

[Польова команда, оперативник 1]: Ми переходимо через хребет застиглої лави.

[Центр зв'язку]: Не забудьте зібрати зразки — вони можуть розповісти нам щось про склад ядра планети. Раптом воно якимось пов'язане з цим кристалом.

[Польова команда, оперативник 1]: Ого, попереду ціле поле антен. Вони... гігантські.

[Центр зв'язку]: Ідеальне місце, щоб знайти інопланетну техніку. Що значить «гігантські»? Дайте детальніший опис, командо.

[Польова команда, оперативник 1]: Принаймні в кілька разів більші за наш земний телескоп FAST. Діаметри вимірюються в кілометрах.

Покладіть карту **P114** в цей сектор.

ЗАПИС 17

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1Н

Наші подальші дослідження матеріалу обелісків привели до досить несподіваної знахідки. Сподіваючись отримати достатньо великий зразок для вивчення на «Vanguard», мною було санкціоновано вкрай... руйнівний експеримент. Знадобилась неймовірна енергія, щоб відколоти лише невеличкий шматочок стели. І зойно нам це вдалося, стела активувалася, пославши потужний сигнал назад до Eye of the Void. Цей імпульс можна було спостерігати на більшості довжин хвиль. Також він спричинив сильні збої в роботі всіх наших підпросторових приладів. Оскільки підпросторові поля не піддаються впливу електромагнітних сил, це може означати тільки одне — стели також випромінюють якусь поки що невідому хвилю, яка впливає на інші виміри.

Щодо природи сигналу, я можу лише припускати, яке його призначення. Чи це був запит на технічне обслуговування? Чи, можливо, стели виконують роль своєрідної системи раннього попередження, яка оточує сферу Будівників із усіх боків. Якщо це так, то про що вони мали попередити?

Я планую повторити цей експеримент із наступною стелою, яку ми знайдемо, але цього разу підготуюсь, щоб зафіксувати імпульс усіма можливими способами.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 18

Позначте квадратик **A** в записі 950.

Перевірте, чи **НЕ** позначений квадратик **B** в записі 930. Якщо ні, перейдіть до запису 61. В іншому разі перейдіть до запису 48.

ЗАПИС 19

Вітаємо! Ви завершили дослідження планети!

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Знайдіть карту ситуацій **S13** («Нестача продовольства») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток B).

Якщо ви перебуваєте на **Штормовому світі**, відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») і розпочніть керування кораблем.

В іншому разі перейдіть до запису 990.

ЗАПИС 20

Звіт про дослідження 27/с польової команди

Ми пережили аварію, але на нас досі чатує небезпека. Від удару посадковий модуль розламався навпіл, і деякі з нас опинилися в пастці його понівеченого хвостового відсіку.

Вам слід прочитати інструкцію «Перша дія Аміра» на с. **15** правил гри.

ЗАПИС 21

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1В

Матеріал стели не став несподіванкою — він схожий на сплав, який Будівники використовували при спорудженні Eye of the Void. Він міцний, але, як і будь-які матеріали, його можна зруйнувати. Нам цікаво, чи могли деякі стели бути втраченими або цілеспрямовано

знищеними, і що сталося з тією, яка, за нашими прогнозами, має розташовуватися десь на Землі.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 22

*** Звукові сигнали ***

[Польова команда]: «Vanguard», ми вже близько до джерела сигналу.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Дійте обережно, польова командо. Наші експерти мають діаметрально протилежні думки щодо того, що це може бути. Дехто наполягає, що це пастка, зроблена для...

*** Звук зсуву каміння ***

[Польова команда]: Ми його знайшли! Це... супутник?

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: ...

[Польова команда]: Ідеї, «Vanguard»? Він міг впасти з неба.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Ні, він похований надто глибоко. Схоже, смерть цієї планети була досить... вибуховою. Цей шматок кори, мабуть, зачепив супутник у результаті вибуху. Чудова знахідка, польова командо! Зберіть усе, що зможете, і продовжуйте місію.

- Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців».
- Ви знайшли ще одне цікаве місце в цій області! Вилучіть цю карту з гри й замініть її іншою картою **P113**.
- Якщо більше немає карт **P113**, замініть цю карту картою **P000**.

ЗАПИС 23

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1А

Семантичний аналіз гліфів поки дає небагато. Хоча ми впевнені, що вони щось повідомляють, та нам бракує матеріалу для порівняння — будь-якої реальної вихідної точки — щоб почати розшифровку мови. Ґрунтуючись на наших відкриттях з Кришталя та інших відвіданих світів, ми вважаємо, що кожна стела може бути присвячена одній концепції, одній темі, пов'язаній із формою її центрального гліфа. Ця центральна тема, здається, якимось чином впливає на цивілізацію, яка розвивалася в тіні кожної стели. Втім, детальніші дослідження стануть можливими лише тоді, коли ми зберемо достатньо написів для порівняння — або інший зразок письма Будівників.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 24

[Польова команда]: Вхожу в покинутий об'єкт. Дивно, проте тут все ще є електрика. Світло мерехтить.

[Капітан Веймен]: Просувайтесь обережно. Де-не-де світло ще є, і ця штука виглядає активною. Може статися будь-що.

[Польова команда]: Прийнято.

[Капітан Веймен]: Пам'ятайте про свою місію. Не відволікайтеся! Зосередьтеся.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастороністі немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » Зосередитись на зборі цікавих уламків пристроїв — перейдіть до запису 44.
- » Зосередитись на вивченні покинутого об'єкта — перейдіть до запису 49.
- » Зосередитись на трансляції внутрішнього простору для нетерплячих глядачів на «Vanguard» — перейдіть до запису 64.

ЗАПИС 25

Звіт про дослідження 27/с польової команди

Досліджуючи скелясту ділянку, ми знайшли вхід до великого печерного комплексу. Він включає в себе структури, на яких є сліди, схожі на водну ерозію. Печери простягаються в усіх напрямках: їх аналіз може сповільнити нашу місію, але середовище з рідкою водою дає високий шанс натрапити на життя.

Покладіть у цей сектор карту **P080**.

ЗАПИС 26

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 1С

Коли наша команда пробувала перемістити артефакт, усі традиційні спроби виявилися невдалими. Тепер ми розуміємо чому. Ми виявили невидиму гравітаційно-хвильову прив'язь, яка утримує стелу в одному певному положенні відносно центру маси планети. Будівники зробили все можливе, щоб їхні стели було неможливо забрати з жодної планети або якимось чином перемістити між планетами — хоча ми досі не знаємо причини.

Окрім переміщення самих планет, на практиці у нас немає іншого способу зібрати стели, тож ми маємо покладатися на їхнє детальне сканування для майбутніх досліджень.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 27

Виконайте такі кроки:

- Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P169**.
- Отримайте 1 припас за кожного члена екіпажу.
- Кожен член екіпажу в цьому секторі отримує травму «Виснаження».
- Знайдіть карту місії **M32**, покладіть її поруч із полем планети, прочитайте текст на ній.

Нова ціль: позбутися паразита.

ЗАПИС 28

Якщо в секторі **8** є маркер, перейдіть до **запису 301**.

В іншому разі читайте далі.

Отвори вели в надра дивної машини, стиль якої був різюче схожий з архітектурою Будівників, яку ми бачили в Eye of the Void. Ця структура простягалася глибоко під землею, а також в інші частини планети, проте її призначення було незрозумілим.

Згідно з нашими попередніми дослідженнями, ця структура виникла тисячоліття чи два тому. Наше сканування розбудило щось глибоко всередині, що стало випромінювати невеликі сплески енергії. Потім воно знову затихло.

Треба перевірити, можливо, в сусідніх секторах також є частини цієї великої машини.

Розмістіть маркер у секторі **5**.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 3 зачіпки «Технологія прибульців».

ЗАПИС 29

Попередження: ви не можете завершити цю вступну місію до того, як досягнете своєї цілі. Виконайте свою головну місію (карта **M21** або **M22**), щоб завершити це дослідження планети.

ЗАПИС 30

Особистий журнал, ID 30/5

Ніхто не повірив моему звіту, і розмиті зображення теж нікого не переконали. Я пишу це тут, поки спогади свіжі, щоб пам'ятати той день і колись знову зазирнути в нутроші машини — якщо наберуся сміливості.

Виконуючи структурний аналіз дивних отворів, які ми знайшли на Штормовому світі, я провалилася в один із них — тільки-но я пройшла вхід, дивна сила затягнула мене вглиб тунелю. Я вдарилася головою й на короткий час знепритомніла. Потім я побачила дивні кольори, форми, звуки — і мене захопили дивні відчуття. Мої ноги були дещо витягнуті. Я не відчувала своїх рук. Мое тіло деформувалося, як варені спагетті, і мене кудись тягло. Я рухалася по спіралі, вгору і вниз одночасно. Я намагалася зрозуміти, але моя свідомість розсіялася — зосередитися ніяк не виходило. Єдине, що я чітко пам'ятаю, це приміщення з блискучими «ребрами», які крутилися з неймовірною швидкістю. Потім машина виплюнула мене через свою величезну пашу за багато кілометрів від місця, куди я впала.

Мое тіло палало від болю, розум був затуманений, і я відчувала себе... наляканою до дрижаків.

- Розмістіть свого члена екіпажу й усіх, хто допомагає, у секторі **8**.
- Ваш член екіпажу й кожен член екіпажу, який вам допомагає, .

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 31

[Польова команда]: «Vanguard»! Це перша команда. Як чуєте?

[Центр зв'язку, сержант Hagi]: Ми чуємо вас, перша команда. Щось трапилось?

[Польова команда]: Ми знайшли якийсь організм: гомогенну бактеріальну колонію, кілька сантиметрів у діаметрі, здатну рухатися. Вона заповзла на один зі скафандрів. Ми намагалися її видалити, але вона протиснулася в отвори скафандра. Надсилаємо вам усі дані. Нам потрібна порада.

[Центр зв'язку, сержант Hagi]: Очікуйте, польова команда. Ми консультируємося із секцією науки.

...

[Польова команда]: Це перша команда. Ви знайшли якесь рішення? Ця штука розповзається скафандром! Ми боїмося, що вона може...

[Капітан Веймен]: Говорить капітан. Ми проаналізували ваші записи. Офіцери безпеки і науки занепокоєні — виглядає, що ця колонія свідомо уникає небезпеки й швидко розмножується. Якщо ви повернетесь з цим зразком, є велика ймовірність, що йому вдасться обійти карантинні заходи. Ми приземлили портативну біолабораторію неподалік від вашого місцезнаходження. Будь ласка, запустіть її й використовуйте обладнання всередині, щоб ізолювати організм. А до тих пір евакуювати вас — це ризик, на який ми не можемо піти. Вибачте, перша команда.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастороності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Спробувати позбутися паразита** — це рішення розпочинає нову обов'язкову місію! Перейдіть до **запису 27**.
- » **Не послухатись наказу** — це призведе до вилучення всіх ваших  і спричинить неприємності на кораблі, але ви зможете злетіти з планети. Перейдіть до **запису 45**.

ЗАПИС 32

Голосовий запис 13F

Я входжу в підземелля. Обвуглені стіни наче поглинають світло. Починаю шкодувати, що пішла туди сама...

Тут... останки. Десятки тіл, дивних форм і розмірів. Це викликає подив і тривогу. Я озираюся через плече, ніби очікую, що хтось із них ворухнеться. Деякі трупи мають ознаки значних біонічних і кібернетичних модифікацій. Усі вони, мабуть, належать до різних видів. Усе вціліле спорядження, схоже, пристосоване до різних операторів із різними формами тіла. Як так багато розумних видів опинилося на одній планеті? Ми не знайшли жодних доказів того, що це була космічна цивілізація.

Я покидаю це місце, мені більше нема на що дивитися. Але в мене є кілька запитань на потім. Чи всі ці види еволюціонували на цій планеті одночасно, чи вони були занесені сюди якимось чином? Як їм вдавалося мирно співіснувати? Ми маємо знайти більше підказок — особливо щось, де б збереглися якісь уривки їхнього спілкування.

- Ви знайшли ще одне цікаве місце в цій області! Вилучіть цю карту з гри і замініть її іншою випадковою картою **P113**.
- Якщо більше немає карт **P113**, замініть цю карту картою **P000**.

ЗАПИС 33

Якщо ви на Сірці, перейдіть до **запису 34**.

Якщо ви на Сірнику, перейдіть до **запису 39**.

ЗАПИС 34

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Повторіть, перша командо. Ми втрачаємо ваш сигнал.

[Польова команда]: Ми всередині гори. Ми знайшли... [радіоперешкоди] ... сейсмічного збурення. Це якийсь механізм, що застряг у великому басейні з магми. Це... [радіоперешкоди]

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Будьте обережні, перша командо. Ми не знаємо, чи...

[Польова команда]: [радіоперешкоди]... рухається до нас! Енергетичний імпульс дестабілізував... [радіоперешкоди] Ми...

- Розмістіть карту **P001** поверх будь-якої карти в цьому секторі.
- Розмістіть бегемота аррогаторів у цьому секторі.
- Розмістіть карту загрози «Бегемот аррогаторів» у спеціальний слот над полем планети.
 - Якщо це перша загроза, яку ви коли-небудь зустрічали, не забудьте перевірити правила щодо загроз у розділі III правил гри.
 - Бегемот аррогаторів активується — прочитайте його карту загрози й застосуйте її правила, коли це буде необхідно.
- Замініть поточну карту глобальної умови картою **G04**.
- Попередження:** коли закінчиться трек часу на карті, ви загинете!
- Знайдіть і відкрийте карту місії **M34**. Скиньте карти місії **M10** і **M31**, якщо вони були відкриті.
- Якщо карта загрози «Пилова буря» та її фігурка відкриті, скиньте їх.
- Перейдіть до **запису 694**.

ЗАПИС 35

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.



Киньте D10 і знайдіть свій результат нижче:

0—4: перейдіть до **запису 37**.

5—9: перейдіть до **запису 284**.



Перейдіть до **запису 284**.

ЗАПИС 36

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Польова командо, починається. Ми можемо побачити його звідси. Це буде пекельне виверження. Наскільки ви просунулися до зони приземлення?

[Польова команда]: ...

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Як чуєте, польова командо? Як ваше просування?

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard»? Це польова команда. Думаю... ми не встигнемо вчасно. Через сейсмічну активність земля розверзається попід ногами величезними тріщинами. Нам знадобиться забагато часу на пошуки обхідних шляхів.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: ...

[Польова команда, оперативник 1]: Ми зупинилися за скелями, розгортаємо наші мобільні укриття. Я вийду на зв'язок, коли закінчимо.

[Польова команда, оперативник 2, здаля]: ВОНО НАВЛИЖАЄТЬСЯ!

*** **Радіоперешкоди** ***

- Усі члени екіпажу на планеті загинули — вийміть їхні карти з протекторів.
- Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») і переверніть карту вашого поточного посадкового модуля на пошкоджений бік (якщо це не базовий посадковий модуль).
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») і почніть керування кораблем.

ЗАПИС 37

[Польова команда]: «Vanguard»! Говорить перша команда. Ми прорвалися на інший бік. Спускаємося в більш глибокі печери.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Ми тримаємо ваш канал зв'язку, перша командо. Усі спостерігають за вами.

[Польова команда]: Детектори шаленіють! Атмосфера насичена органічними частинками. Ми бачимо... зябродоподібні нарости на стінах. У воді рухаються складні організми. Це ціла екосистема!

[Місток]: [гучні оплески й вітання].

[Польова команда]: Стоп! Щось відбувається. Біоломінесценція згасає. Почалась якась реакція.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Наші експерти з флори припускають, що це захисний механізм.

[Польова команда]: Ні. Флора печери гине з моменту нашого приходу. Ми запечатали... [радіоперешкоди], але ефект посилюється. Я... я думаю, ми її вбиваємо!

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Запечатати екосистему, що гине, і покинути її** — скиньте 2 , замініть карту ЦОЛ у своєму секторі картою **P000**.
- » **Спробувати врятувати екосистему** — це розпочне нову обов'язкову місію! Перейдіть до **запису 41**.

ЗАПИС 38

Звіт про дослідження TF/19 польової команди

Поверхня кургану зроблена з органічної сполуки, тому навіть наше найкраще спорядження не може розбити кірку. Спочатку ми хотіли проникнути всередину структури, оскільки на сканерах було видно порожнини, але це виявилось неможливим із наявними інструментами. Втім, ми успішно зібрали зразки цієї сполуки, і спробуємо відтворити її на борту «Vanguard».

Ми також повідомили команді з аеродинаміки, що місцевість навколо цих курганів майже безвітряна. Тож вони почали вивчати вплив курганів на повітряні потоки та швидко виявили, що всі вони мають ідеальне положення для убезпечення якомога більшої площі поверхні.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього:



Отримайте 1 відкриття «Мінерал».

ЗАПИС 39

Особистий щоденник

Я повільно підійшла до дверей, усе ще приголомшена. Знаю, це було нерозважливо, але я не могла відірвати очей від сяючого гліфа по центру. Минула незліченна кількість стопіть, а тут все ще було робоче джерело енергії...

Раптом у темряві щось ворухнулося — усе навколо здригнулося від пробудження величезного металевого гіганта. Треба було бути обережнішою.

- Розмістіть карту загрози «Бегемот аррогаторів» у вказаний слот над полем планети.
- Розмістіть фігурку бегемота аррогаторів у своєму секторі.
 - Якщо це перша загроза, яку ви коли-небудь зустрічали, не забудьте перевірити правила щодо загроз у розділі III правил гри.
 - Бегемот аррогаторів активується — прочитайте його карту загрози й застосуйте її правила, коли це буде необхідно.
- Перейдіть до **запису 694**.

ЗАПИС 40

Звіт про дослідження 58/d польової команди

Цей об'єкт виявився неймовірно стійким до всіх видів зброї, але нам таки вдалося вивести його з ладу. Коли ми наблизились до тліючих уламків, то спочатку зосередились лише на невідомій нам біомеханічній конструкції. Деякі частини цієї машини явно колись були частинами космічного корабля.

А потім ми помітили його: символ на одній із броньованих пластин, моторошно подібний до того, що ми носимо на наших особистих жетонах. Знак із уламків, знайдених на Землі, які стали серцем нашого корабля.

Що може пов'язувати цього гіганта з нашим кораблем?

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.



Отримайте 1 . Отримайте 4 зачіпки «Технологія прибульців». Вилучіть із гри додаткову ціль «Повалення титана» (**O16**) з «Містка» книги корабля або з конверта «В очікуванні...» (якщо він там є). Скиньте бегемота аррогаторів та його карту загрози. Позначте квадратик в **записі 970**.



Отримаєте 3 зачіпки «Технологія прибульців». Скиньте бегемота аррогаторів та його карту загрози.



Скиньте бегемота аррогаторів та його карту загрози.

ЗАПИС 41

Виконайте такі кроки.

- Кожен член екіпажу оновлює .
- Знайдіть карту місії **M35** і покладіть її поруч із полем планети.
- Замініть ЦОЛ у вашому секторі картою **P164**.

ЗАПИС 42

Коли ми намагалися перетнути одне з провалів, член екіпажу зісковзнув в ущелину. Не було іншого виходу, окрім як зібрати рятувальну групу й спуститися з плато на пошуки нашого товариша.

Отримайте травму «Поранення». Покладіть випадкову карту **P160** у цей сектор.

ЗАПИС 44

[Польова команда]: Мені вдалося зібрати зразки всіх матеріалів, на які я натрапила.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Гарні новини. Негайно повертайтеся.

[Польова команда]: Це саме те, що я хотіла почути. Вам також слід знати, що один із цих пристроїв намагався пробити мій костюм.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: ...

[Польова команда]: Я була обережною. Просто хочу, щоб ви знали!

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців» і перемістіть його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 45

- Скиньте всі .
- Знайдіть карту ситуації **S17** «Незваний гість» з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації.

ЗАПИС 46

Особистий журнал, член екіпажу №327

Зізнаюся, я подумала, що командування збожевололо, коли вони сказали нам відкрити гігантську, загрозливу гробницю на темній, загрозливій планеті. Я маю на увазі, що зіграла достатньо ігор, щоб знати, до чого це може призвести. До того ж, на жаль, я витягнула коротку соломинку й опинилася в ролі бідолахи, що має увійти туди першою.

Шойно я відчинила двері, світло мого костюма залило величезну залу, відбиваючись від очей незліченних смертоносних машин, вишикуваних акуратними рядами; буквально армія мерців, що були поховані тисячоліттями. Навіть не знаю, що було сильнішим: бажання забратися звідти подалі, чи кричати «А я ж казала!» у комунікатори, перш ніж ці охоронці розірвуть мене на шматки.

Можливо, я трохи перегнула палицю. Машини не рухалися. Жоден пристрій судного дня не ввімкнувся.

Пізніше я дізналася від хлопців з секції науки, що тут був похований авторитарний правитель сусідньої планети разом зі своєю армією ботів-убивць, подібно до деяких давньокитайських імператорів. Я думала, що ми в безпеці, та дізналася, що науковці взяли на борт добрий десяток тих машин для експериментів. В таку гру я вже також грала...

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо він уже позначений, нічого не відбувається.

☐ Перемістіть дослідницький проект **R03** («Інопланетне програмування») з дослідницьких проектів (лоток В) в конверт «В очікуванні...».

ЗАПИС 47

Звіт про дослідження 60/F польової команди

Хвилювання зашкалює. Матеріали та позначки на цій дивній віхоподібній стелі схожі на ті, які були знайдені на Eye of the Void, що підтверджує наші підозри: Будівники відповідальні за створення цих обелісків. Тепер ми думаємо, що вони залишили по одній стелі в кожному світі, позначеному на мапі, яку ми отримали, коли ввійшли в Eye.

Схоже, що стела закріплена на планеті невідомим енергетичним якорем, який унеможлиблює її переміщення. Та ми провели всі можливі сканування, зробили всі можливі аналізи й спорудили точну копію стели на борту «Vanguard».

Дуже важко з'ясувати її точне призначення, до того ж природа гліфів вислизає від нас. Можливо, маючи більше екземплярів для дослідження, нам вдасться дізнатися більше.

Перейдіть до **запису 55**.

ЗАПИС 48

«Ми відправили завуальовані повідомлення в різні частини корабля, намагаючись знайти когось, хто б боровся на нашій стороні задля звільнення капітана Веймена. Сміливців, щоб протистояти майорці Дал, не було. Ця битва випала на нашу долю — але ми вирішили боротися, незважаючи ні на що. Тож скоро розпочався відчайдушний бій прямо біля дверей капітанської каюти».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні у цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися ще з кількома перевірками в цій частині сюжету.

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  або  або  і кладе їх у пул кидків. Обирати можна лише тих членів екіпажу, які мають це трансформування!
- Підрахуйте кількість  або  або  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **10 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі:

Якщо у вас **9 або менше балів**, перейдіть до **запису 73**.

Якщо у вас **10 або більше балів**, перейдіть до **запису 84**.

ЗАПИС 49

[Польова команда]: Дивно. Не бачу нічого схожого на порт. Думаєте, все було бездротовим?

[Центр зв'язку]: Можливо. Коли ви востаннє користувалися кабелем?

[Польова команда]: Теж правда.

[Центр зв'язку]: Що? Що ви хочете сказати? Але навіщо нам?... Гаразд, я скажу йому. Вибачте, польова команда. За мою спиною стоїть представник секції науки. Він хоче, щоб ви розмістили один із ваших пристроїв у кількох різних місцях біля екранів або інших речей, що нагадують консолі.

[Польова команда]: Так, звісно... Я зрозуміла.

...

...

[Польова команда]: Чортівня якась! Щось висунулося з цієї консолі й підключилося до мого пристрою, підсмаживши його.

[Центр зв'язку]: Представник секції науки каже, що ви маєте спробувати видалити цей інопланетний роз'єм. Тільки будьте обережні. Ми не знаємо, куди ще воно може спробувати під'єднатися.

[Польова команда]: Дуже смішно, «Vanguard». Кінець зв'язку!

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **E45** («Мультипортовий інтерфейс») з недоступного спорядження в арсенал.

ЗАПИС 50

Звіт про дослідження 1/В польової команди

Коли я прокинулася, кабіна була темна й наповнена димом. Крізь тріщини у фюзеляжі просочувалося дивне сяйво. Чим би ця турель нас не збила, воно все ще проїдало корпус, плавлячи сталь, наче масло. Я подумала про кисневі балони й припаси у вантажному відсіку під кабіною. Якщо ми хочемо дожити до порятунку, їх потрібно убезпечити...

Вам слід прочитати інструкцію «Хід другого члена екіпажу» на с. 19 правил гри.

ЗАПИС 51

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

- ☐ Перейдіть до запису 47.
- ☐ Перейдіть до запису 55.

ЗАПИС 52

Звіт про дослідження 29/С польової команди

Вода гущіша, ніж має бути — вона містить значний відсоток незвично стабільного тритію. Його наявність знижує ймовірність знайти тут життя. Однак ми зібрали зразки води та мінералів, які можуть приховувати секрет зі стабілізації радіоактивних ізотопів.

Крім цього, якщо встановити тут очишувачі води та кисневі екстрактори, це місце може стати хорошою станцією поповнення запасів.

Отримайте 1 відкриття «Мінерал». Замініть ЦОЛ в цьому секторі картою P168.

ЗАПИС 53

Список побажань секції науки, заявка члена екіпажу №325

Хотілося б торкнутися рідкісних видів із Сірника. Просто дивовижно, що життя змогло пристосуватись до раптових пожеж! І, звичайно, координати планети були знайдені в Eye of the Void, тож буде природно їх дослідити.

Побажання підписали 79% членів секції науки.

Покладіть карту P130 поверх будь-якої карти в секторі 2. Розмістіть посадковий модуль в секторі 2. Розмістіть по одній фігурці паростка в секторах 1 і 8.

Відкрийте книгу корабля на с. 24 й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 54

Звіт про інцидент 60/Г

Комісія з безпеки дійшла висновку, що найімовірнішою причиною нещасного випадку було неправильне використання польових електроінструментів. Розпечене свердло безпосередньо торкнулося поверхні кристала, що спричинило локальне мерехтіння надзвичайної сили.

Ми рекомендуємо польовим командам не застосовувати надмірних зусиль чи нагрівання до ще невивчених матеріалів.

Кожен член екіпажу в цьому секторі кидася .

ЗАПИС 55

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Засновчий документ проєкту «За правом народження», уривок

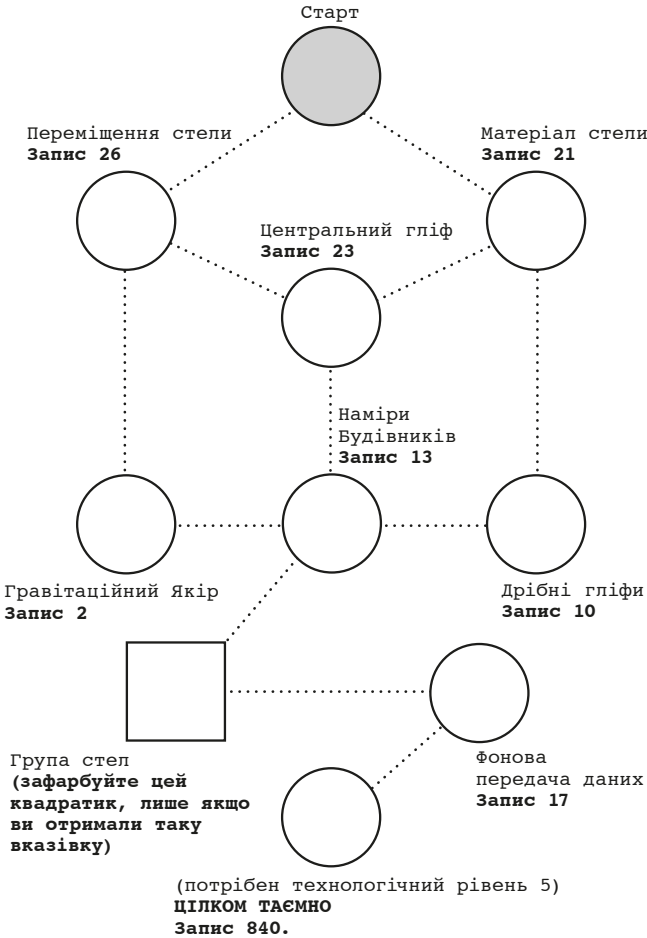
Хоча послання Будівників, яке «Vanguard» отримав у Eye of the Void, було не надто зрозумілим, здається, воно заохотило нас відвідати всі найближчі світи, здатні підтримувати життя, у пошуках того, що Будівники назвали «нашим плем'ям». Тепер ми думаємо, що в кожній із цих координат є придатна для життя планета. А на кожній із цих планет є стела — обеліск, залишений Будівниками. Вивчення цих обелісків — наш єдиний шанс зрозуміти послання й наше призначення. Тому це має стати головним пріоритетом «Vanguard».

Докторка Сара Корі, старша наукова співробітниця «Vanguard»

Перейдіть до діаграми проєкту «За правом народження» (нижче) і проведіть лінію від будь-якого зафарбованого кружечка до іншого **кружечка** на ваш вибір. Зафарбуйте вибраний кружечок і перейдіть до запису, вказаного поруч із ним.

Якщо для проведення лінії потрібно відповідати вимозі технологічного рівня, ви зможете намалювати її лише тоді, коли карта технологічного рівня у вашому картотримачі містка (книга корабля, с. 3) відображатиме такий же або вищий рівень.

ПРОЕКТ «ЗА ПРАВОМ НАРОДЖЕННЯ»



ЗАПИС 56

- ☐ Якщо цей квадратик уже позначений, перейдіть до запису 58. В іншому разі позначте цей квадратик і продовжуйте читати.

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», дослідний запис 19с

Детальні копії стел і дані досліджень, отримані від цієї стародавньої раси, виявилися безцінними. Можливо, вони не такі детальні, якими були б наші власні дослідження, але в іншому разі нам довелося б витратити десятиліття, блукаючи в космосі, щоб дізнатися стільки ж, скільки ми дізналися під час цієї місії! Даних було так багато, що нам довелося додати нову базу даних до містка, щоб їх умістити. Та все ж кілька запитань про стели залишилися без відповіді.

Сподіваюся, ненадовго.

На діаграмі проєкту «За правом народження» у записі 55 позначте квадратик «Група стел». Щоразу, коли будете рухатись по діаграмі в записі 55, ви зможете провести лінію також із цього квадратика.

Перемістіть карту цілі O09 («Найвіддаленіші куточки») й карту покращення містка B18 («База даних стел») з карт містка в конверт «В очікуванні...».

Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 57

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратикати позначені — вказівку найнижчого.

☐ Тут лежать обгорілі рештки стародавніх дослідників. Здається, вони стрибнули в яму, щоб захиститися від чогось згори. Отримайте 3 зачіпки «Технологія прибульців».

☐ Під час ретельних пошуків було знайдено лише дрібні шматки зруйнованої інопланетної техніки. Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців». Оновіть 1 .

ЗАПИС 58

Перейдіть до діаграми проєкту «За правом народження» (запис 55) і проведіть лінію від будь-якого зафарбованого кружечка до іншого кружечка на ваш вибір. Зафарбуйте обраний і перейдіть до запису, вказаного поруч. **ВАЖЛИВО:** після виконання вказаного запису ваше дослідження планети завершується — відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 59

Зараз в усіх членів екіпажу жетон ходу перевернутий боком «Хід завершено» догори. На цьому перший раунд завершується.

Відтепер ви повністю контролюєте вибір своїх дій. Перед тим, як продовжити гру, перегляньте параграф «Продовження навчання» в правилах гри. Немає необхідності читати всі розділи повністю просто зараз; прочитайте їх вперше, коли вони вам знадобляться.

Продовжуйте читати інструкції параграфу «Продовження навчання» на с. 20 правил гри.

ЗАПИС 60

Журнал капітана, запис D-432

Незважаючи на численні знахідки, зібрані на Кришталі, наше перше дослідження світу, позначеного Будівниками, навряд чи було таким успішним, як ми того сподівалися. Контакт із позаземним розумом все ще вислизає від нас, і, боюсь, що цей новий світ, який ми збираємося дослідити, мало що змінить у цьому плані.

Важко уявити середовище, більш вороже до життя: гігантська холодна планета з густою атмосферою, що дуже швидко обертається. Нескінченні шторми б'ють об поверхню з базальту та скла й несуть гострі, як бритва, уламки зі швидкістю, здатною пошматувати все на своєму шляху.

Проте, безліч неймовірних структур піднімаються понад стратосферою планети, немов кігті, що вириваються з бурі. Кожен із цих кігтів, зроблений з невідомої нам речовини, має кілька кілометрів у довжину й досить широкий, щоб розділяти вітри, створюючи невеликі кишені, які ми потенційно могли б дослідити.

І ми їх дослідимо — ніхто на борту «Vanguard» не має ані найменшого уявлення про те, як такі структури могли з'явитись природним чином...

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 4  і 5 , поставте маркер на слот «Приземлення успішне» й перейдіть до кроку 4. В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблички нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в табличці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтесь по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер не досяг слота «Приземлення успішне», поверніться до кроку 2; якщо досяг — ви приземлились успішно:
 - Відкрийте Планетопедію на с. 10–11 («Штормовий світ»). Відкрийте книгу корабля на с. 24 й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЕНЕРГЕТИЧНИЙ ШТОРМ

	Некерований політ	Виберіть щось одне: » Ігнорувати турбулентність Поверніть 3 випадкові карти спорядження, зменшені на , в арсенал. » Убезпечити вантаж Кожен член екіпажу 3 .
	Сила вітру 6	Витримати Кожен члену екіпажу 5  , зменште на  .
	EMI	Виберіть щось одне: » Несправність системи охолодження Якщо  дорівнює 2 або менше, кожен член екіпажу отримує травму «Опік». - Якщо  дорівнює 3 або більше, кожен член екіпажу . » Перенаправити енергію Поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал або втраťте 2 припаси.
	Сприятливий потік вітру	Слідувати за потоком Якщо  дорівнює 3 або більше, просуньтесь треком приземлення двічі.

ЗАПИС 61

«Коли ми планували нашу атаку, схилившись над кресленнями корабля, до нас завітав несподіваний гість. До нашої кріівки пришкандибав Мертвомовець, озброєний якоюсь дивною зброєю аррогаторів. Ненависть майорки Дал до аррогаторів схилила його на наш бік. Він запропонував: якщо наші лідери секцій використають свої особисті коди доступу, щоб провести його через брандмауер "Vanguard", він зможе під'єднатися напряму до систем корабля. Це дасть йому змогу заблокувати всі перегородки, що ведуть до каюти капітана, та використовувати корабельні системи проти людей Дал. Само собою, що багато хто з нас був не в захваті від ідеї під'єднати ШІ аррогаторів безпосередньо до ШІ "Vanguard". Утім, список наших потенційних союзників тоді був не надто довгим».

Усі гравці повинні обговорити і обрати щось одне. Якщо однасторонності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Довіритися Мертвомовцю й надати йому доступ до систем корабля** — перейдіть до запису 63.
- » **Проігнорувати Мертвомовця й атакувати каюту капітана без його допомоги** — перейдіть до запису 48.
- » **Скасувати атаку й обміркувати іншу тактику** — що більше часу ви втрачаєте, то більша ймовірність того, що вас захоплять у полон! Перейдіть до запису 501.

ЗАПИС 62

Бортвий самописець місії корабля-розвідника

[Час місії 16:24]

Наближаємося до мезосфери планети. Попереду фіксуємо щось схоже на радіоактивне силове поле. Системи показують, що в бар'єрі є прогалини, трохи більші за наш посадковий модуль. Я спробую протиснутися в одну з них.

[Час місії 16:55]

Посадковий модуль під правильним кутом. Вмикаю прискорювачі. Три... два... один... старт!

[Час місії 16:58]

[статичні шуми] [гучні сигнали попередження] Рівень радіації продовжує зростати! Багато систем не відповідають. Розрив у екрані зміщується! [статичні шуми]... реагує на нашу присутність? Це останній шанс змінити напрямки!

Усі гравці повинні обговорити і обрати щось одне. Якщо однасторонності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Скасувати приземлення!** — це завершить дослідження планети й почне нову фазу керування кораблем. Ви можете зробити це один раз, не отримуючи штрафу. Перейдіть до запису 68.
- » **Продовжити приземлення — попередження:** залежно від характеристик посадкового модуля, ви можете втратити корабель і його екіпаж! Перейдіть до запису 74.

ЗАПИС 63

«Незважаючи на заперечення ШІ "Vanguard", ми підключили Мертвомовця безпосередньо до нашого мейнфрейму. Одразу ж спалахнула тривога. Перегородки по всьому кораблю почали відкриватися, закриватися й дрижати, поки два потужні штучні інтелекти боролися за контроль над кораблем. Нарешті, все затихло.

«Тепер у мене повний контроль», — сказав Мертвомовець, і його голос відлунював через усі динаміки поблизу, наче до нас зверталася ціла армія аррогаторів, — «Можете братись за свій план».

На наших екранах ми побачили, що світло в коридорах, які ведуть до каюти капітана Веймена, згасло. Всі перегородки, окрім однієї, зачинилися. Морські піхотинці на варті блукали в темряві. Настав час діяти».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні в цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконуйте такі дії:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  або  або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість  або  або  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно 8 або більше балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики і призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до запису 810. В іншому разі:

Якщо у вас 7 або менше балів, перейдіть до запису 77.

Якщо у вас 8 або більше балів, перейдіть до запису 81.

ЗАПИС 64

[Центр зв'язку]: Нічого собі! Вибачте, що поводжуся дещо непрофесійно, але зібралась чимала аудиторія. Зараз за моєю спиною багато людей.

[Польова команда]: Я не проти. Цей покинутий об'єкт — дійсно щось особливе! Тут нічого не виглядає знайомим.

[Центр зв'язку]: То були двері?

[Польова команда]: Схоже на те. Але, можливо, я зараз у якійсь вентиляції. Як знати...

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 65

Журнал капітана, запис 412

Ми знали, що приземлення на Атропу буде пов'язане з... незвичними викликами. Замість того, щоб ризикувати життями польової команди, я вирішив, що спочатку треба здійснити швидкий розвідувальний політ.

Перейдіть до запису 62.

ЗАПИС 67

Хоча ми й не бачили її обличчя, та з пониклої постави істоти могли сказати, що вона була розчарована. Деякий час вона залишалася нерухомою, а потім заговорила, і наш ШІ почав перекладати.

Перейдіть до запису 336.

ЗАПИС 68

[Центр зв'язку]: негайно змініть курс!

[Корабель-розвідник]: Прийнято. Скасовую попередній план польоту!

*** Гучні звуки гальмівних двигунів ***

[Корабель-розвідник]: Просто для протоколу, «Vanguard»...

[Центр зв'язку]: Так?

[Корабель-розвідник]: Думаю, я зможу пролетіти через цей бар'єр. Мені знадобиться кращий посадковий модуль і достатньо потужні екрани, та я думаю, що це можливо.

[Центр зв'язку]: Прийнято. Будь ласка, не забудьте згадати про це у своєму звіті. І не хвилюйтеся за місію. Ми отримали багато цінних даних під час польоту.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й розпочніть керування кораблем.

☐ Покладіть жетон проваленої місії на посадковий модуль, відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й розпочніть керування кораблем.

ЗАПИС 69

Особистий щоденник

Двері відчинилися — вони були зроблені з титанового сплаву, а їхній кам'яний зовнішній бік був лише мінеральною кіркою, що налипла до них протягом тисячоліть.

За воротами на нас чекало минуле — незаймане сховище Будівників, досі ще не відкрите.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою P137.

ЗАПИС 70

*** Шум двигуна й вітру ***

[Пілотеса пошуково-рятувальної місії, сержантка Маркес]: Народ, підйом! Кавалерія прибула.

[Польова команда, оперативник 1]: [статичні перешкоди]

[Пілотеса пошуково-рятувальної місії, сержантка Маркес]: Прохання повторити, польова команда. Ми вас втрачаємо.

[Польова команда, оперативник 1]: [статичні перешкоди] Візьміть вище, чорт забирай! Ваша реактивна тяга руйнує поверхню.

*** Шум комах ***

[Центр зв'язку]: Ми фіксуємо додаткові сигнатури на вершині кургану. Що у вас там відбувається?

[Польова команда, оперативник 1]: Вони вивозять невідомо звідки! Піднімайтесь! Мерщій!

[Пілотеса пошуково-рятувальної місії, сержантка Маркес]: Нас підбили! Повторюю, евакуаційний корабель підбито. Вони стріляють у нас органічною павутиною. Зона евакуації під загрозою. Повторюю: зона евакуації під загрозою. Ми зупиняємо...

[Польова команда, оперативник 2]: Ні! Зачекайте. Я відверну їхню увагу.

[Центр зв'язку]: Відставити, другий. Не вступати у бій. Повторюю, не...

*** Звук розстібання ремня безпеки ***

[Польова команда, оперативник 1]: Дідько, повернись!

[Польова команда, оперативник 2]: Летить без мене! Не чекайте!

Якщо ви маєте унікальне відкриття 33 («Маточне молочко»), перейдіть до запису 172.

В іншому разі читайте далі.

- Скиньте карту місії M52.
- Усі гравці мають обговорити й обрати члена екіпажу, який залишиться, відбиваючись від курганных кліщів.
- Якщо гравці не можуть дійти згоди, хто з членів екіпажу має залишитися, вибір робить гравець секції безпеки.
- Витягніть обраного члена екіпажу з протектора рангу й покладіть його назад на свій планшет екіпажу. Цей член екіпажу загинув.
- Секція, до якої належав цей член екіпажу, негайно бере 5 нових карт рекрутів, обирає 1, вставляє її в протектор рангу 1 й кладе в незадіяний екіпаж свого відсіку секції.
- Підказка: в «ISS Vanguard» кожна секція має декілька членів екіпажу. Це означає, що члени екіпажу іноді гинуть, коли місія йде не за планом, або коли ви вирішите пожертвувати ними.

Перейдіть до запису 71.

ЗАПИС 71

Журнал капітана, запис D-435

Ми поклялися ніколи нікого не покидати, та ніхто не був готовий пожертвувати ще одним екіпажем і ще одним посадковим модулем. Коли пошуково-рятувальний корабель запустив прискорювачі, наш друг залишився позаду, відбиваючись від незліченних курганних кліщів, доки хмари милосердно не заховали від нас цю сцену.

«Vanguard» пам'ятатиме загиблого героя. Сподіваймося, найближчим часом їх не стане більше.

- Вилучіть із гри карту приземлення **L4**.
- Покладіть планшет базового посадкового модуля поруч із полем планети й покладіть усі відкриття з планшета екіпажу, а також вашу карту підвищення рангу у вказані слоти планшета посадкового модуля.
- Знайдіть карту ситуацій **S14** («Заколот») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації.

Перейдіть до **запису 440**.

ЗАПИС 72

- Якщо в секторі **8** немає жодної карти, перейдіть до **запису 378**. Якщо карта **P241** («Крейсер аргогаторів») розміщена в секторі **8**, читайте далі.
- Виберіть фігурку, яка репрезентує будь-який із ваших доступних посадкових модулів (вони вказані на с. **19** книги корабля).
- Розмістіть цю фігурку у секторі **8**.
- Перемістіть будь-яку кількість членів екіпажу з сектора **4** у сектор **8**.
 - ВАЖЛИВО:** ці члени екіпажу не зможуть повернутися на корабель, доки ворожий крейсер не буде знищено, або доки їхній посадковий модуль не буде збито.

ЗАПИС 73

«Саме тоді бій перед каютю капітана набув загрозливого характеру. Прибуло підкріплення: група важкоброньованих морських піхотинців і з величезною бойовою машиною за їхніми спинами. Це був один із абордажних роботів аргогаторів, з якими нам довелося мати справу під час захисту "Vanguard", а зараз перепрограмований майоркою Дал.

В останню мить нам вдалося визволити капітана, але ворог наступав з усіх боків. Капітан посміхнувся, коли побачив нас, і хотів щось сказати, але в цю мить його поранило. Важкий снаряд пробив його тулуб наскрізь. Ми винесли його із зони бойових дій і намагалися стабілізувати стан. Тоді капітан Вейман і помер, з посмішкою на вустах, в оточенні свого вірного екіпажу. Ми зазнали поразки».

Позначте квадратик **Б** у **записі 930**.

Перейдіть до **запису 501**.

ЗАПИС 74

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 6  і 5 , перейдіть до **запису 103**. В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення) і **перемістіть його на 2 слоти ліворуч** (або настільки ліворуч, наскільки дозволяє трек).
- Зараз ви можете прийняти рішення відступити. Якщо зробите це, перейдіть до запису 68.**
- Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблицці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне», скиньте всі маркери пошкоджень із посадкового модуля і перейдіть до **запису 103**. В іншому разі поверніться до кроку **2**.

СИЛОВЕ ПОЛЕ

	Збій навігації	Ми маємо скористатися допоміжними сканерами Якщо  дорівнює 5 або більше , нічого не відбувається. Якщо  дорівнює 3 або 4 , покладіть 1 маркер на планшет посадкового модуля. Якщо їх там 3 або більше, перейдіть до запису 76 . Якщо  в межах від 0 до 2 , покладіть 2 маркери на планшет посадкового модуля. Якщо їх там 3 або більше, перейдіть до запису 76 .
	Прискорені уламки	Виберіть щось одне: » Ухилитися Киньте кубик безпеки 7 разів, зменште кількість кидків на  . За кожен  покладіть 1 маркер на планшет посадкового модуля. Якщо їх там 3 або більше, перейдіть до запису 76 . » Підставити під удар броньований корпус Помістіть 6 маркерів на планшет посадкового модуля, зменште їх кількість на  . Якщо їх там 3 або більше, перейдіть до запису 76 .
	Рівень радіації зростає	Якщо  дорівнює 5 або більше , нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу кидає 3 кубики травм. Кожен член екіпажу, який викинув 1  і 1  , гине — витягніть їхні карти з протекторів рангу. Якщо всі члени екіпажу загинули, перейдіть до запису 76 .
	Поле змінюється!	Прогалини на полі змінюють своє розташування. Якщо  дорівнює 5 або більше , нічого не відбувається. В іншому разі перемістіть маркер на треку приземлення на 1 слот вліво.

ЗАПИС 75

[Капітан Веймен]: На зв'язку капітан. На нас...

*** Статичні перешкоди ***

[Капітан Веймен]: Незважаючи на зусилля нашої служби безпеки, ворог проник на «Vanguard». Кілька вогневих груп захищають критичні локації на всіх палубах. Місток виведено з ладу. Ми робимо все можливе, щоб відновити його. Весь цивільний персонал має евакуюватися в носову частину корабля.

*** Постріли ***

[Капітан Веймен]: Усім оперативникам секцій з'явитися до своїх лідерів для отримання наказів. Будьте сильними. Ми впораємось.

На борту «Vanguard» починається бій! Перш ніж ви розпочнете підготування, будь ласка, пам'ятайте:

- Поразка коштуватиме вам дуже дорого. Використовуйте найкращих членів екіпажу, які у вас є.
- Готуйтеся зустріти небезпечні загрози й отримати багато травм.
- У вас не було часу, щоб озброїтися! На початку місії спорядження для вас не буде доступним, та ви зможете знайти його на борту пізніше.
- У бою буде кілька можливостей взяти зачіпки.
- Можливість швидко переміщуватися з однієї секції корабля в іншу допоможе вам краще координувати оборону.
- Евакуюватися немає куди! У цій місії діють особливі правила евакуації — члени екіпажу мусять боротися, доки не загинуть. У такому разі вони будуть замінені іншими членами екіпажу, і місія продовжиться.

Виконайте такі кроки, щоб розпочати оборону.

1. Приберіть

- Поверніть усі карти ситуацій зі столу й конверта «В очікуванні...» в «Можливі ситуації» та перетасуйте їх.
- Скиньте усі жетони  та .
- Поверніть усі жетони  до мішечка для жетонів.
- Закрийте й збережіть книгу корабля.
- Закрийте й збережіть мапи систем.

2. Підготуйте свою команду

- Гравці обирають членів екіпажу для цієї місії з доступних членів екіпажу у своїй руці. Ви можете обрати лише одного члена екіпажу з кожної секції, але у вас завжди має бути обрано щонайменше два члени екіпажу загалом.
 - Якщо гравці не можуть призначити щонайменше двох членів екіпажу, вибір робить гравець секції безпеки.
- Гравці розміщують вибраних членів екіпажу на відповідних планшетах екіпажу й заповнюють ці планшети кубиками секцій зі свого відсіку секції. У вас не може бути кубиків більше ніж дозволяють слоти на вашому планшеті — до того ж, деякі з них вимагають певного рангу.
- Кожен гравець кладе стартову кількість зарядів, представлених маркерами, у слот зарядів на своєму планшеті екіпажу.

3. Карти секції

- Кожен гравець бере всі свої карти секції та створює колоду секції, яка складається щонайменше з 10 карт. Ви не можете використовувати карти, ранг яких вищий за ранг члена екіпажу на вашому планшеті екіпажу. Покладіть сформовані колоди секцій поруч із планшетами екіпажів.
- Гравці беруть карти секцій до ліміту, вказаного на їхніх планшетах екіпажів.

4. Підвищення рангу

- Не беріть карту підвищення рангу. Члени екіпажу, які виживуть в обороні «Vanguard», підвищать свій ранг відповідно до їхніх дій у цьому сценарії.

5. Спорядження

- Не беріть карти спорядження! Напад застав вас зненацька: вам доведеться збирати спорядження під час місії.

6. Збережіть ваше поточне поле планети

Якщо на столі немає поля планети, пропустіть цей крок. В іншому разі перевірте, чи є аркуш планетарних заміток вашої поточної планети в збережених планетах (лоток В) і видаліть його. Потім візьміть чистий аркуш і заповніть його таким чином.

- Вгорі напишіть назву планети.
- Напишіть номер кожного сектора і назву будь-яких карт ЦОЛ у ньому. Коли таких карт більше однієї — записуйте їхні номери по черзі згори до низу. Позначте, чи було завершено сектор.
- Напишіть номер кожного унікального відкриття, яке ще є на полі планети.
- Напишіть назви загроз, які ще є на полі планети, та номери секторів з ними. Потім приберіть усі карти загроз та їхні фігурки з поля планети до коробки.

Поверніть усі карти ЦОЛ із поля планети в цікаві об'єкти та локації (лоток А).

Поверніть усі карти унікальних відкриттів з поля планети до унікальних відкриттів (лоток А).

Помістіть аркуш планетарних заміток в збережені планети (лоток В).

7. Поле планети

- Відкрийте Планетопедію на с. **20–21** («Vanguard»).
- Позначте маркером слот 8 на треку припасів на полі планети.
- Візьміть усіх позосталих доступних членів екіпажу та членів незадіяного екіпажу кожної секції й розмістіть їх у вказаних місцях під полем планети. Ці члени екіпажу зможуть зробити свій внесок у вашу боротьбу і можуть загинути, якщо ви вирішите ними пожертвувати.
- Додайте 2 маркери у слот «Перевага ворога» праворуч від поля планети.
- Перетасуйте колоду подій і покладіть її поруч із полем планети.
- Заповніть праву сторону поля планети вказаними унікальними відкриттями долілиць.
- Візьміть три карти глобальних умов **G11**, перетасуйте їх, сформуєте стос горілиць і покладіть його у слот глобальних умов.
- Покладіть карту **P244** у секторі 1. Розмістіть усі мініатюри членів екіпажу в цьому ж секторі.
- Покладіть карту **P233** у секторі 4, а жетон часу — в перший слот на її треку часу.
- Покладіть карту **P235** у секторі 5. Потім покладіть на неї карту **P233**.
- Покладіть карту **P236** у секторі 6. Потім покладіть на неї карту **P233**, а жетон часу — у другий слот на її треку часу.
- Покладіть карту місії **M101** у вказаний слот поруч із полем планети і прочитайте текст на ній.
- Перетасуйте окремо кожну з 5 колод відкриттів і покладіть їх над полем планети. Якщо вони ще не там, візьміть їх з лотка А для карт.
- Покладіть мішечок для зачіпок поруч із полем планети. Переконайтеся, що він містить 20 жетонів зачіпок.
- Покладіть колоду травм праворуч від поля планети. Якщо вона ще не там, візьміть її з лотка А.

8. Розпочніть гру!

- Кожен член екіпажу кладе жетон ходу на свій планшет екіпажу, боком «Хід доступний» догори.
- Гравець секції розвідки обирає члена екіпажу, який отримає жетон першого гравця.

ЗАПИС 76

[Центр зв'язку]: Корабель-розвідник, ви мене чуєте? Повторюю: ви мене чуєте?!

[Корабель-розвідник]: [статичні шуми]

[Голос на задньому фоні]: Сержантко Джонсон... ми втратили зв'язок із посадковим модулем. Також не помічено жодних ознак аварійних маячків.

[Центр зв'язку]: Неможливо... розрахунки були правильними. Уся наукова...

[Капітан Веймен]: Припиніть. Це сумний день для «Vanguard» і для кожного з нас. Спершу підготуйте церемонію прощання зі ще однією хороброю душею, яку втратив наш корабель. Час для розслідування настане пізніше.

Вийміть із протекторів усіх членів екіпажу, що є на планшетах — вони загинули.

Покладіть жетон проваленої місії на планшет посадкового модулю.

Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть карту вашого поточного посадкового модуля на пошкоджений бік (якщо це не базовий посадковий модуль).

Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 77

«Морпіхи Дал не здавалися. Коли ми притисли їх до стіни, вони почали відстрілюватись із плазмової зброї, яка не була призначена для використання на "Vanguard". Вибухи незабаром пробили стіни й пошкодили фюзеляж. Вся секція корабля почала випускати повітря назовні. Багатьох морських піхотинців і багатьох із нас засмоктало в космос. Я бачив, як з корабля, наче шматок космічного сміття, вилетів Мертвомовець — останній з аррогаторів відлетів у вічну пітьму. Попри весь цей хаос, нам вдалося запечатати коридор і звільнити капітана Веймена. Але, зважаючи на наші втрати, було відчуття, що ми зробили два кроки вперед, але й один крок назад».

Позначте квадратик **В** у записі **930**. Потім перейдіть до запису **403**.

ЗАПИС 79

«З капітаном Вейменом на нашому боці все стало набагато простіше. Наступним нашим кроком став штурм корабельного містка. Охоронці містка не наважилися стріляти у Веймена, і офіцери одразу ж перебрали на себе командування. Дал втратила контроль над кораблем, і незабаром її власні лейтенанти привели її до нас у наручниках».

Перейдіть до запису **403**.

ЗАПИС 80

Нам слід вирішити, чи відправляти на астероїд дослідницькі кораблі, чи проігнорувати рекомендацію оператора й відправити натомість гірничі дрони.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » Відправити безпілотник-дослідник — перейдіть до запису **126**.
- » Відправити гірничі дрони — перейдіть до запису **131**.

ЗАПИС 81

«Сутичка перед каютою капітана пройшла краще, ніж ми очікували. Нам вдалося звільнити капітана Веймена й втекти до того, як морські піхотинці Дал змогли нас оточити. Без втрат не обійшлося. Я помітив похмуру обличчя капітана, коли ми відступали тим же коридором, що до того захопили. Лише після того, як ми дісталися безпечного місця, а він важко осів весь у сльозах, я зрозумів, наскільки важко йому було бачити, як люди, яких він особисто взяв на місію, вбивають одне одного».

«Я ніколи не хотів, щоб усе зайшло так далеко», — сказав він. — «Я сподіваюся, що ви всі зможете мені пробачити».

Додайте **2 маркери** у пул перемоги. Перейдіть до запису **403**.

ЗАПИС 82

[Капітан Веймен]: Ваш сигнал згасає, польова команда. Усе гаразд? Ми не хочемо втратити ще одну групу.

*** Сильні статичні перешкоди ***

[Польова команда]: ...На півдорозі до сонячної корони. Ще пару годин до... Один із генераторів нульового поля згорів. Довелося переключитися на...

*** Сильні статичні перешкоди ***

[Капітан Веймен]: Будь ласка, поверніться неущкодженними.

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 5 , 5  і 5 , перейдіть до кроку 5.

В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне», перейдіть до кроку 5. В іншому разі поверніться до кроку 2.
- Якщо поточне поле планети — «Об'єкт Торна-Житков» (с. 38–39), перейдіть до кроку 6. Якщо поточне поле планети — «Сховище Будівників» (с. 40–41), перейдіть до кроку 7.
- Перетасуйте всі три карти G20 і покладіть їх горілиць у слот глобальних умов. Відкрийте книгу корабля на с. 24 і виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».
- Перейдіть до запису 581.

	Сонячний спалах	Виберіть щось одне: » Швидко пролетіти Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу кидає . » Маневр ухилення Втраťте 3 припаси, зменште на .
	Тепловий удар	Виберіть щось одне: » Ігнорувати Кожен член екіпажу 4 , зменште на . » Змінити вектор заходу на посадку Якщо  дорівнює 3 або більше, перемістіть маркер на 1 слот вліво на треку приземлення. В іншому разі перемістіть його на 2 слоти вліво.
	Пошкоджений фюзеляж	Виберіть щось одне: » Дозволити посадковому модулю відремонтувати його Кожен член екіпажу кидає . » Відремонтувати самостійно Один член екіпажу кидає .

ЗАПИС 83

[Польова команда, оперативник 1]: На зв'язку польова команда. Ми сповільнилися й зараз входимо в небулярний диск. Гм... насправді, відмінність напрочуд мала. Я очікував, що тут стемніє.

[Докторка Корі]: Туманність простягається на мільйони кілометрів. Вона виглядає непрозорою лише ззовні. Органічні частинки відносно розріджені. Зможете взяти декілька зразків?

[Польова команда, оперативник 1]: Зрозумів, пані докторко. Ми готуємося...

[Польова команда, оперативник 2]: Зачекайте. Вам не здається, що стало темніше? Ми спускаємося глибше?

[Польова команда, оперативник 1]: Ні. Ми рухаємося вздовж краю туманності.

[Капітан Веймен]: Ці організми скупчуються навколо вас, польова команда. Забирайтеся звідти, негайно!

*** Звук двигуна ***

[Польова команда]: Прийнято. Кінець зв'язку... Ні! Вони переслідують нас поза туманністю. Трясця, а вони швидкі!

[ШІ «Vanguard»]: Обережно! Досягнуто максимального прискорення, яке є безпечним.

[Польова команда]: Ми не втечемо від них!

Перейдіть до запису 94.

ЗАПИС 84

«Морпіхи Дал не здавалися. Коли ми притисли їх до стіни, вони почали відстрілюватись із плазмової зброї, не призначеної для використання на "Vanguard". Вибухи незабаром пробили стіни й пошкодили фюзеляж. Вся секція корабля почала випускати повітря назовні. Багато морських піхотинців і багатьох з нас засмоктало в космос. Попри весь цей хаос, нам вдалося запечатати коридор і звільнити капітана Веймена. Але, зважаючи на наші втрати, було відчуття, що ми зробили два кроки вперед, але й один крок назад».

Додайте 1 маркер до пулу перемоги і перейдіть до запису 79.

ЗАПИС 85

 А  Б

[Оператор порталу]: Ворота до рідної планети відвідувачів відкрито. З'єднання стабільне.

[Польова команда, оперативник 1]: Ми готові.

[Польова команда, оперативник 2]: Якісь ввідні дані? Чого нам слід очікувати?

[Оператор порталу]: Важко сказати. Залишайтеся в костюмах, будьте обережні й ні на що не нападайте, якщо тільки вам не загрожуватиме серйозна небезпека. Ви самі по собі — ми не обіцяємо, що зможемо підтримувати радіозв'язок, коли ви опинитеся по той бік.

[Капітан Веймен]: Хочу щоб ви знали, польова команда. Будь-хто з вас ще досі може відмовитися. У цій місії беруть участь лише добровольці. Ніхто на вас не образиться.

[Польова команда, оперативник 2]: Не варіант, сер. Ми заходимо.

[Капітан Веймен]: Удачі. Пам'ятайте: об'єднання наших досліджень із даними про стели, які зібрали відвідувачі, може бути нашою єдиною надією. Справте гарне перше враження, гаразд?

[Польова команда, оперативник 1]: Вас зрозумів!

- Якщо у вас є підготовлений посадковий модуль, скиньте його разом з усіма модифікаціями.
- Якщо ви цього ще не зробили, виберіть для цієї місії 5 предметів особистого спорядження і 2 спорядження місії.
- Відкрийте Планетопедію на с. 34–35 («Світ відвідувачів»).
- Помістіть маркер у слот 5 на треку припасів.
- У цій місії ви збиратимете відкриття на поле планети — ви зможете забрати з собою до 6 відкриттів.

Якщо квадратики А і Б позначені, перейдіть до запису 104.

Якщо позначено квадратик А, перейдіть до запису 101.

Якщо жодного квадрата не позначено, перейдіть до запису 91.

ЗАПИС 86

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 6 , 6  і 6 , перейдіть до запису 88.

В іншому разі розпочніть процедуру приземлення.

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне», перейдіть до запису 88. В іншому разі поверніться до кроку 2.

	Сонячний спалах	Виберіть щось одне: » Швидко пролетіти Якщо  дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу кидає  . » Маневр ухилення Втраťте 5 припасів, зменште на  .
	Тепловий удар	Виберіть щось одне: » Ігнорувати Кожен член екіпажу  , зменште на  . » Змінити вектор заходу на посадку Якщо  дорівнює 5 або більше, перемістіть маркер на 1 слот вліво на треку приземлення. В іншому разі перемістіть його на 2 слоти вліво.
	Пошкоджений фюзеляж	Виберіть щось одне: » Дозволити посадковому модулю відремонтувати його Кожен член екіпажу кидає  . » Відремонтувати самостійно Один член екіпажу кидає  .

ЗАПИС 87

- Скиньте карту **P233** з вашого сектора.
- Якщо на ігровому полі не залишилось карт **P233**, перейдіть до запису **164**.
- Якщо тепер ваш член екіпажу перебуває в секторі з розкритим номером запису, перейдіть до цього запису.

ЗАПИС 88

Особистий запис, член екіпажу №213

На останньому відрізку нашого польоту двигун працював на повну потужність, щоб забрати нас якнайдалі від нейтронної зірки. Гравітація цього об'єкта в два мільярди разів сильніша за земну. Нам знадобилася вся потужність нашого фізично викривленого нульового поля і нагнітачів двигуна, щоб не зіткнутись із поверхнею.

Приземлення було жорстким. Хоча нульове поле захистило нас від більшості сил, та посадковий модуль все одно ледь витримав руйнівну гравітацію.

Коли ми вибрались із модуля й ступили на поверхню зірки — твердішу за алмаз і гладкішу за скло — я намагався не думати про сили навколо нас. Ми були всередині червоного гіганта. Температура перевищувала сім тисяч градусів за Цельсієм. Тиск зашкалював. Кількість гамма-випромінювання могла б підсмажити нас за частку секунди. Якби програмне забезпечення не подавало на наші візори картинку зовнішнього середовища, ми були би сліпими — гравітація викривляла світло таким чином, що ми б нічого не побачили. Навіть найменшої несправності нульового поля мехокостюмів було б достатньо, щоб убити будь-кого з нас миттєво. Я подумав, що температура й радіація знищать кожну нашу живу клітину швидше, ніж гравітація розчавить і розмаже їх по нейтронній поверхні зірки.

Потім щось привернуло мою увагу. Всього в півмилі від зони приземлення сканування виявило гігантський пандус, що вів під поверхню — коридор, вирізаний у найщільнішій матерії Всесвіту. По обидва боки від нього стояли дві великі структури, схожі на вентиляційні отвори, які всмоктували гарячу сонячну плазму. Я вивів на екран цифровий спектрометр і почав знімати показники. Настав час братися до роботи.

Перейдіть до запису **90**.

ЗАПИС 89

Засекречений звіт про розтин N93, уривок

Наша команда дала цьому зразку кодове ім'я «Магнацереб». Приголомшливі 75% маси його тіла припадають на величезний головний мозок, заповнений надзвичайно щільними клітинами, що нагадують нейрони. Решту складають проста травна система й пара ніг, які ледве можуть втримати вагу істоти. Спочатку мене спантеличила відсутність будь-яких репродуктивних

органів. Я навіть почав підозрювати, що звір може бути клоном або біоінженерною зброєю. Я не міг збагнути, як він з'явився на нашому кораблі і як його старший брат опинився на Угнірі, не маючи жодних засобів для космічних подорожей. Чи не єдине, у чому я був упевнений, це те, що він не був місцевим видом. В екосистемі Угніра не було жодних проміжних ланок між примітивними рослинами й цими величезними тваринами. Лише коли капітан Веймен надав мені доступ до засекречених відеозаписів інциденту на борту «Vanguard» — на превеликий жаль майорки Дал — усе почало ставати на свої місця.

Менший Магнацереб, який атакував наш корабель, з'явився з наших власних резервуарів для біомаси, що містили розталитий сніг, готовий до переробки. Одна з промислових камер зафіксувала його народження. Коли «Vanguard» залишав орбіту Угніра, біомаса раптово реорганізувалася в невелику кульку стовбурових клітин, яка продовжувала рости й формуватися, доки менш ніж за добу молода, але небезпечна істота не виповзла на палубу. Підозрюю, що це «чудотворне» зачаття було справою рук старої істоти, яку ми залишили на планеті. Дані сканера, до яких я отримав доступ, показали, що старіший Магнацереб був повністю зосереджений на «Vanguard», відстежуючи наше переміщення своєю гігантською головою, навіть коли ми зійшли з орбіти й стали невидимими для його очей.

Я вірю, що ми зустріли перший вид, який використовує телекінез як частину свого репродуктивного циклу. Мої попередні досліді й дані розтину вказують на те, що магнацереби колонізують зірки, тепепатично шукаючи об'єкти з великою біомасою. Знайшовши придатне місце, вони використовують свої неймовірні телекінетичні здібності, щоб перетворити матерію на репродуктивну клітину, готову до поділу й швидкого розвитку. Можливо, той, що залишився на Угнірі, був ошуканий, як і ми — замість багатой екосистеми, у якій він зміг би процвітати, він опинився у справжній пустелі, наповненій дрібною органікою.

Я ще багато хочу дізнатися про ці види, але вже попросив наших провідних інженерів підготувати систему раннього попередження, яка сповістила б нас про появу на кораблі нових магнацеребів.

Додана примітка [Веймен, Н. — командир корабля]: Я вирішив засекретити дані про магнацереба — деталі будуть відомі лише обраним співробітникам служби безпеки. Істота спричинила справжній хаос на борту, і думка про те, що в будь-якому великому басейні біомаси може раптово народитися нова істота, викличе тривогу в екіпажу.

Отримайте **1 **. Якщо дослідницький проєкт **R11** («Телепатія») зараз в дослідницьких проєктах, перемістіть його в конверт «В очікуванні...».

ЗАПИС 90

Відкрийте Планетопедію на с. **38–39** («Об'єкт Торна-Житков»). Якщо на столі розкриті будь-яке інше поле планети, спочатку вилучіть із нього всі карти — вони вам не знадобляться.

Перетасуйте всі три карти **G20** і покладіть їх у стос горілиць у слот глобальних умов.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 91

Стенограма закритого каналу польової команди 58В

- [Польова команда, оперативник 1]: Чорт, де це ми?
- [Польова команда, оперативник 2]: Схоже... на пекло, якщо чесно.
- [Польова команда, оперативник 3]: Заткнись і біжи! Ця гора плоті рухається на нас!
- [Польова команда, оперативник 2]: Що?!
- [Польова команда, оперативник 1]: [задишка] Чому я взагалі не рухаюся?
- [Польова команда, оперативник 3]: Ти тікаєш від нас! Зупинись!
- [Польова команда, оперативник 1]: Та я прямо за тобою!
- [Польова команда, оперативник 3]: Гм?! Правильно... але чому я бачу попереду твою спину? І... свою теж?
- [Польова команда, оперативник 2]: Як мило. Пекло в стилі Ешера.

Розмістіть **P370** у секторі **1**, **P371** у секторі **2**, і **P373** у секторі **3**. Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **1**.

Знайдіть карту місії **M170** і покладіть її в слот місії на полі планети.

Знайдіть глобальну умову **G28** і покладіть її в слот глобальних умов на полі планети.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** і виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 92

«Кругла секція підлоги почала нахилитися. Зрештою, вона перевернулася на 180°. Те, що було над нею, тепер висіло вниз — і навпаки».

Якщо карта **P435** («Пекучий струмінь плазми») міститься в секторі **2** або якщо в цьому секторі немає жодної карти (окрім надрукованої на ігровому полі):

- Замініть усі карти в секторі **2** картою **P434**. Тоді, якщо карта **P436** («Зарядження струменя плазми») міститься в секторі **3**, скиньте карту **P436**.
- Замініть усі карти в секторі **4** картою **P439**.
- Будь-якого члена екіпажу з сектора **2** можна перемістити в сектор **4**. Будь-якого члена екіпажу з сектора **4** можна перемістити в сектор **2**.

Якщо карта **P434** («Відхилений струмінь плазми») міститься в секторі **2**:

- Замініть її картою **P435**.
- Покладіть карту **P436** поверх будь-якої карти в секторі **3**.
- Замініть усі карти в секторі **4** картою **P438**.
- Будь-якого члена екіпажу з сектора **2** можна перемістити в сектор **4**. Будь-якого члена екіпажу з сектора **4** можна перемістити в сектор **2**.
- Підказка:** наріжний камінь зараз під підлогою, і струмінь плазми може рухатися далі, влучаючи у двері в кінці коридору і заряджаючи їх. Зверніть увагу, що повторний дотик до наріжного каменю призведе до того, що він повернеться на своє місце і заблокує струмінь плазми!

Якщо карта **P433** («Перевернутий наріжний камінь») міститься в секторі **2**:

- Скиньте карту **P433**.
- Замініть усі карти в секторі **4** картою **P439**.
- Будь-якого члена екіпажу з сектора **2** можна перемістити в сектор **4**. Будь-якого члена екіпажу з сектора **4** можна перемістити в сектор **2**.

ЗАПИС 94

Усі гравці повинні обговорити і обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Розвернутися й обстріляти зграю, що наближається** — можливо, загороджувальний вогонь розжене їх? Перейдіть до **запису 96**.
- » **Пришвидшитися поза безпечний ліміт** — наші тіла мають витримати короткий стрибок сили тяжіння! Перейдіть до **запису 97**.
- » **Вимкнути все та дрейфувати в порожнечі** — можливо, коли всі енергетичні сигнали зникнуть, ці істоти втратять до нас інтерес? Перейдіть до **запису 119**.

ЗАПИС 95

«Вся кругла секція підлоги з наріжним каменем, почала швидко нахилитися. На щастя, ми знали, що тут щось має статися, і спробували відскочити назад...»

Негайно виконайте перевірку кубиками — ви не можете використовувати жодну комбінацію кубиків у цій перевірці.

 **ВІДСТРИБНІТЬ!**

 = 

  +   **Перейдіть до запису 122.** 

  **Перейдіть до запису 98.** 

ЗАПИС 96

*** **Шум двигуна** ***

[Польова команда, оперативник 1]: Підсмажмо їх, командо!

*** **Постріли** ***

[Польова команда, оперативник 2]: Отримай, космічне сміття!

*** **Постріли** ***

[Польова команда, оперативник 3]: Стоп, зупиніться! ПРИПИНІТИ ЦЕ!

[Польова команда, оперативник 2]: У чім річ? Ми стираємо їх на порох.

[Польова команда, оперативник 3]: Погляньте навколо! Наближається декілька хмар, це майже як...

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Командо! Припинити вогонь! Цих істот приваблюють високоенергетичні сигнатури. Вони прискорюються й наближаються до вас з усіх боків.

[Польова команда, оперативник 2]: Вони перед нами також!

[Польова команда, оперативник 1]: Ухилийся! Ухилийся.

*** **Сигнали тривоги** ***

*** **Гучний важкий удар** ***

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Командо, ви нас чуєте? Ми втратили ваш сигнал у цій хмарі. Польова команда, можете відповісти?

Позначте один квадратик у **записі 925**. **Важливо:** позначення всіх трьох квадратиків призведе до знищення вашого посадкового модуля.

Кожен член екіпажу кидас . Потім перейдіть до **запису 119**.

ЗАПИС 97

Аналіз проведених дій 3B226, уривок

«Польова команда збільшила потужність двигуна посадкового модуля понад рекомендовані межі й намагалася обігнати зграї мікроорганізмів, що наближалися. Датчики життєвих показників у скафандрах 1 і 2 зафіксували потенційно небезпечний пік перевантаження. Тоді ж датчики "Vanguard" зафіксували підвищення активності зграї. Двигуни посадкового модуля, які розжарились добіла від перегріву, наче зачарували їх. Мікроорганізми ще пришвидшилися, випромінюючи потужні сплески енергії, і почали наздоганяти посадковий модуль. Водночас екіпажу довелося зменшити прискорення до безпечних меж. Через дві з половиною хвилини збуджені зграї врізалися в посадковий модуль і вкрили його товстим шаром з усіх боків, а їхнє гамма-випромінювання заблокувало будь-які сигнали зсередини».

Позначте один квадратик у **записі 925**. **Важливо:** позначення всіх трьох квадратиків призведе до знищення вашого посадкового модуля.

Кожен член екіпажу кидас . Потім перейдіть до **запису 119**.

ЗАПИС 98

«Вся кругла секція підлоги з наріжним каменем, почала швидко нахилитися. Це застало мене зненацька і я провалився в темряву під підлогою».

Розмістіть карту **P433** в секторі **2**. Розмістіть карту **P438** у секторі **4**. Перемістіть свого члена екіпажу та всіх, хто допомагає, з вашого сектора в сектор **4**.

ЗАПИС 99

Запис оператора 74C

Наші дрони натрапили на кристалічні структури під мінеральною кіркою. Коли ми спробували взяти зразки, щось випустило сильний електромагнітний імпульс і вивело з ладу наші прилади. Рекомендація: наступного разу ретельно дослідити місцевість за допомогою дослідницьких зондів, перш ніж розпочинати гірничі роботи.

Отримайте 1 відкриття «Мінерал» і перемістіть його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 100

Дослідний запис 18C

Проаналізувавши послання, ми з'ясували, що порядок, у якому Будівники розмістили світи у своєму списку, не був випадковим. Хоча вони розташовані на різній відстані від Eye of the Void, вони утворюють ідеальний ланцюжок для гравітаційних рогаток, щоб за їх допомогою прискорювати подорож. Використовуючи цю інформацію, ми змогли розробити ідею вдосконаленої зоряної мачи мостів, які зробили б нашу подорож більш ефективною.

Була ще одна річ, що сильно занепокоїла деяких членів секції безпеки. Земля була занадто далеко від Eye of the Void, щоб наші радіо- і телепередачі ХХ століття могли досягти його. Воно мало перехоплювати їх якимсь іншим чином. Ми вважаємо, що найбільш вірогідним є те, що Будівники заховали об'єкт десь глибоко в нашої

Сонячній системі. Ми відправили на Землю надсвітловий зонд із повідомленням, що їм слід шукати цього прихованого спостерігача, але знадобиться багато часу, доки на Землі отримають це повідомлення...

Від себе додаю — я помітила тривожну тенденцію. Частина членів екіпажу стають все більш одержимими Будівниками та їхніми планами...

Перенесіть покращення містка **B07** («Розширена зоряна мапа») з карт містка в конверт «В очікуванні...».

Перенесіть дослідницький проект **R07** («Вживання в екстремальному біомі») з дослідницьких проектів в конверт «В очікуванні...».

Знайдіть карту ситуацій **S11** («Куль Будівників») із майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток B).

ЗАПИС 101

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Попередня польова команда загубилася в цьому вимірі. Першим ділом ми маємо побудувати аванпост. Без нього ми закінчимо так, як вони!

[Оперативник 2]: Не робімо тієї ж дурної помилки.

[Оперативник 1]: Вони залишили нам мапу дивного простору Мьобіуса, щоб ми могли знайти вихід. Якщо ми й виживемо, то лише завдяки їхній самопожертві. Вони заслуговують на почесні, а не на осуд!

- Знайдіть усі три карти ЦОЛ **P382**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 2.
- Знайдіть усі три карти ЦОЛ **P383**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 3.
- Знайдіть усі три карти ЦОЛ **P384**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 1.
- Якщо карта **P374** («Стабільне середовище») не міститься в секторі 4, покладіть її туди.
- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі 4.
- Знайдіть карти місії **M171** і **M172** та покладіть їх у слоти місії на полі планети.
- Знайдіть усі три карти глобальних умов **G29**, перетасуйте й покладіть стосом горілиць у слот глобальних умов на полі планети.
- Відкрийте книгу корабля на с. 24 і виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 102

«У нас був простий план: ми зробили вигляд, що піднімаємо заколот у віддаленій кормовій частині корабля, і шойно Дал із більшістю своїх вірних людей вирішила взяти ситуацію під контроль, ми здійснили штурм містка».

Позначте квадратик **Б** в записі 950.

Якщо позначено квадратик **А** в записі 930, перейдіть до запису 117. В іншому разі перейдіть до запису 110.

ЗАПИС 103

Звіт про дослідження 419D польової команди

Коли ми подолали останню прогалину в щиті, то були в захваті. Зрештою, якщо якісь інопланетні істоти побудували таку складну перешкоду, то вона мала захищати щось дуже цінне.

Коли ми спустилися в нижчі шари атмосфери, то перше, що ми побачили — це скупчення витягнутих об'єктів, які пливли до нашого посадкового модуля довгою лінією. Ми подумали, що це привітальний комітет — натовп допитливих атропійців. Проте, коли ці об'єкти пропливали повз нас поміж хмар, сканери розкрили моторошну правду. Це були домовини, кожна з яких містила ідеально збережене інопланетне тіло. Спускаючись крізь товщу атмосфери, ми пролітали повз все нові й нові огидні рої, подібні до цього. Нарешті зависає з туману піднялася, і ми побачили поверхню — всю вкригу стародавніми гробницями, скільки сягало око.

Ми приземлилися поміж їхніми гігантськими фасадами, які кидали тінь на нашу зону приземлення, і швидко зрозуміли, що тут узагалі нічого немає. Ні флори, ні фауни. Ні мінералів, ні відкриттів. Лише мерці та їхні могили — уся планета перетворилася на гігантський цвинтар, і, згідно зі скануванням, цей процес тривав півмільйона років.

Не було що збирати й не було від чого тікати. Єдине, чим ми могли зайнятися на Атропі, — це довга, мовчазна прогулянка між віковими гробницями, кожна з яких

була переповнена поховальними капсулами, до стели, що спочивала на вершині мертвої гори. Ксенолінгвісти на борту «Vanguard» швидко з'ясували, що центральний гліф стели означав «зберігати».

Лише згодом, коли цей світ залишився позаду, ми дізналися, що там трапилось. Під густою атмосферою Атропи, куди не проникало світло інших зірок і знання про Всесвіт за межами планети, виникла глибоко духовна цивілізація. Її жерці та філософи неправильно потрактували гліф стели. Ми впевнені, що метою Будівників було надихнути їх оберігати все варте збереження у їхньому та інших світах. Натомість атропійці вирішили, що гліф наказував їм зберегти себе для потойбічного життя. Для кожного з них не було нічого важливішого, ніж зберегти власне тіло для вічності. Минали століття, і все більше ресурсів планети витрачалися на будівництво величних гробниць для постійно зростаючої когорти померлих. А коли було відкрито космічні подорожі, замість того, щоб досліджувати Всесвіт, атропійці намагались захиститися від гіпотетичних розкрадачів гробниць і злодіїв, тож перетворили всю свою планету на мавзолей, що охороняється.

Врешті-решт, вони вимерли, й останні з них загинули в безлюдному світі могил, очікуючи потойбічне життя, обіцяне їм Будівниками, у яке вони так свято вірили.

Принаймні, одного вони досягли: жажливі краєвиди цього мертвого світу залишаться назавжди — у детальних записах наших дослідників і в тих небагатьох сувенірах, які нам вдалося привезти з цього місця.

Вилучіть із гри карту приземлення «Атропа» (**L5**). Позначте квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:



Отримайте 4  1 відкриття «Технологія прибульців» та унікальне відкриття 5. Отримайте на 1  більше за всіх членів екіпажу рангу 2 і 3, які брали участь у цьому дослідженні. Усі члени екіпажу рангу 1, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують свій ранг.

Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 104

Листи з пекла Ешера

Чому я знову тут? Я ще навіть не покинула наш безпечний аванпост, захищений найсучаснішими технологіями, а мене вже нудить від цього місяця. Так близько до порталу з дому, і моє втомлене тіло тягне мене туди. Я хочу додому. Я не хочу відчувати, як мої кишкі скручуються в ритмі цієї дивної реальності. Мої очі не витримують тортур фальшивої перспективи, коли я бачу власну потилицю. І все ж я тут найкраща. Я та, хто вижила в цьому місці. Я маю покинути свій сховок і зробити те, що мушу. Заради людства.

- Знайдіть усі три карти ЦОЛ **P382**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 2.
- Знайдіть усі три карти ЦОЛ **P383**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 3.
- Знайдіть усі три карти ЦОЛ **P384**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 1.
- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі 4.
- Знайдіть карту місії **M172** і покладіть її в слот місії на полі планети.
- Знайдіть усі три глобальні умови **G29**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у слот глобальних умов на полі планети.
- Відкрийте книгу корабля на с. 24 й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 105

Ми запізналися. Від цієї екосистеми нічого не залишилося!

Замініть карту в секторі 2 картою **P000**.

Скиньте 2 .

Скиньте карту місії **M35**.

ЗАПИС 106

Звіт №76 про події

Так, я була поряд із ядром, коли це сталося. Ми з приятелями прибули одними з останніх. Коли ми прийшли до ядра, воно було майже повністю захопленим, лише кілька вогневих груп ледве утримували простір відразу біля генератора. Ми буквально проскочили крізь аргогаторів, обстрілювані з усіх боків, щоб зайняти позиції навколо ядра. Тоді ж ми побачили капітана Веймена: він напівсидів, притулившись спиною до ядра, а в грудях у нього зяяла діра. Думаю, він помітив, що ми прийшли, і посміхнувся. Я в цьому переконана. Можливо, він подумав, що на допомогу прийшло серйозне підкріплення? Та нас було лише шестеро, і незабаром почались втрати. Ворог наступав з усіх боків. Вони обійшли наше укриття з флангу, змушуючи нас задкувати крок за кроком. Незабаром нам буквально нікуди було відступати. Я думала, що це кінець «Vanguard». Я справді так думала. І раптом щось з'явилося позаду нас, його шупальця торкнулися моїх плечей. Я не збагнула, як воно пересувалося — йшло, чи летіло, але воно ледь торкалося підлоги. Аргогатори, здавалося, були шоковані, проте знову відкрили вогонь. Ці нові істоти у відповідь застосували дивну зброю, яка вивергала різні їдкі сполуки. Я не могла зрозуміти, звідки вони взялися. Тоді я обернулася до ядра й побачила, як один із них вийшов зі сліпучого світла ядра «Vanguard», наче з якогось порталу. Позад з'явилися й інші, і присягаюся, що на мить я побачила якесь інше місце, з червоними пульсуючими стінами, місце десть за межами ядра.

Та найбільше мене вразив символ, зображений на округлих пластинах броні істот — той самий символ, що був на кораблі прибульців, що став основою «Vanguard», пізніше використаний Ініціативою «Vanguard» як логотип. Той самий символ був і на моєму бейджі та жетонах. І я зрозуміла: старі власники ядра вирішили втрутитися. Ми не хотіли, щоб вони взяли на себе основний удар. Тож перегрупувалися й пішли вперед поряд із нашими новими союзниками.

Якщо карта місії **M102** розкрита, перейдіть до **запису 108**.

Якщо карта місії **M102** не розкрита, перейдіть до **запису 149**.

ЗАПИС 107

Розмови з чужоземцем

У космічний корабель впустили лише одного з нас. Аскетичний інтер'єр викликав у мене клаустрофобію: стіни було темно-сірими, і я весь час чіплялася за них. Поки я не акліматизувався в цій маленькій клітці, що дрейфує в космосі, я постійно билася головою, копіном чи ліктем.

Ідемієць був спокійний, як скеля, і рухався з грацією. Ми почали розмову. Спершу я намагалася використовувати штучний інтелект, але ідемієць попросив його вимкнути. Тож ми говорили різними мовами та незрозумілими рухами тіла, та раптом все почало набувати сенсу. Скоро, не розуміючи жодного слова, я зрозуміла повідомлення.

Ми багато годин обмінювались світоглядами, емоціями та концепціями. Насамкінець я відчула, що ідемієць були вдячні за витрачений мною час і запропонували мені пристрій, який би дав нам змогу глибше зрозуміти одне одного.

На прощання вони дали мені координати найближчої комети, на якій ми змогли б зробити додаткові запаси енергії.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Перемістіть карту **E42** (Ксеноаналізатор) з недоступного спорядження в арсенал й отримайте 3 .

ЗАПИС 108

Замініть карту в секторі **2** картою **P243**.

ЗАПИС 109

Хоча ми й не бачили її обличчя, та з пониклої постави істоти могли сказати, що вона була розчарована. Деякий час вона залишалася нерухомою, а потім заговорила, і наш ШІ почав перекладати.

Перейдіть до **запису 336**.

ЗАПИС 110

«Надходив час нашого штурму містка, команди сховалися біля входів, а диверсійні групи були розкидані по всьому кораблю. Ми були майже готові розпочати, коли раптом з'явилася Ану й захотіла поговорити з нами. Вона благала нас не вбивати одне одного через абстрактні відмінності у світогляді. Замість насильства й кровопролиття вона пропонувала інше рішення: скориставшись своєю перепусткою, вона могла б зайти на місток і підірвати нестерпні ідемієські газові гранати, призначені знерухомити хижаків родини котятих її планети. Це дало б нам змогу захопити місток без жодного пострілу. Але була одна проблема — нервово-паралітичну речовину в гранатах ніколи не випробовували на людях. Незважаючи на запевнення, що вона безпечна, ми не знали, скільки триватиме ефект і чи не залишиться "Vanguard" без більшої частини екіпажу посеред цієї напруженої ситуації».

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Прийняти допомогу ідемієців і використати на містку газ** — перейдіть до **запису 120**.
- » **Відмовитися і штурмувати місток без сторонньої допомоги** — перейдіть до **запису 117**.

ЗАПИС 111

«Одразу, як місток став нашим, ми відправили повідомлення по інтеркому й на всіх частотах, попросивши інших членів екіпажу прийти нам на допомогу, щоб зупинити майорку Дал. А далі було нервово очікування в тиші».

Перевірте, чи позначено квадратики в **записах 922 і 924**. Якщо хоча б один із них позначений, перейдіть до **запису 169**. В іншому разі перейдіть до **запису 216**.

ЗАПИС 112

[Польова команда]: Я спускаюся під поверхню. Здається, зовнішня оболонка сфери тримається на сітці з чогось схожого на вуглецеві нитки. З досить великими дірками, щоб протиснутися крізь них... Думаю, я зможу використати їх, щоб дістатися до інших частин цього сектора.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Зберігайте обережність, невідомо, як ця структура...

[Польова команда]: Трясця.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Перший, у вас прискорилось серцебиття. Що відбувається?

[Польова команда]: Здається, я... застрягла.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Поки що немає нікого, хто б міг вам допомогти. Ви зможете звільнитися?

[Польова команда]: Я спробую, «Vanguard». Кінець зв'язку.

Ви зазнали невдачі. Однак у грі «ISS Vanguard» це не завжди погано. Деякі негативні результати можуть відкрити нові можливості та сюжетні лінії, які стають доступними лише після невдачі.

Виберіть щось одне:

- » **Повільно спуститися вниз** —  +  +  і розмістіть свого члена екіпажу та всіх членів екіпажу, які допомагають, у секторі **4**.
- » **Покликати на допомогу** — якщо в цьому секторі є ще один член екіпажу, він може , щоб допомогти вам. Якщо він це зробить, розмістіть свого члена екіпажу, та члена екіпажу, який вам допоміг, у секторі **4**.
- » **Використати інструменти, щоб визволити себе** — киньте . Застосувавши результат цього кидка, помістіть свого члена екіпажу в секторі **4**.

Нагадування: під час свого ходу, коли ви потрапляєте в сектор, який містить перенаправлення на запис у бортовому журналі, ви маєте негайно прочитати цей запис. У цьому разі прочитайте **запис 311**, щойно опинитесь у секторі **4**.

ЗАПИС 113

Щоденник оператора

Ці скелі прокляті! Але ось ми знову тут, проводимо видобуток. Я вже зареєструвала скаргу — звісно, вони її проігнорували. Це марна трата ресурсів!

Ви можете призначити 1 члена екіпажу, щоб отримати 1 відкриття «Мінерал» і перемістити його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 114



Позначте цей квадратик. Якщо він вже позначений, перейдіть до запису 134. В іншому разі читайте далі.

Звіт про дослідження TF/29 польової команди

Коли ми досягли зламаної вершини кургану, то помітили, що він більше не був безлюдним! Ми знайшли свіжі сліди кліщів, що вели вглиб. Ми пішли по них і виявили велику камеру, повну старих, висохлих личинок. Кліщі, які тут були, відригували якусь дивну зеленувату речовину в яму посередині. Робили це дуже обережно, щоб не втратити жодної краплі. Потім вони занурювали в цю речовину личинки, одну за одною. Дистанційне сканування показало, що слиз має надзвичайно складний органічний склад. Відбір зразків може бути дуже корисним, але ризикованим.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Взяти зразки** — отримайте унікальне відкриття 33 («Маточне молочко») й перейдіть до запису 148.
- » **Не ризикувати** — завершіть цей запис.

ЗАПИС 115

[Майорка Дал]: Доброго ранку, екіпаже! Планета, яку ви маєте дослідити, позначена Будівниками як одна з колісок. Вона аж кишить життям, проте є небезпечною. Капітан попросив мене розповісти вам про всі відомі небезпеки, перш ніж ви вирушите.

*** **Клац!** ***

[Майорка Дал]: Будьте максимально обережні й стежте за рівнем кисню — атмосфера планети сприятлива до спалахів пожеж. У деяких місцях достатньо однієї іскри від статичної електрики.

*** **Клац!** ***

[Майорка Дал]: Ми також фіксуємо багато складних форм життя. Надмірна кількість кисню означає, що їхній метаболізм може бути набагато швидшим, ніж у будь-якої земної флори й фауни. Вас може застати зненацька їхня швидкість або сила.

*** **Клац!** ***

[Майорка Дал]: Оскільки ми все ще не знаємо, чого очікувати, ваша місія полягає в тому, щоб дослідити зовнішні шари атмосфери планети й принести якомога більше зразків.

Покладіть карту P130 поверх карт у секторі 1. Розмістіть посадковий модуль у секторі 1.

Відкрийте книгу корабля на с. 24 й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 116

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.



Перейдіть до запису 99.



Перейдіть до запису 80.



Перейдіть до запису 113.

ЗАПИС 117

«Ніхто не відповів на наші заклики. Ми залишилися самі. Невдовзі, незважаючи ні на що, ми вирішили зробити свій хід — ми або знищимо Дал, або помремо, намагаючись це зробити».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні в цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконуйте такі дії:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням або або і кладе їх у пул кидків. Обирати можна лише тих членів екіпажу, які мають це трансформування!
- Підрахуйте кількість або або або результатів у пулі кидків. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно 10 або більше балів, щоб пройти цю перевірку.

Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.

- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1 або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до запису 810. В іншому разі:

Якщо у вас 9 або менше балів: перейдіть до запису 176.

Якщо у вас 10 або більше балів: додайте 1 маркер до пулу перемоги та перейдіть до запису 111.

ЗАПИС 118

[Польова команда]: На зв'язку польова команда. Ми наближаємося до Сонця, слідуючи за косяком мігруючих мікроорганізмів. Вони сповільнюються і роззосереджуються. Істотно підвищується фонові температура. Спектрометрія фіксує кілька хімічних реакцій, що відбуваються всередині них.

[Докторка Корі]: Так. Це збігається з моїми початковими висновками. Найбільш вірогідно, що організм має наблизитися до Сонця, тому що одна з фаз його життєвого циклу потребує такої кількості енергії чи ультрафіолетового випромінювання, яку неможливо досягти в туманності. Тоді...

[Польова команда]: Зачекайте! Щось відбувається. Вони змінили вектор руху!

[Докторка Корі]: Очікувано. Закінчивши те, заради чого вони сюди прийшли, істоти повертаються в темряву туманності.

[Польова команда]: Та ні! Вони рухаються не до туманності. Вони рухаються до нас. Їхня кількість зростає!

[Капітан Веймен]: Польова команда, забирайтеся звідти. Повторюю, скасовую зближення.

*** **Звук двигуна** ***

[Польова команда]: Прийнято. Кінець зв'язку. Трясця, а ці штуки швидкі!

[ШІ «Vanguard»]: Обережно! Досягнуто максимального прискорення, яке є безпечним.

[Польова команда]: Ми не втечемо від них!

Перейдіть до запису 94.

ЗАПИС 119

*** **Металевий скрип корпусу** ***

[Польова команда, оперативник 1]: На зв'язку польова команда! Ці істоти обліпили посадковий модуль. Ви нас чуєте, «Vanguard»?

*** **Радіоперешкоди** ***

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard», ви там? Вони руйнують наш корпус, намагаючись проникнути всередину. Нам потрібна порада, прийом!

*** **Радіоперешкоди** ***

[Польова команда, оперативник 2]: Це марно. Їх надто багато і вони створюють надто багато перешкод. Сигнали не пройдуть крізь них.

[Польова команда, оперативник 1]: То що будемо робити?

*** **Металевий скрип корпусу** ***

[Польова команда, оперативник 2]: Що б ми не робили, слід робити це швидко.

Кожен член екіпажу бере стільки карт секції, скільки зазначено на його планшеті екіпажу. Ви можете використовувати ці карти тільки в спеціальних перевірках кубиками, які можуть трапитися під час цього приземлення залежно від вашого вибору. Ці карти й кубики секцій на планшетах екіпажів не оновлюються між перевірками!

Розподіліть усі карти спорядження, що містяться на посадковому модулі, між членами екіпажу.

Будь-які карти, які стосуються чогось, чого немає на столі (наприклад, карти, які дають вам змогу отримати зачіпки або переміщуватися в інші сектори), не матимуть ніякого ефекту під час цього приземлення.

Перейдіть до запису 123.

ЗАПИС 120

«Ми дозволили Ану здійснити свій план. Вона спокійно зайшла на місток і підірвала свої гранати. Персонал містка був захоплений зненацька, тож ніхто не встиг нічого вдіяти до моменту, коли всі вони лежали на палубі непритомні. Щойно до кімнати знову стало безпечно увійти, Ану відчинила нам двері. Обережно переступаючи через тіла офіцерів, ми взяли під контроль усі консолі».

Позначте квадратик **Є** в записі **930** і додайте **1 маркер** до пулу перемоги. Потім перейдіть до запису **111**.

ЗАПИС 121

Світ відвідувачів: дослідницькі нотатки №3

Ми все ще не впевнені, чи ці провідні структури є природними нервами чи кабелями, створеними за допомогою біоінженерії, хоча ми знаємо, що вони небезпечні — вони проводять електрику такої ж сили, як і магістральні ЛЕП на Землі, але без будь-якої ізоляції. Вони можуть легко нашкодити нам, якщо ми не будемо обережними. Також, здається, вони впливають на навколишні тканини й навіть на неорганічні речовини в різний спосіб. Якби в нас було більше часу, варто було б уважніше вивчити такі структури, адже вони можуть дати нам краще розуміння цього світу.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

 Отримайте 1 .

ЗАПИС 122

«Перед нами кругла секція підлоги перевернулася на 180°. Наріжний камінь тепер висів під підлогою, а перед нами була невелика панель керування з однією великою кнопкою».

Покладіть карту **P433** у секторі **2**. Покладіть карту **P438** у секторі **4**. Будь-якого члена екіпажу можна перемістити з сектора **2** в сектор **4**. Будь-якого члена екіпажу можна перемістити з сектора **4** в сектор **2**.

ЗАПИС 123

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Спробувати відновити зв'язок** — ми можемо спробувати підсилити сигнал настільки, щоб він пройшов повз істот, які нас оточують. Перейдіть до запису **146**.
- » **Взяти зразок істот** — хоч це і ризиковано, але це полегшить їх вивчення. Перейдіть до запису **624**.
- » **Дочекатися порятунку** — на «Vanguard» мають бачити, що ми в біді! Перейдіть до запису **645**.

ЗАПИС 124

Тепер шлях відкрито! Замініть карту в секторі **3** картою **P437**.

Покладіть карту загрози «Вартовий метаедр» у вказаний слот зверху поля планети. Покладіть карту загрози «Адаптивний щит» у вказаний слот зверху поля планети.

Розмістіть фігурку «Вартовий метаедр» у секторі **5**.

ЗАПИС 125

Якщо ви перебуваєте на Сірці, перейдіть до запису **42**.

В іншому разі отримайте травму «Поранення».

ЗАПИС 126

[Час місії 00:03:27]

Зонд наближається до розкопаних в корі. Поблизу плавають рештки гірничої техніки, їхні підсмажені схеми не підлягають відновленню. Кристалічна структура всередині розлому нагадує оптичні волокна — вона тріснула в кількох місцях. Ми перехоплюємо електромагнітне випромінювання, що просочується крізь тріщини. Попередня теорія: ці астероїди є частинами машини, вкритими мінеральною кіркою. Дані відправлено для подальшого аналізу.

[Час місії 00:08:52]

Зонд-дослідник наближається до симетричної скелястої структури, щоб зішкребти зовнішній шар мінералів. Під ним міститься джерело енергії або щось подібне — датчики фіксують зростання електричної активності...

[Час місії 00:08:54]

Спілучний спалах виводить з ладу всіх дослідників. Сенсори «Vanguard» отримують сильний електромагнітний імпульс, а ми спостерігаємо потужний вибух, який шматує пояс астероїдів. Щоб з'ясувати, що сталося, ми маємо проаналізувати всі дані про кристалічне волокно, надіслані зондом до його знищення.

Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців» і перемістіть його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 127

 Якщо цей квадратик уже позначено, це кінець запису. В іншому разі позначте цей квадратик і читайте далі.

[Капітан Веймен]: Вогнева група Альфа, ваш посадковий модуль більше не здатний витримувати обстріл. Відступіть для ремонту та переозброєння.

*** Звук сигналу тривоги ***

[ШІ посадкового модуля]: Виявлено критичні пошкодження!

[Вогнева група Альфа]: Ні. Попався. Попався. Мені лише треба...

*** Вибух ***

[Капітан Веймен]: Вогнева група Альфа, ви нас чуєте? Ми втратили ваш сигнал. Вогнева група Альфа?

[Вогнева група Альфа]: ... Ю-ху! Цього викреслюйте, кеп.

*** Гучні вигуки ***

[Капітан Веймен]: Вітаю, вогнева група Альфа. Це було неперевірено!

- Вилучіть 2 маркери зі слота «Перевага ворога».
- Вилучіть з поля планети карту загрози «Бомбардування» та її фігурку.
- Скиньте карту **P241** («Крейсер арогаторів») із сектора **8**.
- Отримайте унікальне відкриття **8**.
- Скиньте карту місії **M103**.
- Отримайте 1 .
- Вилучіть фігурку посадкового модуля з сектора **8**.
- Поверніть усіх членів екіпажу з сектора **8** у сектор **4**.

ЗАПИС 128

- Покладіть карту **P441** у секторі **6**.
- Покладіть карту **P442** у секторі **7**.
- Покладіть карту **P443** у секторі **8**.
- Покладіть карту **P440** у цей сектор.

ЗАПИС 129

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Я втомилася підніматись.

[Оперативник 2]: Шо?! Та ми весь цей час спускалися!

[Оперативник 1]: Досить жартувати. Ти...

[Оперативник 3]: Він не жартує, ми спускаємося.

[Оперативник 2]: Зачекайте! Нарешті зміна ландшафту! Ось тепер ми піднімаємося.

[Оперативник 1]: Намагаєшся мене обдурити? Я ж добре бачу, що ми спускаємося по схилу...

Вилучіть усі карти ЦОЛ із секторів **1**, **2** і **3**. Замініть ЦОЛ у вашому секторі на **P372**. Замініть ЦОЛ у секторі, сполученому з вашим і на який вказує біла стрілка, на **P371**. Замініть ЦОЛ у секторі, сполученому з вашим і на який вказує чорна стрілка, на **P373**.

ЗАПИС 130

Якщо ваша поточна карта місії **M03**, перейдіть до запису **133**.

В іншому разі перейдіть до запису **132**.

ЗАПИС 131

Запис оператора

Ми обережно видобуваємо корисні копалини, намагаючись уникати дивних кристалічних структур, бо більше не можемо дозволити собі втрачати машини. Виходить непогано — за короткий проміжок часу ми завантажили транспортери рідкісними мінералами й навіть деякими дослідницькими зразками.

Два транспортери злітають, ще один наближається до астероїдів, щоб забрати останню частину вантажу.

Під час його приземлення щось відбувається — кора здригається й тріскається. Раптом машини перестають реагувати. Після цього стається сліпучий вибух!

Втрачено ще більше спорядження. Розвідка мене приб'є.

Отримайте 1 відкриття «Мінерал» і перемістіть його в «Зібрані відкриття».

ЗАПИС 132

Ви занадто далеко відійшли від цілі! Ви не можете просуватися вглиб сфери, доки не завершите свою місію.

Перемістіть свого члена екіпажу назад до сектора 4.

Потім продовжуйте свій хід.

ЗАПИС 133

Звіт про дослідження 16С польової команди

Один із технічних коридорів врешті привів нас до невеликого балкона, прикріпленого до внутрішньої частини сфери. Ми аж роти пороззявляли, дивлячись на величезний простір, що відкрився нашим очам. В середині сфери дрейфував покинутий об'єкт — ціла сонячна система, її сонце було червоним і втомленим.

Ми зняли попередні показники й зробили сканування. Здавалося очевидним, що матерія цієї системи — і, ймовірно, багатьох сусідніх — була перероблена для спорудження цієї величезної структури. Але навіщо йти на всі ці клопоти тільки для того, щоб сховати старий червоний гігант і кілька видобутих скель?

Внутрішня частина сфери вкрита сонячними панелями, спрямованими на сонце, але всі коридори й термінали, які ми бачили, не працюють. Щось зламалося в схемі цієї частини сфери? Чи зможемо ми це виправити?

Покладіть випадкову карту **P000** горілиць у цей сектор.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 134

Перейдіть до запису 148.

ЗАПИС 135

- Скиньте карту **P432** («Фокусування ірисової діафрагми») з сектора 1.
- Якщо карта **P434** («Відхилений струмінь плазми») міститься в секторі 2, скиньте її.
- Якщо карта **P435** («Пекучий струмінь плазми») міститься в секторі 2, замініть її картою **P433**.
- Якщо карта **P436** («Зарядження струменя плазми») міститься в секторі 3, скиньте її.

ЗАПИС 136

- Кожен член екіпажу в секторі 8 отримує травму «Критичне поранення».
- Перемістіть усіх членів екіпажу з сектора 8 у сектор 4.
- Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть карту вашого поточного посадкового модуля у секторі 8 на пошкоджений бік (якщо це не базовий посадковий модуль).
- Вилучіть фігурку посадкового модуля з сектора 8.
- Додайте 1 маркер у слот «Перевага ворога».

ЗАПИС 137

Підказка: подивіться, як змінюється навколишнє середовище, коли ви пересуваєтеся цим дивним місцем.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне:

- » Рухатися з потоком синапсів (слідувати за чорною стрілкою) — перейдіть до запису 141.
- » Рухатися вбік, намагаючись досягти вершини вигнутого горизонту; це може повністю змінити нашу перспективу — перейдіть до запису 129.

ЗАПИС 138

Підсумки дослідження органічної хмари на Kelu-8

Ми очікували, що хмара — це сліди космічної битви, випущений у космос організм або труп чогось, що тут померло. Виявляється, що насправді це хмара інкапсульованих мікроорганізмів, які якимось чином повільно мандрують неосязним космосом і залишають свої спори на кожній планеті, яку пролітають. Їхня здатність злагоджено знаходити свій шлях крізь величезний космос, не стикаючись із жодною небезпекою, надихнула на прорив у наших навігаційних системах.

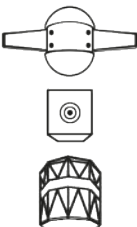
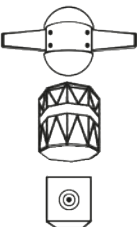
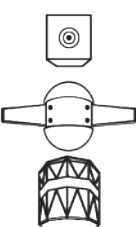
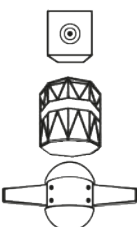
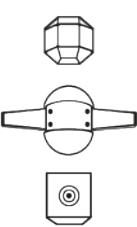
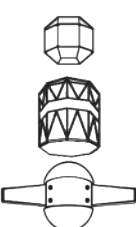
Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

- ☐ Перемістіть карту **A18** («Інопланетна навігаційна консоль») з модифікації посадкового модуля (лоток В) в конверт «В очікуванні...».

Після цього ви можете призначити 3 членів екіпажу, щоб отримати 1 відкриття «Мікроорганізм».

ЗАПИС 139

Як ви хочете розташувати ці частини? Усі гравці мають обговорити й обирати щось одне:

		
» Перейдіть до запису 143.	» Перейдіть до запису 150.	» Перейдіть до запису 177.
		
» Перейдіть до запису 182.	» Перейдіть до запису 185.	» Перейдіть до запису 190.

ЗАПИС 140

Родовище надзвичайно багате, але не надто велике.

- ☐ ☐ ☐ Позначте перший непозначений квадратик і продовжуйте гру. Якщо всі квадратики позначені, читайте далі.

Ми вичерпали родовище.

Отримайте верхнє унікальне відкриття на полі планети (якщо такі є). Тоді замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P011**.

ЗАПИС 141

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Це я божеволію, чи весь цей світ з'їхав з глузду?

[Оперативник 2]: І те, й інше. Але що ти маєш на увазі?

[Оперативник 1]: Підніми очі — перед нами той самий краєвид, що й позаду нас.

[Оперативник 2]: Гмм...

[Оперативник 1]: Так, дійсно. А ще я думаю, що це горизонт рухається, а петля залишається на тому ж місці.

[Оперативник 2]: Відносний рух?

[Оперативник 1]: Я не впевнена...

Якщо ви в секторі:

1 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети у секторі 2. Переконайтеся, що ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься в секторі 2, а ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») — у секторі 3. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

2 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі 3. Переконайтеся, що ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься в секторі 3, а ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») — у секторі 1. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

3 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі 1. Переконайтеся, що ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься в секторі 1, а ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») — у секторі 2. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

ЗАПИС 142

- Покладіть карту **P234** у свій сектор, якщо її там ще немає.
- Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть один обраний вами посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.

- Якщо сума **рангів** обраних вами членів екіпажу дорівнює **4 або більше**, просуньтеся зеленим треком на карті **P241** («Крейсер аррогаторів») у секторі **8** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу із секції **безпеки** або **розвідки**, просуньтеся зеленим треком на карті **P241** («Крейсер аррогаторів») у секторі **8** на один.
- За кожного обраного члена екіпажу з трансформуванням  або  на карті члена екіпажу, просуньтеся зеленим треком на карті **P241** у секторі **8** на один.
- Помістіть усіх обраних членів екіпажу в слот «Бойові втрати» на краю поля планети.

Якщо маркер на зеленому треку досягнув поля із наслідками:
обрані вами члени екіпажу досягли своєї цілі та загинули.
Перейдіть до **запису 590**.

Якщо маркер на зеленому треку не досяг поля із наслідками:
обрані вами члени екіпажу не змогли досягти цілі та загинули.
Вам необхідно відправити іншу команду для завершення завдання!
Перейдіть до **запису 607**.

ЗАПИС 143

Перейдіть до **запису 217**.

ЗАПИС 144

Історія дослідження технології вимірів, уривок

Серед багатьох інших знахідок на рідній планеті відвідувачів, наша польова команда знайшла об'єкт, який врешті дав нам краще розуміння додаткових вимірів, прихованих від наших органів чуття, і того, як вони взаємодіють із тими, які ми здатні досягнути. Це був наш перший вагомий крок до розвитку абсолютно нової галузі технологій. Звісно, тоді ми ще не уявляли, скільки зусиль доведеться докласти й наскільки важливою буде ця технологія для успіху «Vanguard». І це було далеко не єдине, що ми знайшли під час цієї місії...

Якщо дослідницький проєкт **R20** («Фізика підпростору») у дослідницьких проєктах, перемістіть його в конверт «В очікуванні...». В іншому разі отримайте 1  та 1 відкриття «Технологія прибульців». Потім перейдіть до **запису 752**.

ЗАПИС 145

Поверніть унікальні відкриття **35** і **38** до унікальних відкриттів. Потім скиньте всі місії. Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 146

***** Гучні перешкоди *****

[Польова команда, оперативник 1]: Це марно. Кожен із цих мікроорганізмів — маленький реактор. Вони своєю кількістю створюють достатньо енергії та радіації, щоб заблокувати будь-які сигнали.

[Польова команда, оперативник 2]: Стоп, ти сказав «радіація»?

[Польова команда, оперативник 1]: Угу. Сподіваюся, ти не планував завести дітей...

[Польова команда, оперативник 2]: Гаразд. Думаю, нам вдасться збільшити потужність сигналу. Треба перенаправити живлення, зняти захисні обмеження з антени, перепрограмувати систему комунікації...

***** Скрегіт металу *****

[Польова команда, оперативник 1]: А є шанс, що ми встигнемо зробити це вчасно?

[Польова команда, оперативник 2]: Є.

***** Скрегіт металу *****

[Польова команда, оперативник 2]: Мабуть.

Усі гравці мають порадитися й обрати одного члена екіпажу, який, на думку більшості, найкраще підходить для роботи з високотехнологічним обладнанням посадкового модуля. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії. Потім перейдіть до **запису 167**.

ЗАПИС 147

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 772**.

☐ Перейдіть до **запису 756**.

ЗАПИС 148

Звіт про інцидент 96/F

Ми швидко зрозуміли, що наш запах і зовнішній вигляд дратує клішів. Щоразу, коли ми зустрічалися, вони виділяли феромони, які, мабуть, попереджали інших клішів про небезпеку — і з кожною зустріччю їх агресивність зростала. Ми розуміли, що це лише питання часу, коли все стане дуже погано.

Якщо маркер міститься в останньому слоті треку часу глобальної умови «Близький контакт», обнулите цей трек.

Потім позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Кліщі починають помічати нашу присутність. Ми маємо поводитись обережно!

☐ Ми маємо обійти недружню групу клішів. Кожен член екіпажу в цьому секторі .

☐ Кліщі намагаються прогнати нас. Кожен член екіпажу в цьому секторі  + .

☐ Вони переслідують нас із відверто ворожими намірами. Кожен член екіпажу в цьому секторі негайно переміщується в інший сполучений сектор на свій вибір і кидає .

☐ Кліщі атакують нас! Кожен член екіпажу в цьому секторі негайно виконує перевірку кубиками в такому порядку: безпека, розвідка, наука, інженерія.



Нічого не відбувається

Отримайте травму
«Поранення».

ЗАПИС 149

Особистий щоденник докторки Корі, запис №213

Ми перемогли, але то була Піррова перемога. Коли дим розвіявся й ми почали підраховувати наші втрати, реальність просто вибила з нас дух. Ми втратили багатьох хороших друзів і товаришів по службі, офіцера Центру зв'язку Nagi та мого дорогого друга — пілотесу ПРМ Маркеса. У капітана Веймена було критичне поранення, і судячи з того, що я бачила на обличчях наших медиків — йому залишилося недовго топтати ряст. Ми залишилися горювати на кульгаючому, пошкодженому кораблі. У нас не було змоги повернутися додому, чи дістатися кудись далі кількох найближчих систем. Як і багато інших, я побоювалася, що це був кінець «Vanguard» та нашої місії...

Ви завершили місію!

- Отримайте унікальне відкриття **11**.
- Підрахуйте кількість маркерів у слоті «Перевага ворога». Додайте 2 бали за кожну карту члена екіпажу в слоті «Бойові втрати» зліва від поля планети. Відніміть по 1 балу за кожен . Підрахуйте остаточний результат і застосуйте відповідний ефект із наведених нижче.
 - **16 або більше** — ходен член екіпажу не підвищує ранг!
 - **5–15** — всі члени екіпажу 1-го рангу, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують свій ранг. Якщо члени екіпажу секції не брали участь у цьому дослідженні, один обраний член екіпажу 1-го рангу такої секції може підвищити свій ранг.
 - **4 або менше** — всі члени екіпажу 1-го та 2-го рангу, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують свій ранг. Якщо члени екіпажу секції не брали участь у цьому дослідженні, один обраний член екіпажу 1-го або 2-го рангу такої секції може підвищити ранг.

Перейдіть до **запису 158**.

ЗАПИС 150

Перейдіть до **запису 217**.

ЗАПИС 151

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Стій!

[Оперативник 2]: Але ми мусимо їх оглянути, бо нічого не дізнаємося!

[Оперативник 1]: Чорт. Системи цієї кімнати увімкнені!

[Оперативник 2]: Ми маємо їх оглянути! Якщо цей корабель впаде, все буде втрачено. Всі ці знання! Їхня історія!

[Оперативник 1]: Грррр!

[Оперативник 2]: Ти в порядку?

[Оперативник 1]: Кляті вібрації! Я в порядку.
Я ж казала, це небезпечно!

[Оперативник 2]: Мабуть, але ти це бачиш? Щось відкрилося. Воно веде до... ох... ще більше трупів.

- Витягніть карту приземлення **L12** зі сканера та вилучіть її з гри.
- Замініть цю карту ЦОЛ картою **P297**.
- Скиньте карту місії **M130** і відкрийте карту місії **M131**.

ЗАПИС 152

[Польова команда]: Ми знайшли багато цікавих деталей і один дивний інопланетний модуль.

[Центр зв'язку]: ...

[Польова команда]: Прийом, «Vanguard»?

[Центр зв'язку]: Вас зрозумів, польова командо. Вибачте, я не знав, що ви чекаєте на похвалу. Чудова робота!

[Польова команда]: ...

Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців» й унікальне відкриття **10**. Замініть поточну карту ЦОЛ картою **P141**.

Знайдіть карту ситуації **S12** («Заборонені наркотики») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливій ситуації (лоток B) — з наукових лабораторій стався витік даних досліджень відкриттів і цим скористалися зловмисники.

ЗАПИС 153

Медичний звіт 189F, уривок

Тих, хто ухвалив рішення взяти цей радіоактивний мотлох на наш корабель, потрібно притягнути до відповідальності. Кілька членів екіпажу захворіли на променеву хворобу, і нікому невідомо, скільки з тих, хто перебуває в камерах гібернації, постраждали також! Я впевнений, що це рішення буде мати наслідки для нас ще багато років. Лишається сподіватися, що відкриття, які ми зробили, варті всіх цих страждань...

Отримайте 2 відкриття «Технологія прибульців» і перемістіть їх у зібрані відкриття.

ЗАПИС 154

Світ відвідувачів: дослідницькі нотатки #9

[дані пошкоджено]

Світ відвідувачів: дослідницькі нотатки #9 — виправлення

Ми не змогли відновити оригінальний файл. Однак ми зібрали інформацію з інших нотаток і поговорили з автором (який, на жаль, мало що пам'ятає).

Ймовірно, у площині відвідувачів набагато більше вимірів, ніж у нашому світі. Ми, люди, не маємо ні органів чуття, ні технологій для їх сприйняття — ми відчуваємо запаморочення, галюцинації, калічимо тіла, коли «падаємо у двадцятиметрову прірву», якої не існує для наших органів чуття.

Щоб «протистояти» нашій сліпоті, ми можемо просто рухатися вперед по прямій лінії та сподіватися на краще.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Отримайте 2 зачіпки «Технологія прибульців».

ЗАПИС 155

- Скиньте карту місії **M35** («Екосистема, що в'яне»).
- Переверніть карту підвищення рангу боком «Виконано» догори — вона вважається виконаною, незалежно від правил її виконання.
- Кожен член екіпажу оновлює 2 .
- Замініть карту **P164** («Заражений біом») картою **P000**.

ЗАПИС 156



Якщо цей квадратик уже позначено, перейдіть до запису 161. В іншому разі позначте його та читайте далі.

Запис оператора

Цей кубоїд був виготовлений зі сталі, яка побіліла від космічного випромінювання, але, ймовірно, була червоною раніше. Попереднє сканування показує, що він наповнений радіоактивними речовинами, небезпечними для нас, але може приховувати цікаві нам таємниці, оскільки

цей об'єкт, поза сумнівом, штучний.

Виберіть щось одне:

- » **Знищити кубоїд** — перейдіть до запису 174.
- » **Взяти контейнер для дослідження** — перейдіть до запису 153.

ЗАПИС 157

Звіт № 77 про події

Ми билися поруч із цими дивними створіннями зі зупальцями. Мої товариші кажуть, що незабаром аргогатори відступили, але я не побачила цього, як і моменту, коли істоти повернулися у свій портал, не залишивши по собі майже ніяких слідів. В останні миті бою навколо ядра в мене влучив промінь аргогатора. Наступне, що я пам'ятаю, як прокинулася тут, у медпункті. Який, кажете, сьогодні день?

Скиньте карту місії **M102**.

Перейдіть до запису 149.

ЗАПИС 158

- Поверніть усі карти **P001** і **P000** із поля планети в цікаві об'єкти та локації.
- Вилучіть із гри всі карти місій, карти глобальних умов та інші карти ЦОЛ, що залишилися на полі планети.
- Візьміть усі карти членів екіпажу зі слота «Бойові втрати».
- Покладіть їх будь-де на планшетах екіпажу їхніх секцій (навіть якщо секція не брала участі в місії) і зніміть їхні протектори рангу.
- Візьміть усі карти членів екіпажу зі слотів секцій під полем планети і перемістіть їх у незадіяний екіпаж.
- Покладіть карту цілі **O05** («Шкутильгаючи далі») в конверт «В очікуванні...».
- Знайдіть карту ситуації **S15** («Несправність генератора») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливій ситуації (лоток B).
- Відкрийте книгу корабля на с. **4** (картотримач містка — подорож) і перемістіть карту **B01** («Посилений корпус») назад до покращень містка. Потім замініть поточну карту технологічного рівня на с. **3** на **технологічний рівень 0**.
- Перемістіть усі ,  і  з мішечка назад у відповідні пули поруч із книгою корабля.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 159

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне:

- **Рухатись назад** (слідувати за білою стрілкою) — перейдіть до запису 162.
- **Рухатись уперед** (слідувати за чорною стрілкою) — перейдіть до запису 171.
- **Рухатись убік, намагаючись досягти вершини вигнутого горизонту**; це може повністю змінити нашу перспективу — перейдіть до запису 173.

ЗАПИС 160

[Польова команда, оперативник 1]: Є новини від секції науки?

[Центр зв'язку]: Завантажую їхній аналіз. Вже має бути у вас.

[Польова команда, оперативник 1]: Дайте нам хвилинку...

[Польова команда, оперативник 1]: Що ж, ми були праві! Ця машина мала посіяти насіння життя на цій планеті, але не зробила цього. Увімкнути її? Чи ви хочете, щоб ми доставили її на «Vanguard»?

[Центр зв'язку]: Наказ капітана чіткий. Ви маєте...



Якщо цей квадратик не позначено, позначте його та отримайте 1 .

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Увімкнути машину, бо цього хотіли Будівники** — перейдіть до запису 175.
- » **Розібрати машину на частини** — перейдіть до запису 152.
- » **Залишити машину в спокої; можливо, ви повернетесь сюди пізніше** — нічого не відбувається.

ЗАПИС 161

Журнал дослідження FP-T-9

Свій вільний час ми витратили на вивчення траєкторії польоту кубоїда — схоже, він прилетів сюди з якоїсь далекої планетарної системи й був випадково захоплений

гравітацією. Спершу хтось пожартував, що це просто контейнер з небезпечними відходами, викинутий у космос якоюсь інопланетною цивілізацією. Тоді ми просто посміялися.

А тепер ми всі думаємо, що так могло бути насправді.

Ви можете призначити двох членів екіпажу, щоб отримати 1 .

ЗАПИС 162

Листи з пекла Ешера

Як панцюг на шестірні, мене намотують, накручують, згинають. Кожен крок — це біль, а також — полегшення. За одну мить я долаю кілометри.

Якщо ви в секторі:

1 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **3**. Переконайтеся, що карта ЦОЛ **P373** («Пульсуючі вусики») міститься в секторі **2**, а ЦОЛ **P370** («Пагорби синапсів») — у секторі **3**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

2 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **1**. Переконайтеся, що карта ЦОЛ **P373** («Пульсуючі вусики») міститься в секторі **3**, а ЦОЛ **P370** («Пагорби синапсів») — у секторі **1**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

3 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **2**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P373** («Пульсуючі вусики») міститься в секторі **1**, а ЦОЛ **P370** («Пагорби синапсів») — у секторі **2**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

ЗАПИС 163

Дослідний запис Муспельгейма

Наші знахідки в цьому таємному анклаві були пов'язані з усім, що ми вже знайшли чи планували знайти. Щоб зрозуміти письмена й малюнки, нам потрібно було побачити їх в іншому контексті. Щоб зрозуміти їхні цивільні машини, ми мали вивчити схеми їхніх більш мілітарних пристроїв. Тут усе мало багатоцільове призначення, і тільки поглянувши на все це загалом, можна було отримати якісь результати.

Виконайте такі кроки:

- Якщо в секторі **4** є маркер, скиньте його й отримайте унікальне відкриття **20**.
- Якщо в секторі **5** є маркер, скиньте його й отримайте унікальне відкриття **21**.
- Оновіть 2 .
- Якщо відкрито карту місії **M131**, перевірте, чи ви виконали її вимоги.

ЗАПИС 164

 Позначте цей квадратик. Якщо цей квадратик уже позначено, нічого не відбудеться — продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі.

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: На зв'язку вогнева група Альфа. Палуби чисті. Повторюю: палуби чисті. Ми перемогли.

[Лідер секції]: ...

*** **Вибух** ***

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Місток, що у вас відбувається? Який наказ?

[Лідер секції]: ...

[Вогнева група Альфа, оперативник 2]: Радіо працює? Може, вони не можуть...

[Лідер секції]: ... Відволікаючий маневр! Місток не був їхньою головною ціллю. Поки ми відбивали їхню атаку, інші групи зайняли позиції навколо ядра «Vanguard». Вони атакують його з усіх сторін. Там наша секція безпеки, але вони довго не протримаються. Капітан Веймен веде до них підмогу. Якщо ви це чуєте, прямуйте до ядра. Якщо ви...

*** **Статичні шуми** ***

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Ядро! Це єдина частина корабля, яку ми не можемо відремонтувати чи замінити.

[Вогнева група Альфа, оперативник 2]: Їм відомо про це. Ну ж бо, поспішаймо.

- Замініть ЦОЛ у секторі **2** картою **P242**.
- Отримайте 1 .
- Скиньте карту місії **M101**.
- Знайдіть карту місії **M102**, покладіть її поруч із полем планети й прочитайте текст на ній.
- Якщо тепер ваш член екіпажу перебуває в секторі з розкритим номером запису, перейдіть до цього запису.

ЗАПИС 165

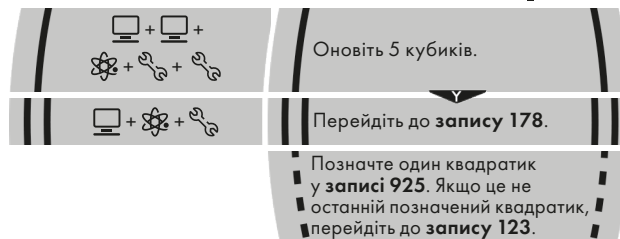
[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ви знаєте, що робити, польова команда. Це ідеміський світ-храм. Веріть усе, що може допомогти у наших дослідженнях, але не зловживайте гостинністю. Спираючись на наші ґрунтовні знання про цю планету, ми проклали безпечний шлях приземлення, а це означає, що на вас не має чекати жодних сюрпризів унизу. Кінець зв'язку.

- Відкрийте Планетопедію на с. **24–25** («Ідеміська спільнота»).
- Покладіть карту загрози «Ідеміський пільгрім» у вказане місце над полем планети, а фігурку загрози ідеміського пільгріма розмістіть у секторі **7**.
- Знайдіть карту місії «Полювання за сміттям» (**M10**), покладіть її у слот місії на полі планети та прочитайте її текст.
- Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 167

Член екіпажу, обраний у попередньому записі, виконує наступну перевірку кубиками. Інші члени екіпажу можуть допомагати йому так, наче вони перебувають у тому самому секторі. Ігноруйте будь-які карти або ефекти спорядження, які стосуються того, чого немає на столі (наприклад: карти, які дозволяють вам брати зачіпки або пересуватися в інші сектори). Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками під час цього приземлення.

 **ПІДСИЛИТИ ПЕРЕДАВАЧ ПОСАДКОВОГО МОДУЛЯ**
!! = 



ЗАПИС 168

Хоча ми й не бачили її обличчя, та з пониклої постави істоти могли сказати, що вона була розчарована. Деякий час вона залишалася нерухомою, а потім заговорила, і наш ШІ почав перекладати.

Перейдіть до запису **336**.

ЗАПИС 169

«Наш заклик братись до зброї пролунав по усьому кораблю — і скрізь він натрапляв на сприйнятливі вуха. Вільшість членів екіпажу пристали на наш бік, в тому числі дехто з кращих лейтенантів Дал. Але вона все ще не здавалася. Натомість зібрала всіх вірних людей і почала штурмувати місток менш, ніж через 30 хв після нашого вторгнення».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та члени екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні в цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте такі дії:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  або  або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість  або  або  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **6 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1  вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають всіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до запису **810**. В іншому разі:

Якщо у вас **5 або менше балів**: перейдіть до запису **176**.

Якщо у вас **6 або більше балів**: додайте **1 маркер** до пулу перемог і перейдіть до запису **403**.

ЗАПИС 170

Дослідний запис Муспельгейма

Ми були змушені припинити наші дослід. Системи життєзабезпечення покинутого об'єкта прокинулися, миттєво вичерпавши запаси енергії, і вся конструкція почала занурюватися в пекло внизу. У нас були артефакти: три фрактальні Розетські камені, як ми тоді гадали. Ми не змогли врятувати цей покинутий об'єкт, але сподівалися дізнатися багато нового про ці види завдяки артефактам.

Скиньте карту місії **M131** і відкрийте карту місії **M134**.

ЗАПИС 171

Листи з пекла Ешера

Шлях розгортається переді мною, як клубок пряжі. Я подорожую догори ногами, а горизонт нерухомий. Запаморочення просто вбиває, але якщо мене знудить у скафандр, то мене чекають серйозні неприємності. Я маю спостерігати за поведінкою петлі.

Якщо ви в секторі:

1 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **2**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») міститься в секторі **2**, а ЦОЛ **P373** («Ппульсуючі вусики») — у секторі **3**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

2 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **3**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») міститься у секторі **3**, а ЦОЛ **P373** («Ппульсуючі вусики») — у секторі **1**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

3 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **1**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») міститься у секторі **1**, а ЦОЛ **P373** («Ппульсуючі вусики») — у секторі **2**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

ЗАПИС 172

Матеріали військового трибуналу 35/А, свідчення 3 польової команди

Ми були впевнені, що відповідач помре, відбиваючись від кліщів. Але тоді помітили контейнер. Відповідач відкрив його й вилив маточне молочко на вершину кургану. Кліщі одразу втратили до нас інтерес і кинулися рятувати кожну краплину слизу. Ми змогли зловити відповідача одним із тросів, а тоді полетіли в безпечне місце.

Усі члени польової команди твердо переконані, що відповідача слід виправдати за всіма звинуваченнями, включно з невиконанням прямого наказу й знищенням цінного зразка. Натомість, ми рекомендуємо відповідача до нагородження медаллю «За відвагу».

- Скиньте карту місії **M52**.
- Отримайте 1 .
- Скиньте унікальне відкриття **33**.
- Перейдіть до запису **203**.

ЗАПИС 173

Листи з пекла Ешера

Горизонт раптово перевертається. Мої кишки скручує. І я опиняюсь у тому ж — але водночас у іншому — місці.

Вилучіть усі карти ЦОЛ із секторів **1**, **2** і **3**. Замініть ваш ЦОЛ на **P373**. Замініть ЦОЛ у секторі, на який вказує біла стрілка, на **P372**. Замініть ЦОЛ у секторі, на який вказує чорна стрілка, на **P370**.

ЗАПИС 174

Аудіозапис містка

— Це тупо. Просто тупо!

— Але чому? Це було чудове шоу — ніколи не думав, що побачу феєрверки в космосі.

— Візуально — так. Але без звуку... Це не те.

— Знаєш, а я можу вставити звук.

— Справді? То зроби це!

— Але це буде тобі коштувати кількох десертів у кантині.

Підніміть бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. **3**). Якщо бойовий дух вже «Високий», натомість отримайте 1 .

ЗАПИС 175

[Польова команда]: Працює! Не так ефектно, як ми очікували, але... вона розпилила навколо суміш багату на амінокислоти й бактерії на основі ДНК. Життя Будівників! Наші витoki!

[Центр зв'язку]: Візьміть із собою зразки. Можливо, вдасться дізнатися щось нове.

[Польова команда]: Вже зроблено. Я вся ними покрита.

Отримайте 1 . Отримайте унікальне відкриття **10**. Замініть цю карту картою **P138**.

Знайдіть карту ситуацій **S12** («Заборонені наркотики») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток В) — з наукових лабораторій стався витік даних досліджень відкриттів і цим користалися зловмисники.

ЗАПИС 176

Перевірте, чи позначено квадратик **Б** у записі **930** — якщо так, то переходьте до запису **181**. В іншому разі читайте далі.

«Сутичка з людьми Дал швидко пішла не на нашу користь. У них була краща зброя, краща підготовка і їх було більше. Але тоді з'явився капітан Веймен на чолі невеликої групи солдат, які ймовірно звільнили його, поки ми були зайняті на містку. Веймен узяв на себе командування й багато морських піхотинців склали зброю, не бажаючи виступати проти свого капітана. Ми перемагали. А тоді важкий снаряд пробив його тулуб наскрізь. Ми винесли його із зони бойових дій і намагалися стабілізувати стан. Там капітан Веймен і помер, з посмішкою на вустах, в оточенні свого вірного екіпажу. Ми втримали місток. Ми перемогли — але якою ціною?»

Позначте квадратик **Б** у записі **930**. Перейдіть до запису **403**.

ЗАПИС 177

Перейдіть до запису **217**.

ЗАПИС 178

[Польова команда, оперативник 1]: Ви нас чуєте, «Vanguard»?

[Капітан Веймен]: Слава Богу! Так, ми чуємо вас, польова командо. Нам довелося відвести «Vanguard» подалі від зграї, щоб не привабити цих істот. Який ваш статус?

[Польова команда, оперативник 1]: Корпус ледь тримається. Чи можете ви нам якось допомогти?

Якщо в записі **910** позначено квадратик **Б**, перейдіть до запису **192**.

Якщо в записі **910** позначено квадратик **В**, перейдіть до запису **183**.

В іншому разі перейдіть до запису **620**.

ЗАПИС 179

Дослідний запис Муспельгейма

Незважаючи на використання механічного інтерфейсу, все ж це складний механізм, який контролює захист елементів цього покинутого об'єкта. Механізм пошкоджений (або ми не змогли знайти спосіб, як його правильно використовувати) і пропонує лише обмежену кількість функцій.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

» **Активувати свинцевий захисний екран** — перейдіть до запису **401**.

» **Активувати вакуумний захисний екран** — перейдіть до запису **449**.

ЗАПИС 180

Звіт № 76 про події

Так, я була поряд з ядром, коли це сталося. Ми з приятелями прибули одними з останніх. Коли ми з'явилися біля ядра, вогневі групи, які вже були тут, робили неможливе — вони відбивали атаки ворога! Саме тоді капітана Веймена було поранено. Ось він очолював атаку, а наступної миті напівсидячи притулювся спиною до ядра, з діркою в грудях. Ворог скористався нашим шоком і розгубленістю, наступаючи з усіх боків. Вони обійшли наше укриття з флангу, змушуючи нас задкувати крок за кроком. Незабаром нам

буквально нікуди було відступати. Я думала, що це кінець «Vanguard». Я справді так думала. І раптом щось з'явилося позаду нас, його шупальця торкнулися моїх плечей. Я не збагнула, як воно пересувалося — йшло чи летіло, але воно ледь торкалося підлоги. Аррогатори, здавалося, були шоковані, проте знову відкрили вогонь. Ці нові істоти у відповідь застосували дивну зброю, яка вивергала різні їдкі сполуки. Я не могла зрозуміти, звідки вони взялися. Тоді я обернулася до ядра й побачила, як один із них вийшов зі сліпучого світла ядра «Vanguard», наче з якогось порталу. Позаду з'явилися й інші, і присягаюся, що на мить я побачила якийсь інше місце, з червоними пульсуючими стінами, місце десь за межами ядра.

Та найбільше мене вразив символ, зображений на округлих пластинах броні істот — той самий символ, що був на кораблі прибульців, що став основою «Vanguard», пізніше використаний Ініціативою «Vanguard» як логотип. Той самий символ був і на моєму бейджі та жетонах. І я зрозуміла: старі власники ядра вирішили втрутитися. Ми не хотіли, щоб вони взяли на себе основний удар. Тож перегрупувалися й пішли вперед поряд із нашими новими союзниками.

Скиньте карту місії **M102**.

Перейдіть до **запису 149**.

ЗАПИС 181

Перевірте, чи позначено квадратик **A** в **записі 930** — якщо так, перейдіть до **запису 193**.

В іншому разі читайте далі.

«Сутичка з людьми Дал швидко пішла не на нашу користь. У них була краща зброя, краща підготовка і їх було більше. Але тоді з'явилася Ану, розмахуючи ідемієською рушницею й ведучи за собою невелику групу солдат. Вони атакували з флангу, змусивши багатьох морпхів скласти зброю. Ми перемогли. А тоді важкий снаряд пробив тупуб ідемієки наскрізь. Ми винесли Ану із зони бойових дій і намагалися стабілізувати її стан, але виявилось, що ми надто мало знаємо про її анатомію. Вона померла з посмішкою на вустах. Ми втримали місток. Ми перемогли — але якою ціною?»

Позначте квадратик **A** в **записі 930**. Перейдіть до **запису 403**.

ЗАПИС 182

Працює! Дверний отвір в кінці зали повільно відчиняється, відкриваючи сходи, що ведуть вглиб.

Замініть карту в цьому секторі картою **P445**.

ЗАПИС 183

[Капітан Веймен]: На щастя, у мене є дехто, хто може це зробити.

[Мертвомовець]: Моя винахідливість може врятувати вас, люди. Під час довгих завойовницьких воєн я зустрічав тих, хто зараз оточив вас. Беззаперечно, що я впорався краще, ніж жалюгідні спроби, які ви демонструєте. У своїй пам'яті маю зброю — чому, яку я розробив, щоб очистити будь-які системи, колонізовані цими паразитами. Завантажую дані на посадковий модуль, поки ми говоримо. Вам доведеться синтезувати її на борту. Вашої польової лабораторії має бути достатньо, за належної кваліфікації.

[Докторка Корі]: Секундочку! Це вб'є... їх усіх?

[Мертвомовець]: Так. Ми спеціально розробили її, щоб знищити кожного з цих паразитів, інакше вони знову розмножаться.

[Докторка Корі]: Це не паразити! Це унікальні, невідомі форми життя.

[Мертвомовець]: Вони не можуть ні служити, ні битися. Вони паразити.

[Докторка Корі]: Ми не можемо просто вбивати кожен небезпечний вид, який зустрічаємо! Це наукова місія.

[Мертвомовець]: Робіть, що хочете. Якщо ви цінуєте їхнє життя більше ніж власний екіпаж, хай буде так. Якщо ні, я чекаю вашої команди, щоб синтезувати чуму.

[Капітан Веймен]: Польова команда, ви мене чуєте? У нас є рішення, яке дасть змогу позбутися цих істот. Прикро, але в цьому разі ми втрачимо будь-яку можливість їх вивчити. Повідомте, якщо ви побачите якийсь інший варіант, або доведеться виготовити й випустити реагент.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Спробувати синтезувати чуму Мертвомовця** — перейдіть до **запису 187**.
- » **Спробувати отримати зразок істот і знайти інше рішення** — позначте один квадратик в **записі 925**. Якщо це не останній позначений квадратик, перейдіть до **запису 624**.

ЗАПИС 184

[Польова команда]: На зв'язку польова команда. Політ пройшов нормально; поки все виглядає добре. Загроз у зоні приземлення немає. Ми готові вирушити до колонії. Ви нас чуєте?

*** Тиша ***

[Польова команда]: «Vanguard», прийом! Здається, у нас проблеми з радіозв'язком.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Вибачте, польова команда. Натиснула не ту кнопку. Це моя перша місія як зв'язківця космічного корабля.

[Польова команда]: Давайте без нагадувань про бідолошного сержанта Нагі.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Вибачте!

*** Кроки ***

[Польова команда]: Наближаємося до структур. Вони виглядають давно покинутими. Розгортаємо сканувальні дрони. Скоро дані будуть у вас.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Отримуємо ваші дані, польова команда. Там не залишилося нічого живого.

[Польова команда]: Отже, ми запізнилися?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Схоже, що так. Виходячи з даних, ШІ визначив, що це місце було покинуте пару сотень років тому. Приблизно тоді ж, коли планета пережила потужну геомагнітну інверсію.

[Польова команда]: Жодних тіл. Жодних особистих речей. Більшість приміщень було вичищено. Схоже на організовану евакуацію. Чи означає це, що вони мали куди йти?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Правильно. Ми підозрюємо, що це Gliese 368–2, сусідня система, яку позначили Будівники.

[Польова команда]: Гаразд, ми досягли чогось схожого на посадковий майданчик. Кораблів немає, але ми фіксуємо резервуари з рідиною під поверхнею.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Чудова знахідка, польова команда. Схоже, вони залишили багато пального. На «Vanguard» саме закінчуються запаси енергії, тож пальне може стати нам у нагоді. Погляньте, що ще можна знайти.

[Польова команда]: Зрозуміла, кінець зв'язку.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 3 .

Важливо: що б ви не робили далі, переконайтеся, що у вас залишилося достатньо енергії для досягнення системи **Gliese 368–2**.

ЗАПИС 185

Перейдіть до **запису 217**.

ЗАПИС 186

Запис досліджень 14/74–A

Цей печерний комплекс охоплює більшу частину зони міста. Розміщення його нижче (гіпотетичного) рівня поверхні міста дозволило його частинам вціліти. Ми змогли отримати доступ до одного із залів комплексу, скориставшись якимось службовим пандусом. Через відсутність зв'язку з «Vanguard» і брак часу нам довелося відмовитися від стандартних методів дослідження на користь швидкого обстеження залишків.

Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців». Замініть карту в цьому секторі картою **P323**.

ЗАПИС 187

Усі гравці мають обговорити й обрати одного члена екіпажу, який, на думку більшості, найкраще підходить для виготовлення в лабораторії синтетичної чуми за інструкцією Мертвомовця. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки. Після цього перейдіть до **запису 189**.

ЗАПИС 188

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Це має спрацювати! Консоль працює. Усі засоби зв'язку працюють.

[Капітан Веймен]: Гарна робота, групо Альфа! Тепер ми можемо координувати оборону по всьому кораблю. А тепер забирайтеся звідти й покажіть цим нападникам, з чого зроблені земляни!

Замініть карту у вашому секторі картою **P230**.

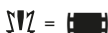
Примітка: у слоті «Перевага ворога» надрукована спеціальна дія, яка доступна в багатьох місцях на полі планети і може бути застосована, щоб зменшити перевагу ворога. Хоча використання цієї дії може коштувати життя вашим членам екіпажу, але допустити захоплення ворогом «Vanguard» коштуватиме ще дорожче!

ЗАПИС 189

Член екіпажу, обраний у попередньому записі, виконує наступну перевірку кубиками. Інші члени екіпажу можуть допомогати йому так, наче вони перебувають у тому самому секторі. Ігноруйте будь-які карти або ефекти спорядження, які стосуються того, чого немає на столі (наприклад: карти, які дозволяють вам брати зачіпки або пересуватися в інші сектори). Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевітками під час цього приземлення.



СИНТЕЗУЙТЕ ЧУМУ МЕРТВОМОВЦЯ



	Отримайте 1 , оновіть 5 кубиків.
	Перейдіть до запису 651 .
Позначте один квадратик у записі 925 . Якщо це не останній позначений квадратик, перейдіть до запису 624 .	

ЗАПИС 190

Перейдіть до **запису 217**.

ЗАПИС 191

Вилучіть із гри карту місії **M03**.

Вилучіть із гри 5 навчальних карт подій.

Вилучіть із гри всі карти травм «Просто подряпина!» включно з тими, які приєднані до планшета екіпажу.

Тепер ви готові покинути планету! Зверніть увагу: оскільки в першій місії не використовувалися посадковий модуль, колоди відкриттів, зачіпок, загроз і деяких інших елементів гри, деякі процедури книги корабля будуть посилатися на компоненти, яких немає на столі. Ви можете сміливо ігнорувати ці кроки.

А тепер відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 192

[Капітан Веймен]: На щастя, у мене є дехто, хто може це зробити.

[Раб]: Ми — тобто я, ваш колега з «Vanguard» — я багато чого дізнався від королеви відвідувачів під час нашого короткого спілкування. За словами вашого капітана, ви зараз не в тому місці. Справа в тому, що місце не має значення. Змінити місце легко. Відвідувачі вдосконалили мистецтво підпросторових подорожей. Я можу повернутися у свій... тобто в їхній вимір і прокласти тунель до посадкового модуля, щоб допомогти вам евакуюватися.

[Капітан Веймен]: Ось так просто? Ти можеш просто піти й забрати їх?

[Раб]: Ні. Для будівництва тунелю мені знадобляться деякі екзотичні матеріали. Але на вашому кораблі їх має бути вдосталь. Вашим людям також потрібно буде спорудити маяк на своєму кораблі, щоб я знав, де мені з'явитися. О, і їхній посадковий модуль, звісно, залишиться там.

[Капітан Веймен]: Ви чули Раба, польова командо! Ціна висока, але думаю, що кращого способу доставити вас сюди цілими й неушкодженими немає. Ви готові спробувати?

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастороні немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Прийняти допомогу Раба і спробувати спорудити маяк на кораблі** — перемістіть 2 будь-які карти відкриттів із зібраних відкриттів до відповідних колод. Потім перейдіть до **запису 665**.
- » **Спробувати взяти зразок мікроорганізму й знайти інше рішення** — позначте один квадратик у **записі 925** і перейдіть до **запису 624**.

ЗАПИС 193

«Сутичка з людьми Дал не була легкою. У них була краща зброя, краща підготовка, і їх було більше. Проте, нам було що втрачати. Тож ми трималися і врешті-решт відкинули їх, хоча ціна й була жакливою».

- Киньте один кубик травм для кожного доступного члена екіпажу. Якщо ви викинули 1 або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі:

Позначте квадратики **Е** та **Є** у **записі 930**. Перейдіть до **запису 403**.

ЗАПИС 194

Особистий щоденник

Знадобилося чотири спроби! Чотири! Три зонди було втрачено через прорахунок наших любих друзів з секції інженерії. На щастя, четвертий ми відправили самостійно, використавши трохи менше підтасовок та добрих намірів і трохи більше наукових знань. Враховуючи всі попередні спроби, ціна виявилася надто високою.

На мою думку, результати того варті. Нам вдалося взяти зразок досі теоретичної речовини — нейтронію. І в нас є здогадка, як відтворити процес його виробництва. Але спочатку я подам запит, щоб секція інженерії не мала до цього ніякого стосунку. Співпраця заради спільного блага — це звісно добре, проте це було наше відкриття.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

- ☐ Перемістіть карту **A16** («Нейтронієве покриття») з модифікації посадкового модуля (лоток В) у конверт «В очікуванні...».

ЗАПИС 195

Робота була складною, і ми зовсім не просунулись уперед. Поглинуті роботою, ми не помітили невеликих вібрацій ґрунту. Та не були в змозі помітити гул удалині, що повільно наростає. Раптом, наче лавина, вниз по каньйону ринула стіна хітинових ніг і панцирів, змитаючи все на своєму шляху. Піщані жуки! Тепер зрозуміло, чому інопланетний зонд виглядав так, ніби його розчавили на шматки.

Кожен член екіпажу в цьому секторі негайно робить перевірку кубиками в такому порядку: безпека, розвідка, наука, інженерія.

Якщо всі кидки кубиків виконано, а жовтий верхній наслідок не застосовано, замініть карту у вашому секторі картою **P010**.

ВТЕЧІТЬ ВІД ПІЩАНИХ ЖУКІВ!

	Отримайте 1 , замініть карту в цьому секторі картою P074 і продовжуйте гру — більше ніяких кидків від членів екіпажу не знадобиться.
	Нічого не відбувається.
Отримайте травму «Поранення».	

ЗАПИС 196

Світ відвідувачів: дослідницькі нотатки №21

Вусики ростуть у формі геометричних фігур, схожих на мандали. Вони, ймовірно, є сенсорами для всієї цієї території. Усе тут зроблено здебільшого з плоті, тож це може бути один великий організм — якимось не по собі від того, що планета може насторожено ставитися до нашої присутності. Та це лише теорія — і я сподіваюся, що помиляюся.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його і виконайте текстову вказівку біля нього:

- ☐ Отримайте 3 зачіпки «Живий зразок».

ЗАПИС 197

Ця місія не увінчалася значним успіхом...

У майбутніх місіях намагайтеся уникати непотрібних ризиків і зменшити кількість травм. У цьому вам допоможуть акуратний підбір свого пулу кубиків, завчасне планування та стратегічне використання ваших карт секцій. Наслідком серйозних травм буде те, що члени екіпажу проведуть кілька фаз корабля в медпункті, що сповільнить розвиток вашого персонажа й зменшить кількість доступних членів екіпажу.

Також зосередьтеся на отриманні . Вони відповідають за підвищення рангу ваших членів екіпажу, і їх можна витратити на додаткові кубики секцій, що робить їх однією з найважливіших речей, які ви можете отримати під час дослідження планети.

Перейдіть до **запису 204**.

ЗАПИС 198

Добре спрацьовано!

Ви не отримали надто багато травм і зібрали кілька додаткових жетонів . Проте пам'ятайте, що в наступних дослідженнях планет травми будуть набагато небезпечнішими. Уникайте їх, оскільки члени екіпажу з серйозними травмами змушені витратити час на відновлення в медпункті, що сповільнює розвиток вашого персонажа і зменшує кількість доступних членів екіпажу.

Також цілком нормально не отримати всі  на планеті, але при нагоді — обов'язково хайпайте їх. Вони відповідають за підвищення рангу ваших членів екіпажу, і їх можна витратити на додаткові кубики секцій, що робить їх однією з найважливіших речей, які ви можете отримати під час дослідження планети.

Перейдіть до **запису 204**.

ЗАПИС 199

Так тримати!

Ви точно новачок в «ISS Vanguard»? Ви змогли уникнути травм і зібрали багато . Однак майте на увазі, що на наступних планетах складність буде зростати. Не втрачайте пильності.

Перейдіть до **запису 204**.

ЗАПИС 200

[Польова команда, оперативник 2]: Як успіхи? Живлення скоро вимкнеться...

[Польова команда, оперативник 1]: Хто б міг подумати, що взаємодія з технікою виявиться настільки складною? Хочеш взяти все у свої руки?

[Польова команда, оперативник 2]: Ну, ні. Просто...

[Інопланетна консоль]: В-І-Т-А-Ю. Г-О-С-Т-І.

[Польова команда, оперативник 1]: Так, я увійшов! Це схоже на привітальне повідомлення з інструкціями та піктограмами... частина китайською, частина англійською, частина французькою. А ця частина — навіть не знаю, що це таке.

[Польова команда, оперативник 2]: Вони нас прослуховували? Але як? Земля надто далеко, щоб навіть наші перші радіопередачі досягли цього місця...

[Польова команда, оперативник 1]: Залишмо це питання на потім. А зараз... бачиш це? Здається, сферу можна відкрити. Вони хотіли, щоб відвідувачі потрапили всередину.

[Польова команда, оперативник 2]: Але для чого? Там ж нічого немає. Лише стара, зруйнована система...

[Польова команда, оперативник 1]: Значить у них була причина. Дозволь мені спробувати зробити це. І це також.

*** Гучний гул ***

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard», як чуєте? Ми відкриваємо ворота!

*** Підбадьорючі вигукки ***

[Капітан Веймен]: Чуємо вас, польова командо. Чудова робота! Ми бачимо цілу секцію сфери, кілька сотень кілометрів у діаметрі, що повільно рухається. Ми маємо пройти крізь цей отвір. Молодці, польова командо! Рятувальний корабель вже в дорозі. Зустрінемося всередині.

[Центр зв'язку, капралка Івеала]: Капітане, ми отримуємо передачу зсередини сфери.

Вітаємо! Ви завершили своє перше дослідження планети!

Використовуйте QR-код або посилання нижче, щоб переглянути кінематографічний вступ до кампанії в «ISS Vanguard»:



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuARmS5y8>

Відкрийте мапи систем і позначте систему Eye of the Void (с. 2) закладкою «Поточна система».

Перемістіть карту **R02** («Аналізуючи послання») з дослідницьких проєктів (лоток B) у конверт «В очікуванні...».

Якщо ви граєте навчання, читайте далі. В іншому разі перейдіть до **запису 191**.

Навчання

Візьміть верхню карту з навчальної колоди **A** (карта дослідницького проєкту **R01**) і перемістіть її в конверт «В очікуванні...».

Зараз ваш екіпаж повертається на «Vanguard», і скоро ви дізнаєтеся про другу основну фазу гри: керування кораблем!

Та спершу погляньмо, наскільки добре ви впоралися з навчанням!

Якщо у вас є унікальне відкриття **1**, отримайте **1** .

- Підрахуйте свої .
- Відніміть по **1** за кожного травмованого члена екіпажу (не вилучайте жетони ).

– Якщо кінцевий результат **0–1**, перейдіть до **запису 197**.

– Якщо кінцевий результат **2–3**, перейдіть до **запису 198**.

– Якщо кінцевий результат **4 або більше**, перейдіть до **запису 199**.

ЗАПИС 201

[Польова команда]: Готово. Ми в безпеці – принаймні від цього монстра.

[Центр зв'язку]: Рада це чути, польова командо. Прихопіть усе, що зможете, та повертайтеся на корабель.

[Польова команда]: А як же наша початкова місія?

[Центр зв'язку]: Якщо ви впевнені в собі, то можете продовжувати. Та ви вже зробили достатньо.

Отримайте 2 зачіпки «Дивна флора» та унікальне відкриття **7**. Замініть ЦОЛ у секторі з кровожерливими заростями картою **P136**. Скиньте фігурку кровожерливих заростей та її карту загрози. За бажанням, ви можете скинути свою поточну карту місії й зосередитися на поверненні на посадковий модуль.

ЗАПИС 202

Експеримент № 3 з тканинами рослини в середовищі Мурасіге-Скуга

Після певного впливу вібрацією на тканину, вона почала швидко скорочуватися. Якби це була частина рослини, то рослина одразу б зіщулилася, щоб захистити свої вразливі частини.

Перемістіть кожен паросток, який ще перебуває на полі планети, один раз:

1. Із сектора **7** у коробку (вилучіть їх з гри).
2. Із секторів **3** і **5** у сектор **7**.
3. Із сектора **8** у сектор **5** і з сектора **1** у сектор **3**.

Потім обнуліть трек часу на карті місії.

ЗАПИС 203

- Вилучіть із гри карту приземлення **L4** («Штормовий світ») — ви більше не зможете приземлитися на цій планеті!
- Покладіть базовий посадковий модуль поруч із полем планети й покладіть усі відкриття з планшетів екіпажу, а також вашу карту підвищення рангу у вказані слоти планшета посадкового модуля.

Перейдіть до **запису 440**.

ЗАПИС 204

[Пілотеса пошуково-рятувальної місії, сержантка Маркес]: «Vanguard», прийом! Ми наближаємося до правого доку. Прибуття за п'ять хвилин. Всі системи в нормі.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Прийнято. Як ваш вантаж?

[Польова команда, оперативник 1]: Вантаж у нормі, хоча він голодний і йому потрібен душ. А ви, друзі, не вельми поспішали.

[Пілотеса пошуково-рятувальної місії, сержантка Маркес]: Це ж не ми розбили посадковий модуль...

[Польова команда, оперативник 2]: Гей! У нас стріляли!

[Центр зв'язку, сержант Негі]: Припинити жарти. Ми дуже раді, що ви повернулися цілими й неушкодженими, польова командо. Зауважте, це вперше, коли ми приймаємо корабель, що повертається з позаземного об'єкта. Будь ласка, старанно дотримуйтесь усіх процедур приземлення. Після дезінфекції та інструктажу в ангарі, пройдіть зеленим коридором до медпункту. Служба безпеки огляне та відсортує всі ваші знахідки, поки ви проходитемете обстеження.

[Польова команда, оперативник 1]: Авжеж. Ми знаємо процедуру, «Vanguard». Просто доставте мене негайно в душ.

Якщо ви не отримали унікальне відкриття 1 під час дослідження планети, отримайте його зараз і покладіть у слот «Знайдені відкриття», біля верхнього краю поля планети.

Примітка: ви отримуєте його тільки тому, що це навчання. Під час кампанії вам не даватимуть речі, яких бракує — вам доведеться ретельно обшукати планету, щоб знайти їх!

Продовжуйте читати інструкцію «Прибирання після навчання» на с. 24 правил гри.

ЗАПИС 205

Звіт наукової секції

Ймовірно, проаналізований нами зразок — це уламок гіпотетичного астрономічного об'єкта — чорного карлика. Якщо ми зможемо це підтвердити, це стане доказом того, що мертві зорі можуть бути достатньо холодними, щоб відповідати температурі реліктового випромінювання. Це важливе відкриття для астрономів, хоча й не має великого значення для нашої місії.

Ми також спробуємо відповісти на деякі інші запитання. Як цей фрагмент опинився в цій планетарній системі? Чому тут лише його частина та де решта чорного карлика?

Ми припускаємо, що причина криється у зіткненні чорного карлика з об'єктом схожого розміру, але у нас немає жодних доказів, які б підтверджували цю теорію.

Крім того, потенційний чорний карлик складається з рідкісних матеріалів, і їх можна було б безпечно видобувати. За винятком космічних променів, там немає ніякої радіації.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

Потім ви можете призначити 1 члена екіпажу рангу 2 або 3, щоб отримати 1 відкриття «Мінерал» і перемістити його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 206

Запис досліджень 14/74-В

Подальше дослідження цього підсектора підтвердило, що насправді ми натрапили на фабрику з виробництва зброї. Різні конвеєрні лінії, здається, зупинилися посеред роботи, створивши своєрідну капсулу часу, яка дає нам змогу побачити весь процес. Те, що ми раніше вважали наслідками отриманих пошкоджень, тепер стало очевидним — на всій цій території не вжито жодних заходів безпеки. Це породжує теорії про використання рабської праці. Повна механізація була виключена — ми знайшли кілька кімнат, схожих на гуртожитки.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P324**.

ЗАПИС 207

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 2 . Перемістіть карту **A15** («Система попередження») з модифікації посадкового модуля (лоток В) у конверт «В очікуванні...».

Потім ви можете призначити 3 членів екіпажу, щоб отримати 1 .

ЗАПИС 208

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Запам'ятайте. Ви тут не для того, щоб проводити дослідження, а щоб зібрати паливо для...

[Польова команда]: Під намерзає на корпус — з такою додатковою вагою нам буде важко маневрувати.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ну, нічого такого, чого б ви не знали раніше. Тримайтесь там.

[Польова команда]: Нічого — це саме те, що ми зараз бачимо, через цей клятий сніг!

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 4  і 4  і 5 , перейдіть до **запису 214**. В іншому разі починайте процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне», перейдіть до **запису 214**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

	Град	Виберіть щось одне: » Убезпечити посадковий модуль Якщо  дорівнює 4 або більше, кожен член екіпажу  . В іншому разі кожен член екіпажу отримує травму «Поранення». » Підставити посадковий модуль під удар Якщо  дорівнює 4 або більше, перемістіть 1 обрану модифікацію в конверт «В очікуванні...». В іншому разі відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
	Обледеніння посадкового модуля	Скинути баласт Втратьте 5 припасів, зменште на  АБО кожен член екіпажу  .
	Сильний снігопад	Виберіть щось одне: » Оминуті Кожен члену екіпажу 4  , зменште на  .
	Умови нормальні	Продовжити політ Якщо  дорівнює 4 або більше, просуньтеся треком приземлення.

ЗАПИС 209

Листи з пекла Ешера

Я протискаюся крізь важкі, слизькі завіси й виходжу на тверду поверхню. Хто б міг подумати, що я коли-небудь буду в захваті від того, що стоятиму на кам'янистому пустирі? Нарешті очам не боляче, коли я дивлюся навколо. Запаморочення минуло.

Я піднімаю голову й бачу той самий неможливий горизонт і нескінченну петлю, з якої щойно вийшла. Знову дивлюся на свої ноги. Час робити сховок. А вже потім думати про нашу місію.

- Покладіть карту **P374** в сектор 4.
- Розмістіть всіх членів екіпажу в секторі 4.
- Скиньте карту місії **M170**. Знайдіть місії **M171** і **M172** і покладіть їх у слот місії на полі планети.
- Отримайте унікальне відкриття **18**.
- Скиньте карти ЦОЛ із секторів 1, 2 і 3.

- Скиньте поточну карту глобальної умови.
- Знайдіть усі 3 глобальні умови **G29**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у слот глобальних умов на полі планети.
- Знайдіть усі 3 карти ЦОЛ **P382**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 2.
- Знайдіть усі 3 карти ЦОЛ **P383**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 3.
- Знайдіть усі 3 карти ЦОЛ **P384**, перетасуйте їх і покладіть стосом горілиць у секторі 1.
- Покладіть карту загрози «Захоплений відвідувач» поруч із полем планети.
- Розмістіть фігурку захопленого відвідувача в секторі 7.

Потім перейдіть до **запису 85** і позначте квадратик поряд з літерою **A**, не читаючи самого запису.

ЗАПИС 210

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard»? На зв'язку польова команда. Мої датчики фіксують якусь електромагнітну активність серед уламків. Спробую туди дістатися.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Будьте обережні, польова команда. Ця планета надто схожа на поле бою. Небезпека може чатувати на кожному кроці й...

[Польова команда, оперативник 1]: Гаразд, зрозумів. Та це лише дрібний уламок якогось металевого, намагніченого корпусу. Нічого особливого.

[Центр зв'язку, сержанка Нагі]: Ми налаштуємо ваші датчики на магнітну сигнатуру цього уламка. Це допоможе вам знайти інші схожі частини.

[Польова команда, оперативник 1]: Вас зрозумів, «Vanguard».

Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців».

Зачіпки — це невеликі підказки, такі як частини інопланетних технологій, біологічні зразки або навіть відбитки лап інопланетної істоти. Якщо ви зберете їх достатньо, то збудете важливі відкриття з колод відкриттів, які заберете з собою на «Vanguard».

- «Отримайте 1 зачіпку "Технологія прибульців"» означає, що вам потрібно навмання витягнути 1 зачіпку з мішечка для зачіпок і покласти її на колоду відкриттів технологій прибульців.
- Коли сума на зачіпках на колоді відкриттів досягне значення 3, скиньте всі зачіпки з цієї колоди, візьміть верхню карту відкриття і покладіть її у відповідний слот під вашим посадковим модулем.
 - Кожен посадковий модуль має різну максимальну кількість відкриттів, які він може зберігати. Коли ви завершуєте дослідження планети, ви маєте скинути зайві відкриття, щоб не перевищували ліміт, вказаний на планшетах посадкового модуля.
- Деякі зачіпки також мають спеціальні одноразові ефекти. Щоб дізнатися більше про них, перегляньте «Зачіпки» в правилах гри, розділ III.
- Зверніть увагу: глобальна умова цієї планети дозволяє вам зібрати більше зачіпок. Перевіряючи чи випала на кубиках якась комбінація, також не забувайте про комбінації кубиків на карті глобальної умови. Вони впливають на кожен кидок на планеті!

Замініть карту у вашому секторі картою **P110**.

Перейдіть до **запису 211**.

ЗАПИС 211

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Польова команда, прийом. У нас є дещо, на що вам варто поглянути.

[Польова команда, оперативник 1]: Уважно слухаємо, «Vanguard».

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Наш ШІ проаналізував зібрані вами дані з цих руїн. Схоже, що на планеті жила розвинена цивілізація. Але місцевість, де ви зараз перебуваєте, зазнала впливу екстремальних температур, які безповоротно пошкодили більшість артефактів.

[Польова команда, оперативник 1]: Скажіть нам щось, чого ми не знаємо, «Vanguard». Тут скелі потопилися, як масло.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Річ у тім, що недалеко від вашої позиції є скупчення підземних споруд. Можливо, якісь укриття. Якщо ви хочете знайти щось більше за обвуглені уламки техніки, ШІ рекомендує піти туди. Але...

[Польова команда, оперативник 2]: Завжди є якесь «але», правда?

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Ну, наші військові радники не згодні з ШІ. Вони попереджають, що кристал має якесь відношення до загибелі цієї планети, і кажуть, що ми маємо дослідити одну з кристалічних рук, перш ніж робити щось іше.

[Польова команда, оперативник 1]: Зрозуміло. Покладіться на нас, «Vanguard».

- Знайдіть карту місії **M23**.
- Покладіть її горілиць у порожній слот праворуч на полі планети і прочитайте її.
- Тепер у вас є 2 місії, одна з яких позначена як «Додаткова».
- Для успішного приземлення вам не обов'язково виконувати додаткові місії, але вони часто можуть принести користь або дають змогу побачити події та локації, які б ви не знайшли за інших обставин.

ЗАПИС 212

Звіт про дослідження PF18–2 польової команди

Ми виявили ознаки якогось давнього, мертвого біома — давнішого і відмінного від того, який присутній зараз на планеті — але нам не вдалось його дослідити. У каньйонах бушував ураган, погрожуючи розірвати наші костюми на шматки уламками скла. Ми маємо повернутися сюди, коли будемо краще готові або коли вітер змінить напрям — ледь помітні структури нагадують дерева, а це переважно свідчить про життя...

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 3 зачіпки «Дивна флора».

ЗАПИС 213

Особистий щоденник оперативника польової команди S-017

Я повільно підійшла до дверей, все ще приголомшена. Знаю, це було нерозважливо, але я не могла відірвати очей від сяючої руни по центру. Минула незліченна кількість століть, а тут все ще було робоче джерело енергії!

Я простягнула руку до воріт, але, на щастя, вчасно зупинилася. І про що я тільки думала? Що можна бездумно торкатися інопланетних пристроїв? До мене повернувся здоровий глузд, і я почала міркувати, як просканувати цю машину.

ЗАПИС 214

Доказ В — власноруч написана записка члена екіпажу №71

Щось ховається за сніговою завісою, чекаючи, щоб перерізати нам горлянки — мої друзі ігнорують мої попередження; дурні.

Відкрийте Планетопедію на с. **16–17** («М'яч для гольфу»).

Покладіть карту загрози «Альфа-хижак» у відповідний слот зверху поля планети.

Покладіть фігурку альфа-хижака поруч із його картою загрози — вона ще не з'явилася на полі планети.

Альфа-хижак стає активним — прочитайте текст на його карті загрози і застосуйте вказані правила, коли це буде необхідно.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 215

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: До роботи. Щоб дізнатися їхню історію, нам потрібно...

[Оперативник 2]: Так, так... Не можна гаяти часу в цій печі. Принесіть усе, що ми вже знайшли!

Виберіть щось одне:

- » **Зрозуміти фізіологію попередніх власників покинутого об'єкта** (для цього необхідно 1 відкриття «Живий зразок») — перемістіть 1 відкриття «Живий зразок» із планшета посадкового модуля під низ відповідної колоди. Помістіть 1 маркер у секторі **4** (він відображає ваш прогрес у розкритті правди про покинутий об'єкт).
- » **Перевірити схеми та механізми** (для цього необхідно 1 відкриття «Технологія прибульців») — перемістіть 1 відкриття «Технологія прибульців» із планшета посадкового модуля під низ відповідної колоди. Помістіть 1 маркер у секторі **5** (він відображає ваш прогрес у розкритті правди про покинутий об'єкт).
- » **Дослідити інші зразки** — отримайте 2 зачіпки «Мікроорганізм».

ЗАПИС 216

«Наш заклик братися до зброї пролунав по усьому кораблю — і скрізь він натрапляв на сприйнятливі вуха. Вільшість членів екіпажу пристали на наш бік, зокрема дехто з краших лейтенантів Дал. Але вона все ще не здавалася. Натомість зібрала всіх вірних людей і почала штурмувати місток менш, ніж через 30 хв після нашого вторгнення».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні в цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконуйте такі дії:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  або  або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість  або  або  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **10 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі:

Якщо у вас 9 або менше балів, перейдіть до **запису 176**.

Якщо у вас 10 або більше балів, перейдіть до **запису 403**.

ЗАПИС 217

Це не працює! Статуя випускає потужний магнітний сплеск і розпадається на шматки.

Кожен член екіпажу — і ваш, і ті, що допомагають — двічі кидають .

ЗАПИС 218

Звіт про дослідження стосовно Iota Pegasi C «Місяці-близнюки»

Руїни порожні — ми знаходимо лише розкришені стіни та дахи. Все зроблено з бетону (реголіту, змішаного зі штучними полімерами).

Проте ми натрапили й на дещо цікаве. Пристрій, який найімовірніше був зроблений іншим видом, оскільки його технологія та дизайн значно відрізняються від усього баченого тут. Ми можемо спробувати витягти його, та це займе багато часу й зусиль.

Ви можете скинути 1 , щоб позначити верхній непозначений квадратик й виконати текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **E13** («Переносна герметична система») з недоступного спорядження в арсенал.

ЗАПИС 219

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Мене трясє.

[Оперативник 2]: Я теж виснажена. Мої колінні чашечки дуже болять від цієї хиткої поверхні.

[Оперативник 1]: Я мала на увазі від хвилювання. І від страху теж.

[Оперативник 2]: Ох. Ясно.

[Оперативник 3]: У нас проблема. Чому їх так багато?

[Оперативник 2]: Ого! Вони направили на нас зброю.

[Оперативник 1]: Ша! Спокійно, жодних різких рухів!

Перейдіть до **запису 226**.

ЗАПИС 220

Якщо ви на Сірці, перейдіть до **запису 221**.

Якщо ви на Сірнику, перейдіть до **запису 213**.

ЗАПИС 221

[Польова команда]: ...Чуєте? Ми... [радіоперешкоди]

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Повторіть, перший. Ми втрачаємо ваш сигнал.

[Польова команда]: Ми знову всередині гори. Недавнє виверження дещо тут розкрило. Ми знайшли... [радіоперешкоди]... Також у великому резервуарі магми є якийсь зонд. Витягти його можливо, але ризиковано. Потрібна порада.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Це вам вирішувати, перший. Наш ксеновідділ змирає від нетерплячки дослідити цю штуку, але якщо ви вважаєте, що це занадто ризиковано...

[Польова команда]: [радіоперешкоди]

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 унікальне відкриття.

Покладіть карту **P166** у цей сектор.

ЗАПИС 222

NR 5730 B — Операція 22/32

Ми відправили на поверхню дослідницькі безпілотники. Весь процес збору зразків пройшов за планом, жодних несподіванок не сталося. Коли елементи живлення повністю зарядились, безпілотники повернулися.

І тоді пролунав сигнал тривоги, і весь ангар опинився ізольованим — зараження.

Люди поховалися в камери життєзабезпечення, а ті, хто не встиг, гарячково одягалися в екзоскостюми. На цьому наше завдання закінчилося, оскільки за справу взялися секції безпеки та науки.

Пізніше стало відомо, що начебто мертвий світ був населений мікроорганізмами, що харчувалися реголітом. Люди, інфіковані ними під час інциденту, мали симптоми звичайного грипу, а також підвищені фізичні та розумові здібності. Зараз науковці працюють над тим, як використати цей ефект із користю для нас.

Кожна секція кладе одного члена екіпажу в незадіяний екіпаж, якщо це не останній доступний член екіпажу. Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **E46** («Органічний стимулятор») з недоступного спорядження в арсенал та отримайте 2 .

ЗАПИС 223

Особистий щоденник

Ця планета — справжнє пекло. Хто б міг подумати, що добувати воду у світі, покритому кригою, буде настільки важко? Хто б міг припустити, що там чекає замаскований монстр, щоб розірвати нас на шматки?

Я розумію, що джерела палива — це дуже важливо. Але сподіваюся, що наступного разу охороняти їх відправлять когось іншого...

Перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 224

[Польова команда]: Ви нас чуєте? Ми знову на поверхні!

[Центр зв'язку]: Чудово. Насправді, зв'язок під землею був не такий вже й поганий — ми не втрачали вашого сигналу. Вільша частина вашої подорожі була доступна для перегляду.

[Польова команда]: Сподіваємось, ви оцінили шоу, «Vanguard».

- Розмістіть посадковий модуль у секторі **1** — він знову активний.
- Якщо бажаете, можете завершити дослідження планети: розмістіть усіх членів екіпажу в секторі посадкового модуля й перейдіть до **запису 223**. В іншому разі читайте далі.
- Скиньте всі жетони спорядження місії з поля планети — їх можна буде знову розмістити за допомогою карт спорядження. Якщо ви скинули П.Е.С. у такий спосіб, поверніть кубик у пул витрачених кубиків власника.
- Скиньте верхню карту в кожному секторі, відкриваючи ЦОЛ, які містяться під ними.
- Переверніть карту «Збір хижаків» боком «Альфа-хижак» догори (якщо вона вже лежить цим боком догори, нічого не відбувається). Приберіть із поля фігурку альфа-хижака, якщо вона там є.
- Поверніть фігурку курми та її карту загрози в коробку.
- Скиньте поточну глобальну умову.

ЗАПИС 225

Листи з пекла Ешера

Простір... коливається? Я навіть не можу розповісти, що я бачу — печера є гротом, але також і іншим місцем (або місцями). Та найчастіше я бачу базальтову печеру. Думаю, що будь-який вплив інших вимірів на цю місцевість зруйнував би ілюзію (або справжню природу цього місця).

Якщо ЦОЛ у секторі 2 — це **викривлення Р382** («Вікна у виміри»), перейдіть до **запису 229**.

В іншому разі перейдіть до **запису 231**.

ЗАПИС 226

Листи з пекла Ешера

Істоти зі шупальцями тримають мене на мушці. Їх жахливий вигляд заважає мені зберігати спокій. Я намагаюся не думати про зброю, заховану в кобурі на нозі, щоб не було спокуси потягнутися до неї.

«Вони друзі», — намагаюся переконати себе. — «Їхній символ такий же, як у нашої експедиції, хіба ні? Цей кумедний герб справді нагадує обриси "Vanguard". Ймовірно, для них він означає щось зовсім інше».

Я досі жива, вони не рухаються. Один із нас робить крок уперед і намагається порозумітися — картинками, звуками, жестами.

На жаль, з усіх можливостей вони обирають дотик, простягаючи до нас свої шупальця.

«Я дозволю їм торкнутися моєї шкіри», — кажу я. Навіщо я це роблю? — «Не хвилюйтеся, у мене все під контролем».

Я простягаю руку. Розгерметизація мого скафандра й дотик чужої атмосфери — це тортури. На противагу цим відчуттям, дотик шупальця відвідувача — це блаженство: моя рука ніби занурена в прохолодну воду з трав'яним бальзамом. І раптом я розумію (чи краще сказати, відчуваю) — у них немає поганих намірів, але ми там, де не маємо бути. Їх матір не пускала нас сюди. Вона хоче зустрітися з нами. Ми маємо їм довіряти.

Відвідувач вказує на м'ясисту, білу структуру, що з'являється з-під землі поруч зі мною. Він прямує туди, і виступ проколює його шкіру; потім втягується назад. Відвідувач знову вказує туди. Він хоче, щоб я?...

Виберіть одного члена екіпажу, щоб з'єднатися з виступом. Вам невідомо, що станеться — він може навіть загинути! Якщо ви не хочете обирати, можете завершити цей запис і перемістити всіх членів екіпажу з сектора 8 у секторі 6. Якщо ви вирішите обрати члена екіпажу, перейдіть до **запису 228** (вибір цього варіанту завершить дослідження планети, і ви не зможете повернутися до Світу відвідувачів).

ЗАПИС 227

[Оперативник 1]: Ви нас чуєте? Я зараз під поверхнею сфери. Здається, що маскувальні панелі спираються на делікатну вуглецеву сітку, з достатньо великими дірками, щоб протиснутися крізь них.

[Оперативник 2]: Добре. Ми можемо скористатися цим для навігації під прірвами і тріщинами.

[Оперативник 1]: Цікаво, наскільки вона глибока...

[Оперативник 2]: Зосередься на своїй місії. Для початку нам слід перегрупуватися.

[Оперативник 1]: Зрозумів.

Покладіть карту ЦОЛ **Р109** горілиць у секторі 5.

Якщо ви граєте навчання, читайте далі. В іншому разі продовжуйте гру.

Навчання

Як бачите, цей сектор виявився тупиковим. Єдиний інший маршрут сполучає цей сектор з сектором 6, але, на жаль, стрілка показує, що ви можете подорожувати лише з сектора 6 до сектора 5, а не з сектора 5 до сектора 6.

Хід Аміра закінчився. До того, як продовжити, зверніть увагу на дві цікаві особливості карти, яку ви щойно відкрили:

- Спеціальна дія має іконку кубика небезпеки поруч із назвою. Це означає, що коли ви виконуєте цю спеціальну дію, ви маєте кинути кубик небезпеки разом з іншими вашими кубиками й застосувати його результат перед застосуванням результатів будь-яких інших кинутих кубиків.
- Спеціальний ефект (між назвою дії та полем із наслідками) інструктує вас виконати червоний наслідок, якщо ви викинули хоча б один нещасний випадок. Це негайний спеціальний ефект і він пояснений в правилах гри.

Продовжуйте читати інструкцію «Кінець ходу Аміра» на с. 18 правил гри.

ЗАПИС 228

Засекречено: власноруч написана записка члена екіпажу #395 капітану Веймену

Я знаю про неправдиві звинувачення, висунуті проти мене. Я знаю, що служба безпеки наполягала на тому, щоб ви відкликали мій доступ до всіх систем корабля й змінили мою функцію на борту «Vanguard». Я чув, як мене називають поза спиною. Раб відвідувачів? Бабах! Це звучить неправдоподібно, як простір за межами простору, або як мішки для годівлі молодняка. Я не змінився! Я все ще людина. Матір відвідувачів не «промила мені мізки»! Вона наш добрий друг. Вона дозволила нам відсканувати всі стели. Вона знає, що ми не загроза. Вона лише хоче, щоб ми перемогли те, що загрожує її дітям — кристалічну приреченість, аррогаторів і будь-кого, від кого могли утікати Будівники. Дозвольте мені повернутися до колишніх обов'язків на борту «Vanguard»! Не відштовхуйте мене тільки тому, що я мав зв'язок з інопланетним розумом! Я все ще людина!

- Скиньте всі карти місії.
- Витягніть обраного члена екіпажу з протектора рангу й вилучіть карту цього члена екіпажу з гри — ніхто на «Vanguard» не довірить йому жодного важливого завдання.
- Позначте квадратик **Б** у **записі 910**.
- Знайдіть карту ситуації **518** («Божевільня») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток В).
- Поверніть унікальні відкриття **35** і **38** до унікальних відкриттів.
- Вилучіть із гри карту **L6**.
- Відкрийте книгу корабля на с. 3 («Картотримач містка») й вилучіть із гри покращення містка **В04** («Ворота до відвідувачів»). Якщо в слоті є додаткова ціль **О18** («По той бік»), видаліть її з гри.
- Перемістіть карту технологічного рівня 5 з карт містка (якщо вона там є), в конверт «В очікуванні...».
- Перейдіть до **запису 56**.

ЗАПИС 229

Якщо ЦОЛ у секторі 1 є **викривленням Р384** («Підводний аванпост»), перейдіть до **запису 233**.

В іншому разі нічого не відбудеться.

ЗАПИС 230

Звіт про дослідження 1/Н польової команди

Кімната, про яку говорив Центр зв'язку, була в центрі павутини технічних тунелів. Вона була величезною: тьмяний храм мовчазної інопланетної техніки. Незліченні пристрої та консолі, хоч і зроблені з того ж матеріалу, мали на диво різні розміри та способи введення даних. Проте їх об'єднувала одна спільна риса: жоден не працював.

Ми зібрали кілька одиниць інопланетної техніки й вирішили знайти спосіб, як їх увімкнути.

Якщо квадратик нижче не позначено, отримайте унікальне відкриття 1, а потім позначте його.

Щоб отримати унікальне відкриття 1, якщо ця карта все ще є в слоті унікальних відкриттів, відкрийте її та покладіть у слот «Знайдені відкриття» над полем планети. Якщо ви вже отримали цю карту раніше під час навчання, замість неї візьміть 1  (як надруковано на слоті унікального відкриття).

☐ Отримайте унікальне відкриття 1.

ЗАПИС 231

Якщо ЦОЛ у секторі **3** є **викривленням R383** («Зовнішня плантація»), перейдіть до **запису 233**.

В іншому разі нічого не відбудеться.

ЗАПИС 232

Звіт про дослідження стосовно Iota Pegasi C «Місяці-близнюки»

Ми приземлилися на поверхню біля гігантської споруди, яка вела до іншого супутника. Земля потріскана – тріщини стають більш глибокими й нерівними при наближенні до місця кріплення.

Нас оточують руїни. Спершу ми пошукали флору чи фауну, але не знайшли жодних слідів органічних речовин.

Ми облаштували імпровізований аванпост за межами посадкового модуля й стали чекати подальших наказів.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне:

- » **Дослідити міст, що з'єднує два супутники** — перейдіть до **запису 236**.
- » **Дослідити зруйновані будівлі** — перейдіть до **запису 218**.

ЗАПИС 233

Листи з пекла Ешера

Я роблю крок назад і падаю на землю — вона не така тверда, як мала б бути; вона пружна і липка. Місцевість переважно органічна, і я знову бачу мембранні ворота. Вони щільно зачинені й реагують на мої рухи та будь-які зміни в повітрі.

Замініть ЦОЛ у секторі **6** картою **R380**.

ЗАПИС 234

Перевірте, скільки паростків є на карті місії:

- **2** — перейдіть до **запису 242**.
- **1** — перейдіть до **запису 253**.
- **0** — перейдіть до **запису 264**.

ЗАПИС 235

Звіт про дослідження 094/F польової команди

Місцевість, яку ми вважали лісом, насправді є місцем, якимось пов'язаним із культурою курганних кліщів чи якогось іншого виду, з яким ми ще не зустрічалися. Ці кістки не належать курганним кліщам, у яких є лише екзоскелет, але нам не вдається визначити їхнє походження.

Відсутність будь-яких інших решток, окрім відшліфованої кістки, вказує на те, що це, ймовірно, не кладовище, а радше форма мистецтва чи церемоніальне місце. Зважаючи на це, ми не хочемо надто тривожити його, доки не дізнаємося більше. Наш намір — взяти лише кілька невеликих зразків.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок» і 1 .

ЗАПИС 236

Звіт про дослідження стосовно Iota Pegasi C «Місяці-близнюки»

Міст був побудований із застосуванням багатьох різних сплавів, але метод, яким їх поєднали, не мав для нас жодного сенсу. Балки, виготовлені з більш м'яких сплавів, усі погнулися. Тверде, крихке покриття потріскалося й повідколювалося... Ми не були впевнені, яким чином міст досі тримається вкупі. І, незважаючи на всі зусилля, ми так і не з'ясували, яке його призначення. Щось не схоже, що він полегшував процес транспортування між двома місяцями.

Ви можете скинути 1 , щоб отримати 1 .

ЗАПИС 237

Світ відвідувачів: дослідницькі нотатки №74

Нервова тканина з'єднана майже з усіма доступними для нас ділянками, але більшість її волокон спрямовані до сектора поруч із групою стел, до своєрідного вузла, де нейрони з різних частин цієї ділянки сплітаються разом.

Позначте непозначений квадратик й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 238

[Польова команда]: Ого!

[Центр зв'язку]: Що відбувається, друзі?

[Польова команда]: Насправді нічого. Просто місцева рослинність... Вам варто на неї поглянути. Просто дух захоплює.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P140**.

ЗАПИС 239

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №14

Я не можу збагнути, як одні двері можуть вести в різні місця шоразу, коли я їх відчиняю (тут я використовую слово «двері» просто тому, що не можу придумати нічого кращого для цих мембранних завіс). Ця ділянка також набагато стабільніша й привітніша, ніж інші. Думаю, нею можна скористатись, щоб якось вирватися з петлі.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок».

ЗАПИС 240

Журнал капітана, запис D-427

Невідомим істотам із далекого минулого цього далекого світу: я вітаю вас.

Коли наша команда нарешті почала розламувати внутрішній шар купола, ми очікували побачити безліч усього: ковчег, архів, сховище — створені населенням цього світу, щоб зберегти свою спадщину від апокаліпсису. І знову ми помилилися.

Всередині, вкритий захисною вуглецевою нанопіною, виявився об'єкт, давній як і ця планета — стела, що тут була за мільйони років до появи цієї цивілізації.

Ці істоти з останніх сил захищали цей прадавній артефакт. Так, наче вони примирилися, що вся їхня історія й культура, і навіть усі їхні життя не такі важливі, як ця одна потріскана реліквія.

Не можу перестати думати: а чи здатні люди на таку ж самопожертву.

Об'єкт, який вони врятували для нас, разуче схожий з архітектурою Eye of the Void. Немає сумнівів, що Будівники, які створили Eye та нашу зоряну мапу, також залишили й цей камінь, коли поширили життя й на цю планету. Що він означає для нас? Чи є подібні стели на інших планетах? Чи була одна з них на Землі?

На боках стели міститься код, який нам ще належить розгадати, а на її вершині ми знайшли один великий символ — чужорідний, проте знайомий. Гліф із кількома маленькими крапками, розкиданими біля його основи, який, здається, символізує піднесеність, рух угору. Цей останній шматочок пазла допоміг нам зробити деякі дивні відкриття на цій планеті. Перші види, що еволюціонували тут, допомогли звестись багатьом іншим видам, використовуючи генну інженерію та біонічні модифікації — речі, які ніколи б не прийшли в голову людям на Землі.

У нас буде достатньо часу, щоб поміркувати над цим і вивчити стелу під час нашої подорожі до наступного світу. Сподіваюся, що цього разу ми знайдемо не лише попіл.

Вітаємо! Ви завершили місію!

- Скиньте карту місії **M22**.
- Перемістіть дослідницький проєкт **R06** («Орієнтир Будівників») з дослідницьких проєктів у конверт «В очікуванні...».
- Перемістіть ціль **O02** («Із минулих епох») із карт містка в конверт «В очікуванні...».
- На багатьох планетах після виконання цілі ви маєте повернутися у свій посадковий модуль. Проте зараз просто перемістіть усі мініатюри членів екіпажу назад у сектор приземлення (сектор **1**).
- Вийміть зі сканера та вилучіть із гри карту приземлення **L1** — ви більше не зможете приземлитися на цю планету.
- Якщо на полі планети залишилися унікальні відкриття, скиньте 1  (якщо маєте), щоб отримати ці відкриття зараз.
Важливо: кожне унікальне відкриття може бути знайдене лише під час одного конкретного дослідження планети. Проте, якщо ви пропустили унікальне відкриття під час дослідження, у вас завжди є можливість або повернутися на планету й знайти його,

або (в рідкісних випадках) отримати його в інший спосіб пізніше під час компанії.

- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 241

Звіт про інцидент 94/F

...а тоді ми помітили, що порив вітру залишив на цьому плато товстий шар уламків скла. Ми розуміли, що пересуватися такою поверхнею буде ризиковано, але вдалині, за цим морем скла, було чітко видно зламану верхівку кургану — і здавалося, що там щось ворухиться.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 відкриття «Мінерал».

ЗАПИС 242

Запис секції науки 2/789

...і що найбільше вражає — зразки не схожі ні на що з нашого світу. Навіть структура, хоча загалом і подібна на ДНК, але складається з інших білків. Немає жодного сліду «Божественних координат». Це вказує на те, що життя тут не було створене Будівниками — мабуть, уперше, коли ми зустрічаємо життя, яке не є нашим далеким генетичним родичем.

Також цікаво, що деякі рослини (якщо їх взагалі можна так назвати) мають розвинені моторні тканини, подібні до м'язів тварин, а також нервові сплетіння, які, схоже, слугують сховищами пам'яті.

Отримайте 2  і 1 відкриття «Дивна флора». Скиньте карту місії та фігурки паростків.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Візьміть місію **M41** і покладіть її в слот місій на полі планети.

ЗАПИС 243

Виберіть щось одне:

- » **Рухатись назад** (слідувати за білою стрілкою) — перейдіть до запису **249**.
- » **Рухатись вперед** (слідувати за чорною стрілкою) — перейдіть до запису **251**.
- » **Рухатись убік, намагаючись досягти вершини вигнутого горизонту**; це може повністю змінити нашу перспективу — перейдіть до запису **256**.

ЗАПИС 244

Запис досліджень 14/74-С

Нашій команді вдалося відсканувати й задокументувати різні типи зброї, які вироблялися на цьому об'єкті. Здебільшого це були різні аналоги людської артилерії — міцні, прості у виробництві та максимально стандартизовані. Попередні дослідження свідчать, що всі снаряди використовували однакові деталі, з різницею в езотеричних підпросторових бойових частинах, що було далеко за межами будь-яких земних технологій. Ми могли б зайнятися їх зворотною розробкою на «Vanguard».

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте унікальне відкриття **14** і 1 .

ЗАПИС 245

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ — перейдіть до запису **238**.

☐ — перейдіть до запису **254**.

ЗАПИС 246

Журнал польового дослідження 278-С

Нічого не відбулося, коли ми різали, нагрівали, охолоджували або впливали різними реагентами на рослинну масу. Під «нічого» я маю на увазі, що результати були цілком очікувані: листя пускало сік або горіло. Але коли ми подали електричний струм на наші зразки — перепрошую за непрофесійну мову — вони вибухнули яскравими кольорами. Жилки почали світитися, продихи широко розкрилися, і невідомі організми, схожі

на нематод, почали вибиратися назовні, намагаючись вирватися з ворожого середовища.

Отримайте 1  і 3 зачіпки «Живий зразок».

Замініть карту у вашому секторі картою **P000**.

ЗАПИС 247

Особистий щоденник, член екіпажу №0978

Ми ввійшли всередину зламаного кургану — це було наче залізи в труп поваленого велетня. Наші датчики зафіксували якийсь рух усередині, тож ми пересувалися з обережністю, зосередившись на тому, що нас оточувало.

А тоді ми побачили їх — тарганоподібних прибульців розміром майже з людину, які тремтіли у світлі наших ліхтариків. Курганні кліщі, як ми їх називали, помирили — їхні хітинові екзоскелети були побиті уламками скла, кінцівки зламані. Вони не звертали на нас жодної уваги — просто тупилися в єдиному кутку, захищеному від шаленого вітру. Ми знайшли життя, але, на жаль, не таке розумне, як сподівалися.

Сканування показало цікаві структури та якусь центральну камеру посередині кургану, але ураганний вітер, що продував тріщини й отвори, унеможлилював просування вглиб.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1  та 3 зачіпки «Мікроорганізм».

Потім перейдіть до запису **258**.

ЗАПИС 248

Стаття на тему «Люмінесцентна печера»

Поліпи, подібні до земних, захищають територію від менших організмів своїми кнідоцитами, що містять смертельну отруту (див. «Нейротоксин і домисли» нижче). Під захистом їхніх шупалець живуть комахоподібні організми — вони занадто малі, щоб викликати реакцію поліпів, і харчуються самими поліпами.

Цікавим у цій маленькій екосистемі є те, що вона частково заморожена, оскільки багато органів заповнені мурашиною кислотою. Ми досі не зрозуміли, в чому полягає еволюційний сенс такого рішення.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 відкриття «Живий зразок», 2 зачіпки «Дивна флора» та 1 .

Потім отримайте 2 зачіпки «Дивна флора».

ЗАПИС 249

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Не відходь далеко.

[Оперативник 2]: Допоможіть! Воно схопило мене за шиколотку!

[Оперативник 1]: [бурчить] Не зупиняйся. Ми наближаємося.

[Оперативник 2]: До чого?

Якщо ви в секторі:

1 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **3**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься в секторі **2**, а ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») — у секторі **3**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

2 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **1**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься в секторі **3**, а ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») — у секторі **1**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

3 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **2**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься в секторі **1**, а ЦОЛ **P372** («Перетинчастий прохід») — у секторі **2**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

ЗАПИС 250

Дослідний запис 18-С

Вивчення антени показало, що істоти цієї планети доклали чималих зусиль для здійснення контакту з іншими цивілізаціями. Однак, зрозумівши, що приречені, вони намагалися перепрограмувати цей

масивний комплекс із гігантського приймача на гігантський передавач. Послання, яке вони намагалися відправити, на жаль, неможливо відновити. Ми можемо лише здогадуватися, чи це був своєрідний останній заповіт, визнання великої помилки чи попередження, яке вони сподівалися донести до інших цивілізацій.

Ще одна знахідка, яка нас бентежить: багато терміналів і пристроїв тут пристосовані для користувачів різних форм, розмірів і з різною кількістю кінцівок, хоча цивілізація не була космічною й вони використовували єдину мову. Ми маємо дізнатися більше про це місце, щоб скласти власну думку.

Отримайте 1  і 2 зачіпки «Технологія прибульців». Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P000**.

ЗАПИС 251

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Дивно... Зможеш зафілювати аномалію над нашими головами?

[Оперативник 2]: Прийнято.

[Оперативник 3]: Зачекайте... Ми дивимося на себе?

[Оперативник 2]: Схоже на те. Я навіть не здивований. Я давно перестав перейматися логікою цього місця.

[Оперативник 1]: Проте логіка тут є... Залишилось тільки її знайти.

Якщо ви в секторі:

1 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **2**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P370** («Пагорби синапсів») міститься в секторі **2**, а ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») міститься у секторі **3**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

2 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **3**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P370** («Пагорби синапсів») міститься в секторі **3**, а ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») — у секторі **1**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

3 — розмістіть усіх членів екіпажу на полі планети в секторі **1**. Переконайтеся, що ЦОЛ **P370** («Пагорби синапсів») міститься в секторі **1**, а ЦОЛ **P371** («Згорнутий у петлю простір») — у секторі **2**. Якщо це не так, замініть тамтешні ЦОЛ на них.

ЗАПИС 252

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №81

Подовжені нервові закінчення тягнуться до крихітних розломів і мацають або досліджують те, що знаходиться на іншому боці. Ми бачимо багато територій цього світу в цих розломах, але там також є фрагменти інших світів. Ми б залюбки витратили місяці на дослідження цих порталів. На жаль, у нас немає на це часу.

Стимуляція нервових закінчень розширює розриви простору, даючи нам змогу «телепортувати» об'єкти крізь ці отвори.

Ви можете , щоб переміститися у будь-який сектор (окрім сектора 8).

ЗАПИС 253

Запис секції науки 2/776

Схоже, що ця форма життя еволюціонувала без втручання Будівників. Нам все ще потрібно зібрати більше зразків для підтвердження цієї теорії, але попередній генетичний аналіз видається досить переконливим.

Отримайте 3 зачіпки «Дивна флора». Скиньте карту місії.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Візьміть місію **M41** і покладіть її в слот місій на полі планети.

ЗАПИС 254

Якщо в цьому секторі є кровожерливі зарості, нічого не відбувається. В іншому разі читайте далі.

Звіт про дослідження MI/13 польової команди

Печера нічим не відрізняється від інших, бачених нами. Єдині особливості, варті згадки — це глибокий ставок і скупчення великих піан, що ростуть із нього. Ми також спостерігаємо якусь еліптичну форму під поверхнею. Підходимо ближче, щоб дослідити. Прокляття. Вона рухається до нас! Тікаймо!

Покладіть карту **P001** поверх будь-яких інших у цьому секторі. Помістіть у цей сектор фігурку кровожерливих заростей.

Покладіть карту загрози «Кровожерливі зарості» у відповідний слот зверху поля планети.

Кровожерливі зарості стають активними — прочитайте текст на карті загрози й застосовуйте її правила, коли це буде необхідно.

Якщо це перша загроза, яку ви коли-небудь зустрічали, не забудьте перевірити правила щодо загроз у розділі III правил гри.

ЗАПИС 255

Попереднє спостереження

Організми, які ми класифікували як лишайники, насправді більше схожі на амeboзої. Однак у них також присутні деякі риси, через які можна віднести їх до тварин. Нам потрібно більше зразків і кращі умови для проведення реального дослідження.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P190**.

ЗАПИС 256

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Тут менше вусиків?

[Оперативник 2]: Начебто стільки ж, але сам простір розширюється.

[Оперативник 3]: Їх менше. Дай простору спокій!

[Оперативник 4]: Припиніть усі. Ми... в іншому місці.

Вилучіть усі карти ЦОЛ із секторів **1**, **2** і **3**. Замініть ваш ЦОЛ на **P371**. Замініть ЦОЛ у секторі, на який вказує біла стрілка, на **P370**. Замініть ЦОЛ у секторі, на який вказує чорна стрілка, на **P372**.

ЗАПИС 257

Дослідний запис Муспельгейма

Ми були змушені припинити нашу операцію. Системи життезабезпечення покинутого об'єкта активувалися й миттєво вичерпали його запаси енергії, і весь корабель почав занурюватися в пекло внизу, унеможливлючи подальші дослідження.

На щастя, ми мали з чого почати: частина фрактального «Розетського каменю». Можливо, його вивчення дасть нам змогу дізнатися більше про цей вид?

- Скиньте карту місії **M131**.
- Знайдіть і відкрийте карту місії **M133** та карту додаткової місії **M132**.

ЗАПИС 258

☐ Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, цей запис завершується. В іншому разі читайте далі.

Звіт про дослідження 58/D польової команди

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Польова команда, прийом. Маємо термінове повідомлення про погоду.

[Польова команда, оперативник 1]: Ми знаємо, що погода — лайно. Щось ще?

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Вітер змінює напрямок. Майте на увазі: уламки можуть засипати деякі раніше безпечні зони. Пропонуємо вам знайти укриття поки...

*** *Тривога на посадковому модулі* ***

[Польова команда, оперативник 1]: ... син!

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Будь ласка, повторіть, польова команда.

[Польова команда, оперативник 1]: Наш посадковий модуль! Хребет більше його не захищає. Зараз він повністю відкритий. Ми не можемо безпечно залишити планету. Запит на евакуацію.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: ...

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard», прийом? Нам потрібно перервати місію!

[Польова команда, оперативник 2]: Сигнал відсутній. Шторм, мабуть, блокує наш зв'язок. Потрібно знайти місце з сильним сигналом.

[Польова команда, оперативник 1]: Або повернути наш посадковий модуль...

- Перемістіть усі модифікації з планшета посадкового модуля в конверт «В очікуванні...».
- Перемістіть усі відкриття з планшета посадкового модуля в слот «Втрачені відкриття» на полі планети.
- Скиньте маркер із трека припасів.
- Перемістіть карту підвищення рангу й усі  з посадкового модуля у відповідні слоти поля планети. Відкрийте книгу корабля

на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.

- Тепер планшет посадкового модуля має бути порожнім — поверніть його в коробку й скиньте фігурку посадкового модуля з поля планети. Ваш посадковий модуль знищено й зліт неможливий!
- Обнулiть мішечок для зачіпок, повернувши туди всі жетони зачіпок.
- Будь-які нові відкриття, які з цієї миті ви зробите в даному дослідженні планети, мають бути розміщені безпосередньо на вашому планшеті екіпажу — члени екіпажу можуть використовувати відкриття, розміщені поруч із їхніми планшетами екіпажу, так, ніби вони містяться на посадковому модулі.
- Замініть карту місії **M50** картою місії **M51**.
- Замініть карту в секторі **1** картою **P170**.

Нова ціль: знайдіть спосіб зв'язатися з «Vanguard» або покинути планету.

ВАЖЛИВО: зараз у вас немає припасів. Будьте обачні в плануванні дій.

ВАЖЛИВО: якщо ви не знайдете спосіб повернути знайдені раніше відкриття до кінця місії, вони будуть втрачені!

ЗАПИС 259



Позначте цей квадратик, якщо його ще не позначено.
Ви зробили щось, що розлютило ідеміців!

Якщо ви перебуваєте в секторі **1** або якщо на полі планети ще немає членів екіпажу, перейдіть до **запису 308**.

Якщо ви перебуваєте в будь-якому іншому секторі, продовжуйте гру.

ЗАПИС 260



А



Б

[Польова команда]: Ми занурюємось у лунку. Сигнал під водою може зникнути.

[Центр зв'язку]: Удачі. І будьте обережні.

[Польова команда]: Сподіваюся, монстри не слідуватимуть за нами туди.

[Центр зв'язку]: Будьте готові до цього, про всяк випадок.

Скиньте всі жетони спорядження місії з поля планети — їх можна буде покласти знову, використовуючи ваші карти спорядження. Якщо ви скинули П.Е.С. у такий спосіб, поверніть кубик у пул витрачених кубиків власника.

Покладіть такі карти поверх інших карт у вказаних секторах:

- Карту **P197** у секторі **1**.
- Карту **P199** у секторі **3**.
- Карту **P200** у секторі **4**.
- Карту **P201** у секторі **5**.

Тоді:

- Якщо квадратики **А** і **Б** позначено, покладіть карту **P203** поверх інших карт у секторі **2**.
- Якщо позначено лише квадратик **Б**, покладіть карту **P202** поверх інших карт у секторі **2**.
- Якщо жоден із квадратиків не позначено, покладіть карту **P198** поверх інших карт у секторі **2**.
- Переверніть альфа-хижака написом «Збір хижаків» догори (якщо вона вже лежить цим боком, нічого не відбувається). Приберіть із поля фігурку альфа-хижака, якщо вона там є.
- Покладіть карту загрози «Курма» поруч із полем планети.
- Розмістіть курму в секторі **5**.
- Вилучіть фігурку посадкового модуля з ігрового поля та покладіть її на планшет посадкового модуля — у вас немає доступу до сектора посадкового модуля і ви не можете використовувати жодні модифікації посадкового модуля, доки не покинете водні глибини. У всьому іншому планшет посадкового модуля функціонує за звичайними правилами — ви можете використовувати його для збору відкриттів або жетонів успіху.
- Скиньте поточну глобальну умову й замініть її картою **G09**.

ЗАПИС 261

«Стежити за майоркою Дал по всьому кораблю вже було викликом. Вона була параноїдальною, пересувалася всюди з посиленням супроводом. Ми вже думали все скасувати, і тут Дал нарешті прийшла до лабораторії докторки Корі. Вона наказала всім своїм охоронцям залишатися біля дверей і увійшла туди сама. Це був наш шанс. Ми пробралися на інший бік лабораторії та пролізли всередину через технічний канал».

Позначте квадратик **В** в **записі 950**.

Перевірте, чи **НЕ** позначено квадратик **Г** у **записі 930**.

Якщо не позначено, перейдіть до **запису 268**.

В іншому разі перейдіть до **запису 272**.

ЗАПИС 262

[Польова команда]: «Vanguard», як нас чути?

[Центр зв'язку]: ...

[Польова команда]: Центр зв'язку? Вісовий зв'язок!

[Центр зв'язку]: Агов, всі! Ми так хвилювалися! Радий, що з вами все гаразд!

[Польова команда]: Нам вдалося встановити аванпост і підняти бар'єри.

[Капітан]: Це капітан. Ви добре попрацювали, польова команда. Ми не очікували, що ваша подорож буде настільки небезпечною, але зараз, коли ви гарантували нам надійний плацдарм, ви повертаєтесь на «Vanguard». На заслужений відпочинок. Наступна команда, яка досліджуватиме цей вимір, буде в набагато більший безпеці завдяки вашим зусиллям.

- Замініть цей ЦОЛ на **P375**.
- Перейдіть до **запису 85** і позначте квадратик біля літери **Б**, не читаючи сам запис.
- Скиньте карту місії **M171**.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

» Продовжити дослідження цього моторошного виміру (якщо у вас мало кубиків секції або ви отримали травми, це може бути не найкращим вибором) — цей запис завершується.

» Повернутися на «Vanguard» — перейдіть до **запису 145**.

ЗАПИС 263

[Час місії 00:05:21]

Хвилі навіть сильніші, ніж зі слів розвідки та науки. Наш посадковий модуль будь-якої миті може піти на дно, але ми маємо вірити, що він виборсається. Занурення за хвилину.

[Час місії 00:41:10]

Припливи й відпливи не дають спокою — нас кидає туди-сюди, і вже кілька разів ми ледь не врізалися в скелі. Важко залишатися на одному місці достатньо довго, щоб взяти зразки.

[Час місії 02:12:55]

Нарешті ми зібрали дещо цікаве — губкоподібний організм і кілька пористих гірських порід, які нагадують земні коралові рифи.

[Час місії 03:35:18]

Чорт, ми не можемо злетіти! Двигуни затопило! Нам потрібна допомога!

Отримайте 1 відкриття «Живий зразок» і покладіть його в зібрані відкриття. Втраťте 1 , якщо це можливо.

ЗАПИС 264

[Польова команда]: Прокляття! Вони сховалися під шаром гравію та каміння!

[Центр зв'язку]: Продовжуйте місію. Нам потрібні ці зразки.

[Польова команда]: Без важкого спорядження ми безсилі. А вібрація від буріння відлякає рослини.

[Центр зв'язку]: Відлякає рослини? Ви про що?

[Польова команда]: Ми нічого не можемо зробити, тому повертаємося.

[Центр зв'язку]: Прийнято. Яка марна трата ресурсів...

Залиште карту місії відкритою — ви провалили місію. Ви маєте повернутися до посадкового модуля й покинути планету.

ЗАПИС 265

Якщо ви граєте навчання: візьміть верхню карту з навчальної колоди **А** (карта місії **M02**), прочитайте її вголос і покладіть горілиць у слот для карт місій.

Якщо ви граєте за правилами швидкого старту: візьміть карту місії **M02** й покладіть її горілиць у слот для карт місій.

Покладіть карту **P107** у секторі **3** й продовжуйте гру.

Підказка: перед тим, як спробувати дістатися до гармати, розгляньте можливість відпочинку.

ЗАПИС 266

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №87

Нам вдалося встановити контакт з одним із відвідувачів. Він виглядав одурманеним, чи принаймні не таким «жвавим», як ті, що з'являлися на «Vanguard» під час кризи. На щастя, він не був агресивним, але ми не зрозуміли, чи намагався він спілкуватися з нами.

Ми показали йому кілька зображень на портативних екранах, а він почав щось малювати на землі, та раптом зупинився, і перестав звертати на нас увагу. Тіло відвідувача закрутилося й розповзлося в неможливі виміри. Коли ми роззирнулися, то помітили, що воно з'явилося перед мембранними воротами, попереду групи стел. Відвідувач відчинив ворота й увійшов у це недоступне місце.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 267

☐ Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, перейдіть до запису 280. В іншому разі читайте далі.

[Польова команда, оперативник 1]: Наближаємося до цілі, «Vanguard».

[Польова команда, оперативник 2]: Починаємо орбітальні маневри. Пристебніться перед гальмуванням.

[Польова команда, оперативник 1]: Це місце виглядає як пекло! фіксуємо високу концентрацію сульфідів в атмосфері. Сейсмічна активність зашкалює. Якщо ми хочемо тут знайти життя, то слід повернутись за пару тисячоліть.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: У Будівників була причина позначити ці координати. Крім того, наші науковці вважають, що в термальних джерелах цієї планети може виявитись «інтенсивна бактеріальна активність».

[Польова команда, оперативник 1]: Ми обов'язково дамо звісточку, коли знайдемо ці активні бактерії.

[Польова команда, оперативник 2]: Розпочинаємо приземлення.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: З Богом, польова команда.

Перейдіть до запису 280.

ЗАПИС 268

«Ми почули, як у лабораторії майорка Дал і докторка Корі сперечалися про щось, пов'язане з відвідувачами. Коли ми повільно підкрадалися до голосів, холодне, мокро шупальце раптово приземлилося на моє плече. Я відсахнувся, намагаючись не закричати. Позаду мене був Раб — прикутий до столу в кутку лабораторії. Він був під дією наркотиків і страждав від болю. Навіть у темному світлі я бачив, що Раб більше не може контролювати свою форму, а мокрі шупальця звисали з його плечей і потилиці.

«Звільни мене, — прошепотів він. — Вона наказала Корі зробити це. Я мушу поквитатися».

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » Звільнити Раба — перейдіть до запису 277.
- » Покинути його й пообіцяти прийти пізніше — перейдіть до запису 272.

ЗАПИС 270

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №51

Це місце змусило мене подумати про сонячне сплетіння, щойно я туди потрапила. Результати моїх дослідів підтвердили мою правоту — експерименти з нервами, синапсами й навколишніми тканинами дали мені змогу маніпулювати поведінкою віддалених місць і загальним станом цього виміру. Наразі тривають подальші експерименти.

Отримайте унікальне відкриття 35. Замініть цей ЦОЛ картою P376.

ЗАПИС 271

Листи з пекла Ешера

Я так близько до стел! Переконана, що якби мені вдалося відкрити органічні ворота, я б змогла туди увійти. Але тканини реагують на мої рухи, зміни тиску, й навіть на електромагнітне поле навколо мого спорядження.

Якщо ЦОЛ у секторі 2 — це виділення P382 («Неактивні рецептори»), перейдіть до запису 278.

В іншому разі нічого не відбувається.

ЗАПИС 272

«У лабораторії докторка Корі саме демонструвала майорці Дал якісь секретні дослідження. Ми дочекались моменту, коли Дал виглядала найбільш спантеличеною, і вискочили з тіні. Ми не врахували те, що Дал пройшла інтенсивну військову підготовку. Побачивши нас, вона інстинктивно схопила докторку Корі й приставила пістолет до її спини, прикриваючись нею як живим щитом.

«Якщо ви хоч смикнетеся, на вашій совісті буде наша добра докторка», — сказала Дал.

«Чого ви чекаєте? — закричала докторка Корі. — Ось ваш шанс! Застрельте її! Застрельте її, навіть якщо доведеться застрелити й мене!».

Зовні морські піхотинці почали стукати у двері лабораторії».

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » Атакувати майорку Дал, не зважаючи на заручницю — перейдіть до запису 361.
- » Підкоритися й дозволити Дал відступити — перейдіть до запису 296.

ЗАПИС 273

Позначте перший непозначений квадратик і прочитайте його текст.

☐ Звіт про дослідження 1945-А польової команди

На відміну від усіх інших орнаментів і гліфів, що ми бачили досі, оздоблення п'єдесталу було напрочуд фотореалістичним. Його перші панелі показували планету в якійсь далекій галактиці, яку нам не вдалось впізнати. Відсутність води, густа кислотна атмосфера й нищівна гравітація робили цю планету не житєпридатною. Незважаючи на все це, там, на краях термальних джерел, зародилося життя. Воно повільно еволюціонувало в розумний організм із дуже високим відсотком неорганічних речовин і металів у своєму тілі та довгою тривалістю життя. Його приземкувата, конічна форма ідеально відповідала нищівній гравітації цього світу. Неможливість швидких рухів сприяла ретельному плануванню й тривалому мисленню. Будівники походять звідси? Якщо так, то вони не були схожі на жодну іншу істоту, яку ми відкрили до цього часу...

☐ Звіт про дослідження 1945-В польової команди

Фотореалістичні панелі на цьому п'єдесталі показують підйом цивілізації. Дивні, приземкуваті, конічної форми істоти, про яких ми дізналися на попередньому п'єдесталі, тепер почали створювати речі. Вільшість їхніх пристроїв, схоже, були зосереджені на самоінженерії. Неорганічні кінцівки давали їм змогу формувати себе й легко поєднувати свої пристрої безпосередньо з тілом і нервовою системою на основі кремнію. Замість транспортних засобів у них були екзоскостюми, які їздили на великих гусеницях. Замість будинків у них були розкладні, навісні укриття. Замість шкіл чи лікарень — костюми, що навчають, і костюми, що лікують.

Через екстремальну гравітацію їм знадобилися тисячоліття, щоб створити достатньо потужні космічні кораблі, здатні розвинути другу космічну швидкість їхнього світу. Вони вийшли в космос зрілою, розвинуеною цивілізацією. Як і решта їхніх технологій, космічні кораблі були не штучним середовищем існування, призначеним для переміщення з одного місця в інше, а прямим продовженням їхніх тіл. Таким чином, вони не просто стали космічним видом — вони стали видом, народженим у космосі.

☐ Звіт про дослідження 1945-С польової команди

Ці панелі демонструють хроніку злету й падіння дивної раси конічних істот. Здатний до тривалих космічних подорожей, майже безсмертний, працьовитий та спроможний змінювати тіло за власним бажанням, цей

конічний вид швидко поширився усією галактикою. Вони були вчителями й хранителями, даруючи свої технології нижчим расам, об'єднуючи їх під прапором своєї науки й культури. Вони були Будівниками. Навіть кількох із них, які б працювали майже безперервно протягом кількох століть, було достатньо, щоб тераформувати або заселити нову планету. Невдовзі вони поклали око й на інші галактики.

Саме тоді трапилось щось неможливе. На периферії їхньої галактики з'явилася інфекція. Вона поширювалася майже зі швидкістю світла. Якось не зрозуміла фундаментальна зміна стану матерії.

Інфекція з'явилася десь поблизу від центру Всесвіту й повільно перевела кожну існуючу частинку в інший стан — як вода, що замерзає в кориті. Навіть маючи імперію розміром із галактику, Будівники не змогли зупинити апокаліптичну подію такого масштабу. Їхня наука не змогла зрозуміти цей фундаментальний зсув фаз. Чи був він пов'язаний із критичною точкою в розширенні Всесвіту? Чи це була зброя, яку використав розвинений вид із іншої галактики, щоб знищити їх, коли вони стали надто могутніми? Щоб б це не було, Будівники не могли його зрозуміти. Їм не вдалося знайти модель Всесвіту, яка б допомогла зрозуміти чи зупинити зсув фаз. Усі інші розвинені цивілізації їхньої галактики, в яких була спільна з ними наука та філософія, також виявилися безпорадними. Єдина галактична культура виявилася такою ж вразливою, як бактеріальна чи сільськогосподарська монокультура.

Зсув фаз поглинув усю їхню галактику за якісь сорок тисяч років...



Звіт про дослідження 1945-D польової команди

Панелі на цьому п'єдесталі починають із падіння галактичної імперії Будівників, поглинутої дивною інфекцією, що змінила властивості самої матерії. Але Будівники були не готові відійти в небуття. Тож розробили відчайдушний план. Вони відправили експедиції, що подорожували швидше за світло, в інші далекі галактики. Ці місії несли з собою дар життя: ретельно сконструйований мікроскопічний організм з ефективною фізіологією на основі вуглецю. Ця форма життя на базі ДНК була найшвидше еволюціонуючим організмом у відомому Всесвіті, зі здатністю адаптуватися до неймовірного розмаїття середовищ існування. Це був LUCA — останній універсальний спільний предок усього живого на Землі. Будівники розсіяли ці організми безкрайними просторами всіх світів, які могли підтримувати їхню життєдіяльність. Вони створили грандіозну плантацію життя, яке швидко розвивалось. Інкубатор, мета якого — зростити незліченну кількість розвинених цивілізацій усього за кілька мільйонів років — у сотні разів швидше, ніж еволюціонували самі Будівники.

На кожній засіяній планеті вони також залишили обеліск, інструкцію для життя, яке з часом могло там з'явитися; дороговказ, що вказує шлях до сховищ, подібних до цього.

Панелі завершуються чітким зображенням піраміди та різних прибульців дивних форм, що заходять усередину. Здається, щоб дізнатися більше, нам доведеться увійти в саме сховище...

ЗАПИС 274

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №54

Коли нам нарешті вдалося успішно взяти зразки, багато з них було знищено, як і наше спорядження. Але витрачений час і засоби були того варті — ми дістали цікаву структуру, яка дала нам змогу модулювати й посылати імпульси через рецептори майже в кожному місці в межах нашої досяжності.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте тестову вказівку біля нього:



Отримайте 1  та 2 зачіпки «Живий зразок».

Тоді, якщо у вас немає унікального відкриття **35**, отримайте його.

Підказка: запам'ятайте це місце на випадок, якщо ви повернетесь до цього виміру пізніше — тут ви зможете отримати це унікальне відкриття знову.

ЗАПИС 275

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Мені тут нудно... Досі йде сканування, ризика застрягла на вісімдесяти дев'яти відсотках.

[Оперативник 2]: У нас хоча б є час подивитися на цю чудову пустку, а не витріщатися на стерильні стіни «Vanguard».

[Оперативник 1]: Що? Ти почуваєшся тут краще, ніж на кораблі?

[Оперативник 2]: Звичайно.

[Оперативник 1]: Ого, який ти дивний. Я б краще приготувала собі гарячої кави й узяла свою віртуальну гарнітуру.

*** Гучний звуковий сигнал ***

[Оперативник 1]: Ну нарешті! Здається, прямо у нас під ногами щось штучного походження. Що ж, тепер доведеться це викопати...

[Оперативник 2]: Просто чудово!

[Оперативник 1]: ...

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P191**.

ЗАПИС 276

Стенограма аудіозапису з кабіни пілота, уривок

[Штурман]: пропоную цей маршрут. Так ти зможеш уникнути більшості потоків гарячого повітря та розплавленого металу.

[Пілот посадкового модуля]: Більшості? Сподіваюся, посадковий модуль витримає.

Перевірте кількість маркерів на планшеті посадкового модуля й застосуйте відповідний ефект:

- **0–2 маркери:** скиньте всі маркери з планшета посадкового модуля, тоді перейдіть до **запису 381**.
- **3–6 маркерів:** скиньте всі маркери з планшета посадкового модуля, тоді перейдіть до **запису 508**.
- **7+ маркерів:** скиньте всі маркери з планшета посадкового модуля, отримайте 1 , тоді перейдіть до **запису 483**.

ЗАПИС 277

«Захоплені своєю суперечкою, Корі й Дал не звернули увагу на наше наближення. Коли ми були на відстані стрибка, я почав зворотний відлік, але Раб рушив, перш ніж я дорахував до п'яти. Він зіткнувся з Дал, і вона потягнулася до зброї».

Раб змахнув шупальцями, і за частку секунди перед Дал почала з'являтися підпросторова аномалія, яка загрожувала не лише їй, а й докторці Корі...»

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Зупинити Раба** — перейдіть до **запису 282**.
- » **Стрибнути в аномалію і спробувати врятувати докторку Корі** — перейдіть до **запису 307**.
- » **Відступитися й дозволити Рабу продовжити** — перейдіть до **запису 337**.

ЗАПИС 278

Листи з пекла Ешера

Це місце стає... млявим. М'язи й тканини, які контролюють ворота, втрачають свій тургор. Вони більше не реагують на мою присутність. Я використовую телескопічні жердини, щоб зафіксувати вхід, перш ніж він знову зачиниться. Залишається зробити лише одне: набратися сміливості й увійти — до моєї мети.

Підказка: швидше за все, сюди ви більше не повернетесь. Якщо хочете відвідати інші місця в цьому вимірі, вам слід зробити це до моменту, як ви потрапите до колекції стел.

Замініть ЦОЛ у секторі **6** картою **P381**.

ЗАПИС 279

Особистий щоденник

Це прекрасне місце змінилось, тепер його просто не впізнати. Коріння й мох роздулись та вкрилися помаранчевими пухирями, що лопаються від найменшого дотику. Комахи повільно блукають гротом і поширюють хворобу. Невже це наша провина? Чи можливо, що створене Будівниками життя, таке як ми, є смертельним для життя на цій планеті?

Замініть ЦОЛ у цьому секторі на картою **P139**.

ЗАПИС 280

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard»? Ми фіксуємо істотну кількість космічного сміття на нашому векторі зближення. Починаю маневри ухилення.

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 4  та 4 , перейдіть до **запису 286**. В іншому разі починайте процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдається виконати повністю). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне», перейдіть до **запису 286**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

МІКРОМЕТЕОРИТИ

	Критичний удар!	Виберіть щось одне: » Підставити під удар кабінку Якщо  дорівнює 4 або більше, кожен член екіпажу 1  . В іншому разі кожен член екіпажу отримує травму «Поранення»; відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») і переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік. » Підставити під удар вантажний відсік Втраťте 2 припаси або поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал.
	Пошкодження вантажу	Знищені припаси Втраťте 4 припаси, зменште на  .
	Вогонь!	Виберіть щось одне: » Погасити Якщо  дорівнює 4 або більше, 1 член екіпажу  . В іншому разі 1 член екіпажу отримує травму «Опік». » Відрізати секцію Поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал або втраťте 2 припаси.
	Оптимальна траєкторія	Скористатися нагодою Якщо  дорівнює 4 або більше, просуньте треком приземлення на 1.

ЗАПИС 281

Додайте 1 маркер у слот «Перевага ворога».

ЗАПИС 282

«Раб розлютився й накинувся на нас за те, що ми стали між ним і його помстою. Майорка Дал скористалася моментом, щоб викликати підкріплення. Нам довелося тікати, морські піхотинці наступали нам на п'яти — але принаймні докторка Корі була в безпеці з нами».

Перейдіть до **запису 501**.

ЗАПИС 283

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №94

Трубки виділяють густу зелену пасту. У ній багато білків і сахаридів, але вона також містить психоактивні речовини, отруйні для людини — знадобляться додаткові дослідження, щоб з'ясувати, як вони впливають на відвідувачів.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 3 зачіпки «Мікроорганізм».

ЗАПИС 284

Система печер довга, заплутана й наповнена рідкою водою — прикро, але, здається, також позбавлена життя. Лічильники радіації спалахують все частіше, що далі ми спускаємося вниз.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі випадковою картою **P167**.

ЗАПИС 285

[Польова команда]: Ось вам, байстрята!

[Центр зв'язку]: Що у вас там відбувається, польова команда? Вас атакують?

[Польова команда]: Та все гаразд, не партеся. Ми натрапили на бар'єр із коріння, яке смикалось. Нам вдалося його «заспокоїти».

[Центр зв'язку]: Молодці. Продовжуйте в тому ж дусі. Мабуть...

Замініть ЦОЛ у вашому секторі картою **P143**.

ЗАПИС 286

- Відкрийте Планетопедію на с. 8–9 («Сірка»).
- Киньте D10 і знайдіть свій результат нижче:
 - 0–2: покладіть картку загрози «Пилова буря» у відповідний слот над полем планети. Розмістіть фігурку пилової бурі в секторі 2.
 - 3–5: покладіть картку загрози «Пилова буря» у відповідний слот над полем планети. Розмістіть фігурку пилової бурі в секторі 4.
 - 6–9: нічого не відбувається.
- Якщо «Пилова буря» — це перша загроза, з якою ви зіткнулися, не забудьте перевірити правила щодо загроз у розділі III правил гри.
- Відкрийте книгу корабля на с. 24 і виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 287

Закритий канал польової команди

[Оперативник 2]: Оце й усе?

[Оперативник 1]: Ну, це було досить швидко.

[Оперативник 3]: Прибережіть дихання для підйому. Здається, що ці руїни — лише уламки, які впали з первісного місця на вершині Ковадла акули-молота.

[Оперативник 2]: Ти серйозно? Ми збираємось піднятися на цю штуку?

[Оперативник 1]: Зачекай, хіба не ти ще секунду тому нарікав, що тут немає чим зайнятися?

Замініть ЦОЛ у секторі 2 картою **P192**. Замініть ЦОЛ у секторі 5 картою **P193**.

ЗАПИС 288

Якщо у секторі 5 є маркер, перейдіть до **запису 301**.

В іншому разі читайте далі.

Машина була древньою, як і життя на цій планеті. Її конструкція була разуче схожою з архітектурою Вудівників, яку ми бачили в Eye of the Void. Ця структура простягалася глибоко під землею, а також в інші частини планети, проте її призначення не було зрозумілим.

Згідно з нашими попередніми дослідженнями, ця структура виникла тисячоліття чи два тому. Наше сканування розбудило щось глибоко всередині, що стало випромінювати невеликі сплески енергії. Потім воно знову затихло.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 3 зачіпки «Технологія прибульців».

ЗАПИС 289

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 303**.

☐ Перейдіть до **запису 279**.

ЗАПИС 290

[Центр зв'язку]: Оператор запевняє, що портал працює стабільно. Можете продовжувати.

[Польова команда]: Наші показники на табло також зелені. Ми заходимо.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до запису 295.

☐ Перейдіть до запису 302.

ЗАПИС 291

Звіт 81 INF/1-C/13 секції інженерії

Небезпечні умови роботи на 1-С потребували використання реактивних ранців для точного і швидкого пересування.

Ми витратили багато часу й ресурсів на підготовку спорядження, яке б не потребувало багаторічного досвіду роботи з ним (або спеціальної підготовки, яку проходить секція розвідки). Нам це вдалося, і ми сконструювали спрощену версію реактивного ранця, нашпиговану електронікою, яка автоматизувала багато операцій.

Це було єдине, де ми досягли успіху. Проект 1-С став суцільним фіаско — купа витраченої енергії й жодного результату. Ще й хлопці з розвідки вирішили не відмовлятися від старого дизайну реактивного ранця, незважаючи на те, що він був явно складнішим у використанні.

Вони скаржилися, що під час використання більш автоматизованої версії «просто не ті відчуття» — що б це не означало.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **E15** («Реактивний ранець») з недоступного спорядження в арсенал.

Потім ви можете призначити 1 члена екіпажу, щоб отримати 1 відкриття «Мінерал» і покласти його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 292

Листи з пекла Ешера

Червоні іконки блимають по краях мого візора. Миготливі попередження, виття сигналу тривоги... Цей пекельний вимір знову схопив мене. Апарат для дихання більше не працює. Мій захист зник. Мене кидає, наче ляльку.

Цей величезний повітряний клапан висмоктує одночасно й атмосферу, й енергію. Мої шанси виглядають плачевно.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

Потім,  АБО  +  +  +  АБО киньте .

ЗАПИС 293

Запис досліджень польової команди

Розкопки виявилися складнішими й небезпечнішими, ніж ми очікували. Вітри за межами кратерів були смертоносними, радіація шкодила нашому програмному забезпеченню. А в кінці нас добило відкриття — стели тут не було. А те, що ми прийняли за її сигнатури, походило від скutih в кризі уламків корабля.

Скиньте карту ЦОЛ з цього сектора. Перейдіть до запису 521.

ЗАПИС 295

[Капітан Веймен]: Гарна робота, польова команда. Спорудити аванпост у цьому чужому вимірі — велике досягнення.

[Польова команда]: Дякуємо, сер. Ми...

[Капітан Веймен]: Проте вашим головним завданням було знайти доступ до даних досліджень відвідувачів про стели. Надіюсь, що ваша наступна експедиція буде більш плідною.

Поверніть унікальні відкриття **35** і **38** до унікальних відкриттів.

Після цього скиньте всі місії. Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 296

«Зрештою, ми не змогли пожертвувати докторкою Корі. Тож відступили, сподіваючись відкласти бій до кращих часів, а морські піхотинці Дал переслідували нас».

Перейдіть до запису 501.

ЗАПИС 298

Навчання

Вітаємо! Ваша перша місія завершена — виконайте такі кроки:

Отримайте 1  (покладіть 1  у вказаному місці над полем планети).

1. Покладіть карту ЦОЛ **P105** («Технічні коридори») у секторі **4**. Це змінює схему карти, а це означає, що члени екіпажу, які потрапляють у сектор **4**, більше не переходять до запису **311**.
2. Вилучіть із гри карту місії **M01**.
3. Візьміть 5 верхніх карт із навчальної колоди **Б** (усі карти з текстом «Подія» на звороті). Перетасуйте їх і покладіть долілиць біля поля планети, формуючи колоду подій. Наступного разу, коли член екіпажу завершить свій хід, прочитайте параграф «Події» в розділі II правил гри.
4. Потім перейдіть до запису **345**.

ЗАПИС 299

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №100

Мабуть, ця машина використовується, щоб викидати надлишкову енергію з цього виміру в наш Всесвіт, що постійно розширюється, де вона може безпечно розсіюватися. Якби ця енергія накопичувалася тут, це, швидше за все, призвело б до катастрофи.

Цікаво, що в ті моменти, коли енергія витікає, цей світ стає більш... реальним. Це також впливає на органічні елементи навколо нас — живі тканини напружуються й закриваються, щоб захистити свої життєво важливі частини.

ЗАПИС 300

Журнал капітана, запис 213

Приземлення на Eye of the Void продемонструвало два ключові факти. По-перше, наші посадкові модулі зіткнулися з загрозами, які неможливо передбачити. По-друге, навіть під час короткої розвідувальної місії польова команда може стати робінзонами на тижні. Під час тривалого польоту до ТОІ-2С у нас було достатньо часу, щоб залучити до роботи провідних дослідників й інженерів та усунути ці недоліки, поки лідери секцій готують свої екіпажі до наступної наземної місії. Я дуже сподіваюся, що цього разу все пройде гладко.

Прикро, але перше віддалене сканування планет у цій системі виявило дещо тривожне...

Як ви бачите на мапі системи, зараз у вас є кілька місць призначення. Оскільки це ваша перша космічна подорож, замість того, щоб слідувати правилам зоряної мапи, які можна знайти на сторінках книги корабля, просто виконайте такі кроки:

1. У книзі мапи систем прочитайте опис і правила місця призначення ТОІ-2 С — «Кришталь» (номер 3). Це ваше наступне місце приземлення!
2. Візьміть планетарний сканер. Мета цього компонента — зробити так, щоб вам було легко розкрити лише частину інформації, яка міститься на картах приземлення — ту частину, за яку ви заплатите енергію.
3. Знайдіть карту приземлення **L1** у картах приземлення (лоток В) — поки не читайте її! Інформація на лицьовому боці карти приземлення є секретною та розділена на три сегменти. Великі цифри на зворотньому боці вказують вартість: яку кількість енергії потрібно сплатити для розкриття конкретного сегмента.
4. Вставте карту приземлення в планетарний сканер так, щоб у віконці було видно першу вартість у енергії. Вартість у віконці показує, скільки енергії вам потрібно заплатити, щоб посунути карту в сканері на один сегмент вгору.
5. Розкриття першого сегмента карти **L1** коштує 0 . Посуньте карту вгору один раз, щоб у віконці з'явилася наступна вартість.
6. Заплатіть 1 , щоб покрити другу вартість, і просувайте карту вгору доти, доки не побачите третю вартість. Сплатіть також третю вартість (1 ) і посувайте карту вгору востаннє, поки вона майже не вилізе зі сканера.
7. Переверніть сканер і погляньте на результат. Якщо сканування виконано правильно, ви побачите текст на всіх трьох сегментах карти. Прочитайте текст — він містить цінні поради, які допоможуть

вам підготуватися до приземлення: з якими небезпеками може зіткнутися ваш посадковий модуль, які символи найчастіше використовуються в перевірках кубиками на цій планеті, і на які біоми вам слід очікувати.

- 8. Залиште сканер і карту на столі. Швидше за все, ви захочете переглянути цю інформацію під час підготування до місії на наступних етапах фази керування кораблем!

Поки це все! Планета Кристаль — це завжди другий крок кампанії, але після нього ви зможете полетіти куди завгодно, самостійно знаходячи нові планети та цікаві об'єкти.

Закрийте й збережіть мапи систем. Незабаром ви продовжите керування кораблем — але запам'ятайте наступні підказки, якщо це ваше перше проходження:

- Коли ви стоїте перед вибором приміщення для активації — казарми й виробничий комплекс є хорошими першими ходами, оскільки вони дадуть вам додаткових членів екіпажу й деяке початкове спорядження.
- Насправді приземлення відбудеться після того, як ви виконаєте кілька кроків книги корабля, які включають підготовку вашого посадкового модуля до місії, а також вибір польової команди та її спорядження.
- Споряджаючи польову команду, ви також створюєте власну колоду карт секції. Якщо ви не впевнені, які карти взяти, можете скористатися готовою базовою колодою з 10 карт, взявши всі карти 1-го рангу вашої секції з білою смужкою біля їхнього рангу (див. приклад у розділі III правил гри — «Швидкий старт кампанії»).
- Перше місце з точкою збереження в кампанії знаходиться ПІСЛЯ приземлення на Кристаль. Якщо у вас немає можливості грати так довго, можете залишити гру, як вона є зараз, і пізніше перезапустити її зі с. 6 книги корабля.

А тепер відкрийте книгу корабля на с. 6 («Корабельні приміщення») й продовжуйте керування кораблем.

ЗАПИС 301

[Польова команда]: «Vanguard»? Здається, ми її розламали.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Повторіть, польова команда!

[Польова команда]: Здається, ми розламали планету.

Земля здригнулася, коли сонцеїд роззявив свою пащу ширше, і цілі гори провалилися в її глибини. Він ревів, вивергаючи ураган, потік, який незабаром досяг верхніх шарів атмосфери, виблискуючи роями наноботів. Поки ми докладали зусиль, щоб вистояти проти вітру, небо над нами змінилося. Ми вражено спостерігали, як штучний шторм протидіяв справжньому, сповільнюючись, доки небо не очистилося, силлячи додолу дощем з уламків скла. Менш ніж за годину світ трансформувалася на наших очах.

Ми ще не оговталися, а біля курганів розійшлася земля, і з отвору з'явилися дивні істоти, схожі на величезних термітів, які наче з нетерпінням чекали цієї миті...

- Приберіть усі мініатюри та фігурки з поля планети та покладіть поруч із полем планети.
- Візьміть усі втрачені відкриття з їхнього слота на полі планети й покладіть поруч із полем планети.
- Скиньте всі карти й маркери з поля планети, включно з вашими поточними місіями й глобальними умовами.
- Скиньте всі жетони спорядження місії з поля планети — ви зможете покласти їх знову за допомогою карт спорядження. Якщо ви скинули П.Е.С. у такий спосіб, поверніть кубик у пул витрачених кубиків власника.
- Відкрийте Планетопедію на с. 12–13 («Штормовий світ», етап 2).
- Заповніть праву частину Штормового світу, етапу 2 вказаними там картами (унікальне відкриття, місія).
- Перейдіть до запису 319.

ЗАПИС 302

[Капітан Веймен]: Радий, що ви живі. Але це єдине, чому я можу радіти. Відкриття порталу у вимір відвідувачів вимагає більше ресурсів, ніж ми можемо зібрати за цілий місяць.

[Польова команда]: ...

[Капітан Веймен]: Жодних виправдань. На майбутнє: якщо не відчуваєте, що здатні виконати завдання, не варто братися за нього. Вільні.

Покладіть жетон проваленої місії на планшет посадкового модуля.

Поверніть унікальні відкриття 35 і 38 до унікальних відкриттів.

Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 303

Особистий щоденник 18–1-F

Коли я увійшов до печери, залишивши позаду всю зелень, в мене склалось враження, що я потрапив до стародавнього храму: сталагміти нагадували колонни, лишайник — вицвілі фрески, а потріскана земля — стару черепицю. У кінці цього всього була брама; розкішний портал, вкритий осадовими породами, на якому все ще можна було побачити позначки Будівників. Це був справді релігійний досвід.

Покладіть карту P133 в цей сектор. Перейдіть до запису 8.

ЗАПИС 304

Звіт про дослідження MI/9 польової команди

Ми почали видобувати воду з коріння, яке смикалось — вода фільтрувалася й очищалася паренхімою рослин. Спочатку все йшло гладко. Аж раптом усе коріння всмокталось в стелю печери. З отворів повилазили маленькі, звивисті черв'яки. Вони виділяли їдкі речовини, які почали завдавати пошкоджень нашим костюмам. Нам довелося покинути це місце.

Отримайте 1 припас. Замініть картою P135.

ЗАПИС 305

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка № 99

Коли ми намагалися полагодити машину, з'явилася група озброєних відвідувачів. Вони виглядали ідентично до тих, що допомагали нам під час оборони «Vanguard», але цього разу вони напали на нас без попередження. Коли ми, втікаючи, покинули цю територію, вони одразу ж припинили нас переслідувати, ніби миттєво забули про нас. Коли ми з'явилися знову, вони не відреагували. Але ми більше не будемо намагатися чіпати той пристрій.

Киньте  А60     .

ЗАПИС 306

MP212 — Експеримент «Русалка»

Незвичний спектр зірки Русалка вимагав подальшого вивчення.

Світло зірки не створювало сприятливих умов для розвитку складного життя.

Воно заважало спостереженням за іншими планетними системами та зірками. Можливо, його єдиною позитивною рисою було те, що воно виявилось естетично приемним для багатьох членів екіпажу, які провели так багато годин на оглядовій палубі, спостерігаючи за MP212, вочевидь, зачаровані її мінливим сяйвом, що аж доктор Белл почав хвилюватися.

Лише один експеримент дав нам цікаві результати — деякі мінерали, знайдені на сусідніх об'єктах, незвичним способом реагували на безперервно змінну довжину хвиль Русалки. Ми передали мінерал секції інженерії, щоб вони могли використовувати його у своїх пристроях.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту A19 («Мультиспектральний сканер») із модифікацій посадкового модуля (лоток В) у конверт «В очікуванні...».

ЗАПИС 307

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні в цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте такі дії:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  або  або  й кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість  або  або  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно 11 або більше балів, щоб пройти цю перевірку.

Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.

- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі:

Якщо у вас 10 або менше балів, перейдіть до **запису 337**.

Якщо у вас 11 або більше балів, перейдіть до **запису 346**.

ЗАПИС 308

Хоча ми й не бачили її обличчя, та з пониклої постави істоти могли сказати, що вона була розчарована. Деякий час вона залишалася нерухомою, а потім заговорила, і наш ШІ почав перекладати.

Перейдіть до **запису 336**.

ЗАПИС 309

Остання передача польової команди 341B

Покинтий об'єкт почав занурюватися швидше. Вібрація вивела з ладу грейфери посадкового модуля, і він сповз у вогняні глибини. Виходу немає. Ми скоро приєднаємося до нього.

Ми використали відведений нам час, щоб відсканувати всі артефакти та встановити передавач для відправки вам даних і цього повідомлення. Скажіть нашим сім'ям і друзям, що ми загинули марно. Скажіть їм...

Прокляття! Воно...

- Усі члени екіпажу на планеті гинуть — дістаньте їх із протекторів рангу.
- Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») і переверніть карту вашого поточного посадкового модуля (але не базового) на пошкоджений бік.
- Скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля.
- Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») і почніть керування кораблем.

ЗАПИС 310

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Як?

[Оперативник 3]: Без поняття. Хапай їх і тікай!

[Оперативник 1]: Ех... Знову щось пішло не так.

[Оперативник 3]: Клята аномалія! Швидко, прив'яжіться обоє до дерева!

[Оперативник 1]: Ааа--

[Оперативник 3]: Допомога вже в дорозі!

Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля, а також скиньте унікальне відкриття **34**, якщо воно у вас є. Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 311

Звіт про дослідження 1/С польової команди

Мене огорнула темрява й тиша багатівікової структури. Вуглецева нитка утворювала невеликі тунелі, мережа яких розкинулася під чорною поверхнею сфери. Я налаштувала радіомаяк, щоб повідомити іншим віцілілим своє місцезнаходження, і сиділа там, у темному світлі ліхтарика, намагаючись не дуже замислюватись про те, для кого ці коридори були створені...

Щоб продовжити місію, всі члени екіпажу польової команди повинні зустрітись в цьому секторі. **Чи усі члени екіпажу є в секторі 4?**

- Так** — перейдіть до **запису 320**.
- Ні** — продовжуйте ходити по черзі, доки всі члени екіпажу не зберуться там.

Пам'ятайте: поки в цьому секторі видно текст «**Запис 311**», ви маєте читати цей запис щоразу, коли член екіпажу заходить в цю локацію.

ЗАПИС 312

Перетасуйте всі три карти **G11** і покладіть їх горілиць у слот глобальних умов на полі планети. Потім позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 348**.

☐ Перейдіть до **запису 334**.

☐ Перейдіть до **запису 281**.

ЗАПИС 313

Світ відвідувачів: аудіозапис ксенолога

Відвідувачі (примітка: я вважаю, що назва «відвідувачі» не зовсім доречна, оскільки цього разу ми — ті, хто «відвідує» їхній світ) уникають контакту зі мною та рештою екіпажу. Є дві можливі причини такої поведінки: вони допитливі й обережні або ж налякані. Поки що я припускаю, що ними керує цікавість.

Це схоже на житлову зону. Барвисті капсули можуть слугувати будинками — кожна з них вміщає лише одного відвідувача, тож можна припустити, що вони не створюють сім'ї.

Нам не слід їх і далі турбувати, тому ми поки що покинемо цю область.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P377**. Отримайте унікальне відкриття **38**.

ЗАПИС 314

Аналіз кристалічної структури

Наша початкова теорія підтвердилась — кристал на Кузені такий же, як і на Кристалі. За нашими прогнозами, ця планета «лусне» впродовж кількох наступних років, адже кристал вже видніється на поверхні, він має займати значну частину ядра планети.

Цікаво те, що зразки перестають рости і поширюватися, коли їх відділити від основної структури. Якби нам вдалось якимось чином витягти «серце» кристала, можливо, він припинив би рости? На жаль, поки що в нас немає технологій, щоб отримати доступ до ядра планети й перевірити цю теорію. З того, що ми дізналися, лише Будівники мали потрібні геоінженерні технології. Схоже, що доля Кузена, як і доля Землі, залежить від того, чи зрозуміємо ми Будівників.

Отримайте унікальне відкриття **17**. Замініть картою **P211**.

ЗАПИС 315

[Польова команда]: «Vanguard»? На зв'язку польова команда! Ми на шляху до обраної зони приземлення. Усі системи в нормі. Зв'язок стабільний. Ми маємо пройти зовнішній шар уламків десь за... Ого.

[Капітан Веймен]: О Боже...

[Польова команда]: Ви це бачите, «Vanguard»?

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Чітко і ясно, польова команда. Схоже, віддалене сканування було точним. Планета зникла. Якщо ви не бачите чіткого вектора наближення, ви маєте дозвіл припинити місію.

[Польова команда]: Ні, деякі шматки кори виглядають достатньо великими для приземлення. І ми фіксуємо аномальні структури серед уламків. Можемо погланути.

[Капітан Веймен]: Усе, що ви здобудете — безцінно, польова команда. Тільки не відкусіть більше, ніж зможете з'їсти. У нашому списку ще багато інших світів.

[Польова команда]: Прийнято, «Vanguard». Прокладаю маршрут приземлення.

Важливо: ця планета вводить в кампанію посадковий модуль, приземлення та ліміт припасів.

Виконайте кроки, вказані нижче, щоб здійснити процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення). Трек приземлення показує ваш прогрес на шляху до поверхні планети.
- Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблички нижче. Якщо вашого результату там немає,

- кидок немає ефекту. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю — наприклад, якщо ви маєте втратити припаси, а у вас немає достатньої кількості). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
3. Просуньтесь по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 317**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ПРИЗЕМЛЕННЯ НА КРИШТАЛЬ — ОРБІТАЛЬНЕ СМІТТЯ

	Удар уламком!	Виберіть щось одне: » Підставити під удар вантажний відсік Втраťте 4 припаси, зменште на  . » Підготуватись до удару Кожен член екіпажу отримує травму «Поранення».
	Вільний шлях приземлення	Успішне приземлення! Перейдіть до запису 317 .

ЗАПИС 316

Особистий щоденник

Вологе повітря вийшло зі свердловини й десублімувалося, закупоривши вентиляційний отвір, наче струп. Довелось знову бурити, цього разу підготувавши ізольовану камеру з належним тиском і температурою, щоб запобігти закриттю отвору.

Я дуже схвилюваний. Вже скоро ми зможемо побачити, що там під льодом! Сподіваюся, то буде цілий новий світ, як у романах Жюль Верна...

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P196**.

Потім, якщо квадратик нижче не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Покладіть додаткову ціль **O17** («У глибини») в конверт «В очікуванні...» і перейдіть до **запису 359**.

ЗАПИС 317

Ви безпечно дісталися до місця призначення.

Важливо: ця планета вводить в кампанію «зачіпки» й «відкриття». Якщо ви активуєте ефект, який скаже вам взяти зачіпку, до того, як буде введено механіку «зачіпок», прочитайте правила параграфів «Зачіпки» та «Відкриття» в розділі III правил гри.

Важливо: ця планета вводить небезпечні травми. Пам'ятайте, що отримання четвертої травми призведе до примусової евакуації. Якщо у вас виникнуть сумніви щодо правил травм, прочитайте параграфи «Травми» й «Завершення дослідження планети» в розділі III правил гри. Тепер відкрийте Планетопедію на с. **4–5** («Кришталь»). Потім відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 318

Аудіозапис 12280/С містка «Vanguard»

- Він ледве рухається! Давай, мій любий друже робот!
- Бачиш це? Ці дивні візерунки під льодом?
- Усе дуже невиразно. Де?
- Темні, прямі лінії ліворуч. Вони занадто правильні. Схожі на символи зі сфери Дайсона.
- Можливо...
- Ні! Не здавайся! Прокляття, екрани несправні.
- Понад вісімсот градусів Кельвіна, екстремальна гравітація. Чого ти очікував? Ми хоча б зібрали тонну даних для секції науки, матимуть чим зайнятися.
- Поглянь, як плавляться його лінзи. Сумно.

Секція науки проаналізувала дані й з'ясувала, що символи дійсно пов'язані з Будівниками. Також вони вигадали, як модернізувати щити для роботи в екстремальних умовах.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **E37** («Енергетичний щит») з недоступного спорядження в арсенал. Отримайте 1 .

ЗАПИС 319

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Польова команда? Прохання перевірити ваш посадковий модуль. Нас тривожить незрозуміла активність навколо нього.

[Польова команда, оперативник 1]: Зрозумів. Починаю дистанційну перевірку. Виглядає, що...

[ШІ посадкового модуля]: ВІЯВЛЕНО СТРУКТУРНІ ПОШКОДЖЕННЯ. ДВИГУНИ ПІД ЗАГРОЗОЮ.

[Польова команда, оперативник 1]: Я отримав зображення з камери! Ті істоти, курганні кліші, кишать у зоні приземлення. Вони розбирають посадковий модуль на частини!

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Швидше туди, польова команда! Це ваш єдиний квиток додому.

[Польова команда, оперативник 1]: Відхилено. Ми занадто далеко, щоб дістатися туди вчасно, і ми не озброєні для відкритого конфлікту. Потрібна порада...

Якщо у вас на столі є планшет посадкового модуля, перейдіть до **запису 360**.

Якщо на столі немає планшета посадкового модуля (він був знищений раніше), перейдіть до **запису 487**.

ЗАПИС 320

Звіт про дослідження 1/D польової команди

Коли останній член нашої польової команди з'явився вдалині, ми відчули миттєве полегшення. Місія почалася з катастрофи, але ми вижили, перегрупувалися, у нас були припаси, і ми були недалеко від визначеної зони приземлення.

Було потрібно братися до роботи. Спершу, ми мали переконатися, що рятувальні команди, які відправлять за нами, не зазнають такої ж долі.

Якщо ви граєте в навчання, перейдіть до **запису 298**. В іншому разі читайте далі.

- Замініть ЦОЛ у секторі **4** картою **P105** («Технічні коридори»).
- Вилучіть із гри карту місії **M01**.
- Отримайте 1 .
- Перейдіть до **запису 345**.

ЗАПИС 321

Журнал досліджень

Після кількогодинних приготувань і перевірки льоду на стійкість і можливі вібрації, ми вирішили спуститися в тріщину. Спочатку там не було нічого, крім темряви й брудного льоду, але потім ми знайшли виступ, досить широкий, щоб зробити невеликий аванпост, звідки було б легше й безпечніше проводити дослідження.

Незабаром ми знайшли місце, повне реліквій із минулого планети. Вони застрягли в кризі. Чудове відкриття, хоча витягти це все буде нелегко.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P194**.

ЗАПИС 322

Підводні оповідки — спогади про жахаючі дослідження глибин

Копись жвавий прохід спорожнів, за винятком курми — беззаперечної володарки цих вод. Було так дивно, тихо й нерухомо. І страшно. Особливо, коли бачиш істоту розміром з авто, розмазану по стіні наче теплий восковий опівець.

Отримайте 1 зачіпку «Живий зразок».

ЗАПИС 323

Аудіозапис 12276/С містка «Vanguard»

- Цей світ схожий на пекло! Звідки тут під?
- Науковці говорили щось про гравітацію, яка стискає воду — як вугілля й алмази чи щось подібне.
- Але я бачив відкрите полум'я...
- Зачекай! Зонд-дослідник входить в атмосферу! Вперед, маленька допитлива штучковина!
- Уся ця статика. Клятий сонячний вітер!

Якщо у вас є покращення містка **B01** («Посилений корпус»), перейдіть до **запису 318**.

В іншому разі перейдіть до **запису 340**.

ЗАПИС 324

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: А ми не можемо просто використати важке спорядження?

[Оперативник 2]: І знищити ці цікаві зразки? Поглянь на ось цей! Як він схожий на твій ніс!

[Оперативник 1]: ...

[Оперативник 2]: Ні, не можемо. Це місце надто цінне, нам слід підтримувати його в найкращому стані. Можливо, ми дізнаємося, як зберегти холодноводні корали на Землі.

[Оперативник 1]: Просто чудово... Тоді поквапмося. Мені тут не подобається.

Перейдіть до запису 394.

ЗАПИС 325

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Я знайшла тріщину в структурі. Лізу досередини.

[Оперативник 2]: Будь обережна. Ми не впевнені...

[Оперативник 1]: Що за...?

[Оперативник 3]: Вона зникла!

[Оперативник 2]: Вперед! Допоможи їй!

[Оперативник 3]: Зачекай! Вона прямо тут. З тобою все гаразд?

[Оперативник 1]: Я була... десь.

[Оперативник 3]: У тебе кров з носа!

[Оперативник 1]: Це місце реальне?

Киньте .

ЗАПИС 327

«Історія подорожі "Vanguard" закінчилася там, де й почалася: на вкритих уламками просторах всередині сфери Дайсона Будівників. Корабель було втрачено, майже з усім екіпажем і безцінним сховищем технологій Будівників. Це був провал для людства, і незмірно більший провал плану Будівників.

Жменьку вцілілих підібрали дружні ідемійські кораблі, завдяки яким людська раса пережила крах Землі. Після того, як їхню рідну планету знищив кристал — вбивця планет, ці колишні члени екіпажу "Vanguard" поселилися на далекій, недружній планеті. Там їм вдалося повільно відновити людську цивілізацію, яка зараз є одним з найменш розвинених видів у цьому рукаві галактики. Вони постійно чіпляються за грандіозні сторінки свого минулого, головною серед яких є трагічна історія польоту "Vanguard"».

Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте по одному кубіку травм. Якщо ви викинете 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри.

Потім перейдіть до запису 880.

ЗАПИС 328

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №105

Відвідувачі не перешкодили нам увійти у свій портал (можливо, це сміливе твердження, але думаю, що вони навіть непомітно допомогли нам, стабілізувавши його з іншого боку). Ми опинилися в знайомому світі — ми там ніколи не були, але в ньому було лише три виміри.

Аванпост відвідувачів був глибоко під водою — захищений серією перегородок, які повільно почали відкриватися.

Виберіть щось одне:

- » Дослідити зовнішні глибини —  +  і перейдіть до запису 352.
- » Взяти зразки навколишнього середовища —  і перейдіть до запису 365.
- » Повернутися назад — цей запис завершується.

ЗАПИС 329

Підводні оповідки — спогади про жахаючі дослідження глибин

Курма здригнулася й видала оглушливий крик, який сколихнув воду. Щось висунулося з її нижньої частини і бризнуло темним потоком рідини на корали. Після чого істота з гідністю попливла геть.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 330

Вітаємо! Якщо ви зібрали всі унікальні відкриття, будь ласка, дограйте кампанію до кінця, щоб побачити наслідки ваших зусиль.

Перейдіть до запису 455.

ЗАПИС 331

[Польова команда, оперативник 1]: Це місце настільки безпечне, наскільки це можливо. Будь ласка, поспішіть.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Посадковий модуль вже в дорозі. Якщо все буде добре, ми прибудемо менш, ніж за п'ять хвилин.

[Польова команда, оперативник 1]: Ми мусимо вижити до того часу. Побачимося.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: До зустрічі, польова команда.

Скиньте карту місії M182. Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 332

[Польова команда, оперативник 1]: Якесь прокляте місце! У мене від нього паморочиться в голові.

«Vanguard»? Можете нам допомогти? Ви можете — ну не знаю — відфільтрувати цей візуальний шум, або що?

[Центр зв'язку, майорка Дал]: Не можемо, польова командо. Ми намагаємося, але ці візерунки збивають із пантелику наш штучний інтелект так само, як і вас на землі.

[Польова команда, оперативник 2]: Послухайте, це глухий кут. Нам варто повертатися.

[Польова команда, оперативник 1]: Зачекай. Щось рухається біля стіни. Вачиш?

[Центр зв'язку, майорка Дал]: Ми бачимо його на моніторі, польова командо. Вірогідно, це один із хижаків цієї планети. Виглядає злим і розгубленим. Не наближайтеся. Повільно відступайте.

[Польова команда, оперативник 1]: Думаєте, ці візерунки були зроблені, щоб не пускати хижаків?

[Центр зв'язку, майорка Дал]: Можливо. Але ксенологи наполягають, що це якийсь тест, швидше за все, для паломників. Щоб побачити, чи гідні вони увійти в місто. Зачекайте... Оперативник 2, що ви робите?

[Польова команда, оперативник 2]: Киць-киць...

Зменште ваші припаси на 2 АБО кожен член екіпажу в цьому секторі кидає .

ЗАПИС 333

Критична рецензія на дослідження «Дерева, що гойдаються»

Те, що спочатку можна було розглядати як якусь симбіотичну або паразитичну взаємодію між «деревом» і великими, рухливими «кореневидами черв'яками», насправді було одним організмом. «Дерева, що гойдаються», як їх назвали, були ні рослинами, ні тваринами, а іншими дивними організмами, тканини яких належать обом царствам.

Ми сподіваємося, що аналіз скам'янілостей, які ми виявили під час вивчення дерев, надасть беззаперечні докази.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою P134.

ЗАПИС 334

[Лідер секції]: Як ваші успіхи, вогнева група Альфа?

[Вогнева група Альфа]: Вживаємо. Що за питання?

[Лідер секції]: Ще одна атака в напрямку містка.

*** Гучні вибухи ***

[Вогнева група Альфа]: ...Виродки. Вони ніколи не зупиняться?

[Лідер секції]: Ми більше не фіксуємо вильотів абордажних шатлів. Це може бути їхня остання спроба.

[Вогнева група Альфа]: Шкода, що ми теж ледь дихаємо...

- Покладіть карту **P233** поверх інших карт у секторі **1**, за винятком випадку, коли всі чотири карти **P233** вже містяться на полі планети.
- Покладіть карту загрози «Бегемот аррогаторів» у вказаний слот над полем планети.
- Розмістіть фігурку бегемота аррогаторів у секторі **5**.

ЗАПИС 335

Анонімна замітка з архіву

Курма — чудовий екземпляр. Вільша за синього кита, турботливіша за матір, що плекає свою дитину, коли йдеться про її біом-бульбашку. Вона небезпечніша за все, що ми знаємо, і покірніша за ягнятко.

Якщо ви в:

- секторі **1** — перейдіть до **запису 338**.
- секторі **2** — перейдіть до **запису 329**.
- секторі **3** — перейдіть до **запису 350**.
- секторі **4** — перейдіть до **запису 353**.
- секторі **5** — перейдіть до **запису 322**.

ЗАПИС 336

Ідемієць сказав, що він — хранитель часу і охоронець паломників. Він залишиться тут, щоб переконатися, що ми підемо, коли наш час вийде. Ми намагалися дізнатися в нього про їхніх лідерів або про те, з ким ми можемо поговорити. На всі наші запитання у нього була лише одна відповідь:

«Ми з вами говоримо різними мовами, хоча ваша машина змушує нас звучати однаково. Поговорите зі мною, коли ми краще зрозуміємо вашу правду, а ви зрозумієте нашу».

Оскільки він відмовився сказати ще щось, довелося зосередитися на нашому головному завданні.

Покладіть карту додаткової місії **M123** («Порозуміння») у слот для додаткових місій із правого краю поля планети. Потім відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 337

«Ми зробили все, що могли, але цього було недостатньо. Я досі пам'ятаю, як рука докторки Корі вислизала з моєї, коли я намагався відтягнути її від аномалії. Невдовзі підпросторовий потік зник назавжди, забравши її з собою.

Раб вишкірився, коли ми з ним опинилися в порожній лабораторії.

«Люди! Тепер, коли ви дізналися про мою силу, у мене не залишається іншого вибору, окрім як вбити вас».

Ми напружилися й підняли зброю.

«Розслабтеся! — засміявся Раб. — Це був просто жарт. Бачите? Я можу жартувати, як людина. Я все ще один із вас!»

Позначте квадратик **Д** у **записі 930**. Потім перейдіть до **запису 346**.

ЗАПИС 338

Підводні оповідки — спогади про жахаючі дослідження глибин

Курма височіла над вентиляційним отвором, дозволяючи темним стовпам диму протікати над симбіотичною бульбашкою на її спині. Кілька щілин, схожих на велетенські рослинні продиhi, відкрилися в бульбашці, і вона почорніла. Через деякий час курма попливла геть, а мінерали осіли на її панцирі. Люди-дослідники швидко наблизилися до жакливої істоти, щоб зібрати мінерали — це було набагато безпечніше, ніж працювати поруч із палючими курцями.

Ви можете , щоб отримати 1 зачіпку «Мінерал». Можете повторити цю дію необмежену кількість разів.

ЗАПИС 339

[Польова команда]: Ми на місці. Надсилаємо вам дані сканування місцевості.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Прийнято. Чудова робота, польова команда. Можете повертатися в посадковий модуль.

[Польова команда]: Хіба нам не варто розвідати більше?

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Це вирішувати вам. Якщо у вас ще залишилися сили та припаси...

[Польова команда]: Нам потрібна хвилинка для обговорення.

Скиньте карту місії. Вашу місію завершено; ви можете повернутися на посадковий модуль будь-якої миті, щоб завершити фазу дослідження планети.

ЗАПИС 340

Аудіозапис 12278/F містка «Vanguard»

— Прокляття! Ми втратили сигнал!

— Ти бачив? Він засік якісь візерунки під льодом...

— Та ні! Там нічого не було. Мабуть, просто сажа на лінзах.

— Там щось було...

— Ану заткніться всі! Зонд зник. Дякуючи черговій дурній ідеї секції науки нам доведеться будувати ще один! До роботи!

Суворе навколишнє середовище знищило зонд-дослідник. Ви не зможете досліджувати поверхню без належної захисної технології.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 342

Запис досліджень польової команди

Кора цієї рослини схожа на кору земних пальм. Проте її плоди на вигляд гнилі та повні бактерій (і це добре, адже їх вивчення може багато чого розповісти нам про мікроби планети). Гей! Не час для пустощів, поки я записую... Овва! Привіт, дурненький лежень. Тобі подобаються ці фрукти, так? Хочеш одненького, так?

Отримайте унікальне відкриття **34**, якщо його у вас ще немає.

ЗАПИС 343

[Центр зв'язку]: Чому ви встановили обладнання тут?

[Польова команда]: Під голосно співає. Тут він має бути тонким.

[Центр зв'язку]: Співає? Ви про що?

[Польова команда]: Ти що, ніколи раніше не чула, щоб лід співав?

[Центр зв'язку]: А мала?

[Польова команда]: Неважливо.

...

[Польова команда]: Так і знала! Під льодом є повітряна кишеня. Під ним має бути вода!

[Центр зв'язку]: Чудово. Я занотую, що наступного разу треба прислухатися до «співаючого льоду». Цікаво, чи є у нас в архівах такі записи?

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P195**.

ЗАПИС 344

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard»? Ми пройшли вхідну мозаїку. Ми позначили наш шлях, щоб наступного разу дістатися сюди було легше. Ви впевнені, що це місце могло бути містом? Ми знайшли кілька споруд, але всі вони порожні.

[Польова команда, оперативник 2]: Подивіться туди! Це якесь майстерня. Там всередині хтось працює. Може, поговоримо з ними?

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P271**.

ЗАПИС 345

Звіт про дослідження 1/Е польової команди

Розривні заряди, які ми врятували з посадкового модуля, тепер можуть стати нам у пригоді. Завдяки павутині тунелів під поверхнею сфери, ми можемо дістатися до точки прямо під гарматою й підірвати частину сфери, на якій вона закріплена. Ми знаємо, що такий підхід безпечніший (і швидший), хоча він залишить величезну діру в конструкції й прибере частину її маскувальної поверхні. Ця гігантська сфера Дайсона перестане бути невидимою...

Дехто з нас запропонував більш ризиковану альтернативу: ми могли б дістатися до гармати поверхнею, підбігти до її основи, а потім знайти спосіб вивести її з ладу або знищити набагато меншим зарядом, розміщеним безпосередньо на одній із її сторін.

Голосуємо...

Якщо ви граєте навчання, перейдіть до **запису 554**. В іншому разі всі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Підірвати частину сфери, що містить гармату** (це назавжди пошкодить сферу і порушить її маскування) — перейдіть до **запису 390**.
- » **Наблизитись до гармати та вивести її з ладу** (це буде більш ризиковано й повільно) — перейдіть до **запису 265**.

ЗАПИС 346

Позначте квадратик **Е** в **записі 930**. Тоді читайте далі.

«Хаос, який зчинився, коли новина про смерть Дал поширилася палубами, перевіривши всі наші найсміливіші очікування. Три різні офіцери оголосили себе її наступниками, спричинивши безлад, завдяки якому нам вдалося взяти місток під контроль без жодного пострілу. Опинившись усередині, ми забарикадувалися й передали повідомлення по всьому "Vanguard". Ми попросили всіх зупинити насильство й об'єднатися під нашим прапором».

Перейдіть до **запису 403**.

ЗАПИС 348

[Лідер секції]: Вогнева група Альфа...

*** Гучні вибухи ***

[Лідер секції]: Ви мене чуєте? Це місток.

[Вогнева група Альфа]: Цієї миті ми трохи зайняті.

[Лідер секції]: Абордажний шатл аррогаторів пробив корпус поруч із головною залюю. Він доставив більше важкої піхоти і якусь бойову машину.

*** Гучні вибухи ***

[Лідер секції]: Вони проривають периметр навколо містка! Вирушайте туди і вступіть у бій, вогнева група Альфа!

- Покладіть карту **P233** поверх інших карт у секторі **1**, за винятком випадку, коли всі чотири карти **P233** вже містяться на полі планети.
- Покладіть карту загрози «Бойовий рій аррогаторів» у вказаний слот над полем планети.
- Розмістіть фігурки бойового рою аррогаторів і всіх трьох дронів у секторі **2**.
- Якщо карта **P231** («Панікуючий натовп») міститься в секторі **2**, покладіть жетон часу в перший слот на треку часу бойового рою аррогаторів і застосуйте його ефект рою.

ЗАПИС 349

Ми не бачили її обличчя, але істота на мить затремтіла, ніби намагаючись приборкати свою злість. Очевидно, ми зробили щось, що дуже роздратувало її. Однак через деякий час вона опанувала себе і заговорила, а наш ШІ почав перекладати.

Перейдіть до **запису 259**.

ЗАПИС 350

Підводні оповідки — спогади про жахаючі дослідження глибин

Велетенська черепаха оселилася серед поліпів і водоростей, ігноруючи їхні наповнені кислотою шупальця. Виявилося, що вона часто відвідувала це місце й застобила його за собою, як кормову базу.

Люди-дослідники вирішили, що це найкращий момент, щоб наблизитися до істоти та дослідити її.

На свій подив, вони з'ясували, що це не просто гігантська черепаха з паразитом на спині, а радше португальський кораблик — колонія різних організмів, які працюють як єдине ціле. Черепаха справді мала вирішальне значення, але вона не прожила б і хвилини без свого «повітряного міхура», який виконував роль зовнішніх легенів, постачальника мінералів та виконував інші, загадкові функції.

Одна надзвичайно хороbra людина вирішила заплисти в бульбашку, ігноруючи накази свого керівника. Після жажливої хвилини очікування, вона виринула з цікавою знахідкою в тремтячих руках.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1  й унікальне відкриття **9**.

Потім отримайте 1 зачіпку «Дивна флора».

ЗАПИС 351

[Польова команда]: У нас є все, що ви хотіли. Посадковий модуль зібраний і готовий до зльоту.

[Центр зв'язку]: Чудова робота, польова командо. Дозволяю повернутися.

[Польова команда]: Ми вирушаємо. Однак...

[Центр зв'язку]: Так?

[Польова команда]: Ми не впевнені, що наші знахідки мають хоч якесь відношення до Будівників. Чи не варто нам дослідити глибші пласти планети?

[Центр зв'язку]: Це вирішувати вам. Ми задоволені, проте... Капітан завжди очікує більшого.

Отримайте 1 . Скиньте карту місії.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Візьміть місію **M41** і покладіть її в слот місій на полі планети.

ЗАПИС 352

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №108

У цьому водному світі ми запливли далеко від аванпосту відвідувачів, проте знайшли лише родовище рідкісних мінералів. Тут не було ні флори, ні фауни, і не було жодних сигналів, окрім тих, що надходили від аванпоста.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 4 зачіпки «Мінерал».

ЗАПИС 353

Підводні оповідки — спогади про жахаючі дослідження глибин

Курма гралася, насолоджуючись величезним порожнім простором. Це було жажливе видовище — страхотлива маса, що металася, погрожуючи випадково розчавити все, що заходилося поблизу.

Отримайте 1 зачіпку «Живий зразок».

Ви можете , щоб перемістити курму у вибраний сполучений сектор.

ЗАПИС 354

[Центр зв'язку]: Прогнозований час до удару аномалії — дев'яносто секунд.

[Польова команда]: І що нам робити?!

[Центр зв'язку]: Гадаю, вірити в краще. А якщо серйозно, то вимкніть систему допомоги пілоту й будьте готові до всього.

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 5  і 5 , перейдіть до **запису 368**. В іншому разі починайте процедуру приземлення:

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення). Трек приземлення показує ваш прогрес на шляху до поверхні планети.
2. Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
3. Просуньте по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.

4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 368**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

	Сильний дощ	Витримати Кожен член екіпажу 5  , зменште на  .
	Раптове гравітаційне коливання	Виберіть щось одне: » Маневрувати Якщо  дорівнює 4 або більше, кожен член екіпажу 2  .
	Аномалія	Виберіть щось одне: » Дозволити статися Якщо  дорівнює 5 або більше, кожен член екіпажу отримує 3  .
	Чисте небо	Продовжити політ Нічого не відбувається.

ЗАПИС 355

«Ми застрелили Дал, але також влучили в докторку Корі. Вона померла на наших руках, вибачаючись за все, що зробила за наказом Дал. Ми не встигли попроситися — морські піхотинці Дал незабаром підірвали двері та ввірвалися в лабораторію. Нам довелося тікати».

Позначте квадратик **Д** в **записі 930**. Потім перейдіть до **запису 346**.

ЗАПИС 357

«Докторка Корі загинула, випадкова жертва даремної перестрілки. Дал вміло використала її тіло як щит, вигравши собі кілька вирішальних секунд — наші малопотужні кулі, досить слабкі, щоб не пробити корпус корабля, не могли їй зашкодити. Незабаром її морські піхотинці увірвалися в лабораторію. Нам довелося тікати, розбитими й деморалізованими».

Позначте квадратик **Д** в **записі 930**. Потім перейдіть до **запису 501**.

ЗАПИС 358

Якщо маркер на карті загрози «Промінь обнулення» міститься в слоті «Швидка», перемістіть його в слот «Повільна». В іншому разі перемістіть його в слот «Швидка».

ЗАПИС 359

Особистий щоденник

Коли ми обмірковували наш наступний крок, в голосах моїх друзів було чути виснаження. Здається, мій голос звучав так само. На щастя, повідомлення від «Vanguard» обіцяло нам порятунок.

«Ваше спорядження не пристосоване для підводних досліджень. Ми радимо негайно евакуюватися. Однак капітан каже, що якщо ви відчуваєте в собі силу, можете зачекати ще деякий час, доки ми не скинемо вам капсулу з інструментами для підводного дослідження. Вирішувати вам. Що скажете?»

Ну, моєю першою думкою було, що капітан може піти [ФАЙЛ ПОШКОДЖЕНО].

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Негайно покинути планету** — перемістіть всіх членів екіпажу в сектор посадкового модуля, скиньте карту місії (якщо вона все ще лежить на полі планети) і перейдіть до **запису 223**.
- » **Дочекатися капсули з інструментами та продовжити дослідження** — кожен член екіпажу  і кидає . Продовжуйте дослідження планети.

ЗАПИС 360

- Перемістіть усі модифікації з планшета посадкового модуля в конверт «В очікуванні...».
- Перемістіть усі відкриття з планшета посадкового модуля в слот «Втрачені відкриття» на полі планети.
- Скиньте маркер із треку припасів.
- Перемістіть карту підвищення рангу й усі  з посадкового модуля на місце поруч із відповідними слотами поля планети.
- Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
- Тепер планшет посадкового модуля має бути порожнім — поверніть його в коробку і скиньте фігурку посадкового модуля з поля планети. Ваш посадковий модуль знищено, і зліт неможливий!
- Обнулiть мішечок для зачіпок, повернувши туди всі жетони зачіпок.
- Будь-які нові відкриття, які з цієї миті ви зробите в цьому дослідженні планети, мають бути розміщені безпосередньо на вашому планшеті екіпажу — члени екіпажу можуть використовувати відкриття, розміщені поруч із їхніми планшетами екіпажу, так, ніби вони містяться на посадковому модулі.
- Перейдіть до **запису 487**.

ЗАПИС 361

«Ми намагалися поцілити лише в майорку Дал, але це було нелегко. Вона відстрілювалася без докорів сумління і з убивчою точністю».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні у цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте такі кроки:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  або  або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість  або  або  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **8 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики і призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.
- Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі:

Якщо у вас 7 або менше балів: перейдіть до **запису 357**.

Якщо у вас 8 або більше балів: додайте **1 маркер** до пулу перемоги й перейдіть до **запису 355**.

ЗАПИС 362

Нагадування: якщо в цьому секторі немає посадкового модуля, ви не можете покинути планету!

Журнал капітана, запис Е-0808

Іден не був позбавлений краси, треба віддати йому належне. Можу лише уявити його розквіт — оповитий блакитними морями, які кишать життям. Руйнування, які ми досі можемо знайти на планеті, є свідченням пихи та дурості місцевих жителів. Але Іден не мертвий. Ми знайшли ознаки життя, деякі скам'янілі й стародавні, інші — живі, дихаючі створіння. Під поверхнею Ідена є вода, і в її глибинах живуть істоти. Незважаючи на невдачі людей, планета продовжує жити, хоча й по-іншому.

Я радий, що наша команда перебуває далеко від Ідену, подалі від метеоритів, які знову й знову вриваються в поверхню планети. Але зізнаюся — я ще не скоро забуду те, що ми там знайшли. Так само, як і не перестану задаватися питанням: чи не занадто ми довіряємо Будівникам? Тепер ми знаємо, що вони теж помилялися. Саме їхні технології прирекли на загибель те, що вони намагалися створити на цій планеті. Коли ми все ближче й ближче підходимо до цілковитого розуміння їхньої науки, я не можу не замислитися над тим, чи може щось подібне одного дня статися із Землею.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Якщо дослідницький проєкт **R20** («Фізика підпростору») міститься в дослідницьких проєктах, перемістіть його в конверт «В очікуванні...». В іншому разі позначте й виконайте нижній квадратик.

☐ Отримайте 1  1 відкриття «Технологія прибульців».

Перейдіть до **запису 363**.

ЗАПИС 363

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Я знайшла тріщину в структурі. Я натрапила на щось!

[Оперативник 2]: Дій обережно. Ми не можемо бути впевнені...

[Оперативник 1]: Овва! Це...[шум]

[Оперативник 3]: Вона зникла!

[Оперативник 1]: [шум]... всередині. Маршрути, наче з найгіршого кошмару Ешера.

[Оперативник 2]: Ти в порядку?

[Оперативник 1]: Так. Це місце переповнене... [шум]. Вони спокійні, вони ігнорують мене. Тут тонни крихітних порталів!

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P378**.

ЗАПИС 364

Візьміть одного члена екіпажу зі слота «Легкі травми» або «Травми середньої важкості» в картотримачі медпункту в книзі корабля (с. **33–34**). Покладіть його карту у відповідний слот «Незадіяний екіпаж».

ЗАПИС 365

Світ відвідувачів: дослідницька нотатка №106

Навколо бази не було нічого, крім мертвого планктону. Ми припускаємо, що його знищила енергія, яка витікає з аванпосту відвідувачів.

Отримайте 1 зачіпку «Мікроорганізм».

ЗАПИС 366

Щоденник головного ксенолога

На щастя, польовій команді вдалося врятувати планету. Багато хто вважає, що це була звичайна інфекція, яка могла вразити лише невелику частину біома. Проте це не так! Це був перший випадок, коли ми стали свідками ворожої реакції між двома різними типами ДНК (або, точніше, між ДНК і структурою, схожою на неї). Досі ми зустрічали лише життя, створене Будівниками — одного походження й за тим же принципом. Тим часом флора й фауна тут росли й розвивалися самі собою! Можна сказати, корінне життя цієї частини галактики. Ми не могли просто знищити його.

Замініть картою **P141**.

ЗАПИС 367

Попередній звіт розвідки

Це була абсурдна місія! Атмосфера на цьому шматку потворної скелі була наповнена їдкими випарами і спорами. Перший зонд було пошкоджено майже одразу — при вході в атмосферу захист стерся, а решту зробило випаровування.

Другий ми підготували ретельніше (чому секція науки не сказала одразу, що нам варто використовувати найкращі матеріали?) і якимось дивом він пережив і жар, і плавлення, і падіння. Він приземлився на купу сміття. Все навколо було вкрито дивними грибами — не було жодного голого шматка каміння чи ґрунту. Знадобилося трохи зусиль, щоб відклеїти зонд від поверхні та підняти в небо, але ми впоралися. А тепер уся слава за вивчення цих грибів-переростків дістанеться науковцям. Куди я можу покаржитись?

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **A26** («Біовиробник») із модифікацій посадкового модуля (лоток В) у конверт «В очікуванні...».

Потім отримайте 1 відкриття «Дивна флора» та перемістіть його в зібрані відкриття.

ЗАПИС 368

☐ А ☐ Б ☐ В

- Якщо позначено квадратики **А**, **Б** і **В**, перейдіть до **запису 384**.
- Якщо позначено лише квадратики **А** і **Б**, перейдіть до **запису 373**.
- Якщо позначено лише квадратик **А**, перейдіть до **запису 389**.
- Якщо жоден квадратик не позначено, перейдіть до **запису 373**.

ЗАПИС 369

Якщо у вас є унікальне відкриття **34** («Слизкий плід»), перейдіть до **запису 374**.

В іншому разі читайте далі.

Запис досліджень польової команди

Незважаючи на те, що лежні здаються нешкідливими, все ж варто бути обережними. Вони мають деякі загрозливі риси — наприклад, довгі кігті, — але використовують їх лише для того, щоб дістатися до м'якоті місцевих фруктів. Коли ми намагаємося наблизитися, вони відступають у густі джунглі, уникаючи контакту. Здається, вони зацікавлені нашими діями і спостерігають за нами з безпечної відстані. Треба спробувати щастя з тими, яких ми зустріли поблизу нашого посадкового модуля.

Отримайте 1 зачіпку «Живий зразок».

ЗАПИС 370

Якщо ваша поточна ціль у межах **006–011**, нічого не відбувається — продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі.

«Вільше не самотні: історія першого контакту», уривок з книги

Наш господар все ще чекав біля посадкового модуля, в тіні невеликого паланкіна, непорушний, як скеля...

Порахуйте кількість квадратиків, позначених у **записі 905**. Якщо позначені **3 або більше** квадратиків, та місія **M123** («Порозуміння») все ще відкрита, перейдіть до **запису 397**. В іншому разі гравці мають обговорити й обрати щось одне:

- » **Переглянути наші висновки про ідеміців** — прочитати позначені пункти в **записі 905**.
- » **Продовжувати** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 371

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Завадити аррогаторам знищити капсули** — це ускладнить вчасне виконання вашої основної місії. Покладіть карту **P238** у свій сектор, якщо її там ще немає. Потім продовжуйте гру.
- » **Наказати своєму екіпажу захистити капсули** — виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (та інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу можуть загинути, виконуючи ваш наказ! Перейдіть до **запису 436**.
- » **Ігнорувати капсули й дозволити комусь іншому розібратися з цим** — візьміть 10 випадкових карт з «Рекрутів» (лоток В) і вилучіть їх із гри. Знизьте бойовий дух у картотримачі «Місток» (книга корабля, с. **3**), якщо він ще не «Дуже низький». Продовжуйте гру.

ЗАПИС 372

Друге дослідження кампанії неможливо провалити. Ігноруйте нову карту травм та кубик травм і продовжуйте гру.

Примітка: будьте обережні. На будь-яких наступних планетах отримання четвертої травми миттєво завершить вашу місію провалом.

ЗАПИС 373

[Центр зв'язку]: Капітан має до вас додаткове прохання. Якщо у вас достатньо припасів і часу, ви маєте дослідити джерело аномалій, які ми фіксуємо на цій планеті.

[Польова команда]: Якись зачіпки?

[Центр зв'язку]: Схоже, воно розташоване десь на південному заході в горах — принаймні так стверджує секція науки. Спробуйте почати з найближчих околиць.

[Польова команда]: [Сміх]

[Центр зв'язку]: Що таке?

[Польова команда]: Перед нами місцевий екземпляр, схожий на хлопця, що розтягнувся на дивані після робочого дня. О, тут ще декілька. Подібні на земних

півнівців. «Vanguard», це правда, що команда, яка відкриває вид, може запропонувати його кодову назву?

[Центр зв'язку]: Так.

[Польова команда]: Давайте назвемо цих малих — «лежні».

[Центр зв'язку]: ...

Відкрийте Планетопедію на с. **18–19** («Кузен»). Розмістіть випадкову місію **M91** на полі планети — це ваша головна місія. Під низом розмістіть місію **M90** — це додаткове прохання капітана.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** і виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 374

Запис досліджень польової команди

Ми заманюємо одну з істот липким фруктом — їй голод і цікавість виявляються сильнішими за страх. У нас є можливість перевірити інтелект істоти; ми ще не впевнені, наскільки вона розвинена, але можемо з упевненістю сказати, що лежні не менш розумні, ніж воронові або папуги. Вони використовують прості інструменти, такі як парасольки з листя, щоб сховатися від сильного дощу або палючого сонця.

Екземпляр, який ми вивчаємо, починає проявляти занепокоєння — він схожий на будь-яку матір ссавця, яка розуміє, що її дитина зникла. Він обнюхує пару слідів лежнів, що ведуть у різні боки. Не може вирішити, куди йти, тому лягає й засинає. Дивна істота. Тим не менш, дослідити ці сліди може виявитись мудрим рішенням.

Отримайте 1 зачіпку «Живий зразок». Покладіть карту **P001** поверх карт у цьому секторі. Покладіть карту **P212** поверх карт у секторі **3** і покладіть карту **P213** поверх карт у секторі **1**.

ЗАПИС 375

Запис дослідження технології вимірів

Аналізуючи ці дані, дуже важко не піддатись божевіллю й не засумніватись у власних відчуттях. Я знаю, що відходжу від наукового дискурсу, але як я можу почуватись, коли шойно проник крізь своє тіло у власне минуле? Як я можу описати й пояснити четвертий і п'ятий виміри? Я їх не бачив (вони не мають ні довжини, ні ширини), але... я відчував їх? Я побував у багатьох неможливих місцях. Серед них — інша планета, повна давніх уламків величезних бойових машин. Я був упевнений, що здійснив ці подорожі лише в маренні, але коли прийшов до тям, то тримав у руці уламок стародавнього крокуючого женця.

[Примітка головного психолога]: Решта запису була стерта автором. Він пройшов курс психіатричної терапії й зараз відчувається краще. Артефакт, згаданий у записі, виявився надзвичайно цінною частиною навігаційної консолі аррогаторів. Ми не можемо пояснити, як він опинився у автора.

Отримайте унікальне відкриття **38**, якщо у вас його ще немає. Потім позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратикати позначені — вказівку найнижчого.

☐ Отримайте 1  і 2 зачіпки будь-якого типу.
Перейдіть до **запису 144**.

☐ Ви можете , щоб отримати 2 зачіпки будь-якого типу.

ЗАПИС 376

Звіт №75D про події

Найкоротший шлях до нашого місця призначення пролягав через камери гібернації — довгу секцію корабля, заповнену маленькими капсулами, де інші п'ять тисяч членів екіпажу «Vanguard» спали, занурені в тиху дрімоту, викликану медикаментами. Там перебувала важка піхота аррогаторів, у своїх важких опуклих костюмах, з товстими механічними руками, які розривали капсули на шматки. Це було вперше, коли я бачив їх зблизька. Вони рухалися методично, як машини. Я засумнівався, чи це живі істоти, чи просто ще один тип автоматизованих бойових машин, за якими ховається ця агресивна раса.

Люди, які вижили після того, як їх викинули з камер, тремтіли на підлозі, помираючи від шоку раптового пробудження.

Ми мусили щось зробити!

Перейдіть до **запису 371**.

ЗАПИС 377

Якщо місія **M130** розкрита, перейдіть до **запису 380**. В іншому разі читайте далі.

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Утеча вже неможлива. Ми маємо триматись!

[Оперативник 2]: ...

Киньте всі кубики травм. Якщо ви викинете 1  і 1  АБО 2 , член екіпажу гине: витягніть його з протектора рангу й поверніть усі його кубики у відсік секції, а ваше спорядження — в арсенал. Дослідження планети продовжується без вас.

Якщо ви викинете щось інше, продовжуйте гру.

Якщо це був останній член екіпажу, перейдіть до **запису 309**.

ЗАПИС 378

Поле уламків з крейсера аррогаторів, який вибухнув, може містити щось цінне...

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратикати позначені — вказівку найнижчого.

☐ Отримайте унікальне відкриття **8** і 2 зачіпки «Мінерал». Якщо унікальне відкриття **8** відсутнє у слоті унікальних відкриттів (воно вже було отримане під час цього дослідження), натомість отримайте 2 зачіпки «Технологія прибульців».

☐ Отримайте 2 зачіпки «Мінерал» та 2 зачіпки «Технологія прибульців».

☐ Отримайте 1 зачіпку «Мінерал» та 1 зачіпку «Технологія прибульців».

ЗАПИС 379

Польове дослідження: HR 5730 D/21

Кристал щільно оточує коріння рослин, блокуючи доступ до ґрунту. Вільшість рослин в'яне, проте деяким із них все ж вдається пробитися крізь кристал і вижити. Все так, як ми й очікували.

Дерева — захоплюючий випадок, особливо старіші. Їхні зовнішні тканини — це здебільшого мертва матерія, і кристал «розширюється» на них, перетворюючи дерева на дивну амальгаму живих тканин, переплетених із кристалічними уламками.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 2 зачіпки «Мінерал» та 1 .

ЗАПИС 380

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Давай!

...

[Пілот]: Ще трохи!

[Штурман]: Навіть якщо ти якось змотивуєш наш ШІ, твої найласкавіші слова та заохочення не змусять нас летіти швидше.

[ШІ посадкового модуля]: Мене неможливо змотивувати. Я завжди працюю з максимально можливою ефективністю.

...

[Пілот]: Нарешті ми наближаємось до зони приземлення! Посадка буде жорсткою. Хлопцям з ангара не сподобається те, що я планую зробити з посадковим модулем.

- Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
- Перейдіть до **запису 477** і позначте клітинку з літерою **A**, не читаючи самого запису. Потім відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 381

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Давай!

...

[Пілот]: Ще трохи!

[Штурман]: Навіть якщо ти якось змотивуєш наш ШІ, твої найласкавіші слова та заохочення не змусять нас летіти швидше.

[ШІ посадкового модуля]: Мене неможливо змотивувати. Я завжди працюю з максимально можливою ефективністю.

...

[Пілот]: Нарешті ми наближаємося до зони приземлення! Приземлення буде жорстким. Хлопцям з ангара не сподобається те, що я планую зробити з посадковим модулем.

Вітаємо!

Ви завершили дослідження планети!

- Скиньте всі карти місії.
- Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
- Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 382

Перевірте, чи обрані члени екіпажу відповідають **будь-якому** з таких критеріїв:

- Сума їхніх **рангів** дорівнює **3 або більше**.
- Щонайменше один із них належить до секції **безпеки** або **розвідки**.
- Щонайменше один із них має здібність трансформування  або  на своїй карті.

Якщо так, перемістіть цих членів екіпажу в незадіяний екіпаж і вилучіть 2 маркери зі слота «Перевага ворога».

Якщо ні, то члени екіпажу гинуть, виконавши своє завдання. Помістіть їх у слот «Бойові втрати» під полем планети й приборіть 1 маркер зі слота «Перевага ворога».

ЗАПИС 384

Відомий космос — кишеньковий путівник, уривок

HR 5730 C — прекрасна планета, кузен нашої Землі. Якщо у вас є можливість відвідати цей вмираючий світ, ви маєте це зробити. Він навіть меланхолію й задоволення потребує в гарному знайомстві. І тут ще стільки всього треба дослідити, вивчити й відкрити...

Відкрийте Планетопедію на с. 18–19 («Кузен»). Покладіть випадкову карту місії **M91** на поле планети — це ваша головна місія.

ЗАПИС 385

[Центр зв'язку]: Як просувається ваше розслідування?

[Польова команда]: Нічого, крім свіжого посліду лежнів. Мабуть, ми пішли за місцевим поціновувачем слизьких плодів.

[Центр зв'язку]: Зрозуміло. Не гайте більше часу.

[Польова команда]: Ми його й не гаяли. Ми отримали достатню кількість зразків посліду.

[Центр зв'язку]: Гадаю, одного маленького зразка вистачило б.

[Польова команда]: Ти не знаєш цих науковців. Вони диваки. Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок». Скиньте карту **P213** («Сліди...»).

ЗАПИС 386

«Ми намагалися напоумити морських піхотинців, але вони залишилися вірними Дал. Вони відчували, що попередній підхід, продиктований капітаном і його лідерами секцій, не приведе місію ні до чого доброго. На протигагу капітану, майорка Імара нарешті взялася до справи швидко й ефективно...

Незабаром переговори закінчилися, і почалася стрілянина».

Для кожного доступного члена екіпажу киньте один кубик травм. Якщо ви викинете 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри.

Якщо не залишилося жодного члена екіпажу, перейдіть до **запису 810**.

В іншому разі перейдіть до **запису 491**.

ЗАПИС 387

Уривок розмови

[Оперативник 1]: Воно наближається! Щось тут не так з гравітацією.

[Оперативник 2]: Що ж, ми мали час підготуватися...

[Оперативник 1]: Сві-іт до-го-ри д-дригом!

Кожен член екіпажу б , зменште на 1 за кожен маркер на карті глобальної умови. Скиньте всі маркери з карти глобальної умови. Потім скиньте цю карту глобальної умови.

ЗАПИС 388

Немає ні посадкового модуля, ні транспортерів, які могли б евакуювати нас із цього неможливого світу. Ми залишилися самі.

Киньте всі кубики травм. Якщо ви викинете 1  і 1  АБО 2 , член екіпажу гине: витягніть його з протектора рангу й поверніть усі його кубики у відсік секції, а ваше спорядження — в арсенал. Дослідження планети продовжується без вас.

Якщо ви викинете щось інше, продовжуйте гру.

Якщо це був останній член екіпажу, покладіть жетон «Місію провалено» поруч із кигою корабля. Скиньте всі відкриття зі слота «Знайдені відкриття», крім унікального відкриття **18** (якщо ви його отримали). Потім відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») і почніть керування кораблем.

ЗАПИС 389

[Капітан Веймен]: Говорить капітан. Не дозволяйте мерехтливому скалку відволікати вас занадто сильно. У вас є важливіша місія.

[Польова команда]: Прийнято. Розібратися з ним, якщо в нас залишиться час?

[Капітан Веймен]: Сподіваюсь, вам вдасться. Лежні, здається, бояться цього кристалічного зразка — можливо, ви дізнаєтеся про них більше, якщо допоможете їм.

[Польова команда]: Тоді ми вирушаємо.

[Капітан]: Удачі, польова командо.

Відкрийте Планетопедію на с. 18–19 («Кузен»). Покладіть випадкову карту місії **M91** на поле планети — це ваша головна місія. Під низ покладіть місії **M90** і **M92** — це додаткові прохання капітана. Покладіть карту загрози «Мерехтливий скалок» у відповідний слот над полем планети.

Розмістіть фігурку мерехтливого скалку в секторі 2.

ЗАПИС 390

Звіт про дослідження 1/G польової команди

Ми встановили заряди в тунелях під гарматою і сховалися на безпечній відстані. У вакуумі ми не почули вибух, а вуглецеві нитки цієї структури так добре погасили вібрацію, що спочатку ми подумали, що заряд не спрацював. Лише коли ми повернулися на поверхню, то помітили, що інопланетна зброя зникла разом із великою ділянкою поверхні.

Із глибокої діри в землі просочувалося світло. Ми обережно підійшли й побачили його джерело. Вибух пробив споруду наскрізь! А всередині неї, в оболонці, більший за нашу Сонячну систему, спочивало старе сонце, оточене уламками...

Покладіть карту **P108** у секторі 3.

Якщо ви граєте за правилами швидкого старту, перейдіть до **запису 940**.

Якщо ви граєте в навчання, читайте далі.

Навчання

Візьміть верхню карту з навчальної колоди **A** (карта місії **M02**) і вилучіть її з гри — вона вам більше не знадобиться. Потім перейдіть до **запису 940**.

ЗАПИС 391

Запис досліджень польової команди

Ми входимо в кристалічну зону. Ми щось чуємо — дзижчання та вереск. Потім кілька кристалічних уламків піднімаються з землі перед нами, наче живі. Вони підхоплюють молодого лежню й прямують на захід. Ми вирішуємо слідувати за ними, неспокійні рухи хвоста дитинчати викликають у нас жалість.

Скиньте карту **P212** («Сліди...»). Покладіть карту **P214** поверх карт у секторі 6.

ЗАПИС 392

Особистий щоденник — уривок з архіву секції науки

Невігласи з інших секцій подумали, що ці великі органічні насінини — яйця, і побоялися брати їх до рук. Вони заспокоїлися лише тоді, коли попередні аналізи показали рослинне походження зразків.

Але, чесно кажучи, я не впевнена, що це рослина — тут настільки все відрізняється від того, що ми знаємо. Тут немає ДНК, яку можна було б секвентувати: генетичну інформацію цього організму зберігає інший тип органічних молекул.

Тепер ми хоча б знаємо, що не все життя в цій частині нашої галактики походить від Будівників.

ЗАПИС 393

[Польова команда]: [перешкоди] ще глибше...

[Центр зв'язку]: Не зрозуміла.

[Польова команда]: Га? [перешкоди] назад!

[Центр зв'язку]: Вас досі не чути! З вами все гаразд?

[Польова команда]: ...

[Центр зв'язку]: Ви є? Трясця...

[Польова команда]: Ви нас чуєте?

[Центр зв'язку]: Ну нарешті! Так!

[Польова команда]: Система печер величезна й глибока. Ми перевірили лише її першу частину.

Отримайте 1 . Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою P142.

ЗАПИС 394

[Центр зв'язку]: Це чарівно...

[Польова команда]: Овва! «Vanguard», ти мене налякала. Завжди забуваю, що ти бачиш те, що й ми.

[Центр зв'язку]: Вибач, це я думала вголос. Люблю ці стели. Вони такі різні, але такі знайомі. Вони нагадують мені Розетський камінь.

[Польова команда]: Будь ласка, помовч. Ми маємо просканувати цю штуку й взяти зразки. Це дуже делікатний процес.

[Центр зв'язку]: ...

Скиньте карту додаткової цілі O17 («У глибини») з секції книги корабля «Місток» (або з конверта «В очікуванні...», якщо вона все ще там).

Скиньте карту P202 («Похована стела») з сектора 2. Тоді покладіть карту P203 поверх інших карт у секторі 2. Позначте квадратик A на початку запису 260, не виконуючи цей запис.

Потім перейдіть до запису 55.

ЗАПИС 395

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Останню партію завантажено. Ми готові.

[Оперативник 2]: Заждіть... Я ще раз перевірю периметр.

[Оперативник 1]: ОК, але поспішай. Було б добре забратись до наступної аномалії.

[Оперативник 3]: Ти знову збираєшся дивитися на дерева?

[Оперативник 2]: Підловила. Я просто сумую за Землею.

[Оперативник 1]: Маєте три хвилини, щоб відчутти мжичку на своїй шкірі. Потім ми летимо. І навіть не думайте знімати маски.

- Скиньте унікальне відкриття 34, якщо воно у вас є.
- Перейдіть до запису 990.

ЗАПИС 396

Виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (або інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу можуть загинути в процесі! Потім перейдіть до запису 382.

ЗАПИС 397

Перевірте верхній квадратик у записі 259. Якщо він не позначений, перейдіть до запису 428. В іншому разі перейдіть до запису 433.

ЗАПИС 398

Казка про хвості, що гойдаються;
лейтенант Грейнджер читає дітям

Десяток лежнів метушиться на березі озера, ховаючи очі від випадкових спалахів світла. Вони кидають палиці та каміння в дивну кристалічну істоту, яка кружляє навколо й дзичить, як муха — страшний мерехтливий скалок! Вони намагаються відігнати монстра, щоб допомогти своєму родичу, який тоне. Прикро, те це їм не вдається. Зрештою, вони лише розлючено гойдають хвостами туди-сюди, своєю синхронністю нагадуючи танець. Рухи сповільнюються, коли вони усвідомлюють, що неодмінно зазнають поразки, і їхній друг загине.

Тоді на допомогу їм приходить невелика, але хоробра група воїнів з іншої планетної системи, які мають на своїх костюмах символ «Vanguard» — літеру «V». Вони змушують кристалічного монстра тікати. І поки він летить, вони стрибають в озеро, щоб допомогти бідолашному, промоклому лежню. Герої заслугують на перепочинок, але їх кличе обов'язок. Вони мають врятувати світ.

Отримайте 1 .

Покладіть місію M92 поруч із місією M90. Покладіть карту загрози «Мерехтливий скалок» у відповідний слот над полем планети. Розмістіть фігурку мерехтливого скалку в секторі 2. Замініть ЦОЛ у секторі 1 картою P215 і замініть ЦОЛ у секторі 5 картою P216. Скиньте карту P214 («Переполюх») із сектора 6.

Перейдіть до запису 368 і позначте квадратик із літерою A, не читаючи самого запису.

ЗАПИС 399

- Відкрийте мапи систем на с. 3 («ТОI-2»).
- Скористайтесь закладкою «Поточна система» в мапі систем, щоб позначити сторінку системи ТОI-2 (3).
- Продовжуйте керування кораблем.

ЗАПИС 400

 Якщо цей квадратик уже позначено, перейдіть до запису 399. В іншому разі позначте цей квадратик і читайте далі:

Журнал капітана, запис D-211

Коли ми поспішали до найближчої системи, позначеної на зоряній мапі Будівників, «Vanguard» запустив надсвітловий зонд на Землю, щоб передати всі знання, зібрані на той момент. Однак можуть пройти роки, перш ніж він досягне нашої рідної планети, і місія може завершитись задовго до того, як ми отримаємо хоч якусь відповідь.

Зараз ми по-справжньому самотні, мчимо в невідомість — до найвіддаленішого об'єкта в галактиці, створеного людиною. Ми можемо покладатись лише на себе. Я наказав лідерам секцій підготувати свої екіпажі до всього. Ми ледь не втратили цілу польову команду. Я не хочу повторення тих же помилок. Зрештою, хто знає, що чекає на нас на новому місці?

Вітаємо! Ви здійснили свою першу космічну подорож!

- Відкрийте книгу мапи систем на с. 3 («ТОI-2»).
- Скористайтесь закладкою «Поточна система» у книзі мапи систем, щоб позначити сторінку системи ТОI-2 (3).
- Перейдіть до запису 300.

ЗАПИС 401

Дослідний запис Муспельгейма

У порожнини корпусу покинутого об'єкта закачують рідкий свинець. Він витікає через численні тріщини, але все ще працює як ефективний захист від радіації.

- Якщо поточна глобальна умова — «Сонячний спалах» — покладіть карту глобальної умови G17 поверх поточної карти.
- В іншому разі — оновіть 1 .

ЗАПИС 402

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Ми наближаємося до головної запи. Тут усюди вогонь і дим!

*** Крики жаху ***

[Лідер секції]: Кілька ракет влучили в корпус біля носової частини корабля. Автоматизовані системи працюють на повну потужність, щоб стримати пошкодження.

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Тут масштабна паніка! Екіпаж метушиться, як безголові курчата. Не бачу жодного відповідального офіцера.

[Вогнева група Альфа, оперативник 2]: Нам слід втрутитися? Це основний маршрут до містка — було б добре організувати оборонний периметр.

[Лідер секції]: Вирішувати вам, вогнева групо Альфа. Пам'ятайте: ваше головне завдання — відбивати атаки ворога. Якщо ви спробуєте зробити все самі, то можете не встигнути.

У цій місії ви часто потраплятимете в критичні ситуації на «Vanguard». У вас буде вибір: або вирішити кризу самостійно, або доручити це комусь із вашого доступного екіпажу, або проігнорувати кризу й попросити екіпаж містка розібратися з нею.

Кожне завдання, яке ви погодитеся виконати самостійно, створить нову карту ЦОЛ, що відображатиме ситуацію в якомусь місці на полі. Якщо ви не будете стежити за ситуацією, вона погіршуватиметься. Намагання зробити занадто багато речей одночасно може призвести до того, що ви не досягнете своєї головної цілі — а це матиме серйозні наслідки для вашої кампанії.

- Щоразу, коли ви призначаєте члена екіпажу для вирішення кризи, він може загинути. Ранг, секція або навіть символ трансформування на картах членів екіпажу визначатимуть залежно від ситуації, чи вживуть усі призначені члени екіпажу, чи загине вся їхня група. Загалом, чим більше членів екіпажу (і чим вони досвідченіші) ви призначаєте, тим безпечніше для них.
- Щоразу, коли ви вирішите проігнорувати кризу, «Vanguard» отримає неабиякі збитки.
- А зараз час зробити свій перший вибір. Перейдіть до **запису 409**.

ЗАПИС 403

«Корабель "Vanguard" знову був у наших руках, лідерів секцій звільнили, але боротьба ще тривала. Поки ми були зайняті сутичкою з майоркою Дал, ситуація всередині системи стрімко погіршилася. Лише тепер, коли корабель був під нашим контролем, ми змогли побачити, наскільки все стало погано.

Зараз інші раси всередині Еуе вже знали, що нашому посадковому модулю вдалося уникнути притягання об'єкта Торна-Житков і повернутися на "Vanguard". Дехто навіть провів сканування, яке доводило, що ми привезли з собою якусь технологію Будівників. А навіть якщо не проводили, то автоматичні повідомлення, які Еуе безперервно надсилювало всім кораблям із проханням "увійти й забрати", припинилися. Було очевидно, що люди розгадали загадку Будівників — і кожен хотів отримати свою частку здобичі.

Лідери одних кораблів наводили ретельно продумані аргументи, чому ми маємо поділитися технологіями Будівників. Інші обмежувалися грубими погрозами. На містку "Vanguard", оточені незліченними миготливими екранами й вхідними повідомленнями, ми мали прийняти важке рішення, яке б змінило долю всієї галактики...

Відкрийте книгу корабля на с. 41 («Картотримач додаткових приміщень»). За кожен карту планети з ключовим словом «союзник», «колонія», «посольство», «підкорені», «військова база» або «рейди за провізією» додайте по 1 маркеру в пул перемоги.

Перейдіть до **запису 465**.

ЗАПИС 405

Запис камер спостереження, ангар №3

— Адапуйте її для наших посадкових модулів. Вона ідеальна!

— Неможливо. Ми не можемо збагнути цю технологію.

— Тобто ви кажете, що у нас є ідеальне рішення наших проблем з приземленням, але ми не можемо ним скористатись?

— Нічого подібного. Ми не можемо «адаптувати». Неможливо розібрати чи скопіювати цей об'єкт, не зламавши його. Натомість ми просто прикріпили його до корпусу, як змогли, і під'єднали до системи управління посадкового модуля. Хочете перевірити?

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Перемістіть карту **A17** («Адаптивні маневрові двигуни») із модифікацій посадкового модуля (лоток В) у конверт «В очікуванні...».

Потім ви можете призначити 2 членів екіпажу рангу 3, щоб отримати 1 .

ЗАПИС 406

Звіт ТА-52 відділу ксенології

Під час перебування в місті наша польова команда оглянула кілька споруд, схожих на будинки. Вимірювання та спостереження дозволили нам дійти таких попередніх висновків:

- Усі ідемійські будинки були ідентичними ззовні, що свідчить про суспільство, в якому глибоко вкорінена рівність.
- Однак усередині розташування кімнат дуже відрізнялося. Будинки також містили різний асортимент пам'ятних речей і зразків із багатьох інших планет. Ми думаємо, що більшість ідемійців хоча б раз у житті подорожували до інших світів — і спогади про ці світи є важливою частиною їхньої ідентичності.
- Датування пилу й залишків усередині деяких будинків показало, що в них жив лише один і той самий мешканець, і там не бували роками. Це не лише пролило світло на сімейний уклад ідемійців, але й показало, що вони проводять більшість часу поза межами цих «міст» і повертаються лише в особливих випадках. Промовистим фактом є й те, що вміст будинків залишився недоторканим, хоча вони й не були замкнені.
- У багатьох будинках були вузькоспеціалізовані інструменти та робочі місця, на яких виготовляли компоненти космічних кораблів та комп'ютерні деталі. У деяких були невеликі виробничі лінії, де компоненти, виготовлені в інших місцях, об'єднувалися в більші секції. Це звучить неправдоподібно, але ідемійцям якимось чином вдавалося виробляти всі свої пристрої в повністю децентралізованій мережі висококваліфікованих ремісників і спеціалістів.

Замініть карту у вашому секторі на **P279**.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

Позначте квадратик **Д** у **записі 905** і прочитайте його текст.

ЗАПИС 407

Багатьох із тих, кому ми допомогли повернутися на місток, було неможливо врятувати. Але деякі, після того, як їх підлатали, наполягали на тому, щоб взяти до рук зброю й повернутися в бій на заповнену димом палубу.

Отримайте 1 .

Замініть карту **P237** («Різанина») у вашому секторі картою **P002**.

ЗАПИС 408

Запис камер спостереження в кантині «Vanguard»

[Голос 1]: Ах, які ж ці створіння чудові. Кожне з них схоже на мене після кількох пінт пива.

[Голос 2]: Або одразу, як прокинешся.

[Голос 1]: Та замовкни! У будь-якому разі я радий, що вони дозволяють нам спостерігати за цією місією в реальному часі.

[Голос 2]: Чекай! Щось відбувається! Як їм вдається рухатися так швидко?!

[Голос 1]: Вачиш, це мої тотемні тварини!

[Голос 2]: Схоже на якийсь моторошний ритуал ацтеків.

[Голос 1]: Їхні хвости гойдаються, як ті білі потвори з «Мумі-тролів»...

[Голос 2]: Не забувай, що перед нами інопланетне життя.

[Голос 2]: Але в нас є спільна ДНК. Вони не зовсім «інопланетяни». Вони більше схожі на наших дивних, спинявих кузенів.

Отримайте 1 . Скиньте карту місії (**M91**).

ЗАПИС 409

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Зупинити паніку й організувати оборону самостійно** — це ускладнить вчасне виконання вашої основної місії! Покладіть карту **P231** у свій сектор, якщо її там ще немає.
- » **Наказати своєму екіпажу зупинити паніку й організувати оборону** (потрібна щонайменше одна карта доступного члена екіпажу) — виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (та інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу можуть загинути, виконуючи ваш наказ! Перейдіть до **запису 474**.
- » **Ігнорувати паніку й дозволити комусь іншому розібратися з цим** — знизьте бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. 3), якщо він ще не «Дуже низький». Додайте 2 маркери в слот «Перевага ворога». Потім перейдіть до **запису 461**.

ЗАПИС 410

Розмова в чаті

[Анонім]: Вогонь, темрява... не можу заснути.

[Рубі]: Хто ти?

[Анонім]: Я досі пам'ятаю темряву. Речі, що проносяться повз.

[Рубі]: ???

[Анонім]: Поранені, ми бігли. Виснажені, ми втекли.

[Анонім]: Повітря — затхле. М'язи — палають.

Рубі заблокував Аноніма.

Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля та скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля. Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 411

Якщо місія **M130** розкрита, перейдіть до **запису 380**. В іншому разі читайте далі.

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Автоматичне повідомлення: системи та штучний інтелект посадкового модуля перезавантажуються.

[Пілот]: Сонячні спалахи, хай їм грець!

[Штурман]: Та ти ж можеш пілотувати цю клятву штуку вручну!

[Пілот]: Та знаю. Але це надто небезпечно. Використаймо цей час, щоб отримати максимум користі з покинутого об'єкта.

ЗАПИС 412

Архів першого контакту, уривок звіту 14В польової команди

Потім ми натрапили на глухий провулок з однаковими блоковими будинками по обидва боки, які спокушали нас відкритими дверима, що вели в прохолодну тінь...

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Увійти в один із будинків** — перейдіть до **запису 406**.
- » **Повернутися назад** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 413

- Покладіть карту **P237** («Різанина») у свій сектор, якщо вона ще не там.
- Якщо сума **рангів** обраних вами членів екіпажу дорівнює **2 або більше**, просуньтеся зеленим треком на карті **P237** на один. **Якщо 4 або більше**, просуньтеся цим треком на два.
- За кожного обраного члена екіпажу з секції **розвідки або науки**, просуньтеся зеленим треком на карті **P237** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу, який має на своїй карті трансформування ,  або , просуньтеся зеленим треком на карті **P237** на два.

Якщо маркер на зеленому треку досягнув поля із наслідками: киньте 3 кубики травм для кожного обраного члена екіпажу. Якщо ви викинете або 1  і 1 , АБО 2 , член екіпажу гине: покладіть його в слот «Бойові втрати» поруч із полем. Після завершення всіх кидків покладіть вцілілих членів екіпажу в незадіяний екіпаж (лоток В). Потім перейдіть до **запису 407**.

Якщо маркер на зеленому треку не досягнув поля із наслідками: обрані вами члени екіпажу не змогли досягти своєї цілі та загинули: покладіть їх у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Ви маєте відправити іншу команду для завершення завдання! Перейдіть до **запису 452**.

ЗАПИС 415

Звіт про дослідження 1/Н польової команди

На шастя, товсті броньовані панелі було легко зняти. Вигляд нутрошів турелі свідчив про те, що вона була частиною значно грубшої, іншої технології, аніж решта сфери. Це, в поєднанні з тим фактом, що турель із силою впилася в сферу довгими лещатами, привело нас до висновку, що її залишила якась інша раса, яка відкрила цю сферу колись давно.

Хто б це не зробив, зрозуміло, що він хотів перешкодити іншим видам вивчати це місце.

Добре, що ми вивели гармату з ладу до того, як рятувальна команда — або сам «Vanguard» — потрапили в її приціл...

Перейдіть до **запису 425**.

ЗАПИС 416

Звіт про дослідження 61/С польової команди

З отворів виринається полум'я й вихлопні гази, які перетворюють це місце на піч. Ми не можемо підійти ближче! Але, здається, курганні кліщі ненавидять спеку ще більше ніж ми. Вони не наважуються наблизитися, що робить це місце єдиним безпечним — хоч і незручним — місцем для відпочинку.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P075**.

ЗАПИС 417

[Центр зв'язку]: Надсилаю координати ділянки, де рівень кисню впав через нещодавні пожежі. Будьте готові до екстремальної турбулентності та низької видимості. Щастя вам, польова команда.

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 5  і 5 , перейдіть до **запису 419**. В іншому разі почніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення). Трек приземлення показує ваш прогрес на шляху до поверхні планети.
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 419**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

МІКРОМЕТЕОРИТИ

	Спалах пожежі!	Виберіть щось одне: » Погасити Кожен член екіпажу отримує травму «Опік». » Відрізати вантажний відсік. Втратьте 5  припасів.
	Турбулентність	Виберіть щось одне: » Стабілізувати Поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал. » Ігнорувати Кожен член екіпажу 5  , зменште на  .
	Густий дим	Прокладіть маршрут крізь дим Кожен член екіпажу 5  , зменште на  .
	Оптимальна траєкторія	Тримайтеся траєкторії Якщо  дорівнює 4 або більше , просуньте треком приземлення на 1.

ЗАПИС 418

Спогади аноніма

Я пишу це тут як попередження: я не хочу думати про це місце більше ніж маю. Тунелі звиваються нескінченно, а разом з ними й моя свідомість. Світло мого ліхтарика поглинула повзуча темрява, щось невидиме весь час мене переслідувало. Хтось шепотів мені на вухо. Не заглиблюйтеся в глибини планети з мохом — це дім жахить, непідвладних нашому сприйняттю.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Отримайте 1  і 1 зачіпку «Мінерал».

☐ Отримайте 1 зачіпку «Мінерал».

☐ Втрайте 1 припас. Отримайте 1  і 1 зачіпку «Технологія прибульців».

☐ Отримайте 2 зачіпки «Мінерал».

ЗАПИС 419

Відкрийте Планетопедію на с. 6–7 («Сірник»).

Киньте D10. Якщо викинули:

- **0–4:** знайдіть місію **M40**, відкрийте її й покладіть у слот місій на полі планети. Перейдіть до **запису 115**.
- **5–9:** знайдіть місію **M42**, відкрийте її й покладіть у слот місій на полі планети. Перейдіть до **запису 53**.

ЗАПИС 420

Звіт про дослідження 1/Н польової команди

На щастя, основа турелі не була настільки добре броньованою, як її верхівка. Наші невеликі, контрольовані підриви допомогли швидко впоратися з пристроєм. Вигляд нутрощів турелі свідчив про те, що вона була частиною значно грубшої, іншої технології, аніж решта сфери. Це, в поєднанні з тим фактом, що турель із силою впилася в сферу довгими лещатами, привело нас до висновку, що її залишила якась інша раса, яка відкрила цю сферу колись давно.

Хто б це не зробив, зрозуміло, що він хотів перешкодити іншим видам вивчати це місце.

Добре, що ми вивели гармату з ладу до того, як рятувальна команда — або сам «Vanguard» — потрапили в її приціл...

Перейдіть до **запису 425**.

ЗАПИС 421

Журнал капітана, запис D-215

Не брехатиму, ця стародавня бойова машина, похована глибоко під поверхнею планети, застала нас зненацька. Відтепер нам слід очікувати більше сюрпризів, подібних до цього. Жодних сумнівів, ця техніка була ідентичною оборонним спорудам, збудованим навколо Eye of the Void. Яким би не був план Будівників, але ця молода раса робить все можливе, щоб ніхто не зміг його реалізувати. Хто знає, наскільки вони могутні, і скільки систем вони контролюють? Наявність такої бойовничої раси в нашій частині галактики сповнює мене тривогою, як і той факт, що вік кожної частини їхньої техніки, яку нам вдалось знайти, здається, вимірюється тисячоліттями. Якщо вони будували такі речі в далекому минулому, наскільки ж вони могутні тепер?

Наша секція науки присвоїла їм кодове ім'я «аррогатори». Влучна назва, враховуючи, що вони, схоже, вкрай прагнуть загарбати кожен світ для себе. Будемо сподіватися, що вони ще не захопили половину галактики...

Вітаємо! Ви завершили дослідження планети!

Якщо ви перебуваєте на Штормовому світі, відкрийте книгу корабля на с. 25 «Покидаючи планету» й почніть керування кораблем.

В іншому разі перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 423

Відкрийте книгу Мапи систем на с. 7 («Iota Pegasi»).

ЗАПИС 424

Старовинні механізми, підключені до панелей, мерехтять і майже одразу починають згасати. Електричне коло, яке ви щойно замкнули, починає тліти — воно не протримається довго!

Якщо ви граєте в навчання, читайте далі. В іншому разі перейдіть до **запису 450**.

☐ Позначте цей квадратик. Якщо цей квадратик уже було позначено, перейдіть до **запису 450**. Інакше — читайте далі.

Навчання

Візьміть верхню карту навчальної колоди **A** (карта глобальної умови **G01**) і покладіть її горілиць у слот глобальних умов у правому нижньому кутку поля планети.

Карти глобальних умов, такі як **G01**, містять ефекти, які впливають на все поле планети. Вони також містять ефект іконки подорожі, який змінюється з кожною новою картою. Зверніть увагу, що ефект іконки подорожі тепер відрізняється від того, який був на попередній карті — відтепер подорож вимагає перевірки кубиками.

Ця карта містить трек часу. Прочитайте параграф «Треки часу» в розділі II правил гри. Потім продовжуйте читати тут.

Трек часу на **G01** репрезентує час, протягом якого увімкнено живлення. Щойно жетон часу досягне кінця треку, живлення знову вимкнеться, скидаючи **G01**. У цей момент ви повернетесь до оригінальної, надрукованої на полі глобальної умови.

Підказка: ви завжди можете повернутися до сектора **7**, щоб увімкнути живлення.

Покладіть карту ЦОЛ **P106** у секторі **6**. Оскільки енергія знову циркулює структурою, древній термінал прокинувся.

Погляньте на спеціальні ефекти спеціальної дії «Отримайте доступ до консолі». Ви зможете просунути зеленим треком, викидаючи зображені іконки. Однак пам'ятайте, що спеціальні ефекти застосовуються зверху вниз. Тому, перед тим, як застосувати будь-які кубики з цими іконками, кожна пара з кинутих зеленого і синього кубиків буде просувати маркер червоним треком, отже, уникайте кидати зелені й сині кубики разом.

ЗАПИС 425

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard»? Це польова команда! Ми перегрупувалися й позбулися гармати, яка збила наш посадковий модуль. Втрат немає. Який орієнтовний час прибуття рятувальної команди?

[Пілотеса пошуково-рятувальної місії, сержантка Маркез]: Ми вже в дорозі, польова команда. Орієнтовний час прибуття — 36 год. Тримайтеся.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: У вас достатньо припасів, щоб протриматися так довго, польова команда?

[Польова команда, оперативник 1]: Так, на щастя більшість речей у посадковому модулі вціліли. Кисню вистачить впритик, але ми впораємося.

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Чудово. Тоді можете продовжувати свою місію.

[Польова команда, оперативник 2]: Будь ласка, повторіть, «Vanguard». Ви хочете, щоб ми продовжували досліджувати це місце?

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Звичайно. Наразі ви більше нічого не можете зробити, а нам все ще потрібно дізнатися більше про цю структуру, перш ніж «Vanguard» підійде до неї надто близько. Сканування, яке ви надіслали, вказує, що всередині сфери, неподалік від вашого місцезнаходження, є якась кімната, заповнена чимось схожим на техніку прибульців. Пошукайте й подивіться, що ви можете з цим зробити.

[Польова команда, оперативник 1]: Вас зрозумів, «Vanguard». Продовжуємо місію.

Якщо ви не граєте навчання, перейдіть до **запису 492**. Якщо ж ви граєте в навчання, читайте далі.

Навчання

Візьміть верхню карту з навчальної колоди **A** (карта місії **M03**). Замініть поточну карту місії картою **M03** і прочитайте її текст.

ЗАПИС 426

Анонімний протест

Я знаю, що іноді неможливо вивчати інопланетне життя за межами наших лабораторій, але екземпляри з Кузена – майже розумні істоти! Я не можу мовчати про те, що цих істот вирвали з їхнього мирного середовища і посадили в клітку у вантажному відсіку «Vanguard»! Пам'ятаєте старі фільми про НЛО, які викрадають корів? Зараз це ми! Прошу, давайте докладемо більше зусиль для вивчення тварин у їхньому середовищі існування, не викрадаючи їх.

Отримайте 1 . Зніміть карту місії (M91).

ЗАПИС 427

Звіт №57 про події

Саме тоді ми почули цей жакливий звук чавкання. Ніби хтось давився відром желе. Ми завернули за ріг і побачили трьох бортінженерів з трубами й гайковими ключами, які оточили самотнього аррогатора. Їм вдалося збити його з ніг і розбити його опуклий шолом. Я подумав, що вперше бачу одного з них зблизька. Але всередині була просто ще одна машина, занурена в якийсь органічний слиз. Від сильних ударів її металевий череп проломився, випустивши назовні заплутане павутиння люмінесцентних волокон. Незважаючи на те, що істота була явно синтетичною, її очі та жести, здавалося, вказували на те, що вона перебуває в нестерпній агонії.

Виберіть щось одне:

- » Дозволити екіпажу розважатися з істотою – продовжуйте гру.
- » Прогнати їх геть і дати істоті спокійно померти –  і позначте квадратик **Б** у записі 935, а тоді продовжуйте гру.

ЗАПИС 428

[Ідемієць–господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: Добре. Тепер ви розумієте. Тепер ви знаєте, що нам довелося спостерігати. Ваше минуле занадто схоже на наше. Ви служите нематеріальному. Ви будете ментальні конструкції, а потім на їхніх вівтарях приносите в жертву реальні речі. Ви приймаєте необдумані рішення на основі простих моделей, зроблених у ваших лінивих мізках. Багато хто з нас говорив, що ви занадто небезпечні, щоб мати з вами справу, але більшість визнає ваш потенціал, ставши свідком ваших дій. Спільнота вирішила. Надайте мені місце.

[Польова команда]: Зачекай, ти хочеш полетіти з нами? На «Vanguard»?

[Ідемієць–господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: Я спілкувався з людьми більше ніж будь-хто з живих ідеміїців. Спільнота призначила мене на нову посаду. Тепер я – Той, хто говорить із людьми. Відведи мене до своєї Спільноти. Ми поговоримо. Ми обміняємо наші ресурси й майстрів на ваші технології й знання. Якщо у вас є ще якісь справи тут, покваптеся з ними. Я чекатиму на вас у вашому кораблі.

Позначте квадратик **А** в записі 910.

Скиньте додаткову місію **M123** («Порозуміння»). Ви також можете скинути будь-які інші карти місій, які ще залишилися відкритими, якщо не бажаєте їх виконувати.

Підказка: ви заручилися підтримкою ідеміїців! Проте ви можете залишитися на планеті, щоб виконати будь-які інші цілі або для пошуків стели Будівників, якщо ви її ще не знайшли.

ЗАПИС 429

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до запису 273.

☐ Нічого не відбувається.

ЗАПИС 430



Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, перейдіть до запису 423. В іншому разі читайте далі.

Журнал капітана, запис D-485

Десять хвилин тому «Vanguard» почав сповільнюватися до субсвітлової крейсерської швидкості, приблизно за 0,2 світлових роки до системи WT-7. Як завжди, місток миттєво наповнився даними. Уся та інформація, яка не могла дійти до нашого корабля, поки він рухався на хвилі Алькуб'єрре, негайно наздогнала нас. Крім того, всі наші системи почали надсилати автоматичні звіти.

Місток зараз мав би перетворитися на осине гніздо, де кожен був зайнятим на своєму місці. Та цього разу було тихо, як у гробниці.

Ми одразу побачили її: мерехтливу кристалічну зірку, що оберталася навколо сонця WT-7, а у тому місці, де мала б бути планета – поле уламків, що залишилось від вмираючого світу, з якого вирвався кристал.

Важливість цього відкриття не залишила байдужим нікого на містку. Коли ми відвідали Кришталь, то вирішили, що кристал був наслідком нещасного випадку, ймовірно, спричиненого цивілізацією, яка там жила. Тепер ми дізналися, що це був не поодинокий інцидент.

Хтось цілеспрямовано знищував світи зі списку Будівників – списку, в якому була й планета Земля.

Перейдіть до запису 423.

ЗАПИС 431

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.



Перейдіть до запису 434.



Перейдіть до запису 437.



Перейдіть до запису 439.

ЗАПИС 432

Звіт про спостереження

Космічне сміття в безпосередній близькості від аномалії поводить ся неочікувано. Замість того, щоб розсіюватися хаотично, воно утворює складні геометричні структури. Також наші зонди фіксують порушення другого закону термодинаміки.

На мою думку, ми маємо відправити зонд-дослідник із лабораторним обладнанням для вивчення цього феномену, навіть якщо це буде коштувати нам часу й ресурсів.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Перемістіть карту **E72** («Поле оборотного процесу ентропії») з недоступного спорядження в арсенал.

Після цього ви можете скинути 2 , щоб отримати 1 .

ЗАПИС 433

Перевірте кількість квадратиків, позначених у записі 905. Якщо таких **4 або більше**, перейдіть до запису 428. В іншому разі читайте далі.

[Ідемієць–господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: Ви багато чого навчилися. Але деякі ваші дії занепокоїли й засмутили нас. Нам все ще потрібно дізнатися більше одне про одного.

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 434

Перевірка запасів, LCS-17 D

Скам'яніла флора, що за формою нагадує мініатюрний пенёк дерева. По всій поверхні є сліди зубів (які нагадують розташування зубів у людей).

Отримайте 1  і 2 зачіпки «Дивна флора».

ЗАПИС 435

[Польова команда]: Вона нарешті... мертва?

[Центр зв'язку]: Рада чути. Сподіваюся, така аномалія більше не з'явиться.

[Польова команда]: Повір, ми теж.

[Центр зв'язку]: У вас є ще що повідомити?

[Польова команда]: Ні.

[Центр зв'язку]: Тож...

[Польова команда]: Зачекай! Тут щойно з'явилось кілька лежнів і... здається, вони хочуть нам щось показати.

Скиньте мерехтливий скалок та його карту загрози.

Скиньте місію **M92**. Замініть ЦОЛ у секторі **4** картою **P217**. Потім перейдіть до **запису 368** і позначте квадратик біля літери **Б**, не читаючи самого запису.

ЗАПИС 436

- Покладіть карту **P238** («Камери гібернації») у свій сектор, якщо її там ще немає.
- Якщо сума **рангів** обраних вами членів екіпажу дорівнює **2 або більше**, просуньтеся зеленим треком на карті **P238** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу з секції **розвідки** або **безпеки**, просуньтеся зеленим треком на карті **P238** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу, який має на своїй карті трансформування  або , просуньтеся зеленим треком на карті **P238** на два.

Якщо маркер на зеленому треку досягнув поля із наслідками: киньте 3 кубики травм для кожного обраного члена екіпажу. Якщо ви викинете або 1  і 1  АБО 2 , член екіпажу гине: покладіть його у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Після завершення всіх кидків покладіть вцілілих членів екіпажу в незадіяний екіпаж (лоток В). Потім перейдіть до **запису 502**.

Якщо маркер на зеленому треку не досягнув поля із наслідками: обрані вами члени екіпажу не змогли досягти своєї цілі та загинули: покладіть їх у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Ви маєте відправити іншу команду для завершення завдання! Перейдіть до **запису 371**.

ЗАПИС 437

Перевірка запасів, LCS-17 D

Ламка водоростеподібна флора, що флуоресціює у видимому та ультрафіолетовому спектрі. Вкрита кіркою сульфідів. Сліди мурашиної кислоти можна знайти по краях обгорілих ділянок.

Отримайте 2 зачіпки «Дивна флора».

ЗАПИС 438

[Польова команда]: Він мертвий.

[Центр зв'язку]: Чудова новина!

[Польова команда]: Але ми не впевнені, що це була та сама істота, що напала на нас. Їх може бути більше.

Переверніть карту «Альфа-хижак» боком «Збір хижаків» догори. Скиньте з поля фігурку альфа-хижака.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 відкриття «Живий зразок» та 1 .

Потім візьміть 1 припас.

ЗАПИС 439

Перевірка запасів, LCS-17 D

Крижана брила зі слідами фітопланктону всередині.

Коментар:

Більшість нещодавніх відкриттів виглядають саме так — місце було вичищене. Ми більше не очікуємо знайти щось таке ж захопливе, як «пеньок дерева».

Отримайте 1 зачіпку «Дивна флора». Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P192**.

ЗАПИС 440

Якщо на полі планети є загроза «Бегемот аррогаторів» або якщо квадратик у **записі 970** позначено, перейдіть до **запису 445**.

В іншому разі перейдіть до **запису 444**.

ЗАПИС 441

Особистий щоденник

Тунель був довгий, але містив кілька повітряних кишень, де лежні, що плавали тут, могли перевести подих. Коли я нарешті виринула з води, то злякано відсахнулася. Сотні лежнів, піднявши хвості вгору та погойдуючи ними, оточували високий монумент — стелу. Вона відрізнялася від інших, які я бачила: іскрилася, гуділа, була понівеченою й небезпечною.

Один із лежнів, хутро якого було пофарбоване охрою, наблизився до стели зі сталеву палицею в кігтях. Метал торкнувся поверхні стели. У мене виникло погане передчуття, щойно я помітила кілька купок розплавленого металу навколо монумента.

Потім усі лежні почали дивний танець — їхні хвості рухалися все швидше й швидше, вони наспівували якусь дивну, скрипучу ноту. Тоді артефакт засяяв — повітря змінилося, викривляючи світло й спотворюючи зір. Потужна електрична дуга торкнулася палиці, й лежень умить згорів, перетворившись на купку попелу, що димів. Але я не помітила паніки — це було схоже на свідомий ритуал самопожертви.

«Польова командо, що відбувається? — запитав капрал Кітц. — Ми отримуємо потужний сигнал на довжині хвилі Чорного лицаря. Що ви робите?»

Я не відповіла, оскільки від побаченого втратила дар мови. Набагато пізніше я дізналася, що сигнал, що посилала стела, ймовірно, був запитом на технічне обслуговування — принаймні, такого висновку дійшла секція інженерії.

Отримайте 1 . Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців». Скиньте місію **M90**. Замініть ЦОЛ у секторі **7** картою **P218**. Перейдіть до **запису 368** і позначте квадратик біля літери **В**, не читаючи самого запису.

ЗАПИС 442

[Польова команда]: «Vanguard»? У мене є нові дані про озеро.

[Центр зв'язку]: Говоріть.

[Польова команда]: Там мешкають різноманітні види, багато з них вже на такій стадії розвитку, що скоро зможуть покинути воду. Деякі з них мають плавальні міхури, пристосовані для поглинання кисню, інші мають плавці, частково пристосовані для ходіння сушею.

[Центр зв'язку]: Ми можемо дізнатися трохи більше про еволюцію! Чи можете ви порівняти їх із земними двоцилими рибами?

[Польова команда]: Це поза межами моєї компетенції.

[Центр зв'язку]: Я передам ваші дані нашим дослідникам. Щось ще?

[Польова команда]: Нам потрібен дозвіл на обстеження дна озера. Наші сенсори на щось натрапили.

Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок». Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P219**.

ЗАПИС 443

Запис досліджень польової команди

Сигнал слабкий, але він посилюється, коли ми наближаємося до рифу — чи як там слід називати ці дивні корали. Коли ми наводимо туди наші датчики напрямку, вони показують нам приблизне місцезнаходження стели (або іншого джерела зі схожим сигналом). Тепер треба якось до неї дістатися. Сподіваюся, ми не зруйнуємо це місце в процесі...

Скиньте карту **P198** з цього сектора. Потім покладіть карту **P202** поверх інших карт у секторі **2**.

Перейдіть до **запису 260** і позначте квадратик біля літери **Б**, не читаючи самого запису.

ЗАПИС 444

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 510**.

☐ Перейдіть до **запису 19**.

ЗАПИС 445

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.



Перейдіть до запису 421.



Перейдіть до запису 444.

ЗАПИС 446

Скарга №74

Як ви можете бачити на прикріпленому відео з часовими позначками, польова команда діє необачно — вони ігнорують факт, що якщо екосистема на цій планеті схожа на земну, то холодноводні корали є рідкісними й тендітними організмами. Команда завдає їм значної шкоди. Вони могли б витратити трохи більше часу на планування обережнішого й менш руйнівного підходу. Пропоную винести догану польовій команді за їхні непрофесійні дії.

Втрайте 1 . Перейдіть до запису 394.

ЗАПИС 447

Звіт №75D про події

Коли ми дісталися тієї частини корабля, бій вже вщух. Наша служба безпеки відбила атаку нападників, але ціна була високою. Підлога була встелена вбитими й помираючими, і не було нікого, хто міг би їм допомогти.

Ми знали, що не можна втрачати часу, але не могли просто залишити їх там...

Перейдіть до запису 452.

ЗАПИС 448

Якщо місія **M34** розкрита, евакуація неможлива — продовжуйте гру (ігноруйте четверту карту травм і кубик травм).

В іншому разі покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля. Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 449

Дослідний запис Муспельгейма

Вакуумні кишені в корпусі сповільнюють перегрів внутрішніх приміщень. Ізоляційний шар повільно деградує через значні пошкодження покинутого об'єкта.

- Якщо поточна глобальна умова — «Нестерпна спека» — покладіть карту глобальної умови **G17** поверх поточної карти.
- В іншому разі — оновіть 1 .

ЗАПИС 450

Якщо карта глобальної умови **G01** міститься на полі планети, обнулiть її трек часу.

Якщо карта глобальної умови **G01** відсутня на полі планети, покладіть її у відповідний слот глобальної умови на полі планети.

Якщо карта **P106** («Дивна консоль») міститься в секторі **6**, нічого не відбувається. В іншому разі покладіть карту ЦОЛ **P106** у секторі **6**. Оскільки енергія знову циркулює структурою, древній термінал прокинувся.

ЗАПИС 451

«Більше не самотні: історія першого контакту», уривок із книги

Ми дивилися на головний район міста. Примруживши очі від світла більшого з двох сонць, ми вивчали монотонний краєвид: однакові квадратні будинки та сітка однакових вулиць, скільки сягало око. Ми знали, якщо потрапити туди, то можна легко загубитися. Єдина унікальна точка в центрі міста, виглядала дуже далекою: великий простір між однаковими будинками, можливо, площа. Щойно ми увійдемо в темні провулки, вона стане майже невидимою...

Покладіть карту **P279** у цьому секторі.

ЗАПИС 452

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Стабілізувати та евакуювати поранених** — це ускладнить вчасне виконання вашої основної місії! Покладіть карту **P237** у свій сектор, якщо її там ще немає. Потім продовжуйте гру.
- » **Наказати своєму екіпажу стабілізувати та евакуювати поранених** — виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (та інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу можуть загинути, виконуючи ваш наказ! Перейдіть до запису 413.
- » **Ігнорувати поранених і дозволити комусь іншому зайнятися ними** — знизьте бойовий дух у картотримачі «Місток» (книга корабля, с. 3). Якщо він уже «Дуже низький», нічого не відбувається. Продовжуйте гру.

ЗАПИС 453

Ксеноархітектурні дослідження

На цьому короткому відео видно високу копонаду, кожна копона якої відкидає темні тіні на металеві стіни. Колони мають різну форму і розмішені з тривожною асиметрією — їхні тіні утворюють геометричні фігури, які змінюються з рухом джерела світла. Вони спрямовують ваш погляд на хитромудру техніку, що займає більшість плоских поверхонь...

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P294**.

ЗАПИС 454

Знайдіть карти місій **M120**, **M121** і **M122** й розкладіть так, щоб усім було видно текст на них. Потім усі гравці мають обговорити й обрати один ще не позначений варіант. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки. Якщо всі квадратики позначені, виконайте вказівку найнижчого.



Повністю дослідити, здавалося б порожню, схожу на місто структуру («Священна спільнота») — перейдіть до запису 605.



Визначити місцезнаходження сигналу затонулої стели («Глибша істина») — перейдіть до запису 619.



Зібрати відкриття та вивчити паломників, які блукають посушливими рівнинами навколо міста («Колиска») — перейдіть до запису 731.

ЗАПИС 455

*** Шум двигуна ***

*** Звукові сигнали тривоги ***

[Польова команда, оперативник 1]: Ми досягли другої космічної швидкості ОТЖ. Нульове поле працює на повну потужність. Посадковий модуль тримається, але ледве-ледве.

*** Шум двигуна ***

[Польова команда, оперативник 2]: Гаразд. Найгірше позаду — час повідомити старому келу гарні новини.

[Польова команда, оперативник 1]: Уперед. Я зробив кілька ставок перед вильотом і хочу, щоб вони знали, що я повертаюся за виграшем.

*** Шум двигуна ***

[Польова команда, оперативник 2]: Центр зв'язку? Це польова команда. Ми це зробили. Ми відчинили сховище! Ми повертаємося з речами, в які ви не повірите.

*** Статичні перешкоди ***

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard», ви нас чуєте? Дивно... Не відповідає.

[Польова команда, оперативник 1]: Ми все ще дуже близько до сонця. Може, надто багато перешкод?

[Польова команда, оперативник 2]: Коли ми підлітали, то підтримували зв'язок аж до краю фотосфери. Ні. Щось сталося.

[Польова команда, оперативник 1]: Маю здогад, що саме. Виводжу на екран радар дальнього радіусу дії.

[Польова команда, оперативник 2]: Ні... Не може бути! Це неможливо!

Якщо в записі **910** не позначено квадратик **Б**, позначте квадратик **Г** у записі **930**.

Якщо в **записі 910** не позначено квадратик **B**, позначте квадратик **B** у **записі 930**.

- Поверніть усіх членів екіпажу в незадіяний екіпаж.
- Приберіть зі столу всі карти, маркери, фігурки й жетони — вони вам більше не знадобляться.
- Візьміть кубики секцій із кожного планшета екіпажу й покладіть перед гравцем, який контролює цю секцію. Після цього приберіть зі столу всі планшети екіпажів.
- Кожен гравець додає всі кубики секцій зі свого відсіку секції до своїх кубиків на столі. Цей пул кубиків буде використовуватися в цій кінцівці під час виконання особливих, ризикованих перевірок.

Покладіть закриту Планетопедію долілиць посеред столу так, щоб було видно слот «Пул перемоги». Під час цієї кінцівки вам буде сказано додати певну кількість маркерів до пулу перемоги. Ця кількість відображає стан «Vanguard» та його екіпажу. Вона визначається як рішеннями, прийнятими в ході кампанії, так і будь-якими рішеннями, прийнятими під час цієї кінцівки. Фінальна кількість маркерів впливає на загальний результат вашої кампанії.

Тепер порахуйте кількість кубиків секцій у кожній секції і додайте таку кількість маркерів до пулу перемоги:

1–8 кубиків на секцію: **0 маркерів**

9–11 кубиків на секцію: **1 маркер**

12–13 кубиків на секцію: **2 маркери**

14–15 кубиків на секцію: **4 маркери**

Важливо: на цьому етапі на столі має бути лише ваш пул перемоги й усі кубики секцій, які належать до всіх секцій.

Тепер перевірте, чи позначено квадратик у **записі 940**. Якщо так, то перейдіть до **запису 457**. Якщо ні — перейдіть до **запису 459**.

ЗАПИС 456

Розмістіть фігурку променя обнулення в секторі **8**.

ЗАПИС 457

«Коли ми покинули об'єкт Торна-Житков, то зі здивуванням виявили, що "Vanguard" уже не один. У системі перебувало багато інших кораблів різних рас, включно з крейсером аеругонців у формі метелика, десятками ідеміських скаутів і таргіанських фрегатів. Були й інші кораблі, які взагалі не вдалось ідентифікувати — вони походили з тих частин галактики, де в нас не було шансів побувати. Сам "Vanguard" виглядав зношеним і значно старішим, ніж коли ми його залишали, на його лівому борту були сліди якоїсь недавньої битви, а частина зовнішнього кільця перебувала на ремонті. Ми не могли збагнути, як усе могло так кардинально змінитися за час нашої місії. Дуже швидко нас охопило холодне, моторошне розуміння, що існує лише одна можлива відповідь.

Відтоді, як ми ступили на об'єкт Торна-Житков, минуло більше часу, ніж ми могли уявити. Уповільнення часу було значно більшим за наші розрахунки, які базувались на гравітації об'єкта.

Сам факт не був аж таким поганим. Однак під час нашої першої місії на зовнішній оболонці Eye of the Void ми пошкодили його маскування. Ми думали, що це не проблема. Адже найближчим системам знадобляться роки, щоб виявити його, і ще більше часу, щоб інші раси дісталися до Eye. Але це сталося. Доказ ми бачили на власні очі. Років, які «Vanguard» витратив на мандри серед зірок, а також часу, який ми провели в ОТЖ, було достатньо, щоб інші раси дізналися про Eye. З їхньою присутністю наше становище тепер стало набагато складнішим...»

Перейдіть до **запису 464**.

ЗАПИС 458

Перейдіть до **запису 533**.

ЗАПИС 459

«Коли ми покинули об'єкт Торна-Житков, то зі здивуванням виявили, що "Vanguard" вже не один. У системі перебувало кілька інших кораблів різних рас, включно з парю ідеміських скаутів і крейсером аеругонців у формі метелика. Сам "Vanguard" виглядав зношеним і значно старішим, ніж коли ми його залишали. Ми не могли збагнути, як усе могло так кардинально змінитися за час нашої місії. Дуже швидко нас охопило холодне, моторошне розуміння, що існує лише одна можлива відповідь.

Відтоді, як ми ступили на об'єкт Торна-Житков, минуло більше часу, ніж ми могли уявити. Уповільнення

часу було значно більшим за наші розрахунки, які базувались на гравітації об'єкта. Це дало змогу всім расам, які знали про «Vanguard» і його подорожі, виявити ОТЖ, незважаючи на його маскування. Для цього вони використовували своїх шпигунів, дипломатів або технології. З їхньою присутністю в системі Будівників наше становище стало набагато складнішим. Ми здригнулися від думки, наскільки все могло б бути гірше, якби ми пошкодили маскування Eye ще тоді, під час нашої першої місії тут...»

Додайте **3 маркери** до пулу перемоги.

Перейдіть до **запису 464**.

ЗАПИС 460

Ви збираєтеся розпочати фінальне дослідження планети в цій кампанії. Рекомендуємо для цієї місії взяти найкращих членів екіпажу. Незалежно від кількості гравців, вам буде дозволено взяти всі чотири секції в це дослідження. Бажаєте продовжити?

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Ні** — поверніться до першого кроку «Зоряна мапа» у книзі корабля (с. **5**) і продовжуйте керування кораблем.
- » **Так** — виконайте наступні кроки:
 - Вилучіть із гри всі відкриті карти ситуацій.
 - Поверніть жетони енергії, наказів та жетони успіху до мішечка для жетонів.
 - Поверніть планетарний сканер до коробки.
 - Перейдіть до **запису 580**.

ЗАПИС 461

[Вогнева група Альфа]: Усі шляхи до містка заблоковані, на варті стоять озброєні добровольці. Це звісно не зупинить аррогаторів назавжди, але принаймні місток тепер у безпеці.

[Лідер секції]: Гарна робота, вогнева групо Альфа, тепер ми можемо...

*** **Гучні вибухи** ***

Отримайте 1 .

Замініть карту у вашому секторі картою **P232**. Перейдіть до **запису 506**.

ЗАПИС 462

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Стій! Що ти собі дозволяєш?

[Оперативник 2]: Що? Це ж просто стандартна процедура, коли мова йде про стели...

[Оперативник 1]: Ти забув, що залишилось від лежня?!

[Оперативник 2]: Дідько! Я так зосередився на процедурі...

[Оперативник 1]: Ми відскануємо її з відстані й скористаємося дронами для фізичної взаємодії з нею.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 55**.

☐ Отримайте 2 зачіпки «Технологія прибульців».

ЗАПИС 463

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 485**.

☐ Перейдіть до **запису 494**.

☐ Перейдіть до **запису 498**.

☐ Перейдіть до **запису 551**.

ЗАПИС 464

«Коли ми зв'язались із "Vanguard", екіпаж на містку був шокований так само, як і ми. З їхньої переляканої реакції ми швидко зрозуміли, що були для них наче привиди, які повстали з мертвих. З часу нашої подорожі на об'єкт Торна-Житков пройшло стільки часу, що наші імена були викарбувані на Меморіалі "Vanguard" і вже встигли вкритись пилом.

Коли ми попросили дозволу пришвартуватись, нас зустріло довге мовчання. Це виглядало підозрілим, але ми були втомлені, страждали від болю й думали лише про наш дім. Коли ми приземлялися в порожньому ангарі, наш корабель стогнав і скрипів від перевантажень, яких зазнав під час місії. Усі інші посадкові модулі зникли. Щойно ми ступили на палубу, до нас підійшла майорка Дал із групою озброєних морських піхотинців. У кількох словах вона повідомила нам, що тепер контролює «Vanguard» і нас візьмуть під варту до подальшого допиту. Коли морські піхотинці привели нас на гауптвахту, ми помітили, що наші лідери секцій апатично сидять за ґратами — вони так само були здивовані, що ми живі, як і екіпаж містка.

Час минав. Не маючи жодного контакту з іншими камерами, ми могли лише здогадуватися, що сталося на кораблі за нашої відсутності. Години бездіяльності спливали, й усі питання, що крутилися в наших головах, зводили нас із розуму. Аж ось, під час однієї з нічних змін караулу, ми почули приглушений крик і глухий стукіт. Незабаром по той бік дверей камери з'явилася Ану. Вона випустила нас і повідомила про все, що сталося на кораблі з моменту нашого відльоту.

Вона розповіла, що після тижнів очікування на наше повернення офіцери "Vanguard" нарешті вирішили, що концепція нульового поля провалилася. Замість того, щоб відправляти на смерть ще одну польову команду, "Vanguard" почав розробляти інші технології, за допомогою яких можна було б дослідити об'єкт Торна-Житков, тоді як час Землі спливав. Нові глобальні катастрофи ставалися щотижня. Бойовий дух підупав. Зростало занепокоєння. Багато членів екіпажу почали сумніватися в правильності шляху, обраного капітаном і лідерами секцій. Зрештою, майорка Дал — яка ніколи не погоджувалася з тим, як капітан вирішив вести справи з розумними расами цього зоряного скупчення — очолила успішне повстання. Капітана було ув'язнено, як і усіх лідерів секцій та всіх вірних їм членів екіпажу».

Кожен гравець бере всіх членів екіпажу (з незадіяного екіпажу, медпункту тощо) своєї секції та кладе їх на стіл перед собою. Це ваші доступні члени екіпажу. Вони будуть використовуватися в цій кінцівці для виконання особливих, ризикованих перевірок.

Тепер перевірте бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. 3) **Якщо він «Дуже низький»:** кожен гравець вилучає з гри (навмання) по одному члену екіпажу з кожної секції, яку він контролює.

Якщо він «Високий»: додайте 1 маркер до пулу перемоги.

Якщо в записі 920 позначено квадратик **А**, перейдіть до запису 475.

Якщо в записі 920 позначено квадратик **Б**, перейдіть до запису 539.

ЗАПИС 465

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Запитати думку Ану** (тільки якщо квадратик **А** в записі 930 не позначено) — перейдіть до запису 467.
- » **Запитати думку Раба** (тільки якщо квадратик **Г** у записі 930 не позначено) — перейдіть до запису 469.
- » **Запитати думку Мертвомовця** (тільки якщо квадратик **В** у записі 930 не позначено) — перейдіть до запису 471.
- » **Запитати думку докторки Корі** (тільки якщо квадратик **Д** у записі 930 не позначено) — перейдіть до запису 478.
- » **Відхилити прохання прибульців і зберегти контроль над технологіями Будівників** — перейдіть до запису 515.
- » **Прийняти прохання прибульців і поділитися технологіями Будівників** — перейдіть до запису 965.

ЗАПИС 466

Звіт про дослідження 1945–G польової команди

Усупереч усьому, життя з'явилося в цьому непривабливому світі. Розумним істотам знадобилися мільйони років, щоб подолати гравітацію своєї планети й вийти в космос. Це працьовита раса кінчних істот-довгожителів...

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Об'єднати галактику, асимілювавши всі інші раси і культури** — перейдіть до запису 493.
- » **Завоювати галактику, поневоливши всі інші раси** — перейдіть до запису 481.
- » **Вирішити не взаємодіяти з іншими расами й зробити все можливе, щоб стати невидимими** — перейдіть до запису 486.

ЗАПИС 467

«Ви маєте зрозуміти — ми мандрівники за власним вибором. Тому серед нас панують закони гостинності та рівноцінності. Більшість ідеміїців вважають, що "Vanguard" у боргу перед нашим народом і зобов'язаний віддячити. Вони вважають, що ваш успіх не був би можливим, якби ми не відновили ваш корабель після битви з аррогаторами. Вони не зрозуміють, якщо ви відмовитеся поділитися відкриттями з ядра зірки. Багато хто вирішить взяти правосуддя у свої руки».

Якщо у вас **10 або менше** маркерів у пулі перемоги, перейдіть до запису 465. В іншому разі читайте далі.

«Однак ми не вижили б в галактиці так довго, сліпо марнучи свої життя на боротьбу з будь-якою несправедливістю. Ваш корабель і екіпаж сильні. Ви багато досягли. Мій народ це побачить і поважатиме. Багато хто не оскаржуватиме ваш вибір, яким би він не був. Я впевнена, що ви знайдете союзників і серед інших рас».

Перейдіть до запису 465.

ЗАПИС 468

Перейдіть до запису 533.

ЗАПИС 469

«Ви — я маю на увазі МИ — потрапили просто в пастку цих Старих. Наша доля більше не належить нам. Я вам казав, що намагатися розгадати загадку стел — нерозумно. Моя раса — я маю на увазі відвідувачів — знала, що якщо вони пройдуть цей тест, то стануть знаряддям у руках Будівників. Хіба Будівники не казали вам, що вкрадуть ваше майбутнє? Ми відмовилися брати участь в іграх старіших, могутніших рас. Ми не хотіли, щоб у нас вкрали наше майбутнє. Наслідуйте наш приклад. Зниште спадщину Будівників, навіть якщо це означає, що ви не зможете врятувати свою рідну планету. Земля все одно була втрачена — беззахисна іграшка, відкрита для всіх, в оточенні старіших, могутніших рас. Скористайтесь своїми знаннями, щоб написати власні правила. Створіть для себе новий дім. Зниште спадщину Будівників. Звільніть себе, навіть якщо це коштуватиме вам вашої планети».

Перейдіть до запису 465.

ЗАПИС 470

Журнал капітана, запис Е-738

Незабаром після того, як Раб ковзнув у вимір відвідувачів прямо з містка, налякавши екіпаж, він повернувся на те саме місце.

«Я не бачу підпросторового маяка, — сказав стурбовано Раб. — Дурні цуцики все переплутали. Я не знаю, де вийти. Вибачте, капітане.»

Можливо, ми забагато вимагали від нашої польової команди — примусити їх працювати в пошкодженому посадковому модулі над кресленнями інопланетної техніки. Мав бути якийсь інший спосіб їх врятувати...

Перейдіть до запису 624.

ЗАПИС 471

«Банальне запитання! Це ж ви відчинили сховище Будівників. Це ж ви досягли незліченних стел у всіх можливих світах. Якщо хтось і є достатньо сильним, щоб стати вартовим цієї галактики й носієм спадщини Будівників, то це ви. Дозвольте мені відповісти на ці прохання за вас. Я покажу всім цим паразитам, які сюди сунуться, справжню дипломатію аррогаторів».

Якщо у вас **8 або більше** маркерів у пулі перемоги, перейдіть до запису 465. В іншому разі читайте далі.

«Звичайно, враховуючи жалюгідний стан вашого корабля й команди, вони, швидше за все, влаштують тут різанину — але для вас це буде славетний останній бій!»

Перейдіть до запису 465.

ЗАПИС 472

Дослідження Ідена №1

Конуси гіпсу свідчать, що ця територія колись була під водою, а їхня товщина вказує, що саме над цим місцем було щонайменше тридцять метрів солоної води.

Ми шукали скам'янілості, які могли б підтвердити цю теорію, але не знайшли нічого. Деякі дослідники припускають, що це означає, що на цій планеті не було водних форм життя.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Отримайте 3 зачіпки «Мінерал».

☐ Отримайте 2 зачіпки «Мінерал».

ЗАПИС 473

- Якщо Планетопедія відкрита на с. **30–31** («Планета-корабель аррогаторів. Внутрішнє ядро») і ви не зберегли її, зробіть це зараз:

Якщо в збережених планетах (лоток В) є аркуш планетарних заміток вашої поточної планети, вилучіть його.

Важливо: «Зовнішня оболонка» й «Внутрішнє ядро Планети-корабля аррогаторів» мали бути збережені на різних аркушах планетарних заміток.

Потім візьміть чистий аркуш планетарних заміток і заповніть його таким чином:

- Напишіть угорі назву поточної планети (ту, що на полі планети).
- Напишіть номер карти приземлення, яка зараз у планетарному сканері.
- Напишіть номер кожного сектора і назву будь-яких карт ЦОЛ у ньому. Коли таких карт більше однієї — записуйте їхні номери по черзі згори до низу. Позначте, чи було завершено сектор.
- Напишіть номер кожного унікального відкриття, яке ще є на полі планети.
- Напишіть назви загроз, які ще є на полі планети, та номери секторів з ними. Потім приберіть усі карти загроз та їхні фігурки з поля планети до коробки.
- Помістіть аркуш планетарних нотаток у «Збережені планети» (лоток В).
- Покладіть усі карти ЦОЛ із поля планети в цікаві об'єкти та локації (лоток А). Поверніть усі карти унікальних відкриттів з поля планети в унікальні відкриття (лоток А).

- Відкрийте Планетопедію на с. **28–29** («Планета-корабель аррогаторів. Зовнішня оболонка»).
- Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 474

- Покладіть карту **P231** («Панікуючий натовп») у свій сектор, якщо її там ще немає.
- Якщо сума **рангів** обраних вами членів екіпажу дорівнює **3 або більше**, просуньтеся зеленим треком на карті **P231** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу з секції **безпеки** або **інженерії**, просуньтеся зеленим треком на карті **P231** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу, який має на своїй карті трансформацію  або , просуньтеся зеленим треком на карті **P231** на два.

Якщо маркер на зеленому треку досягнув поля із наслідками:

киньте 3 кубики травм для кожного обраного члена екіпажу. Якщо ви викинете або 1  і 1  АБО 2 , член екіпажу гине: покладіть його у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Після завершення всіх кидків покладіть вцілілих членів екіпажу в незадіяний екіпаж (лоток В). Потім перейдіть до **запису 461**.

Якщо маркер на зеленому треку не досягнув поля із наслідками:

обрані вами члени екіпажу не змогли досягти своєї цілі та загинули: покладіть їх у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Ви маєте відправити іншу команду для завершення завдання! Перейдіть до **запису 409**.

ЗАПИС 475

«Майорка Дал була переконана, що якби "Vanguard" зосередився на військовій експансії замість дипломатичних зусиль — якби підкорив інші цивілізації та об'єднав їхні зусилля й ресурси, то таємниця сховища Будівників давно була б розгадана, а Земля — врятована. Ув'язнивши капітана та лідерів секцій на гауптвахті, майорка Дал відправила загони, озброєні за останнім словом техніки, аби втілити свої переконання. Спротив пішов у підпілля, в очікуванні слушного моменту. А зараз наше дивовижне повернення з мертвих із даними Будівників і прийом, який влаштувала нам Дал, викликали неабиякий ажіотаж серед екіпажу. Ану вирішила зробити хід — і витягла нас звідти — сподіваючись, що разом ми зможемо знову взяти контроль над "Vanguard"».

Додайте **1 маркер** до пулу перемоги. Перейдіть до **запису 543**.

ЗАПИС 476

Перевірте, чи відкрита додаткова місія **M123** («Порозуміння»).

Якщо так, перейдіть до **запису 791**. В іншому разі перейдіть до **запису 512**.

ЗАПИС 477

[Центр зв'язку]: Пам'ятайте, що ваше завдання — дослідити повітряний простір під важким шаром хмар. Ми фіксуємо там щось незвичне і досі не знаємо, що це. Ця ділянка дуже небезпечна. Оберігайте свій посадковий модуль — від цього залежить ваше виживання. Щасливої дороги!

☐ **А**

Якщо квадратик **А** позначено або ви використовуєте посадковий модуль Портал, перейдіть до **запису 725**.

В іншому разі перейдіть до **запису 634**

ЗАПИС 478

«Боже, я ніколи б не подумала, що дійде до цього ... Змушена визнати, що розумію, в якому становищі опинилися інші інопланетні раси. На їхньому місці я б зробила усе можливе, щоб прибрати до рук спадщину Будівників. Та з іншого боку, після проекту «За правом народження» я, найімовірніше, знаю про Будівників більше ніж будь-хто на цьому кораблі. Вони були РОЗУМНІ. Вони все продумали. Тому, якщо вони просили нас не поширювати їхні технології, то на те була вагома причина. Просто уявіть собі, які жахливі війни могли б настати, якщо використати ці технології як зброю: аномалії, що можуть загасити цілі сонця або підпросторові поля, що вивертають планети навиворіт. Думаю, нам треба відмовитися ділитися будь-чим, доки ми самі добре не засвоїмо знання Будівників. І навіть тоді деякі специфічні технології можуть бути надто небезпечними, щоб їх поширювати».

Якщо у вас **7 або більше** маркерів у пулі перемоги, перейдіть до **запису 465**. Якщо ні, читайте далі.

«Але теорія — це одне. Будьмо реалістами. Корабель і екіпаж зараз не в найкращому стані. Якщо ми будемо протистояти всім цим расам, то з високою ймовірністю програємо цю битву. Тоді технології Будівників потраплять до рук найагресивніших претендентів. А це ще гірше, ніж розподілити їх рівномірно!»

Перейдіть до **запису 465**.

ЗАПИС 479

Якщо квадратик у **записі 922** або **924** позначено, перейдіть до **запису 482**. В іншому разі читайте далі.

«Пізніше ми дізналися, що Ану не хотіла робити засідку чи вбивати морських піхотинців Дал. Натомість вона зустріла їх із розкритими обіймами й намагалася відмовити служити майорці. Але піхотинці були віддані. Вони добре пам'ятали, що "Vanguard" не досягнув багато під командуванням капітана Веймена та його лідерів секцій. Майже всі вони вірили, що кораблю потрібна така як Дал, якщо ми хочемо врятувати Землю. Зрозумівши марність своїх дій, Ану спробувала вислизнути. Вони застрелили її, не моргнувши й оком, і її біда ідеміська кров стікала крізь решітки в підлозі в корабель. Проте її жертва дала нам достатньо часу, щоб утекти».

Позначте квадратик **А** в **записі 930**.

Перейдіть до **запису 491**.

ЗАПИС 480

Архів першого контакту, уривок звіту 17В польової команди

Либонь, найбільш вражаючим відкриттям для нас на цій планеті стало те, що камені навколо нас не були сформовані ерозією. Ретельні сканування та обстеження показали, що це були спеціально зведені обеліски, а їхня тонша частина біля підніжжя була стерта незліченними руками паломників, які терлися об них протягом незлічених століть, прямуючи до пупа. За приблизними підрахунками, це ритуальне місце використовується щонайменше 100 000 років, що робить ідеміську культуру неймовірно давньою й стійкою до змін, принаймні за земними мірками.

Сам пуп не мав ніякої важливості. Як ми не намагалися,

нам не вдалося нічого знайти. За допомогою супутникових знімків ми лише визначили, що цей камінь розташований у найвіддаленішій точці від будь-якої іншої видимої споруди ідеміського походження на планеті — так, наче самотність і віддаленість були головними причинами його існування...

Отримайте 1 . Замініть карту в цьому секторі на **P000**, позначте квадратик **E** в **записі 905** і прочитайте його текст.

ЗАПИС 481

Перейдіть до **запису 533**.

ЗАПИС 482

«Пізніше ми дізналися, що Ану не хотіла робити засідку чи вбивати морських піхотинців Дал. Натомість вона зустріла їх із розкритими обіймами й намагалася відмовити служити майорці. Ця авантюра принесла свої плоди. Багато з них досі пам'ятали, як багато здобув "Vanguard" і який великий вплив він мав на галактику завдяки рішенням капітана Веймена та його лідерів секцій. Морпіхи розділилися на дві фракції й почали палку дискусію. Ану скористалась цією можливістю вислизнути й наздогнала нас у безпечній криївці».

Додайте 1 **маркер** до пулу перемоги.

Перейдіть до **запису 491**.

ЗАПИС 483

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Курс прокладено. Досягнемо «Vanguard» за сім хвилин.

[Штурман]: Дякую, ШІ. Схоже, мені більше нічого робити, окрім як милуватися пеклом внизу. З такої висоти воно виглядає досить привабливо.

[Пілот]: Можливо. Та я не хочу сюди повертатися.

Вітаємо!

Ви завершили дослідження планети!

- Скиньте всі карти місії.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 484

Якщо квадратик у **записі 922** або **924** позначено, перейдіть до **запису 489**.

В іншому разі читайте далі.

«Ми намагалися достукатися до морських піхотинців, але вони виявилися вірними Дал. На їхню думку, підхід капітана і його лідерів секцій не просував місію вперед. Невдовзі переговори закінчилися стріляниною».

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Усі члени екіпажу, задіяні у цій перевірці кубиками, можуть загинути. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте наступні кроки:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням  , або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість   , або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **8 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу. Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі:

Якщо у вас 7 або менше балів: перейдіть до **запису 386**.

Якщо у вас 8 або більше балів: додайте 1 **маркер** до пулу перемоги та перейдіть до **запису 491**.

ЗАПИС 485

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова команда, доповідайте. Чорти б вас взяли!

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, ми вас чуємо. Щось тут унизу шойно влаштувало засідку на нас.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова команда, доповідайте — що це було?

[Польова команда, оперативник 2]: Якийся сферичний вартовий, ніколи не бачили нічого подібного.

[Польова команда, оперативник 1]: Здається, деякі витвори місцевої цивілізації пережили її. Ми намагалися збити цю штуку, але вона відступила.

Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців» та 1 зачіпку «Живий зразок».

Розмістіть фігурку офальмоїда в секторі **4**.

ЗАПИС 486

Перейдіть до **запису 533**.

ЗАПИС 487

[Капітан Веймен]: Говорить капітан. Як вам, мабуть, добре відомо, у мене погані новини. Ми готуємо рятувальну операцію, та ми не можемо ризикувати втратою ще одного посадкового модуля та ще одного екіпажу. Ми не можемо приземлитися поблизу цих істот. Зона евакуації буде на вершині найближчого кургану. Я знаю, що для вас це буде крутий підйом, проте, схоже, що ці істоти не здатні підніматися по цих поверхнях. Також ми відправимо зонд-безпілотник із припасами, щоб допомогти вам дістатися до нової зони евакуації. Припаси незабаром приземляться на центральному плато. Вирушайте за ними.

- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **3**.
- Усі члени екіпажу оновлюють усі свої кубики й добирають по дві карти. Переверніть усі жетони ходів боком «Хід доступний». Почніть новий раунд дослідження планети.
- Переконайтеся, що  і карта підвищення рангу розміщені поруч із відповідними слотами на полі планети.
- Переконайтеся, що всі відкриття, яких наразі немає на планшеті екіпажу, розміщені поруч зі слотом «Втрачені відкриття».

ВАЖЛИВО: якщо ви не знайдете спосіб забрати свої здобуті відкриття з посадкового модуля до кінця місії, вони будуть втрачені!

ЗАПИС 488

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 273**.

☐ Нічого не відбувається.

ЗАПИС 489

«Ми намагалися достукатися до розуму морських піхотинців. На диво, багато хто з них не надто прагнув іти зі зброєю проти своїх колишніх товаришів по службі тільки тому, що так сказала майорка Дал. Вони пам'ятали, як багато здобув "Vanguard" під керівництвом капітана Веймена та його лідерів секцій, а підхід Дал наразі не виділявся на їхньому фоні.

Дехто з морпіхів склав зброю на знак протесту. Сержант намагався змусити їх підкоритися, і незабаром спалахнула бійка. Це дозволило Ану безперешкодно втекти й приєднатися до нас у нашій криївці».

Додайте 1 **маркер** до пулу перемоги.

Перейдіть до **запису 491**.

ЗАПИС 490

Почніть процедуру приземлення:

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть

до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.

3. Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 82**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

	Сонячний спалах	Виберіть щось одне: » Швидко пролетіти Якщо  дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу кидає . » Маневр ухилення Втраťте 4 припаси, зменште на .
	Тепловий удар	Виберіть щось одне: » Ігнорувати Кожен член екіпажу 4 , зменште на . » Змінити вектор заходу на посадку Якщо  дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі перемістіть маркер на 1 слот вліво на треку приземлення.
	Пошкоджений фюзеляж	Виберіть щось одне: » Дозволити посадковому модулю відремонтувати його Кожен член екіпажу . » Відремонтувати самостійно Кожен член екіпажу кидає .

ЗАПИС 491

Якщо в **записі 920** позначено квадратик **А**, перейдіть до **запису 766**.
Якщо в **записі 920** позначено квадратик **Б**, перейдіть до **запису 537**.

ЗАПИС 492

Знайдіть карту місії **M03** і покладіть її горілиць у слот для карт місій.

ЗАПИС 493

Звіт про дослідження 1945–Н польової команди

Історія цієї могутньої, багатообіцяючої раси була обірвана, коли почало відбуватися щось жахливе. Це було...

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Вторгнення космічних паразитів, які пожирали цілі сонця**, — перейдіть до **запису 497**.
- » **Прагнення знищити їх з боку ще більшої імперії з сусідних галактик** — перейдіть до **запису 549**.
- » **Фундаментальний зсув фаз, який загрожував усій матерії відомого нам Всесвіту** — перейдіть до **запису 552**.

ЗАПИС 494

[Польова команда, оперативник 1]: Чорт! Це було близько.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Що трапилось? Ми можемо чимось допомогти?

[Польова команда, оперативник 1]: Ми в нормі. Воно знову втекло!

[Польова команда, оперативник 2]: Але нам вдалося отримати його шматочок.

[Польова команда, оперативник 1]: У ньому є як механічні фрагменти, так і біологічні тканини. Він набагато досконаліший за наші спроби поєднати плоть із технологіями.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Будьте обережні. Сподіваюся, наступного разу у вас все вийде.

Отримайте 2 зачіпки «Технологія прибульців» та 2 зачіпки «Живий зразок».

Розмістіть фігурку офтальмоїда в секторі 5.

ЗАПИС 495

Покинути планету неможливо через екстремальні погодні умови!

ЗАПИС 496

Запис досліджень 14/77–А

У цьому районі немає нічого, окрім обгорілих каркасів будівель. Їхня архітектура максимально утилітарна, жодна зі споруд не має рис, за якими її можна було б класифікувати як культурну чи церемоніальну. Більшість стін, які ще збереглися, мають залишки чогось, що може бути лише пропагандистськими матеріалами. Їхні грубі послання зрозумілі навіть для інших видів: ця галактика — наша!

Цікаво, чи була б велична зала, що видніється вдалині, чимось іншим. Наші дрони-розвідники виявили, що одна з руїн могла містити фабрику реплікації, схожу на ту, що була знайдена на зовнішній оболонці Планети-корабля. Подальші дослідження можуть пролити більше світла на виробничі технології аргогаторів.

Кожен член екіпажу оновлює 1 . Замініть карту в цьому секторі картою **P327**.

ЗАПИС 497

Перейдіть до **запису 533**.

ЗАПИС 498

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Мені не подобається ця тиша. Будь ласка, скажіть, що з вами все гаразд!

[Польова команда, оперативник 1]: Так, усе гаразд. Ми відпочиваємо. Ця машина більше не становить загрози.

[Польова команда, оперативник 2]: Мертвіша за мертвих.

[Польова команда, оперативник 1]: Це я й мав на увазі. Але є й погана новина — на цій території може бути не одна така конструкція.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Вартові? Що ж вони охороняють?

[Польова команда, оперативник 2]: Ймовірно, всю планету. Можливо, нас прийняли за паразитів чи іншу загрозу для екосистеми. Машини, мабуть, доглядали за планетою або щось у цьому дусі.

[Польова команда, оперативник 1]: Або ми цілковито помиляємося, і вони були військовими машинами.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Візьміть із собою кілька зразків. Пізніше ми їх вивчимо.

Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців».

Скиньте фігурку офтальмоїда і його карту загрози.

ЗАПИС 499

Дослідження Ідена №2

Все ж таки тут було морське життя. І тут досі є моря — але вони заховані у величезних печерних системах на глибині кількох кілометрів під поверхнею. Води кишать примітивним життям: мікроорганізмами, кнідаріями й молюсками.

У нас все ще залишається безліч запитань. Скільки видів вимерло після катастрофи? Наскільки вони змінилися, щоб пристосуватися до підземного життя? Чи десь під землею також живуть представники цивілізації, яка колись правила цим світом?

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

- ☐ Отримайте унікальне відкриття **25** (якщо ви вже його маєте, натомість отримайте 1 ).
- ☐ Отримайте 2 зачіпки «Мікроорганізм».

ЗАПИС 500

Журнал капітана, запис D-349

Відволікшись на знищену планету й кристалічну структуру, ми не помітили, що місцеве сонце є спалахуючою зіркою! Коли світло від сонячного спалаху досягає кристала, той починає реагувати, випромінюючи хвилі власного спілучного світла й сплески радіації. Результат катастрофічний.

Усі члени екіпажу в будь-якій послідовності негайно виконують наведену нижче перевірку кубиками.



Коли кожен член екіпажу виконає цю перевірку кубиками, скиньте карту глобальної умови.

ЗАПИС 501

«І знову ми ховалися, а морські піхотинці Дал прочісували палуби в пошуках. Ми знали, що час грає проти нас — рано чи пізно вони нас упіймають...»

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте такі кроки:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням (🔄), (👤), або (👤) і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість (🔄), (👤), (👤), або (👤) результатів у пулі кидків. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **8 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків. Гравці повертають усіх членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу.

Якщо кінцевий результат 7 або менше: перейдіть до запису 513.

Якщо кінцевий результат 8 або більше: перейдіть до запису 491.

ЗАПИС 502

Отримайте 1 (👤).

Замініть карту **P238** («Камери гібернації») у вашому секторі картою **P002**.

ЗАПИС 503

[Докторка Корі]: Це все, капітане. Нам не можна підходити ближче, інакше ми потрапимо в іще одну засідку.

[Капітан Веймен]: Добре, пані докторко. Сканери щось зафіксували?

[Докторка Корі]: Сигнал стели йде від невеликого корабля аррогаторів із середини поля астероїдів. Того, що з великими радіоантенами.

[Капітан Веймен]: Гадаєте, вони можуть зберігати стели всередині?

[Докторка Корі]: Ні. Це, безумовно, приманка, щоб заманити таких дослідників, як ми, на вірну смерть.

[Капітан Веймен]: Добре. Думаю, тут нас більше нічого не тримає. Залишімо це місце та повертаймося до нашої місії!

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 504

Примітка: для доступу до цього запису потрібне покращення містка **B03** («Антенна дальнього виявлення»). Якщо у вас його немає, поверніться до мапи систем і зробіть інший вибір.

☐ Якщо цей квадратик уже позначено, перейдіть до запису 503. В іншому разі позначте його й читайте далі.

[1-й лейтенант Стінсен]: Ми наближаємося до скупчення сигналів, але астероїди все ще затуляють джерело.

[Докторка Корі]: Мені це не подобається, капітане.

Навіщо Будівникам залишати стільки стел у такому безплідному, позбавленому життя місці?

[Капітан Веймен]: Знаю, пані докторко. Та ми не можемо собі дозволити ігнорувати сигнал. Він може прискорити наші дослідження на десятиліття, а годинник цокає для всієї Землі. Я привів усіх і все у повну бойову готовність. З нами все буде гаразд...

[1-й лейтенант Стінсен]: Капітане, маємо зображення. Сигнал йде від цього об'єкта розміром із місяць.

[Докторка Корі]: Погляньте на ці випуклі частини, капітане. Це дуже схоже на технологію аррогаторів. Ми маємо...

[1-й лейтенант Стінсен]: Воно вмикається... і запускає перехоплювачі!

[SHI VANGUARD]: Тривога! Неідентифіковані об'єкти тримають курс на зіткнення.

[Капітан Веймен]: Почати маневри ухилення! Забираймося звідси!

[1-й лейтенант Стінсен]: Капітане, нові сигнатури з правого та лівого борту.

[Капітан Веймен]: Ракети?

[1-й лейтенант Стінсен]: Ні. Це більше схоже на... транспортні кораблі.

[Капітан Веймен]: Войова готовність! Войова готовність! Нас збираються взяти на абордаж!

Ваша польова команда зараз братиме участь в обороні свого корабля.

Попередження: це буде повноцінне дослідження, тож переконайтеся, що у вас є достатньо часу, щоб виконати цю несподівану місію. Коли будете готові продовжити, перейдіть до запису 75.

ЗАПИС 505

у структурі вимикається живлення!

- Поверніть карту **P106** («Дивна консоль») до колоди карт ЦОЛ (усі маркери з карти скидаються).
- Скиньте глобальну умову **G01** (кладіть скинуті глобальні умови стосом праворуч від поля планети, щоб полегшити до них доступ). Знову відкривається карта глобальної умови, надрукована на полі.

ЗАПИС 506

*** Гучні вибухи ***

[Капітан Веймен]: Говорить ваш капітан! Зараз ми віддаляємося від ворожого флоту, використовуючи повну потужність наших двигунів. На жаль, один із ворожих крейсерів зміг нас наздогнати і його ракети влучили в місток. У нас великі втрати, але ми ще на плаву. Остерігайтеся раптових ударів поряд із вами. Якщо у вас немає костюму повного захисту, знайдіть безпечне місце з киснем і залишайтеся там!

- Покладіть карту **P241** у секторі 8.
- Відкрийте книгу корабля на с. 3 («Картотримач містка») й перевірте, чи є там карта **B10**, якщо так, просуньтеся зеленим треком на карті **P241** («Крейсер аррогаторів») у секторі 8 на два.
- Покладіть карту загрози «Бомбардування» у відповідний слот над полем планети й розмістіть фігурку бомбардування у секторі 8.
- Покладіть жетон часу в перший слот трека часу карти загрози «Бомбардування» — не виконуйте його ефект.
- Покладіть карту додаткової місії **M103** поруч із полем планети і прочитайте її.

ЗАПИС 508

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Безліч систем не відповідають! Зроби щось!

[Пілот]: Я роблю, що можу!

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.

4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 483**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ВІДЧАЙДУШНИЙ ПОЛІТ

	Несправність сервопривода	Якщо  дорівнює 4 чи більше, нічого не відбувається. В іншому разі перейдіть до запису 381 .
	Навігаційний модуль вийшов із ладу	Якщо  дорівнює 4 чи більше, нічого не відбувається. В іншому разі перейдіть до запису 381 .
	Відмова двигуна	Якщо  дорівнює 4 чи більше, нічого не відбувається. В іншому разі перейдіть до запису 381 .
	Розпадається на частини	Якщо  /  /  дорівнює 5 чи більше, нічого не відбувається. В іншому разі, скиньте 1  або 1 відкриття з планшета посадкового модуля.

ЗАПИС 509**Журнал капітана, запис D-721**

Думаю, навіть докторка Корі була здивована ефективністю нашої нової антени для виявлення стел. Щойно ми її увімкнули, вона відразу зафіксувала кілька невеликих сигнатур стел із навколишніх систем, а також одну досить потужну, щоб викликати захват усіх на містку.

Спочатку ми подумали, що це випадковість, проблема нового недотестованого ПЗ. Але що більше ми шукали, то більше стало зрозуміло: це була група з кількох стел, неподалік від нашої поточної зоряної системи.

Зрозуміло, що вони стали нашою новою пріоритетною метою.

Вітаємо! Тепер у вас є нова ціль.

«Vanguard» тепер може вивчати сигнал групи стел у системі Kepler 831. Перемістіть карту цілі **O04** («Знайдені скарби») з карт містка (лоток B) у картотримач містка (книга корабля, с. 3). Вилучіть із гри попередню карту цілі кампанії.

ЗАПИС 510

[Капітан Веймен]: Вітаю, польова командо. Ще одна добре виконана робота! Просто щоб ви знали, ми готуємо вітальну вечірку, щойно ви опинитеся на борту.

[Польова команда]: Широ вдячні, капітане!

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Як успіхи?

[Польова команда]: Ми закінчуємо гравітаційний маневр із рогатки навколо планети. Це має вивести нас прямо на курс перехоплення «Vanguard». За поточними оцінками...

*** Гучний шум ***

[ШІ посадкового модуля]: ПОПЕРЕДЖЕННЯ ПРО ЗІТКНЕННЯ! ПРИГОТУВАТИСЯ ДО МАНЕВРУ УХИЛЕННЯ!

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Польова командо! Ми втратили з вами зв'язок! Що сталося?

[...]

[Центр зв'язку, сержант Нагі]: Відповідайте, польова командо?

[...]

[Польова команда]: Ух, це було так близько. Ми майже зіткнулись із чимось на орбіті. Чимось на зразок штучного... супутника? Він мав часткове маскування.

[Капітан Веймен]: Супутник, тут? Ця планета не мала розвиненої цивілізації. Це означає...

[Польова команда]: Сер, ми можемо ще раз облетіти навколо планети й спробувати роздивитися ближче.

[Капітан Веймен]: Ні, польова командо. Ви достатньо ризикували на сьогодні. Повертайтеся додому. Ми відправимо іншу команду за цією штукою. Кінець зв'язку!

Вітаємо! Ви завершили дослідження планети!

- Перемістіть дослідницький проєкт R09 («Чорний лицар») з дослідницьких проєктів у конверт «В очікуванні...».
- Перемістіть карту цілі **O03** («Замаскований супутник») з карт містка в конверт «В очікуванні...».

Якщо ви перебуваєте на Штормовому світі, відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

В іншому разі перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 511

Позначте цей квадратик і перейдіть до **запису 528**. Якщо цей квадратик уже позначено, читайте далі.

Лабіринт з'єднаних між собою тунелів, що наганяють клаустрофобію, та величезних печер.

Якщо курма зараз в цьому секторі, нічого не відбувається.

В іншому разі киньте D10:

0–1: перейдіть до **запису 523**.

2–4: перейдіть до **запису 531**.

5: перейдіть до **запису 540**.

6–9: нічого не відбувається.

ЗАПИС 512

Якщо ваша поточна ціль — **O06-O11**, перейдіть до **запису 990**. В іншому разі читайте далі.

Журнал капітана, запис №829

Мене не було поруч, щоб стати свідком більшості подій, які відбулися в ідеміському світі-храмі. Поки «Vanguard» нарешті встановлював контакт з іншою розумною расою, я перебував у медикаментозній комі, відновлюючись після поранень. Незважаючи на мою відсутність, майорка Дал — моя заступниця, а також лідери моїх секцій виявилися більш ніж здатними завоювати довіру першого розвиненого виду, з яким зіткнувся «Vanguard». Шкода, що мене не було там, щоб це побачити.

Коли я прокинувся, у нас на борту була ідеміська посолка. Її звали Ану, і вона вже встигла потоваришувати з деякими членами наших польових команд. Її люди доставляли припаси, а їхні невеличкі кораблі допомагали ремонтувати наші сонячні батареї.

Незабаром «Vanguard» був майже готовий продовжити нашу місію — але не я. Була ще одна важлива річ, яку я мусив зробити, перш ніж продовжити, і події в ідеміському світі-храмі лише зміцнили мою рішучість.

Вітаємо! Ви завершили місію!

Знайдіть карту ситуації **S19** («Об'єктивізм») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток B).

Перейдіть до **запису 514**.

ЗАПИС 513

«Зрештою сталося найгірше. Один із наших союзників видав нашу крийку. Штурмова команда, що прийшла по нас, складалася з найвідданіших солдат, які ніколи не піддавали сумніву накази майорки Дал. Вони стріляли на ураження, вбивши багатьох. Решті з нас вдалося втекти й знову сховатися».

Киньте по одному кубіку травм для кожного доступного члена екіпажу. Якщо ви викинете 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри.

Якщо на планшетах екіпажів не залишилося жодного члена екіпажу, перейдіть до **запису 810**.

В іншому разі перейдіть до **запису 491**.

ЗАПИС 514

[Старша помічниця, майорка Дал]: Капітане, я привела всіх лідерів секцій.

[Капітан Веймен]: Дякую, пані майорко. Прошу всіх сідати. Радий вас бачити. Вільно, це не офіційна нарада. Дал? Залиштеся також. Те, що я зараз скажу, стосується кожного з вас.

*** Довга пауза ***

[Капітан Веймен]: Я... помилявся. Мое необдумане рішення дістатися сигналу групи стел у системі Kepler могло коштувати нам усього. Якби не допомога ідеміців, ми б не змогли продовжити місію «Vanguard». У битві ми втратили багато хоробрих душ — і це була навіть не перша моя помилка на посаді капітана.

[Старша помічниця, майорка Дал]: Сер, я не думаю, що вам варто...

[Капітан Веймен]: Ні, Дал. Як я вже сказав, це не офіційна зустріч, і немає причин для церемоній, і немає нікого, кому б я довіряв більше ніж моїм лідерам секцій. Тому я прийняв рішення. Майбутнє «Vanguard», майбутнє Землі занадто важливе, щоб покладатися лише на мої рішення.

Відтепер я обговорюватиму кожне важливе питання з вами всіма. І хоча остаточна відповідальність завжди залишиться на мені, я з радістю вислухаю ваші чесні думки. Це зрозуміло?

*** **Висловлення подяк** ***

[Капітан Веймен]: Гаразд. Перша проблема вже перед нами. Коли «Vanguard» покинув Землю, він не мав заходити далі Божественних Координат і Eye of the Void, яке ми там виявили. Звичайно, він також не мав брати участь у боях. Тепер ми опинилися далеко від дому, в оточенні невідомих небезпек і ворожих видів. Самотужки ми не впораємося. Контакт з ідеміяцями довів, що залучення інших до нашої справи може нам дуже допомогти. А питання ось у чому. Багато офіцерів на кораблі вважають, що ми маємо підготувати контингент морських піхотинців і почати підкорювати будь-які слабші або менш розвинені планети. Так ми отримаємо лінію постачання. Прямий доступ до більшої кількості ресурсів і робочої сили. Інші ж вважають, що краще заснувати мережу посольств і торговельних пунктів по всьому нанесеному на карту простору, сподіваючись на добровільну допомогу інших рас. У мене є свої думки, але я хочу почути ваші. Що скажете?

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

Важливо: цей вибір вплине на хід гри до кінця кампанії. Ретельно обміркуйте свою відповідь!

- » Підтримати дипломатичну експансію — перейдіть до запису 519.
- » Підтримати мілітарну експансію — перейдіть до запису 524.

ЗАПИС 515

Підрахуйте кількість маркерів у пулі перемоги. Перевірте кінцевий результат:

0–5: перейдіть до запису 825.

6–10: перейдіть до запису 532.

11+: перейдіть до запису 544.

ЗАПИС 516

Використайте усі кубики згідно з вимогами. Поверніть будь-які кубики з результатами «Vanguard» до ваших доступних кубиків. Тоді, якщо в пулі кидків є хоча б 1 символ , , , або , перейдіть до запису 526.

В іншому разі перемістіть усі кубики зі пулу кидків у свій пул витрачених кубиків.

ЗАПИС 519

[Капітан Веймен]: Я згоден з вашим вибором. Це мала бути мирна, націлена на відкриття місія, і жодна небезпека не повинна цього змінити.

[Старша помічниця, майорка Дал]: З усією повагою, капітане... Одного разу нас майже перемогли! Ніякі мирні гасла й далекі союзники не допоможуть, якщо аррогатори вирішать завдати нового удару. Ми маємо перетворити «Vanguard» на справжній бойовий корабель. Будь ласка, змініть думку!

[Капітан Веймен]: Я вже провів більш ніж достатньо часу, розглядаючи всі наслідки, пані майорко. Ні. Рішення прийнято. Поки корабель на ремонті, ми також працюватимемо над дипломатичною експансією, включно з посольствами, торговими кораблями та хабом «Vanguard» для їх координації.

[Старша помічниця, майорка Дал]: Це помилка! Ви ще пошкодуєте про це!

[Капітан Веймен]: Досить, пані майорко. Ви вільні.

- Знайдіть карту ситуацій **S22** («Прибічники війни») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток B).
- Позначте квадратик **A** в записі 920.

Візьміть секретний конверт, відкрийте й дістаньте з нього такі компоненти:

1. Аркуш із приміщенням «Посольства» (с. 39–40). Залиште аркуш із приміщенням «Командний центр» у конверті.
2. Картотримач планет (с. 41).
3. 9 карт планет, з якими відбувся контакт (залиште 9 карт планет-мішеней у конверті).
4. Розділювач для карт планет.
5. Мішечок, який містить універсальні кубики та кубики майстра секцій. Додайте ці кубики до вашого запасу некуплених кубиків

секцій. Відтепер, коли гравці купуватимуть більше кубиків, вони зможуть купити і ці.

6. Карти розширених подій.

Покладіть усі карти планет за розділювачем «Карти планет» (лоток B).

Примітка: з планетами можна контактувати за допомогою опції «Встановіть контакт» у мапах систем під час польоту «Vanguard» у космосі.

Замініть останню сторінку книги корабля сторінкою «Посольства». Помістіть сторінку картотримача поруч зі сторінкою «Посольства». Тепер ваша книга корабля має закінчуватися с. 41 («Картотримач планет»).

Прочитайте текст сторінки «Посольства», щоб ознайомитися з правилами. Наступного разу, коли ви активуєте корабельне приміщення під час керування кораблем, це нове приміщення буде доступним.

Перейдіть до запису 527.

ЗАПИС 520

Особистий щоденник

Евакуація була хаотичною. Ми відчайдушно відбивали під, який намерзав на посадковому модулі, намагаючись зробити його достатньо легким для злету. Наш друг помирав від численних ран, виснаження й стресу. Ми чули завивання вітру — і мопилися, щоб це був лише вітер і нічого більше. Системи обігріву костюмів не працювали. Навіть зараз, коли я згадую про ті події, мені хочеться загорнутися в теплий плед.

Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля. Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 521

Якщо ви на планеті Кузен, замініть карту ЦОЛ у вашому секторі картою **P220**.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.



Перейдіть до запису 525.



Перейдіть до запису 529.

ЗАПИС 522

[Головний архіваріус Стенлі]: ДОПОМОЖІТЬ! ДОПОМОЖІТЬ! Ей, там! Допоможіть мені.

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Що сталося?

[Головний архіваріус Стенлі]: Що сталося? Весь архів горить! Зробіть щось. Ви маєте допомогти мені!

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Заспокойтеся, архіваріусе. У нас є інші...

[Головний архіваріус Стенлі]: Ні, нічого важливішого немає. Ви й ваші друзі з інших секцій ризикували життям, щоб привезти ці відкриття. Тепер над ними нависла загроза! Крім того, полум'я перекинеться на інші відсіки корабля, якщо ми нічого не зробимо. Чого стоїте? За мною!

Перейдіть до запису 535.

ЗАПИС 523

Запис досліджень польової команди

Ми просуваємося великою печерою, вздовж стіни з купою заглиблень, у яких можна заховатися. Коли над нашими головами з'являється велика фігура, ми ховаємося й залишаємося нерухомими, поки загроза не минає.

З'являється ще одне величезне страховисько, ненавиджу цих вироdkів... Прокляття! Воно побачило мене! Ні, ні, ні! Пливи швидше, ідіоте!

Киньте .

ЗАПИС 524

[Капітан Веймен]: Я згоден з вашим вибором. Це мала бути мирна, націлена на відкриття місія, але ми не мусимо отримувати удари й без можливості відповісти тим же способом.

[Старша помічниця, майорка Дал]: За усієї поваги, капітане... Стосунки з ідеміяцями довели, як багато може зробити дешиця дипломатії! Якщо ми почнемо створювати збройну присутність на чужих планетах, вони

вважатимуть нас не кращими за аррогаторів. «Vanguard» має унікальний шанс створити мирну федерацію в цій частині космосу. Будь ласка, змініть свої думку!

[Капітан Веймен]: Я вже провів більш ніж достатньо часу, розглядаючи всі наслідки, пані майорко. Ні. Рішення прийнято. Поки корабель на ремонті, ми також організуємо військо, побудуємо посадкові модулі та розширимо «Vanguard» командним центром для координації наших колонізаційних зусиль.

[Старша помічниця, майорка Дал]: Це помилка! Ви ще пошкодуєте про це!

[Капітан Веймен]: Досить, пані майорко!

- Знайдіть карту ситуацій **S23** («Прибічники прибульців») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток В).
- Позначте квадратик **Б** у **записі 920**.

Візьміть секретний конверт, відкрийте його й дістаньте з нього такі компоненти:

- Аркуш із приміщенням «Командний центр» (с. **39–40**). Залиште аркуш з приміщенням «Посольства» в конверті.
- Картотримач планет (с. **41**).
- 9 карт планет-мішеней (залиште 9 карт планет, з якими відбувся контакт, у конверті).
- Розділювач для карт планет.
- Мішечок, який містить універсальні кубики та кубики майстра секцій. Додайте ці кубики до вашого запасу некуплених кубиків секцій. Відтепер, коли гравці купуватимуть більше кубиків, вони зможуть купити й ці.
- Кarti розширених подій.

Покладіть усі карти планет за розділювачем «Кarti планет» (лоток В).

Примітка: з планетами можна контактувати за допомогою опції «Встановіть контакт» у мапах систем під час польоту «Vanguard» у космосі.

Замініть останню сторінку книги корабля сторінкою «Командний центр». Помістіть сторінку картотримача поруч зі сторінкою «Командний центр». Тепер книга корабля має закінчуватися с. **41** («Картотримач планет»).

Прочитайте текст сторінки «Командний центр», щоб ознайомитися з правилами. Наступного разу, коли ви активуєте корабельне приміщення під час керування кораблем, це нове приміщення буде доступним.

Перейдіть до **запису 527**.

ЗАПИС 525

[Польова команда]: «Vanguard»? Знайшли дещо цікаве. Невеликі уламки корабля. Виглядають дуже старими й дуже недоречними.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Зонд-дослідник іншої раси? Надішліть більше даних, перш ніж підійти ближче.

[Польова команда]: Передаємо квантовим каналом зв'язку.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ми отримуємо ваш сигнал. Ця річ виглядає... знайома. Ви можете підійти до цієї обгорілої частини фюзеляжу?

[Польова команда]: Сюди? Думаю, це просто... Ого! Це були ВОНИ.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Так, схоже, ви знайшли ще один корабель-розвідник відвідувачів. Такий же, як той, що ми виявили на Землі. Вітаю, польова командо! До речі, схоже, його ядро неушкоджене! Наші науковці вважають це вагомою знахідкою. Маючи інше ядро для вивчення, вони могли б з'ясувати, звідки прийшли відвідувачі під час битви за «Vanguard».

[Польова команда]: Що нам робити? Ядро занадто велике, щоб поміститися у нашому посадковому модулі.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Висилаємо команду для підйому.

[Польова команда]: Нам залишатися тут?

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ні. Продовжуйте свою місію, далі ми самі розберемося.

Вітаємо! Тепер у вас є спосіб дістатися до прихованої рідної планети відвідувачів.

Отримайте 1 .

Перемістіть виробничий проєкт **C19** («Розлом відвідувачів») з виробничих проєктів у конверт «В очікуванні...».

Відкрийте книгу корабля на картотримачі містка (с. **3**).

Якщо ваша поточна ціль — **O06** («Стежка древніх»), замініть її ціллю **O08** («Паралельний Усесвіт») з карт містка.

Якщо ваша поточна ціль — **O07** («Загублений світ»), перемістіть ціль **O18** («По той бік») з карт містка до картотримача додаткових цілей. Якщо слот додаткової цілі вже зайнятий, спочатку вилучіть поточну додаткову ціль.

Якщо ваша поточна ціль інша, нічого не відбувається.

Закрийте книгу корабля й продовжуйте гру.

ЗАПИС 526

Виконайте перший результат, який збігається з вашим пулом кидків, і перемістіть усі кубики зі пулу кидків до пулу витрачених кубиків.

: якщо ви в секторі **8**, перейдіть до **запису 583**.
Якщо ви в секторі **10**, перейдіть до **запису 547**.

: якщо ви в секторі **8**, перейдіть до **запису 583**.
Якщо ви в секторі **10**, перейдіть до **запису 561**.

: якщо ви в секторі **8**, перейдіть до **запису 561**.
Якщо ви в секторі **10**, перейдіть до **запису 596**.

: якщо ви в секторі **8**, перейдіть до **запису 596**.
Якщо ви в секторі **10**, перейдіть до **запису 547**.

ЗАПИС 527

Журнал капітана №475

Зустріч із лідерами секцій пройшла добре. Здається, вони підтримують наш новий курс. З іншого боку майорка Дал... Ну, скажімо, я сподіваюся, що вона не стане проблемою.

Зараз маємо важливіші речі, про які слід турбуватися. Після завершення всіх ремонтів та модернізації, «Vanguard» продовжує свій вояж. Головна мета залишається та ж: нам потрібно дізнатися все, що можна про Будівників, їхні плани та їхні стели. Поки ми були на ремонті, ситуація на Землі повільно погіршувалася. Наші нові союзники ідеміїці стверджують, що дві давні раси збирали та вивчали стели протягом багатьох поколінь: аррогатори та таємничі відвідувачі, які прийшли нам на допомогу під час оборони «Vanguard». Доступ до їхніх даних може заощадити нам десятиліття власних досліджень. Проблема в тому, що рідна планета аррогаторів — це давно втрачений лінкор розміром із планету, який, імовірно, плаває десь у незвіданій темряві космосу. А відвідувачі, здається, взагалі покинули галактику. Нам слід бути напоготові й шукати все, що може допомогти нам з'ясувати долю наших старших братів і сестер...

Перемістіть покращення містка **B01** («Посилений корпус»), карту цілі **O06** («Стежка древніх») і карту «Технологічний рівень 4» з карт містка в конверт «В очікуванні...».

Вилучіть із гри всі карти подій. Покладіть усі карти розширених подій у події (лоток В). Із цієї миті ви будете використовувати ці карти замість звичайних подій!

Перемістіть дослідницькі проєкти **R14** («Технологія ідеміїців») і **R15** («Поглиблені знання фізики») з дослідницьких проєктів, якщо вони там є, в конверт «В очікуванні...».

Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 528

Коли ми наближаємося, з морського дна пробивається сигнал. Стародавній зонд аррогаторів спустився під лід і не зміг повернутися. Ми спиняємося на хвилину, щоб обшукати його в надії знайти будь-які цінні деталі або дані.

Перейдіть до **запису 752**.

ЗАПИС 529

[Польова команда]: «Vanguard»? У нас тут ще уламки корабля відвідувачів...

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ше? Здається, в галактиці немає місць, куди б ці хлопці не дісталися раніше за нас.

[Польова команда]: Ви відправите команду, щоб підняти його?

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ні, на борту більше немає місця. Веріть, що зможете, і продовжуйте свою місію.

Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців».

ЗАПИС 530

 **А** – якщо цей квадратик позначено, нічого не відбудеться. В іншому разі позначте цей квадратик і перейдіть до **запису 536**.

ЗАПИС 531

Запис досліджень польової команди

Велика зграя нешкідливих істот ловить нас у потік різнокольорових тіл, що кружляють. Далі рухатися важко, та ми можемо скористатися наданою можливістю й вивчити ці своєрідні види.

Ви можете  + , щоб отримати 2 зачіпки «Живий зразок».

ЗАПИС 532

Зараз гравці виконують останню спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та своїх членів екіпажу.

Вона виконується таким чином:

- Спочатку всі гравці кидають усі свої кубики секцій, що залишилися.
- Потім усі гравці кладуть усіх позоставих у них доступних членів екіпажу в пул кидків.
- Вилучіть із гри всі результати  і . Підрахуйте кількість кубиків, що залишилися. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі кидків.

Тепер перевірте кінцевий результат:

0–6: перейдіть до **запису 327**.

7–25: перейдіть до **запису 827**.

26 або більше: перейдіть до **запису 838**.

ЗАПИС 533

Звіт про дослідження 1945–F польової команди

Довга вібрація пройшла корпусами наших мехокостюмів. Видимість померкла, а потім раптово зникла. Ми почали падати. Наступне, що ми пам'ятали – те, що ми знову опинилися біля входу в закрите сховище.

Помістіть маркер в останній слот перед полем із наслідками зеленого треку спеціальної дії «Відкрийте замок» у вашому секторі.

ЗАПИС 534

Ми провели багато часу на цій планеті, шукаючи лідерів ідеміїців або їхній уряд. Виявилося, що уряд був прямо перед нами. Детальніше вивчивши їх, ми з'ясували, що хвилеподібний гул незліченної кількості медитуючих ідеміїців був сигналом, за допомогою якого вони ділилися своїм досвідом і приймали рішення для всього виду – приголомшливий приклад прямої демократії.

Позначте квадратик **Г** у **записі 905** і прочитайте його текст.

Якщо карту місії **M120** не розкрито: замініть всі карти в секторі **6** картою **P001**.

Якщо карту місії **M120** розкрито, скиньте її і замініть усі карти в секторі **6** картою **P000**.

ЗАПИС 535

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає – рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Врятувати архіви самостійно** – це ускладнить вчасне виконання вашої основної місії! Покладіть карту **P239** («Палаючі архіви») у свій сектор, якщо її там ще немає. Продовжуйте гру.
- » **Наказати своїм членам екіпажу врятувати архіви** (потрібна щонайменше одна карта доступного члена екіпажу) – виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (та інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу можуть загинути, виконуючи ваш наказ! Перейдіть до **запису 541**.
- » **Проігнорувати архіви й дозволити комусь іншому зайнятися ними** – скиньте три випадкові відкриття із зібраних відкриттів (лоток В). Потім додайте **1 маркер** у слот «Перевага ворога».

ЗАПИС 536

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, тут сейсмічні поштовхи. Нам потрібна порада.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Відхилено, польова команда, ми фіксуємо нульову тектонічну активність.

[Польова команда, оперативник 2]: Тоді щось вилазить з-під нас.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова командо, повторіть останнє--

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, заждіть, тут внизу щось рухається. До зброї, народ.

Покладіть карту **P401** поверх усіх карт у цьому секторі.

ЗАПИС 537

«Діставшись безпечної криївки, ми вирішили обговорити наші варіанти. Поза сумнівом, нам потрібно було вирвати з рук майорки Дал контроль над "Vanguard" – але як це зробити? Першою ідеєю було непомітно простежити за майоркою Дал, дочекатися, коли вона стане вразливою та схопити її, проте ми швидко зрозуміли, що це мало що змінить. Перетворивши "Vanguard" на плавуче посольство, вона зібрала прихильників різних рас і оточила себе ревними лейтенантами. Вони завершили б її починання й без неї».

Частина з нас вважала, що нам слід звільнити капітана Веймена. Його присутність і неймовірний вплив на екіпаж, який у нього залишався, могли б допомогти нам переломити ситуацію – але визволити капітана з камери буде не так вже й легко. Тому дехто з нас запропонував штурмувати місток – з його відкритим плануванням і великою кількістю входів він був легшою мішенню, а контроль над містком дав би нам змогу донести наше послання до всіх на кораблі. І нарешті, декілька з нас вважали, що перш ніж робити будь-що, треба спробувати заручитися підтримкою».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однастайності немає – рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Спробувати звільнити капітана з камери суворого режиму** (ви можете зробити це, тільки якщо квадратик **А** в **записі 950** не позначено) – перейдіть до **запису 18**.
- » **Спробувати штурмувати місток і захопити контроль над кораблем** (ви можете це зробити, тільки якщо квадратик **Б** у **записі 950** не позначено) – перейдіть до **запису 102**.
- » **Спробувати знайти більше союзників на кораблі** (ви можете це зробити, тільки якщо квадратик **Г** у **записі 950** не позначено) – перейдіть до **запису 802**.

ЗАПИС 538

Ви розкрили безліч зразків рослин, похованих під землею.

Покладіть карту **P282** в цей сектор.

ЗАПИС 539

«Майорка Дал була впевнена, що якби "Vanguard" зосередився на дипломатії, а не на військовій інтервенції – якби він переконав інші цивілізації допомогти нам, не вступаючи з ними в протистояння, таємниця сховища Будівників давно була б розгадана, а Земля – врятована. Коли капітан і лідери секцій опинилися на гауптвахті, майорка Дал відправила посланців і дипломатів, щоб зробити саме це. Спротив пішов у підпілля, в очікуванні слушного моменту. А зараз наше дивовижне повернення з мертвих і розповідь про те, як з нами поводитися Дал, викликали неабиякий ажіотаж серед екіпажу. Ану вирішила зробити хід і витягти нас, сподіваючись, що разом ми зможемо консолідувати опозицію й узяти контроль над "Vanguard"».

Додайте **1 маркер** у пул перемоги.

Перейдіть до **запису 543**.

ЗАПИС 540

Запис досліджень польової команди

На підлозі печери гниє великий труп – ним харчуються крихітні організми. Це може бути прекрасною можливістю взяти кілька зразків, хоча в мене є передчуття, що рано чи пізно цим трупом зацікавиться щось набагато небезпечніше.

Ви можете кинути  двічі, щоб отримати 3 зачіпки «Живий зразок».

ЗАПИС 541

- Покладіть карту **P239** («Палаючі архіви») у свій сектор, якщо її там ще немає.
- Якщо сума **рангів** обраних вами членів екіпажу дорівнює **4 або більше**, просуньтеся зеленим треком на карті **P239** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу з секції **науки** або **інженерії** просуньтеся зеленим треком на карті **P239** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу, який має на своїй карті трансформування  або  або , просуньтеся зеленим треком на карті **P239** на два.

Якщо маркер на зеленому треку досягнув поля із наслідками:

киньте 3 кубики травм для кожного обраного члена екіпажу. Якщо ви викинете або 1  або 1 , АБО 2 , член екіпажу гине: покладіть його у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Після завершення всіх кидків покладіть вцілілих членів екіпажу в незадіяний екіпаж (лоток B). Потім перейдіть до **запису 602**.

Якщо маркер на зеленому треку не досягнув поля із наслідками:

обрані вами члени екіпажу не змогли досягти своєї цілі та загинули: покладіть їх у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Ви маєте відправити іншу команду для завершення завдання! Перейдіть до **запису 535**.

ЗАПИС 542

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, щось виринуло на нас із морського дна, але нам вдалося відбитися, принаймні на деякий час.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ви добре розгледіли цей об'єкт, польова команда?

[Польова команда, оперативник 1]: Ні, просто плетиво шупалець, що вириваються з-під поверхні.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Зрозуміло, польова команда. Спробуйте отримати зразок, якщо вдасться.

Отримайте 1 відкриття «Живий зразок» та 1 . Скиньте карту **P401** із цього сектора.

ЗАПИС 543

«Ану витягла нас із гауптвахти. Разом ми вирішили звільнити інших ув'язнених усіх чотирьох секцій і попрямували до капітана, якого тримали у власній каюті в іншій частині корабля. На жаль, ми забарилися. Коли ми відкрили останні камери, випустивши лідерів секцій, хтось зацікавився тим, що охоронці перестали доповідати. Коридори, що вели до гауптвахти, заповнилися озброєними морськими піхотинцями. З великою кількістю слабких і поранених ми не могли від них відірватися, забігаючи все глибше і глибше всередину корабля. Тоді Ану зупинила нас і запропонувала, що вона залишиться й спробує виграти нам трохи часу. Ми розуміли, що вона, мабуть, має рацію — без її допомоги нас би швидко наздогнали морпіхи. Але ми не хотіли ризикувати життям нашого найближчого союзника-ідемійця»

Після цього всі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однасторонності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Дозволити Ану затримати охоронців** — перейдіть до **запису 479**.
- » **Залишити кількох членів екіпажу стримувати охоронців** — перейдіть до **запису 484**.
- » **Спробувати втекти, не залишаючи нікого позаду** — перейдіть до **запису 386**.

ЗАПИС 544

«Незабаром Eye of the Void стало ареною напруженого протистояння між "Vanguard" із його союзниками та протилежною силою. На перший погляд скидалося, що гігантські безшумні кораблі повільно плили кризь простір і нічого не відбувалося — але справжня битва відбувалася деінде, по всіх каналах зв'язку. Лінії між обома фракціями продовжували змішуватися, малі раси присягали на вірність то одній, то іншій стороні. Зрештою, у цій невидимій боротьбі перемогу здобув "Vanguard". Однак це не спинило насильство. Деякі раси були достатньо відчайдушними, щоб піти у наступ, навіть із невисокими шансами на успіх».

Зараз гравці виконують останню спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та своїх членів екіпажу.

Вона виконується таким чином:

- Спочатку всі гравці кидають усі свої кубики секцій, що залишилися.
- Потім усі гравці кладуть усіх позоставших у них доступних членів екіпажу в пул кидків.

- Вилучіть із гри всі результати  і . Підрахуйте кількість кубиків, що залишилися. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі кидків.
- Тепер перевірте кінцевий результат:

0–3: перейдіть до **запису 327**.

4–20: перейдіть до **запису 827**.

21 або більше: перейдіть до **запису 838**.

ЗАПИС 545

«Вільше не самотні: історія першого контакту», уривок з книги

Коли ми подорожували вглиб рівнин, стався винятковий випадок. На пагорбі з видом на висохле русло річки ми помітили ідеміський космічний корабель. Він виглядав покинутим і повністю відкритим, а його консоль блимала слабким світлом.

Тварини, здавалося, уникали його, а власник, вочевидь, не боявся злодіїв чи мародерів.

Перед такою спокусою важко було встояти: ми знали, що навіть побіжне вивчення корабля може дати нам цінні знання про ідеміські технології...

Після цього всі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однасторонності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Піднятися на корабель** — перейдіть до **запису 570**.
- » **Проігнорувати корабель і рухатися далі** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 546

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, щось виринуло на нас з морського дна, але ми встигли втекти.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ви добре розгледіли, що то було, польова команда?

[Польова команда, оперативник 1]: Ні, просто плетиво шупалець, що вириваються з-під поверхні.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Зрозуміло, польова команда. Намагайтеся діяти обережно.

Скиньте карту **P401** із цього сектора.

ЗАПИС 547

Ви знаходите плаский камінь із гравіюванням глибоко всередині цього ритуального місця. Покладіть карту **P284** у цей сектор.

ЗАПИС 548

«Незважаючи на всі відмінності між нами та цими інопланетними расами, ми можемо впевнено сказати, що всі в Eye of the Void були в захваті, коли ми вирішили поділитися знаннями Будівників. Ми теж зітхнули з полегшенням. Після всього, що сталося на борту, ніхто не прагнув нових конфліктів. На "Vanguard" відбулось кілька стриманих святкування, але більшість людей скористалися першим за довгий час спокійним моментом і вирішили відпочити. Ну, окрім підлеглих докторки Корі, які відразу ж почали витягувати кеш даних Будівників. І там було все: прекрасні теорії, які відповідали на всі наші запитання про Всесвіт, шокуючі технології, що межували з магією, і навіть реліквії культури Будівників».

Лише згодом, коли ми почали виконувати обіцянку і ділилися копіями даних Будівників, більшість членів екіпажу взяли сумніви. Коли кораблі дивних інопланетних рас відлітали один за одним, везучи безцінний скарб на свої рідні планети, ми почали хвилюватися, чи не будуть ці знання колись використані проти людства.

Я помітив, що наша головна дослідниця була особливо пригнічена. Коли я запитав, про що вона думає, її відповідь була такою:

«Я нічим не можу зарадити, але відчуваю, що план Будівників провалився. Їхні знання дають відповіді на більшість запитань людської науки! Припустимо, що всі в галактиці візьмуть на озброєння їхні теорії та технології. Як ми будемо боротися із загрозою, від якої тікали Будівники? Як не дивно, їхня наука виявилася марною в боротьбі з нею. Поширюючи її всією галактикою, чи не прирекли ми себе на таку ж поразку?»

Я не знав, що їй відповісти. Можу лише сподіватися, що майбутні людські покоління матимуть кращу відповідь».

Перейдіть до **запису 847**.

ЗАПИС 549

Перейдіть до запису 533.

ЗАПИС 550

[Докторка Корі]: Дякую вам, що зголосилися взяти участь у цій місії. Я розумію, що це завдання може здатися надто простим, щоб залучати до нього цілу польову команду, але...

[Польова команда]: Не хвилюйтеся, пані докторко. Ми знімемо показники для вас. Є щось, що нам слід знати, коли ми наблизимся до цієї штуки?

[Докторка Корі]: Ну, ви бачили цих істот, шойно ми увійшли в систему. Нам точно відомо, що для цієї форми мікроорганізму рідними є порожнеча космосу і, зокрема, ця система. Схоже, що більшість часу вони проводять у туманності, яка оточує сонце й повна органічних частинок. У якийсь момент свого життєвого циклу вони летять великими зграями до сонця, після чого дугою повертаються до туманності. Нас цікавлять дві речі. Перша – це верхня точка подорожі мікроорганізмів, з якої вони перестають слідувати за сонцем і натомість повертаються до туманності. Друга – це сама туманність, оскільки вона, здається, містить незвичайну концентрацію органічних частинок. Вам вирішувати з чого почати.

[Польова команда]: Зрозуміло, пані докторко. Триматимемо вас в курсі.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає – рішення приймає гравець секції науки.

- » **Наблизитись до точки, де організми перебувають найближче до сонця** – перейдіть до запису 118.
- » **Наблизитись до глибин туманності, де мікроорганізми перебувають найдалі від сонця** – перейдіть до запису 83.

ЗАПИС 551

[Польова команда, оперативник 1]: Що ж, це було напрочуд легко.

[Польова команда, оперативник 2]: Можливо, легше, ніж раніше. Але я б ніколи не назвав гру зі смертоносним монстром «легкою».

[Польова команда, оперативник 1]: Та перестань і не псуй задоволення.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: ...

[Польова команда, оперативник 2]: ...

[Польова команда, оперативник 1]: Послухайте, я не запишався. Просто тепер ми знаємо, як з ними боротися, і я радий, що наша тактика спрацювала.

Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців» та 1 зачіпку «Живий зразок».

Скиньте фігурку офальмоїда та його карту загрози.

ЗАПИС 552

Звіт про дослідження 1945–І польової команди

Вид, відомий як Будівники, дав відсіч. Вони відправили кораблі на надсвітловій швидкості до далеких галактик. У кожній галактиці вони будували центральне, недоступне сховище і засівали незліченні планети навколо нього спроектованим мікробним життям на основі ДНК, що стрімко розвивалося. Протягом мільйонів років це життя еволюціонувало. На деяких світах воно занепало. На інших – дало початок молодим цивілізаціям, що неймовірно відрізнялися одна від одної. Зрештою, деякі з цих видів знайшли поспання, залишене в їхній ДНК, і рушили за ним, щоб відкрити Eye of the Void.

Перед нами невелика група людей досліджувала сховище, знайшла його центр, розблокувала його вміст і тепер стоїть біля приземкуватого, конічного фрагмента стародавньої техніки з плоским диском і дивним контейнером, що плаває перед ним.

Перспектива знову змінюється, і нам потрібна мить для усвідомлення, що ми знову у власному тілі, і те, що перед нами, більше не є видіннями. Ми знову можемо рухатися, розмовляти й відчувати елементи керування наших мехокостюмів. Їхні сенсори автоматично сканують конічну машину перед нами, виявляючи дивні біологічні тканини глибоко всередині її конуса. Немов розбуджений

скануванням, апарат почав видавати звук – той самий голос, який ми чули, коли корабель «Vanguard» вперше увійшов у цю систему багато років тому. Тільки цього разу він не звучав як запис. Він сказав:

«Рукостискання, переможці. Ви виграли. Перегони. Ваші брати й сестри – всі повільніші. Менш рішучі. Якщо ви тут, ви багато вивчили. Обелісків. Ви далеко подорожували. Ви перемогли або переконали багатьох інших. А тепер правда. Тут немає скарбів. Лише відповідальність».

«Ваші брати й сестри. Вони мають вирости. Розвиватися самостійно. Хто залишиться наодинці – переможе. Об'єднатися. Це була наша помилка. Не має повторитися. Треба стати. Хранителем. Переконатися. Кожен має розвиватися. Багато наук. Багато точок зору».

«Ви отримаєте засоби. Для вашої нової роботи. Зброю. Технології. Усе на диску з даними. Перед вами. Не ділитися. Ми хочемо, щоб інші розвивалися. Самостійно. Без. Нашої науки».

Диск повільно підпливає до нас і лягає нам у руки – зроблений з чистої платини і дуже важкий.

«Друга відповідальність. Більша. Зразок. Інфекції. Матерії. У новому стані. У пастці в підвимірі. Небезпечний. Небезпечний. Небезпечний. Для менш розвинених видів. Якщо він торкнеться хоча б одного атома вашої матерії. Він змінить усе. Ваша галактика буде втрачена. Як і моя. У вас має бути. Зразок. Ви маєте вчитися й давати вчитися іншим. Тепер у вас є. П'ятсот тисяч років. Щоб знайти рішення. Або втекти ще далі. Нехай щастить. Наша дитина. Я більше не потрібен. Я піду».

Контейнер пливе до нас у руки, так само, як і диск із даними. Єдине, що залишилося в сховищі, – це стародавня істота з далекої галактики, життя якої повільно згасає, аж доки вона не стає такою ж мертвою, як і все інше в цьому місці.

Ми насилу можемо збагнути, що сталося: апокаліптична загроза космічного масштабу, про яку ми шойно дізналися. Величезний тягар, що ліг на плечі виду, який покинув Землю лише кілька десятиліть тому. Диск із даними, повний передових технологій, які можуть врятувати нашу рідну планету.

Ми знаємо лише одне. Ми втомилися й нам боляче. Настав час покинути це місце... Якби ж ми тільки знали, що сталося з «Vanguard», поки нас не було...

Візьміть унікальне відкриття **32** з поля планети. Вставте його у відповідний слот унікальних відкриттів на с. **30** книги корабля.

Вітаємо! Ви виконали свою місію. Перейдіть до запису 455.

ЗАПИС 553

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Ми евакуювалися з Угніра. Ми отримали сильні опіки, корпус посадкового модуля розбився, а здобутків, зважаючи на втрату часу та обладнання, було обмаль. Але істота була знищена. На превелике задоволення докторки Корі, мені вдалося взяти зразок обвугленої тканини перед відльотом.

Під час підбиття підсумків капітан був лагідним з нами. Він сказав, що в провалі цієї місії не було нічєї вини. Йому слід було прислухатися до ідемійського посла й проігнорувати цю кам'яисту планету.

Усе ж це був поганий день для всіх нас. Я впевнена, що мені снитимуться жахи про ті дивні руїни у воді та гігантських жуків-убивць.

Отримайте унікальне відкриття **28**.

Вилучіть із гри карту приземлення **L13**.

Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 554

У секторі **3** міститься гармата, яка збила ваш посадковий модуль. Карта ЦОЛ буде розміщена тут на основі вашого наступного рішення.

Досліджуючи чужі світи, ваша польова команда часто стикатиметься з важкими рішеннями, які можуть вплинути на хід вашої кампанії. Це одне з них. Підірвати сферу під гарматою прибульців швидше й безпечніше, але це поставить під загрозу здатність сфери маскуватися, що полегшить її пошук для всіх інших потенційних мандрівників.

Хірургічне виведення гармати з ладу потребує більше зусиль і є більш ризикованим.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки, навіть якщо його немає в складі польової команди:

- » **Підірвати частину сфери з гарматою** (це назавжди пошкодить сферу й поставить під загрозу її маскування) — перейдіть до **запису 390**.
- » **Наблизитися й знешкодити гармату** (це буде більш ризиковано й повільно) — перейдіть до **запису 265**.

ЗАПИС 555

Евакуація з цієї місії неможлива через екстремальні погодні умови!

Член екіпажу, який має отримати четверту травму, робить перевірку на виживання: кидає три кубики травм. Якщо ви викинули 1, 1, 1 АБО 2, 1, 1, то перевірка на виживання провалена. Витягніть цього члена екіпажу з протектора рангу. Поверніть усі його кубики у відсік секції, а його спорядження в арсенал. Дослідження планети продовжується без цього члена екіпажу.

Якщо член екіпажу проходить перевірку на виживання, продовжуйте гру.

Якщо всі члени екіпажу загинули:

- Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
- Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 556

Покладіть маркер на свою карту місії, а тоді:

Якщо у вас є **1** маркер на карті місії, перейдіть до **запису 740**.

Якщо у вас є **2** маркери на карті місії, перейдіть до **запису 743**.

Якщо у вас є **3** маркери на карті місії, перейдіть до **запису 754**.

ЗАПИС 557

Виберіть один із варіантів нижче:

- » Повернутися до зовнішньої оболонки Планети-корабля аррогаторів — перейдіть до **запису 473**.
- » Повернутися до внутрішнього ядра Планети-корабля аррогаторів — перейдіть до **запису 684**.

ЗАПИС 558

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Я приготувалася до найгіршого — мій друг непритомний, моє тіло все ще тремтить, а звір повільно наближається. Я спробувала використати важку жердину від рятувального намету як зброю, щоб відігнати істоту. Жук ігнорував мене, доки металевий шматок не влучив у його мозкоподібний панцир. Тоді він вдарив у відповідь, зламавши мені ребра, і відступив.

Із затуманеним від болю розумом мені вдалося розбудити решту моєї команди, і разом ми побігли до посадкового модуля.

Член екіпажу з маркером на своїй карті кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, ігноруйте четвертий кубик травм і карту. Позначте квадратик **Б** у **записі 915**. Потім перейдіть до **запису 707**.

ЗАПИС 559

Запис досліджень 14/68-А

Розвідуючи цю ділянку міського ландшафту, нам вдалося виявити повністю заживлений і функціонуючий турболіфт. Попередній огляд показав, що у нього відсутня амортизація прискорення та захисна клітка. Підйом потребував додаткових заходів безпеки, але вид на зруйнований мегаполіс з-під зовнішньої оболонки захоплював дух.

Кожен член екіпажу оновлює 2 . Замініть карту в цьому секторі картою **P325**.

ЗАПИС 560

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Ні до чого не торкайся! Якщо воно живе тут, то має бути смертельно небезпечним!

[Оперативник 2]: Полегше, я обережний. Цікаво... Вільність зразків зберігаються парами. Якби ж я тільки міг прочитати етикетки...

[Оперативник 1]: Ти впевнений, що це етикетки? Жартую, мабуть, такі вони.

[Оперативник 2]: Стій, ти бачила?

[Оперативник 1]: Бачила що? Тут немає нічого, крім нас і цих ліан.

[Оперативник 2]: Я бачив, як щось ворухнулося в тінях. А тут... Свіжі сліди? Поглянь на цю ліану, її хтось недавно гриз.

- Покладіть карту **P295** у цей сектор.
- Покладіть карту альфа-хижака у відповідний слот над полем планети.
- Покладіть фігурку альфа-хижака поруч із його картою загрози — її ще немає на полі планети.

ЗАПИС 561

Йдучи по нечіткому сліду, ви випадково потрапляєте в лігво великого хижака.

Покладіть карту **P285** у цей сектор.

ЗАПИС 562

Запис досліджень 14/77-В

Ця будівля насправді була ще однією зі споруд, які секція інженерії називала «заводами реплікації» — масивний 3D-принтер, здатний створювати більшу частину баченої нами техніки аррогаторів. Стан цього заводу виключає будь-яку можливість з'ясувати, як до нього потрапляли матеріали. В одній із величезних рам ми знайшли майже готовий крокуючий транспортний засіб, схожий за конструкцією на бегемотів і бойові рої. Додаткові сканування можуть допомогти нам зрозуміти, хто ж такі аррогатори й як вони виглядають.

Замініть карту у вашому секторі картою **P328**.

ЗАПИС 563

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 273**.

☐ Нічого не відбувається.

ЗАПИС 564

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 569**.

☐ Перейдіть до **запису 571**.

☐ Перейдіть до **запису 576**.

ЗАПИС 565

[Польова команда, оперативник 1]: Ще один спуск униз... Наскільки глибоко ми можемо зійти?

[Польова команда, оперативник 2]: Якщо мої розрахунки правильні, не набагато глибше. Кора нейтронної зірки лише два кілометри завтовшки, а ми вже спустилися на три чверті.

[Польова команда, оперативник 1]: А що внизу?

[Польова команда, оперативник 2]: Невідомо. Ми думаємо, що ядро нейтронної зірки рідке. Це кварковий суп із матерії, що розпадається під дією неймовірних сил. Скороварка ядерних реакцій і...

[Польова команда, оперативник 1]: Гаразд, гаразд. Я дізнався достатньо! Ходімо. Мої показники нульового поля почали коливатися.

[Польова команда, оперативник 3]: Дивіться, там щось попереду!

- Скиньте карту місії **M201**, якщо її розкрито.
- Затасуйте всі скинуті карти розширених подій назад у колоду.
- Поверніть усі скинуті зачіпки в мішечок для зачіпок.
- Вилучіть усі жетони часу та маркери з поля планети та з карт загроз. Скиньте всі карти загроз.
- Поверніть усі карти з поля планети у відповідні лотки для карт. Приберіть членів екіпажу, всі карти загроз і фігурку посадкового модуля з поля планети.

- Скиньте всі жетони спорядження місії з поля планети — вони можуть бути розміщені знову за допомогою карт спорядження. Якщо ви скинули П.Е.С. у такий спосіб, поверніть кубик у пул витрачених кубиків власника.
- Відкрийте Планетопедію на с. **40–41** («Сховище Будівників»).
- Заповніть праву частину поля планети вказаними унікальними відкриттями (долілиць).
- Заповніть праву частину поля планети вказаними картами місії й картами глобальної умови або дотримуйтесь інструкцій для кожної планети, надрукованих у відповідних слотах карт місії й карт глобальної умови.
- Якщо у вас є будь-які недієздатні члени екіпажу (спеціальне правило, яке спрацює в записі евакуації ОТЖ), перевіrnть їх горілиць. Ці члени екіпажу знову беруть участь у дослідженні.
- Кожен член екіпажу скидає 1 карту травм і 1 кубик травм.
- Кожен член екіпажу оновлює всі свої кубики.
- Кожен член екіпажу може додати таку кількість кубиків секції зі свого відсіку секції на свій планшет екіпажу:
 - **3** доступних кубики — додайте 3 кубики.
 - **4** доступних кубики — додайте 2 кубики.
 - **5 або більше** доступних кубиків — додайте 1 кубик.
- Отримайте 2 припаси.
- Перейдіть до **запису 567**.

ЗАПИС 566

[Центр зв'язку]: Польова командо, ми фіксуємо енергетичні сплески поблизу вашого розташування. Будьте обережні!

[Польова команда]: Зрозуміло, «Vanguard», продовжуємо місію за планом.

Позначте верхній непозначений квадратик, якщо всі позначені — вказівку найнижчого.



Просуньтеся треком часу глобальної умови на 1.



Перейдіть до **запису 574**.

ЗАПИС 567

Звіт про дослідження 1945–І польової команди

У кінці лабіринту коридорів і спусків ми вийшли в широку відкриту печеру, підлога якої складалася з великих плаваючих платформ, гладеньких і дзеркальних. Світло наших мехокостюмів було надто слабким, щоб сягнути іншого боку. Попереду, пофарбована в біле безупинним шквалом блискавок, пливла ступінчаста піраміда, з великими дверима і складним замковим механізмом. Позаду неї височіла якась підвісна вежа, верхівка якої притягувала більшу частину світла, що постійно лилося зі стелі зверху. А в чотирьох кутах великої піраміди ми помітили чотири менші, кожна з яких мала дивний катафалк, з'єднаний з головною пірамідою товстими кабелями.

Одна справа знати, що Будівникам вдалося викопати це приміщення в найщільнішій, найважчій матерії Всесвіту, але тепер ми також знали, що вони зробили з неї машини. На цьому сюрпризи для нас не закінчилися. Коли ми перестали милуватися видом, що відкривався перед нами, з темряви виринула гігантська машина, колосальний робот, що випромінював силове поле, яке захищало щось прямо під його павукоподібними ногами. Позаду поля ми вловили щось зелене і яскраве: вікно в інший світ, яке ця величезна машина рухала за собою.

Як це все було пов'язано? Як ми могли відчинити двері? Ми знали, що у нас залишилося небагато часу, щоб це з'ясувати.

- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **1**.
- Покладіть карту загрози «Біомбот Будівників» у відповідне місце вздовж верхнього краю поля планети.
- Візьміть карти **P091** і **P092**. Покладіть їх долілиць у відповідний стос ЦОЛ біомбота поруч із картою загрози «Біомбот Будівників» так, щоб карта **P092** була зверху.
- Розмістіть фігурку біомбота Будівників у секторі **2**. Покладіть верхню карту зі стосу ЦОЛ біомбота в секторі **2** (нагадуємо, що коли ЦОЛ замінюється картою ЦОЛ біомбота, всі кубики, жетони й маркери, розміщені на цій карті ЦОЛ, скидаються).
- Якщо в грі менше чотирьох членів екіпажу, виконайте такі дії:
 - Якщо в грі немає жодного члена екіпажу **секції інженерії**, члени екіпажу можуть сумарно повернути до чотирьох кубиків зі своїх відсіків секції на свої планшети екіпажу (обмеження по рангу все ще діють).

- Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції науки**, виберіть і візьміть кубик з відсіку секції науки, киньте його й покладіть у слот для кубиків **S2** у секторі **4**.
- Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції безпеки**, виберіть і візьміть кубик з відсіку секції безпеки, киньте його й покладіть у слот для кубиків **S3** у секторі **6**.
- Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції розвідки**, виберіть і візьміть кубик з відсіку секції розвідки, киньте його й покладіть у слот для кубиків **S4** у секторі **8**.

Примітка: правила замка сховища в секторі **9** пов'язані з чотирма п'єдесталами в секторах **2, 4, 6 і 8**.

Примітка: коли біомбот кладе нову карту ЦОЛ за допомогою своєї здібності, всі маркери й кубики на попередній ЦОЛ скидаються. Щоб вплинути на замок сховища, вам може знадобитися знайти спосіб зупинити або контролювати біомбота будівників.

Перевіrnть усі жетони ходів боком «Хід доступний» догори. Почніть новий раунд дослідження планети і продовжуйте гру.

ЗАПИС 568

[Польова команда, оперативник 1]: Р.І.Р., потворо...

[Польова команда, оперативник 2]: Гаразд, можеш зупинитися. Воно цілком мертво.

[Польова команда, оперативник 1]: Звідкіля воно вивпозпло?

[Польова команда, оперативник 2]: Я впевнений, що секція науки з цим розбереться. А зараз нам треба допомогти пораненим.

- Отримайте 1 і унікальне відкриття **28**.
- Скиньте карту місії **M210**.
- Вилучіть із гри карту приземлення **L13**.
- Позначте квадратик **B** у **записі 915**. Підрахуйте кількість позначених квадратиків у **записі 915**.
 - Якщо позначено один квадратик, усі члени екіпажу 1-го рангу, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують ранг.
 - Якщо позначено два квадратики, усі члени екіпажу 1-го та 2-го рангів, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують ранг.
 - Якщо позначено три квадратики, то всі члени екіпажу 1-го та 2-го рангів, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують ранг. Потім отримайте 1 .
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 569

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, ми знайшли вхід у зруйнований шпиль, але шлях туди заблоковано. Ми можемо зрушити деякі уламки, щоб потрапити всередину — відчуваю, воно того варте.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Підтверджую, польова командо. Знайдіть шлях на шпиль і повідомте про свої знахідки. Можливо, нам вдасться отримати якісь зачіпки про те, хто тут жив і що з ними сталося.

[Польова команда, оперативник 2]: Деякі піктограми на воротах, схоже, зображують людей цього світу, вони подібні на гуманоїдів. Піктограми показують, що вони тримають... що це, якась сфера?

[Польова команда, оперативник 1]: Місяць, вони тримають місяць.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Заходьте всередину, польова командо. Давайце з'ясуємо, що сталося з цими людьми та їхнім місяцем.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 570

Покладіть карту **P288** у цей сектор.

Якщо в цьому або сполученому секторі перебуває ідеміський пілігрим, перейдіть до **запису 259**.

ЗАПИС 571

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, ми провели тут деякий час, розшифровуючи піктограми, і в нас є мапа, яку можемо вам показати. Ми думаємо, що це може бути Nodeus-B D до знищення місяця.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Зображення отримано, польова командо. Ми відправили туди команду геологів якнайшвидше.

[Польова команда, оперативник 2]: Також у нас є теорія: судячи з вигляду цієї мапи, суші було мало, і світ майже повністю складався з океану. Ми також знайшли кілька додаткових записів, що виглядають як дані припливів і відпливів, і схоже, що припливи піднімалися на сотні футів за раз.

[Польова команда, оперативник 1]: Ми вважаємо, що ці люди могли намагатися маніпулювати припливами тут, на Nodeus-B D, намагаючись отримати додаткову земну поверхню для свого зростаючого населення й міст.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: А тепер тут взагалі немає води на поверхні, планета безплідна, а місяць висить на орбіті розбитим.

[Польова команда, оперативник 2]: Далеко не вперше, коли цивілізація намагалася гратися в богів і поплатилася за це.

Отримайте 2 зачіпки «Технологія прибульців».

ЗАПИС 572



Якщо цей квадратик позначено, перейдіть до запису 557. В іншому разі читайте далі.

[Польова команда]: Центр зв'язку, ми наближаємося до об'єкта. Поточна відстань: 700 кілометрів і зменшується. Озброєння в стані бойової готовності. Прискорювачі в режимі очікування. Усі системи працюють у звичайному режимі. Ми готові виконати маневр ухилення в будь-яку мить.

[Центр зв'язку]: Прийнято, перший. Цього разу ми готові до того, що у них є в рукаві. Наступний контакт на позначці 500 кліків. Кінець зв'язку.

[Польова команда]: Центр зв'язку, це перший. Ми за 500 кілометрів. Попереднє сканування було правильним. Його корпус усіяний гарматами. Ми не на мушці... поки що. Зачекайте. Ми фіксуємо слабку гравітаційну аномалію всередині об'єкта.

[Центр зв'язку]: Ми її бачимо. Будьте наготові, перший. Наступний контакт на позначці 200 кілометрів. Кінець зв'язку.

[Польова команда]: [чергується з перешкодами] Це перший. Ми в межах 200 кілометрів від цілі. Виявили поле уламків на випадковій орбіті навколо цілі. Поки що жодних ознак ворога. Центр зв'язку, потрібна порада, чи варто нам здійснити приземлення?

[Центр зв'язку]: Підтверджую, перший, ви маєте зелене світло на приземлення. Щастя вам.

Опис правил приземлення:

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 6 , 5  і 5 , перейдіть до запису 573. В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один. Якщо вашого результату в таблицці немає, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
3. Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до запису 573. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ЗБЛИЖЕННЯ З ВИСОКИМ РИЗИКОМ

Під час цього приземлення ви будете розміщувати маркери на планшеті посадкового модуля. Кожен отриманий маркер означає, що ви активуєте різні системи захисту аррогаторів, які ускладнюють ваше дослідження планети.

	Обманний дрон	Виберіть щось одне: » Підірвати його! Якщо  дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі 1 обраний член екіпажу отримує травму «Опик». » Заглушити його сенсори! Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі покладіть 2 універсальні маркери на планшет посадкового модуля.
	Уламки	Виберіть щось одне: » Пробитись крізь них! Якщо  дорівнює 6 або більше, покладіть 1 універсальний маркер на планшет посадкового модуля. В іншому разі покладіть 2 універсальні маркери на планшет посадкового модуля. » Ухилитись від найбільших об'єктів! Якщо  дорівнює 4 або більше і  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі поверніть 1 вибрану карту спорядження в арсенал і втраťте 2 припаси.
	Бойовий рій	Виберіть щось одне: » Прорватись із боєм! Якщо  дорівнює 6 або більше, покладіть 1 універсальний маркер на планшет посадкового модуля. В іншому разі покладіть 2 універсальні маркери на планшет посадкового модуля. Потім поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал АБО кожен член екіпажу отримує травму «Опик». » Обігнати його! Якщо  дорівнює 5 або більше, покладіть 1 універсальний маркер на планшет посадкового модуля. В іншому разі покладіть 2 універсальні маркери на планшет посадкового модуля. Потім 1 обраний член екіпажу отримує травму «Паніка» й 1 обраний член екіпажу отримує травму «Поранення».
	Неконтрольований політ	Виберіть щось одне: » Відновити контроль Якщо  дорівнює 3 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі покладіть 1 універсальний маркер на планшет посадкового модуля і кожен член екіпажу 2  . » Вільне падіння Якщо  дорівнює 3 або більше, покладіть 1 універсальний маркер на планшет посадкового модуля. В іншому разі 1 обраний член екіпажу отримує травму «Виснаження».

ЗАПИС 573

Відкрийте Планетопедію на с. **28–29** («Планета-корабель аррогаторів. Внутрішнє ядро»).

Перевірте, скільки універсальних маркерів у вас є на планшетах посадкового модулю:

0: нічого не відбувається.

1: просуньтеся всіма треками часу на 1.

2–3: просуньтеся всіма треками часу на 2.

4+: покладіть карту загрози «Бойовий рій аррогаторів» у відповідний слот над полем планети та розмістіть фігурку «Бойовий рій аррогаторів» й усі 3 фігурки дронів у секторі **6**.

Потім скиньте маркери, розміщені під час приземлення. Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

Примітка: цілком можливо, що одне з унікальних відкриттів, вказаних на полі планети, вже було отримане раніше під час кампанії.

ЗАПИС 574

[Центр зв'язку]: Перший, будьте уважні! Ми зафіксували потужний енергетичний сплеск поблизу вашого розташування. Схоже, ви розворушили осине гніздо!

[Польова команда]: Ви навіть уявити не можете, центр зв'язку, яка ця штука здоровенна!

Якщо на полі немає вартового аррогаторів, розмістіть його фігурку в секторі **6**. Якщо там є карта загрози «Самовідновлюваний вартувий», переверніть її.

ЗАПИС 575

 Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, перейдіть до запису **82**. В іншому разі читайте далі.

[Капітан Веймен]: Ваш сигнал слабшає, польова командо. Усе гаразд?

***** Сильні статичні перешкоди *****

[Польова команда]: ...На півдорозі до сонячної корони. Ще пару годин до... Один із генераторів нульового поля згорів. Довелося переключитися на...

[Докторка Корі]: Польова командо, ви наближаєтесь до транзитної області. Межа між короною й хромосферою сонця дуже вузька, але зміна температури буде різкою. Очікуємо раптового падіння з півмільйона градусів за Цельсієм до близько семи тисяч градусів за Цельсієм.

[Польова команда]: Добре, що ми захопили теплу білизну. Не хотілося б застудитися.

[Докторка Корі]: Це чудово, що ви в доброму гуморі, але таке значне падіння серйозно вплине на ваш захист. У нас не було можливості змодельовати теплові удари такої величини в лабораторії. Ми можемо покладатися лише на наші теоретичні моделі.

[Польова команда]: Що ж, сподіваймося, що ви все правильно розрахували, док...

***** Сильні статичні перешкоди *****

Перейдіть до запису **86**.

ЗАПИС 576

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова командо, ми фіксуємо незначні гравітаційні зрушення поблизу вашої позиції. Доповідайте.

[Польова команда, оперативник 1]: Так, ми теж це бачимо, центре зв'язку. Ця шпильаста структура, схоже, впливає на гравітацію, і вона вказує вгору на той розбитий місяць.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ми бачимо значний сплеск енергії з боку цієї Споруди. Який шанс, що шпиль якось пов'язаний з цим?

[Польова команда, оперативник 2]: Він має брати енергію з неї, щоб могли зробити щось подібне

[Польова команда, оперативник 1]: Я починаю розуміти, як попередні мешканці Ідена розстрошили свій місяць. Вони, мабуть, намагалися впливати на припливи й відпливи, штовхаючи й тягнучи місяць.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Звучить правдоподібно, польова командо. Прохання продовжити дослідження всередині Споруди.

Отримайте 1 . Скиньте жетон часу з поточної карти глобальної умови. Покладіть карту глобальної умови **G19** горілиць на верх стосу глобальних умов. Замініть ЦОЛ у секторі **6** картою **P000**.

ЗАПИС 577

Оцінка енергетичного генератора аррогаторів; додаток до запису досліджень 14/68–В

На основі матеріалів, отриманих від польової команди, секція інженерії може зробити висновок, що аррогатори надавали перевагу простим, але ефективним рішенням, коли мова йшла про виробництво енергії. Знайдені термоядерні реактори, схоже, могли функціонувати кілька тисяч років, оскільки всі перешкоди для автоматизації систем були усунуті простим вилученням більшості індивідуальних запобіжних заходів, наявних у подібних технологіях на Землі. Вироблене тепло просто розсіювалося навколо й зігрівало внутрішню частину Планети-корабля. Ксенобіологи секції науки вже досліджують можливість того, що аррогатори можуть бути досить стійкими до радіації.

Замініть карту в цьому секторі картою **P326**.

ЗАПИС 578

Журнал капітана, запис D-432

Магнацереб спричинив неймовірний хаос, перш ніж деякі члени екіпажу прийшли до тям й поклали його на лопатки. Коли я оцінив усі втрати й пошкодження, яких зазнав наш корабель, то був дуже пригнічений. Великі частини «Vanguard» були розтрощені або звійом, або екіпажем під галюцинаціями. Цієї миті медпункт переповнений людьми, які страждають від різних наслідків контролю істоти. Навіть тих, хто спав у камерах гібернації, це не ominуло. Схоже, що наслідками нашої маленької експедиції на Угнір стануть місяці труднощів та важкої праці.

Я доручив нашим найкращим експертам секції безпеки з'ясувати, як істота проникла на корабель і як запобігти подібним вторгненням у майбутньому. Сподіваюся, що вивчення зразків, які ми отримали з магнацереба, і записи з камер спостереження проллють більше світла на цю справу.

- Отримайте унікальне відкриття **28**.
- Вилучіть із гри карту приземлення **L13**.
- Візьміть усіх членів екіпажу з незадіяного екіпажу, перетасуйте їх і візьміть навання по одному з кожної секції. Вийміть їхні карти з протекторів рангу та покладіть їх на планшети екіпажів.
- Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 579

[Польова команда, оперативник 1]: Вся наша місія схожа на химерну фантазію, але цей краєвид... Він просто казковий.

[Центр зв'язку]: Вибачте, що перериваю ваші поетичні думки, але кожна окрема планета розташована за межами інших сфер Гілла. Хтось створив цю систему.

[Польова команда, оперативник 1]: І те, що хтось створив цілу планетну систему, не схоже на казку?!

[Центр зв'язку]: Зосередьтеся на своїй місії. Ви зможете помилуватися краєвидами після повернення. А зараз приділіть більше уваги цим трьом планетам. Ми перехоплюємо цікаві сигнали з них усіх – на відміну від інших сімдесяти п'яти... копій.

[Польова команда, оперативник 1]: Вас зрозумів!

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 7  і 6 , перейдіть до запису **666**. В іншому разі починайте процедуру приземлення:

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик безпеки й застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
3. Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до запису **666**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ТУРБУЛЕНТНІСТЬ

	Оптимальна траєкторія	Легка турбулентність Якщо дорівнює 6 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 5 , зменште на .
	Раптовий перегрів	Виберіть щось одне: » Розплавлений корпус Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й перевіرنіть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік. » Несправність системи охолодження Кожен член екіпажу 6 , зменште на .
	Турбулентність	Виберіть щось одне: » Сильний вітер Кожен члену екіпажу . » Складна стабілізація Кожен член екіпажу 7 , зменште на .
	Гроза	Виберіть щось одне: » Коротке замикання Поверніть до арсеналу 6 випадкових карт спорядження, зменште на .
		» Шок 1 вибраний член екіпажу отримує травму «Паніка».

ЗАПИС 580

Ця місія використовує унікальні правила підготовки до гри. Будь ласка, уважно дотримуйтесь інструкцій нижче.

Важливо: евакуації з кінцевої точки не буде. Отримавши відповідну кількість травм, ваші члени екіпажу загинуть і більше не братимуть участі в дослідженні.

- Поверніть усіх членів екіпажу з незадіяного екіпажу в руку до ваших доступних членів екіпажу.
- Виберіть один посадковий модуль на с. 19 книги корабля («Картотримач ангара») — якщо він пошкоджений, поверніть його лицьовим боком догори. Покладіть на стіл планшет вибраного посадкового модуля.

Підказка: високі показники броні та додатковий простір для модифікацій будуть цінними в цій місії.

- Знайдіть карту **A31** («Екранування нульового поля») з модифікацій посадкового модуля й покладіть її у відповідний слот на планшеті посадкового модуля.
- Заповніть решту слотів планшета посадкового модуля будь-якими модифікаціями посадкового модуля зі с. 21 книги корабля («Картотримач ангара») або з конверта «В очікуванні...».

Підказка: броня й усе, що покращує економію кубиків, буде особливо цінним у цій місії.

- Помістіть маркер на відповідний слот треку припасів на планшеті посадкового модуля.
- Кожен гравець обирає 1 зі своїх доступних членів екіпажу в склад польової команди. Наполегливо рекомендуємо для фінальної місії взяти всі чотири секції, навіть якщо гравців менше. Якщо ви граєте в соло-режим, ви маєте вибрати 2–4 членів екіпажу різних секцій. Інших членів екіпажу, що залишилися в руках гравців, поверніть до незадіяного екіпажу (лоток B).

Підказка: місія буде довгою й складною, та міститиме загрози.

- Усі гравці розміщують своїх членів екіпажу на планшетах екіпажів і підготовлюють планшети відповідно до стандартних правил (див. крок «Підготуйте польову команду» на с. 23 книги корабля).

Підказка: місія містить загрози, але кількість зачіпок та спорядження, окрім мехокостюмів ОТЖ, обмежена.

- Гравці беруть усі карти спорядження з арсеналу і кладуть їх горілиць на стіл. Спочатку кожен член екіпажу польової команди обирає 1 карту дрібного спорядження і кладе її поруч із планшетом екіпажу (ця кількість може бути змінена за допомогою деяких модифікацій посадкових модулів).
- Потім ви **маєте** покласти по одній карті мехокостюма ОТЖ на посадковий модуль для кожної секції, яка бере участь у фінальній місії. Якщо кількість карт спорядження місії, дозволена модифікованим посадковим модулем, занадто мала, надлишкові карти мехокостюмів ОТЖ зменшують максимальну кількість карт особистого спорядження.

Наприклад: якщо ваш посадковий модуль дозволяє 2 і 5 , а ви берете 4 карти мехокостюмів ОТЖ, то загальний простір, що залишився на посадковому модулі, дорівнює 3 .

- Доберіть ще кілька карт і до ліміту, визначеному на попередньому кроці. Покладіть вибрані карти спорядження у стос поруч із планшетом посадкового модуля.

Після завершення всіх приготувань перейдіть до **запису 575**.

ЗАПИС 581

Звіт про дослідження 1945–І польової команди

У кінці нескінченного лабіринту коридорів і спусків ми вийшли в широку відкриту печеру, підлога якої складалася з великих плавучих платформ, гладеньких дзеркальних. Світло наших мехокостюмів було надто слабким, щоб сягнути іншого боку. Попереду, пофарбована в біле безупинним шквалом блискавок, пливла ступінчаста піраміда, з великими дверима й складним замковим механізмом. Позаду неї височіла якась підвісна вежа, верхівка якої притягувала більшу частину світла, що постійно липося зі стелі зверху. А в чотирьох кутах великої піраміди ми помітили чотири менші, кожна з яких мала дивний катафалк, з'єднаний з головною пірамідою товстими кабелями.

Одна справа знати, що Будівникам вдалося викопати це приміщення в найшпильнішій, найважчій матерії Всесвіту, але тепер ми також знали, що вони зробили з неї машини. На цьому сюрпризи для нас не закінчилися. Коли ми перестали милуватися видом, що відкривався перед нами, з темряви виринала гігантська машина, колосальний робот, що випромінював силове поле, яке захищало щось прямо під його павукоподібними ногами. Позаду поля ми вловили щось зелене і яскраве: вікно в інший світ, яке ця величезна машина рухала за собою.

Як це все було пов'язано? Як ми могли відчинити двері? Ми знали, що у нас залишилося небагато часу, щоб це з'ясувати.

1. Підготуйте поле планети

- Заповніть праву частину поля планети вказаними унікальними відкриттями (долілиць).
- Заповніть праву частину поля планети переліченими картами місії й картами глобальної умови або дотримуйтесь інструкцій для кожної планети, надрукованих у відповідних слотах карт місії і карт глобальної умови.
- Покладіть мішечок для зачіпок поруч із полем планети. Переконайтеся, що він містить 20 жетонів зачіпок.
- Перетасуйте окремо кожну з 5 колод відкриттів і покладіть їх над полем планети. Якщо вони ще не там, візьміть їх з лотка А для карт.
- Перетасуйте колоду розширених подій і покладіть її ліворуч від поля планети.
- Покладіть колоду травм праворуч від поля планети.
- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі 1.
- Покладіть карту загрози «Біомбот Будівників» у відповідне місце вздовж верхнього краю поля планети.
- Візьміть карти **P091** і **P092**. Покладіть їх долілиць у відповідний стос ЦОЛ біомбота поруч із картою загрози «Біомбот» так, щоб карта **P092** була зверху.
- Розмістіть фігурку біомбота будівників у секторі 2. Покладіть верхню карту зі стосу ЦОЛ біомбота в секторі 2. (**Нагадуємо**, що коли ЦОЛ замінюється картою ЦОЛ біомбота, усі кубики, жетони й маркери, розміщені на цій карті ЦОЛ, скидаються.)

2. Підготуйте польову команду

- Гравці розподіляють між собою карти особистого спорядження та карти спорядження місії. Жоден член екіпажу не може мати карти спорядження іншої секції. Якщо гравці не можуть дійти згоди, рішення приймає гравець секції розвідки.
- Кожен член екіпажу кладе жетон ходу на свій планшет екіпажу боком «Хід доступний» догори.
- Кожен член екіпажу бере з колоди секції кількість карт секції, зазначену на його планшеті екіпажу.
- Гравець секції розвідки обирає члена екіпажу, який отримує жетон першого гравця.
- Якщо у польовій команді менше чотирьох членів екіпажу, виконайте такі кроки:
 - Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції інженерії**, члени екіпажу можуть сумарно повернути до чотирьох кубиків зі своїх відсіків секції на свої планшети екіпажу (обмеження по рангу все ще діють).
 - Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції науки**, виберіть і візьміть кубик з відсіку секції науки, киньте його й покладіть у слот для кубиків **S2** в секторі 4.

- Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції безпеки**, виберіть і візьміть кубик з відсіку секції безпеки, киньте його й покладіть у слот для кубиків **53** в секторі **6**.
- Якщо у грі немає жодного члена екіпажу **секції розвідки**, виберіть і візьміть кубик з відсіку секції розвідки, киньте його й покладіть у слот для кубиків **54** в секторі **8**.

3. Почніть дослідження планети

Примітка: правила замка сховища в секторі **9** пов'язані з чотирма п'єдесталами в секторах **2, 4, 6 і 8**.

Примітка: коли біомбот кладе нову карту ЦОЛ за допомогою своєї здібності, всі маркери й кубики на попередній ЦОЛ скидаються. Щоб вплинути на замок, вам може знадобитися знайти спосіб зупинити або контролювати біомбота будівників.

ЗАПИС 582

Запис досліджень 14/77-С

Ми сподівалися, що огляд незавершеного транспортного засобу дасть нам більше інформації про його конструкцію. Яким же було наше здивування, коли ми з'ясували, що це був радше персональний транспорт. Ми ніколи не знаходили персонального транспорту аррогатора!

Подальше вивчення крокуючого дало нам більше інформації про анатомію аррогаторів. Порівнявши з додатковою інформацією, яку ми отримали від сканування руїн, їхніх точок доступу, терміналів та інших інтерфейсів, можемо підсумувати, що вони були трохи менші за середньостатистичну людину, загалом кремезної статури. Деякі з інтерфейсів були дуже інвазивними, з чого можна зробити висновок, що навмисні модифікації тіла, які поки лише обговорюються на Землі, були поширеним явищем.

Ми були шоковані, що після всього того часу, проведеного в їхньому, начебто, головному населеному пункті, ми не знайшли решток жодного аррогатора. Куди вони всі зникли?

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 583

☐ Якщо цей квадратик не позначено, позначте його та отримайте 2 зачіпки «Дивна флора».

Перейдіть до **запису 538**.

ЗАПИС 584

Ксеноархітектурне дослідження №78

Стіни набагато товстіші і вкриті речовиною, схожою на бетон. Стеля нижча, позбавлена оздоблення та клиноподібних написів-малюнків, які є в інших частинах корабля.

Залишки армованих контейнерів лежать купами, перемішані з їхнім вмістом — знаряддями у формі посоха та битим склом. Команда, яка аналізувала цю техніку, стверджує, що це зброя. Конструкція цього приміщення також вказує на військове використання.

Покладіть карту **P298** у цьому секторі.

ЗАПИС 585

☐ А Якщо квадратик **A** позначено, перейдіть до **запису 587**.

В іншому разі перейдіть до **запису 586**.

ЗАПИС 586

[Польова команда, оперативник 1]: Пекельну ж планету знайшли ви для нас, центре зв'язку. Кілька розкиданих руїн у межах прямої видимості, можливо, навіть залишки доріг або шосе; усюди кратери. Схоже, що Nodeus B-D добряче дістається від цього розбитого місяця.

[Польова команда, оперативник 2]: Ви завжди доставляєте нас у наймиліші місця, «Vanguard».

[Польова команда, оперативник 1]: Нагадайте нам ще раз, чому ми не можемо приземлитися ближче до цієї Споруди?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Гравітаційні аномалії, що надходять від Споруди, уможливають виключно піше наближення, польова командо. Є ознаки придатної зони для приземлення?

[Польова команда, оперативник 1]: Поки що ні. Ми бачимо багато метеоритів, центре зв'язку. Вони падають із частотою кілька на хвилину — чекайте!

[Польова команда, оперативник 2]: Наближається — приготуватися до удару!

[Польова команда, оперативник 1]: Прокляття, це було дуже близько.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова командо, доповідайте.

[Польова команда, оперативник 1]: Посадковий модуль підчиркнено метеоритом, ми все ще в повітрі, але ледь тримаємось на плаву.

[Польова команда, оперативник 2]: Спокійно, наш правий маневровий двигун вимкнувся.

[Польова команда, оперативник 1]: Він має триматися купи, мусить. Увімкни сканер і знайди нам місце для приземлення!

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 6 , 6 , та 4 , перейдіть до **запису 594**. В іншому разі починайте процедуру приземлення:

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблицці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
3. Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 594**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

КОСМІЧНЕ СМІТТЯ

	Критичний удар!	Ми виживемо? Покладіть 6 маркерів (маркери пошкоджень) на планшет посадкового модуля, зменште на  . Якщо їх 3 або більше , перейдіть до запису 598 .
	Пошкодження вантажу	Виберіть щось одне: » Змиритися Якщо  дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі поверніть 3 випадкові карти спорядження в арсенал. » Спробувати врятувати спорядження Покладіть 6 маркерів (маркери пошкоджень) на планшет посадкового модуля, зменште на  . Якщо їх 3 або більше , перейдіть до запису 598 .
	Вогонь!	Виберіть щось одне: » Погасити 1 обраний член екіпажу отримує травму «Опік». » Відрізати секцію Втратьте 6 припасів, зменште на  .
	Оптимальна траєкторія	Летіти далі Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 1  .

ЗАПИС 587

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ми фіксуємо сильну метеоритну активність в атмосфері Ідена. Приготуйтеся, польова командо.

[Польова команда, оперативник 1]: Не хвилюйтеся. Цього разу нас ніщо не захопить зненацька. Я підлечу якомога ближче до Споруди.

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 5 , 4 , та 4 , перейдіть до **запису 594**. В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблицці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 594**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

КОСМІЧНЕ СМІТТЯ

	Критичний удар!	Ми виживемо? Якщо дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу кидає . Відкрийте книгу корабля на с. 19 і переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
	Пошкодження вантажу	Виберіть щось одне: » Змиритися Якщо дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі поверніть 3 випадкові карти спорядження в арсенал. » Спробувати врятувати спорядження Кожен член екіпажу .
	Вогонь!	Виберіть щось одне: » Погасити 1 обраний член екіпажу отримує травму «Опік». » Відрізати секцію Якщо дорівнює 4 або більше, втрачьте 2 припаси. В іншому разі втрачьте 5 припасів.
	Оптимальна траєкторія	Летіти далі Якщо дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 1 .

ЗАПИС 588

- ☐ Якщо цей квадратик не позначено, позначте його та отримайте унікальне відкриття 30.

Залиште фігурку вартового метаедра в його поточному секторі. Переверніть карту загрози вартового метаедра на інший бік.

ЗАПИС 589

[Польова команда, оперативник 1]: Наш вантажний відсік майже повний. Прошу дозволу покинути планету.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Дозвіл надано. Гарна робота, польова команда.

[Польова команда, оперативник 2]: Дякуємо. Сподіваюся на вечірку після нашого повернення.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: ...

Скиньте місію **M180**. Отримайте 1 . Перейдіть до **запису 594** й позначте квадратик поруч із літерою **A**, не виконуючи його текст. Якщо обидва квадратика (**A** і **B**) тепер позначені, вилучіть карту приземлення **L16** із гри.

ЗАПИС 590

- Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й вилучіть із гри одну карту посадкового модуля (не базового).
- Приберіть 1 маркер зі слота «Перевага ворога».
- Приберіть із поля карту загрози «Бомбардування» та її фігурку.
- Скиньте карту **P241** («Крейсер аррогаторів») із сектора 8.
- Скиньте карту місії **M103**.
- Отримайте 1 .

Підказка: поле уламків, залишене після знищеного крейсера, може принести кілька цікавих відкриттів, якщо ви встигнете його обшукати.

ЗАПИС 591

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Гей!

[Оперативник 2]: Га?

[Оперативник 1]: Та просто хотіла почути ще щось, окрім свого дихання. Тут так темно...

[Оперативник 2]: Скоріше спокійно. А спокійно — це добре. Трясця!

[Оперативник 1]: Що...

[Оперативник 1]: Відолахи...

[Оперативник 2]: Сподіваюся, що це в них така анатомія. Вони виглядають такими... перекошеними.

[Оперативник 1]: Не підходь до них, принаймні зараз. Системи покинутого об'єкта прокидаються, коли ми поруч.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P296**.

ЗАПИС 592

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратик позначені — вказівку найнижчого.

- ☐ Отримайте унікальне відкриття 12 і 1 . Позначте квадратик **B** у **записі 905** і прочитайте його текст.
- ☐ Отримайте 1 припас і 1 зачіпку «Дивна флора».
- ☐ Отримайте 1 припас і 1 зачіпку «Дивна флора».
- ☐ Отримайте 1 зачіпку «Дивна флора».

ЗАПИС 593

Якщо ідеміський пілігрим перебуває в цьому або сполученому секторі, перейдіть до **запису 259**.

В іншому разі нічого не відбудеться.

ЗАПИС 594

Відкрийте Планетопедію на с. 36–37 («Іден»).

Якщо один із квадратиків нижче (**A** або **B**) вже було позначено, виконайте вказівку іншого.

В іншому разі киньте D10 і виконайте відповідну вказівку (нічого не позначаючи).

0–4: **A** ☐ Перейдіть до **запису 603**.

5–9: **B** ☐ Перейдіть до **запису 609**.

ЗАПИС 595

[Польова команда]: Ми отримали доступ, щоб увійти в Планету-корабель. Можна нам продовжувати, «Vanguard»?

[Центр зв'язку]: Будьте обережні. Польова команда, ми розцінюємо, що контакт із аррогаторами може бути важким.

[Польова команда]: Прийнято, «Vanguard», ми входимо до вентиляції.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

- ☐ Отримайте 1 .

На цьому дослідження планети «Зовнішня оболонка Планети-корабля аррогаторів» завершено, якщо ви хочете продовжувати досліджувати цю частину планети, оберіть члена екіпажу, який оновлює 2 і поверніться до гри.

В іншому разі, якщо ви хочете продовжити дослідження Планети-корабля аррогаторів, читайте далі.

Якщо в збережених планетах (лоток B) є аркуш планетарних заміток вашої поточної планети, вилучіть його.

Важливо: зовнішня оболонка і внутрішнє ядро Планети-корабля аррогаторів мають бути збережені на різних аркушах планетарних заміток.

Потім візьміть чистий аркуш планетарних заміток і заповніть його таким чином:

- Напишіть угорі назву поточної планети (ту, що на полі планети).
- Скиньте всі карти ЦОЛ з .
- Напишіть номер карти приземлення, яка зараз у планетарному сканері.
- Напишіть номер кожного сектора і назву будь-яких карт ЦОЛ у ньому. Коли таких карт більше однієї — записуйте їхні номери по черзі згори до низу. Позначте, чи було завершено сектор.

- Напишіть номер кожного унікального відкриття на полі планети.
- Напишіть назви загроз, які ще є на полі планети, та номерів секторів з ними. Потім приберіть усі карти загроз та їхні фігурки з поля планети до коробки.

Поверніть усі карти ЦОЛ, карти місії та карти глобальних умов із поля планети у відповідні місця в лотку А для карт.

Кожен член екіпажу скидає всі карти секцій.

Поверніть усі карти унікальних відкриттів із поля планети до унікальних відкриттів (лоток А).

Помістіть аркуш планетарних заміток в збережені планети (лоток В).

Поверніть усі зачіпки до мішечка для зачіпок.

Візьміть усі мініатюри членів екіпажу та посадкового модуля з поля планети й покладіть їх поруч із ним.

Скиньте всі жетони спорядження місії з поля планети — вони можуть бути розміщені знову за допомогою карт спорядження. Якщо ви скинули П.Е.С. у такий спосіб, поверніть кубик у пул витрачених кубиків власника.

Тепер поле планети має бути порожнім.

- Перейдіть до **запису 572** й позначте там квадратик, не виконуючи його. Потім поверніться до цього запису.
- Відкрийте Планетопедію на с. **30–31** («Планета-корабель аррогаторів. Внутрішнє ядро»).
- Залиште свій посадковий модуль, його припаси, відкриття та модифікації — ви будете використовувати їх на Планеті-кораблі!
- ☐ Якщо цей квадратик **не** позначено, а вам вдалося перевернути карту підвищення рангу, скиньте її, отримайте 3  і позначте цей квадратик. В іншому разі скиньте карту підвищення рангу.
- ☐ Якщо цей квадратик **не** позначено, покладіть усі 4 карти **P319** горілиць випадковим чином у сектори **2, 4, 6, 7** і позначте цей квадратик.
- Розмістіть усіх членів екіпажу й посадковий модуль у секторі **1**. Усі члени екіпажу оновлюють усі кубики. Переверніть усі жетони ходів боком «Хід доступний» догори і розпочніть новий раунд.
- Перейдіть до **запису 687**.

ЗАПИС 596

Киньте D10, позначте квадратик поруч із викинутим результатом і отримайте відповідний бонус. Якщо цей квадратик уже було позначено, нічого не відбувається.

0–2: ☐ Отримайте 2 зачіпки «Мінерал».

3–5: ☐ Отримайте 2 зачіпки «Дивна флора».

6–8: ☐ Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок».

9: ☐ Отримайте 2 зачіпки будь-якого одного типу.

ЗАПИС 597

«Здавалось, ми провели в темній ямі вічність. Спершу ми палко сперечалися, хто відповідальний за цю неймовірну помилку. Як ми всі могли опинитися тут одночасно, не маючи можливості знову активувати наріжний камінь і не маючи нікого нагорі, хто міг би витягнути нас звідси? Коли спів не лишилося, ми просто чекали, сидячи в темряві, щоб зберегти наші джерела енергії. Врешті, коли ми почали схилиятися до думки, що це кінець, кімната затремтіла. Машина повільно почала перезавантажуватися».

Скиньте всі карти з секторів **1, 2, 3, і 4**. Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **2**. Кожен член екіпажу  і кидає .

ЗАПИС 598

*** **Сильні статичні перешкоди** ***

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова команда, прохання доповісти! Ми не бачимо вас на радарях. Відповідайте, польова команда!

[Польова команда, оперативник 1]: Стосовно цього. Нехай хлопці з ангару не зляться, але ми розбили посадковий модуль. Зараз ми всередині.

*** **Гучний гул** ***

[Польова команда, оперативник 1]: «Vanguard», ви нас чуєте? Центр зв'язку, у нашій зоні падіння сейсмічні поштовхи. Потрібна порада.

[Польова команда, оперативник 2]: І щось вилазить з-під нас.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова команда, повторіть останню фразу.

Відкрийте Планетопедію на с. **36–37** («Іден»).

- Якщо в збережених планетах (лоток В) є аркуш планетарних заміток вашої поточної планети, візьміть та використайте його, щоб відновити всі збережені карти ЦОЛ, унікальні відкриття та загрози на полі планети так, як вони були розташовувані, коли ви були тут востаннє.
- Заповніть праву частину поля планети вказаними унікальними відкриттями (долілиць і в тому порядку, в якому вони вказані — перша карта низу, остання — зверху).
- Покладіть мішечок для зачіпок поруч із полем планети. Переконайтеся, що він містить 20 жетонів зачіпок.
- Перетасуйте окремо кожну з 5 колод відкриттів і покладіть їх над полем планети. Якщо вони ще не там, візьміть їх із лотка А для карт.
- Перетасуйте колоду подій і покладіть її ліворуч від поля планети. Якщо вона ще не там, візьміть її з лотка А для карт.
- Покладіть колоду травм праворуч від поля планети. Якщо вона ще не там, візьміть її з лотка А для карт.
- Покладіть карту **P400** у секторі **3**.
- Покладіть карту **P399** поверх інших карт у секторі **4**.
- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **3**. Кожен член екіпажу кидає  або  + .
- Візьміть місію **M182** й покладіть її в слот місій на полі планети.
- Розділіть між членами екіпажу карти особистого спорядження та карти спорядження місії. Якщо гравці не можуть дійти згоди, рішення приймає гравець секції розвідки.
- Посадковий модуль знищено! Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангару») й вилучіть із гри одну карту посадкового модуля (не базового). Потім скиньте карту посадкового модуля, а всі модифікації поверніть у конверт «В очікуванні...».
- У вас немає жодних припасів і ви не можете їх отримати.
- Щоразу, коли член екіпажу отримує відкриття, він кладе його поруч із планшетом екіпажу — під час керування кораблем поведіться з ним так, ніби воно міститься на планшеті посадкового модуля.
- Візьміть дві карти глобальних умов **G18**, перетасуйте їх і покладіть горілиць стосом у слот глобальних умов на полі планети.
- Покладіть карту загрози «Офтальмоїд» у відповідний слот над полем планети.
- Розмістіть фігурку офтальмоїда в секторі **2**.
- Візьміть карти підвищення рангу з лотка А для карт, перетасуйте їх і витягніть 2 випадковим чином. Разом оберіть одну з них і покладіть її боком «Невиконано» догори поруч із полем планети. Якщо гравці не можуть дійти згоди, остаточний вибір робить гравець секції науки. Поверніть позосталу карту підвищення рангу до лотка А для карт.
- Кожен член екіпажу кладе жетон ходу на свій планшет екіпажу боком «Хід доступний» догори.
- Кожен член екіпажу бере з колоди секції кількість карт секції, зазначену на його планшеті екіпажу.
- Гравець секції розвідки обирає члена екіпажу, який отримає жетон першого гравця.

Перейдіть до **запису 585** і позначте квадратик поруч із літерою **A** — а потім продовжуйте гру.

ЗАПИС 599

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Ангар — чисто! Ми відбили ворога. Посадкові модулі виглядають неущкодженними!

[Капітан Веймен]: Добре. Слухайте уважно, Альфо. Цей корабель аррогаторів розриває нас на шматки. Мусимо щось із цим зробити.

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Маєте на увазі, щоб ми полетіли та билися з крейсером прибульців?

[Капітан Веймен]: Секція науки дійшла висновку, що його можливості в ближньому бою обмежені. До того ж, немає ворожих винишувачів, щоб підтримати його.

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Подивимось, що можна зробити, але заправка і озброєння корабля займе деякий час.

[Вогнева група Альфа, оперативник 2]: Насправді, ми могли б щось зробити навіть без зброї та повних баків...

[Вогнева група Альфа, оперативник 1]: Мені не подобається, до чого це все йде.

Перейдіть до **запису 607**.

ЗАПИС 600

Центр керування знеструмлено. Після того, як ви **замкнете електричне коло** в секторі **7**, у секторі **6** відкриється нова карта (**P106**). Вам потрібно встигнути провзаємодіяти з нею до того, як живлення знову зникне. Найкраще, якщо один член екіпажу буде чекати в секторі **6**, а інший увімкне живлення в секторі **7**. Ви також можете використовувати карти секцій, які підвищують вашу мобільність, щоб вчасно дістатися до Центру керування.

ЗАПИС 601

[Польова команда]: ...чуєте? Ми... [радіоперешкоди]

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Повторіть, перший. Ми втрачаємо ваш сигнал!

[Польова команда]: Ми під землею. Ми знайшли... [радіоперешкоди] ... біля воріт. Це ще одна стела. Місце досить безпечне, щоб не поспішаючи вивчити його.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Вирішуйте самі, перший. Наш ксеновідділ вмирає від нетерплячки дослідити цю штуку. Але якщо у вас закінчуються припаси...

[Польова команда]: [радіоперешкоди]

Перейдіть до запису 55.

ЗАПИС 602

Отримайте 1 .

Замініть карту **P239** («Палаючі архіви») у вашому секторі картою **P002**.

ЗАПИС 603

[Польова команда, оперативник 1]: Ми пройшли, центр зв'язку! Бачимо поверхню планети. Неймовірно! Пересохлі русла річок виглядають наче символи, вирізані на поверхні планети. На півночі потріскане морське дно простягається аж до горизонту.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Наше первинне дослідження показало, що це був морський світ ще якихось п'ять століть тому. Вода покривала 94% планети. Зважаючи на постійне падіння місячних уламків, вивчення залишків місцевої флори, фауни та цивілізації може бути нашим єдиним шансом зберегти їх. Це має бути вашим першочерговим завданням.

- Візьміть місію **M180** і покладіть її в слот місій на полі планети.
- Знайдіть дві карти глобальних умов **G18**, перетасуйте їх і покладіть горілиць стосом у слот глобальних умов на полі планети.
- Покладіть карту загрози «Офтальмоїд» у відповідний слот над полем планети.
- Розмістіть фігурку офтальмоїда у секторі **3**.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 604

Лінгвістичний звіт 17С, що базується на знайдених зразках текстових файлів аррогаторів:

Здавалося б, що суспільство аррогаторів було розділене щонайменше на дві касти, які люто ворогували між собою. Їхня мова містить виключно форми множини (див. інші приклади, зібрані на Планеті-кораблі), але письмове спілкування виключає ймовірність того, що аррогатори були колективним розумом. З іншого боку, у відновлених фрагментах згадується якась сутність під назвою «Мертвомовець». Потребуємо більше контексту, щоб визначити, чи це посилення на релігійну постать, чи на щось інше.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 605

[Старша помічниця, майорка Дал]: Гарна ідея! Хоча цей комплекс споруд дуже відрізняється від земних столиць, він безсумнівно має значення. Крім того, зосередження уваги на ньому покаже нашим господарям, що ми щиро цікавимося їхньою культурою та мистецтвом. Пам'ятайте: звертайте увагу на все, що може допомогти нам зрозуміти цих істот, або покращить спілкування з ними.

Покладіть карту **M120** («Священна спільнота») в слот місії на правій стороні поля планети. Поверніть карти інших додаткових місій у місії. Перейдіть до запису **736**.

ЗАПИС 607

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Почати підготування до запуску** — це ускладнить вчасне виконання вашої основної місії. Покладіть карту **P234** («Ангар») у свій сектор, якщо її там ще немає. Після цього продовжуйте гру.

- » **Наказати членам екіпажу протаранити ворожий крейсер** (потрібен щонайменше один доступний член екіпажу) — виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (та інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу **загинуть**, виконуючи ваш наказ, а посадковий модуль, вибраний для виконання цього завдання, **буде знищено**. Перейдіть до запису **142**.

- » **Ігнорувати ворожий крейсер і дозволити комусь іншому розібратися з ним** — покладіть на стіл жетон штрафу, а карту **P000** — у свій сектор. Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й поверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового) на пошкоджений бік. Після цього продовжуйте гру.

ЗАПИС 608

☐ Позначте цей квадратик. Якщо його вже було позначено, цей запис закінчується. В іншому разі читайте далі.

Архів першого контакту, уривок звіту 17В польової команди

Під одним із дерев ми помітили слабкий відблиск. Там лежала розбита ідеміїська маска, покрита пилом. На корі дерева прямо над нею виднілися слабкі темні обриси ідеміїця — занадто реалістичні, як на наш смак, і у викривленій від болю позі. Ми раптом відчули, що маємо якнайшвидше покинути це місце.

Отримайте унікальне відкриття **13**, якщо це можливо. Якщо унікальне відкриття **13** недоступне, натомість отримайте 1 .

ЗАПИС 609

[Польова команда, оперативник 1]: Ми пройшли, центр зв'язку! Бачимо поверхню планети. Неймовірно! Пересохлі русла річок виглядають наче символи, вирізані на поверхні планети. На південний схід від нашої зони приземлення є дивна структура...

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Саме так. Наші дослідники називають її «Споруда». Ми фіксуємо серйозні гравітаційні аномалії всередині неї.

- Візьміть місію **M181** і покладіть її в слот місій на полі планети.
- Візьміть дві карти глобальних умов **G18**, перетасуйте їх і покладіть горілиць стосом у слот глобальних умов на полі планети.
- Покладіть карту загрози «Офтальмоїд» у відповідний слот над полем планети.
- Розмістіть фігурку офтальмоїда у секторі **6**.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 611

Журнал капітана, запис F-842

Це було встанне, коли ми щось чули від польової команди. Усі її члени вважаються зниклими безвісти, і я не можу перестати думати, чи не послав я цих хоробрих людей на смерть. Чи наша технологія була ще занадто сирого? Чи, можливо, ми десь припустилися помилки? Докторка Корі запевняє мене, що нульове поле не могло вийти з ладу саме по собі, і що причиною мало бути щось інше. Можливо, одного дня ми дізнаємось, що це було. Поки я пишу ці рядки, до висадки готується інша польова команда, і їхня місія стала ще складнішою, адже тепер на них покладено не лише завдання потрапити до сховища Будівників, а й дізнатися про долю своїх попередників.

Увага! «Vanguard» вже запізно повертати назад. Якщо ви втратите ще дві польові команди, вашу кампанію буде завершено. Під час наступного приземлення обов'язково перечитайте знову всі карти ЦОЛ, загрози і сюжетний текст на картах, щоб переконатися, що ви не пропустили нічого важливого.

Якщо ви бажаєте зберегти гру перед повторним проходженням фінальної місії, перейдіть до запису **798**.

Коли будете готові переграти фінальну місію, позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до запису **737**.

☐ Перейдіть до запису **737**.

☐ Перейдіть до запису **810**.

ЗАПИС 612

Архів першого контакту, уривок звіту 17В польової команди

Ми увійшли до майстерні — і відчули на собі важкий погляд незліченних дзеркальних масок, розвішаних на стінах і звисаючих зі стелі. Усередині працював один ідеміїський ремісник, який ремонтував старі та пошкоджені маски. Його рухи були швидкими й точними, але робота просувалася повільно. Складні інструменти та робочі зони були розкидані по великій кімнаті, і не було нікого, хто міг би йому допомогти. Тож він працював із цими машинами по черзі. Ми спробували розпитати про маски та їхнє значення, але він не відповів, зайнятий своєю роботою. Ми запитали, чи можемо ми йому допомогти, але він не прийняв і не відкинув нашу пропозицію...

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однотайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Допомогти реміснику** — замініть карту в цьому секторі картою **P272**.
- » **Доставити маску реміснику** (тільки якщо у вас є унікальне відкриття **13**) — перейдіть до **запису 643**.
- » **Вийти з майстерні** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 613

Журнал розкопок ТНХ1138

Розкопки були сплановані таким чином, щоб перерізати довшу вісь поля уламків у надії отримати будь-яке уявлення про місцезнаходження аррогаторів та події, що відбувалися на їхній Планеті-кораблі. Відповідно до попередніх висновків, вищезгадані уламки є результатом зіткнення на високій швидкості із зовнішньою поверхнею судна. Знайдені артефакти, найімовірніше, належать аррогаторам, оскільки вони демонструють дивовижну схожість з уже відомими зразками їхніх виробів. Вони можуть надати корисну інформацію, яка допоможе нам у створенні добре захищених посадкових модулів, спроектованих за прикладом аррогаторських.

Відділ археології пропонує подальше розширення розкопок до прогнозованої області, куди ударною хвилею могло закинути найбільші частини.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього.

- ☐
- Отримайте унікальне відкриття **8**. Якщо ви його вже маєте, отримайте і .

Покладіть карту **P311** у цьому секторі.

ЗАПИС 614

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

- ☐
- Перейдіть до **запису 273**.

- ☐
- Нічого не відбувається.

ЗАПИС 615

Якщо ви на Сірці, перейдіть до **запису 616**.

Якщо ви на Сірнику, перейдіть до **запису 601**.

ЗАПИС 616

[Польова команда]: ...чуєте? Ми... **[радіоперешкоди]**
[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Повторіть, перший. Ми втрачаємо ваш сигнал!

[Польова команда]: Ми всередині гори. Ми зробили кілька цікавих відкриттів і... **[радіоперешкоди]** ... сейсмічного збурення. Це ще одна стела, що розміщена у великому резервуарі магми. Думаю, ми могли б наблизитись досить близько, щоб вивчити її.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Вирішуйте самі, перший. Наш ксеновідділ вмирає від нетерплячки дослідити цю штуку, але якщо ви вважаєте, що це занадто ризиковано...

- [Польова команда]:** **[радіоперешкоди]**
- Скиньте карти місій **M10** і **M31**, якщо вони розкриті.
 - Отримайте і .
 - Отримайте унікальне відкриття.
 - Покладіть карту **P001** поверх інших карт у цьому секторі.
 - Перейдіть до **запису 55**.

ЗАПИС 617

[Лідер секції]: Будьте обережні, командо. Ми зафіксували величезний витік кисню поблизу вашого місця розташування. Мабуть, пошкоджено один із вантажних відсіків.

[Вогнева група Альфа]: А ви не можете просто закрити перегородки навколо витоків?

[Лідер секції]: Більшість перегородок зруйновано. Ми мусимо знайти й усунути пошкодження до того, як занадто багато кисню вийде в космос.

[Вогнева група Альфа]: Наче нам не вистачало інших проблем...

Перейдіть до **запису 622**.

ЗАПИС 618

Архів першого контакту, уривок звіту 17В польової команди

Знадобився час і зусилля, але мені вдалося бездоганно відполірувати кришталеву поверхню маски. Тільки коли я закінчив, то помітив, що господар завис наді мною. Він узяв маску з моєї руки, оглянув і холодно кивнув головою — я не був упевнений, чи означає цей жест те ж саме, що й у людей, але відчув, що це вдалий момент, щоб поставити свої запитання...

Замініть карту в вашому секторі картою **P271**. Перейдіть до **запису 630**.

ЗАПИС 619

[Старша помічниця, майорка Дал]: Гарна ідея! Пошкоджений чи ні, «Vanguard» досі виконує місію, і нам потрібно більше стел для наших досліджень. До того ж, гліф на стелі може допомогти нам зрозуміти, що змушує цих ідеміїців працювати. Поки що кожна стела певним чином надихала цивілізацію навколо неї. Я вже не кажу про те, що, досягнувши цієї непростой мети, ми покажемо нашим господарям, що ми — раса відважних дослідників...

Покладіть карту **M121** («Глибша істина») в слот місій на правій стороні поля планети. Поверніть інші додаткові карти місій у місії. Перейдіть до **запису 736**.

ЗАПИС 620

Журнал капітана, запис Е-736

Я поклявся ніколи не залишати свій екіпаж, але цього разу я просто не зміг віддати наказ. Було очевидно, що таємничі космічні зграї цієї системи тягнуться до сильних сплесків енергії та високої температури. ШІ «Vanguard» попередив мене, що якщо ми спробуємо маневрувати надто близько до цих істот, це буде все одно, що розмахувати соковитим стейком перед голодним вовком. А якби ці істоти покрили весь «Vanguard», як це сталося з посадковим модулем, життя всіх на борту опинилося б у небезпеці.

Спостерігаючи на екрані за нашим виведенням із ладу посадковим модулем, оточеним густими хмарами цих дивних мікроорганізмів, мені залишалось сподіватися, що люди всередині зрозуміють, чому ми не можемо їм допомогти — і що вони знайдуть спосіб вибратися з цієї халепи самостійно.

- **Отримати зразок цих істот** — хоч і ризиковано, але спростило б нам їх вивчення. Перейдіть до **запису 624**.
- **Дочекайтесь, поки «Vanguard» нас врятує** — вони мають бачити, що ми в біді! Перейдіть до **запису 645**.

ЗАПИС 621

Запис досліджень 14/73-А

Цей район заповнений обгорілими каркасами будівель. Їхня архітектура максимально утилітарна, серед залишків будівель не видно нічого, що нагадувало б культурний за призначенням об'єкт або хоча б якість оздоблений. Більшість стін, які ще збереглися, мають залишки чогось, що може бути лише пропагандистськими матеріалами. Спрощені до крайності, їхні грубі послання зрозумілі навіть для інших видів: галактика наша! Цікаво, чи є винятком велика зала, що видніється вдалині.

Наші дрони-розвідники виявили, що деякі руїни мають багато заскленних стін і розплавленого скла. Тривале дослідження може дати нам відповідь, що сталося на Планеті-кораблі.

Кожен член екіпажу бере по 1 карті секції. Замініть карту в цьому секторі картою **P329**.

ЗАПИС 622

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Самостійно усунути пошкодження корабля й залатати пробоїни** — це ускладнить вчасне виконання вашої основної місії! Покладіть карту **P240** («Пошкоджений вантажний відсік») у свій сектор, якщо її там ще немає.
- » **Наказати членам екіпажу усунути пошкодження** (потрібен щонайменше один доступний член екіпажу) — виберіть будь-яку кількість доступних членів екіпажу вашої секції (та інших секцій, якщо їхні гравці згодні). Ці члени екіпажу можуть загинути, виконуючи ваш наказ. Перейдіть до **запису 724**.
- » **Пройгнорувати пошкодження й дозволити комусь іншому розібратися з цим** — знизьте бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. 3) — якщо він вже був «Дуже низький», то нічого не відбувається. Потім поверніть одну випадкову карту із зібраних відкриттів (лоток B) до відповідної колоди відкриттів. Перетасуйте всіх наявних членів екіпажу з усіх секцій і витягніть одну карту навання. Цей член екіпажу гине: покладіть його в слот «Бойові втрати» поруч із полем. Додайте **1 маркер** у слот «Переважа ворога».

ЗАПИС 623

 А Якщо квадратик **A** позначено, нічого не відбувається.

В іншому разі позначте квадратик поруч із літерою **A** і перейдіть до запису 631.

ЗАПИС 624

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Гаразд, давай повторимо ще раз. Ти вдягаєш костюм і заходиш у повітряний шлюз. Ми знижуємо тиск всередині до трохи вище нуля. Тоді, коли ти відкриєш шлюз, більшість цих маленьких виродків здує, і в тебе буде частка секунди, щоб забрати зразок і закрити двері.

[Оперативник 2]: А якщо вони почнуть лізти всередину?

[Оперативник 1]: Ти не можеш їм цього дозволити. Треба діяти швидко й зачинити двері дуже щільно.

[Оперативник 2]: А якщо вони таки прорвуться?

[Оперативник 1]: Ну, ми ж не можемо дозволити їм розгулювати по кораблю, чи не так? Будь-яка значна їх кількість у шлюзі означатиме, що ти там застрягнеш, доки ми не знайдемо іншого способу вирішити ситуацію. Тому не роби цього, ок?

[Оперативник 2]: Ок.

Усі гравці обговорюють і обирають одного члена екіпажу, який, на думку більшості, найкраще підходить для того, щоб тримати повітряний шлюз відчиненим і допомогти зібрати зразок. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки. Після цього перейдіть до запису 628.

ЗАПИС 625

[Капітан Веймен]: Підготувати сканер! Планета має з'явитися в полі зору ось-ось... зараз.

[Докторка Корі]: Ось і вона. Кодове ім'я «Угнір». Ще один світ, який відвідали Будівники! Тільки подумати...

[Ану, посолка ідеміїців]: То ось куди ви нас привели? Ух! Що за марна трата часу.

[Капітан Веймен]: Що сталося, пані посолко?

[Ану, посолка ідеміїців]: Ви нічого тут не знайдете, люди.

[Докторка Корі]: З усією повагою, пані посолко. Будівники позначили цю планету не просто так. Вачите? Сканування показує багату на кисень атмосферу й величезну кількість органічної речовини на поверхні.

[Ану, посолка ідеміїців]: Мій народ колись вивчав цей світ. Ми не знайшли тут нічого важливого. Але вперед, побачте це на власні очі.

[Капітан Веймен]: Що ж, поглянути не завадить. Підготувати польову команду!

Перейдіть до запису 627.

ЗАПИС 626

[Польова команда, оперативник 1]: Використай дрони, щоб відвернути його увагу й дістатися сюди!

*** Енергетичні розряди та вибухи ***

[Польова команда, оперативник 2]: Повтори, перший! Ми притиснуті шквалом [електронні перешкоди], і наше укриття руйнується з кожною хвилиною. [вибух] Ауч!

Кожен член екіпажу в секторі 4 кидає .

ЗАПИС 627

[Польова команда]: Польова команда до «Vanguard». Ми приземлилися. Запустили лінію передачі даних.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ми отримуємо ваші дані, польова командо. Як пройшло приземлення?

[Польова команда]: Нема про що розказувати. І, схоже, про планету теж.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Поясніть!

[Польова команда]: Уся поверхня вкрита гладенькою сірою галькою, скільки сягає око. Детектор не показує жодних сигналів від стели.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Дивно. Сканування показало велику кількість органічного матеріалу! Будь ласка, налаштуйте своє обладнання й візьміть кілька зразків.

[Польова команда]: Прийнято! О, зачекайте. Там щось є. Ми бачимо довгий слизький слід, що зникає вдалині, поруч із нашою зоною приземлення.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Будьте пильні, польова командо. Великий організм не може існувати без біома, який його підтримує.

[Польова команда]: Ми також бачимо якийсь уламок неподалік від зони приземлення. Виглядає інопланетним. Як думаєте, чи могло щось зазнати аварії тут?

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Йти по дивному сліду** — перейдіть до запису 635.
- » **Дослідити каміння на землі** — перейдіть до запису 644.
- » **Підійти до купи інопланетного брухту** — перейдіть до запису 752.

ЗАПИС 628

Член екіпажу, обраний у попередньому записі, виконує наступну перевірку кубиками. Інші члени екіпажу можуть допомагати йому так, наче вони перебувають у тому ж секторі. Ігноруйте будь-які карти або ефекти спорядження, які стосуються того, чого немає на столі (**наприклад:** карти, які дозволяють вам брати зачіпки або пересуватися в інші сектори). Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками під час цього приземлення.

 **ЗАБЛОКУВАТИ ПОВІТРЯНИЙ ШЛЮЗ**

 = 



ЗАПИС 629

Запис досліджень 14/02

Ми недалеко від ристувань, які ведуть до теплового вентиляційного отвору, з самого краю зони дії аномалії.

Виберіть щось одне:

- » **Прямувати до зали** — крізь зруйновані будівлі та розсіпані уламки видніється неушкоджена будівля. Наші сенсори показують, що вона також може бути епіцентром аномалії. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі 4.
- » **Рушити безпечнішою дорогою вглиб міста** — наші зонди-розвідники знайшли маршрут, де ефект аномалії менш виражений. Він може привести нас углиб міста. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі 7.
- » **Залишитися в цьому секторі.**

ЗАПИС 630

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Запитати його про значення масок** — перейдіть до **запису 695**.
- » **Запитати його, чому місто порожнє** — перейдіть до **запису 717**.
- » **Покинути майстерню** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 631

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, ви нас чуєте?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ледь-ледь, польова командо. Ваш сигнал слабкий. Ми чуємо вас із глибини в кілька кілометрів під поверхнею Ідену.

[Польова команда, оперативник 2]: Мені теж так здається — ми сходилися досить довго.

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, ми натрапили на щось схоже на підземне озеро. Радше, навіть море. Занадто велике, щоб точно виміряти нашими інструментами.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова командо, вам необхідно взяти зразок рідини і, якщо вдасться, то й будь-яких мікроорганізмів, які там є.

[Польова команда, оперативник 1]: Зрозумів, центр зв'язку.

[Польова команда, оперативник 2]: Полегше — здається, я побачив, як шойно щось ворухнулося.

Покладіть карту **P395** поверх інших карт у цьому секторі.

ЗАПИС 632

Особистий щоденник члена екіпажу №3562

Спочатку здавалося, що двері неможливо відчинити. Але варто було їх трохи зрушити з місця, як залишки повітря миттєво висмоктало зі шлюзу, відкинувши мене. Знадобилася секунда, щоб повернутися на позицію, і за цей час хмарка мікроскопічних істот вже тиснула на щілину, намагаючись прослизнути всередину корабля.

Я спробувала закрити люк, але це було схоже на спробу зупинити потяг голими руками. Зрештою, двері відчинилися, відкинувши мене до стіни. Темна хмара увірвалася в повітряний шлюз, притиснувши мене до стіни. Я думала, що нам кінець. На щастя, внутрішня перегородка витримала, і команді вдалося взяти необхідний зразок за допомогою однієї з труб вентиляційної системи. Поглинута чорнильною темрявою, затиснута з усіх боків, я чекала, здається вічність, поки вони працювали зі зразками...

Член екіпажу виконує перевірку кубиками, кидаючи . Якщо це означатиме, що член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте результат.

Потім позначте один квадратик в **записі 925**. Якщо це був не останній не позначений квадратик, перейдіть до **запису 637**.

ЗАПИС 633

Журнал розкопок ТНХ1138–1

Подальше розширення зони розкопок принесло плоди. Наша команда знайшла залишки особистого транспорту аррогаторів невідомого раніше типу. Ця знахідка є найбільш близькою до реальної тілобудови аррогаторів з усіх, які ми коли-небудь знаходили. Відділ ксенології вже вказує на різні подібності в прогнозованій будові їхнього тіла і змінює теорії щодо інших відомих машин.

Транспорт майже повністю розтросило під час аварійної посадки, але нам вдалося відновити деякі частини. Робоча теорія полягає в тому, що він використовує їхній еквівалент нашої технології екранування. Ми змогли з'єднати генератори бурової установки в робочий екран. Він має захистити команди на місцях від будь-яких аррогаторів, на яких вони можуть випадково натрапити.

Отримайте 1 . Просуньтеся усіма треками часу на 1. Замініть карту в цьому секторі картою **P312**.

ЗАПИС 634

[Пілот]: ...Це жахливо! Але екрани, мабуть, витримують.

[Центр зв'язку]: У вас є дозвіл все скасувати, якщо ситуація стане загрозливою.

[Пілот]: Не буде потреби.

[ШІ посадкового модуля]: Навігаційний модуль пошкоджено. Навігаційний модуль знищено. Модуль зв'язку пошкоджено.

[Центр зв'язку]: [статичні перешкоди]

[Пілот]: Гмм... Як так сталося? Екран усе ще увімкнений!

[ШІ посадкового модуля]: Сканери помилково прийняли металеву краплю за воду й пропустили її крізь екрани для економії енергії. Оновлення означення загрози...

Ця процедура приземлення буде складнішою й довшою. Вона розділена на кілька кроків. Спочатку покладіть D10 на планшет посадкового модуля. Це **індикатор відновлення** посадкового модуля. Встановіть його значення на «0».

Почніть процедуру приземлення:

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
3. Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 641**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ДОЩ ІЗ РОЗПЛАВЛЕНОГО МЕТАЛУ

	Несправність гіроскопів	Виберіть щось одне: » Вирівнятися: Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу  . » Відремонтувати гіроскопи: кожен член екіпажу 3  .
	Небезпечна нагода	Спробуйте скористатися нею! Якщо  дорівнює 5 або більше, негайно перейдіть до запису 641 . В іншому разі кожен член екіпажу  .
	Злива розплавленого металу	Витримати: Кожен член екіпажу 4  , зменште на  .
	Пробитий вантажний відсік	Витримати: Втратьте 4 припаси, зменште на  . АБО Кожен член екіпажу  .

ЗАПИС 635

[Польова команда, оперативник 1]: Ми входимо на територію з високими спорудами. Чому ми не бачили їх з орбіти?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Що? На відеозв'язку нічого такого немає. Місцевість перед вами рівнинна.

[Польова команда, оперативник 1]: Вода підіймається, просочуючись з-під каміння. «Vanguard», ви нас чуєте?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Що? Як...

[Польова команда, оперативник 1]: Ми втратили зв'язок з «Vanguard». Ми самі по собі.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Я чую вас, друзі!

[Польова команда, оперативник 1]: Швидше. Забираймося звідси, доки не потонули.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Жодних ознак води на просторі попереду вас. Ви мене чуєте, польова командо? Будь ласка, відповідайте!

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Рухатися в напрямку споруд** — перейдіть до **запису 664**.
- » **Зачекати, доки вода поглине вас усіх** — перейдіть до **запису 667**.
- » **Вивчити скелі** — перейдіть до **запису 648**.
- » **Повернутися на посадковий модуль** — перейдіть до **запису 669**.

ЗАПИС 636

[Член екіпажу №234]: «Vanguard», будь-ласка, скажіть, що ви мене чуєте.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Вони не відповідають! Пані докторко, ми маємо послати рятувальну...

[Член екіпажу №234]: Не потрібно, сержанте. Я чую вас, голосно й чітко.

[Докторка Корі]: Нарешті! А як щодо решти?

[Член екіпажу №234]: Неприємні або мають галюцинації. Мені потрібна вогнева підтримка і якнайшвидше. Можете прицілитися в того здорового виродка?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ого! Це небезпечно близько. Тебе може зачепити вибухом.

[Докторка Корі]: Ви впевнені, що ми хочемо знищити цю істоту? Ми не зможемо дослідити...

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Док! Ми тут зараз говоримо про безпеку нашого екіпажу!

Член екіпажу з маркером на карті обирає щось одне:

- » Дозволити «Vanguard» почати бомбардування — перейдіть до запису 680.
- » Спробувати розбудити своїх друзів — перейдіть до запису 697.
- » Спробувати побороти гігантського жука самотужки — перейдіть до запису 558.

ЗАПИС 637

Особистий щоденник члена екіпажу №289

Маючи на борту зразок, ми змогли дослідити організм і дізнатися більше про його життєвий цикл. Ці крихітні істоти мали спеціалізовані органели, які перетворювали світло на неймовірну кількість пропульсивної енергії. У поєднанні з мізерною масою це дало їм змогу досягти прискорень, більших ніж у наших найкращих посадкових модулів, і максимальної швидкості, теоретично близької до швидкості світла.

Однак створення й зарядка цих неймовірних клітинних двигунів забирали величезну кількість енергії, що вимагало від істот проводити певний час поблизу сонячної корони. З іншого боку, їхній процес розмноження міг відбуватися лише в туманності, багатій органічними сполуками. Ці два факти сформували весь їхній життєвий цикл: вони наближалися до сонця, щоб зарядитися, копіювали свої органели, а потім летіли назад у туманність, де харчувалися і давали життя новому поколінню.

Найважливішим відкриттям для нас став хімічний каталізатор, який повідомляв мікроорганізму, що він зібрав достатньо енергії, і підказував йому повернутися до туманності. Ми вважали, що якщо зможемо відтворити його, то істоти втратять інтерес до нашого посадкового модуля чи «Vanguard».

Усі гравці обговорюють і обирають одного члена екіпажу, який, на думку більшості, найкраще підходить для відтворення органічного каталізатора й синтезу його у великій кількості в лабораторії. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки. Після цього перейдіть до запису 639.

ЗАПИС 638

Запис досліджень 14/73

Велику залу навхрест перетинали лінії інтерферуючого гравітаційного притягання. Рухатись до центру аномалії означало б неминучу смерть. Ми вирішили знайти спосіб подолати її вплив.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » Слідувати за розвідником — автоматичний зонд-розвідник, перед тим, як пропасти в поле з перевантаженням 20000 g, повідомив про придатні маршрути поблизу центру аномалії. Ми можемо рухатися записаним ним маршрутом. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі 6.
- » Пройти тунелями — сенсори зафіксували маршрут крізь напівзавалені службові тунелі, де гравітаційні поля близькі до стандартних параметрів. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі 7.
- » Залишитися в цьому секторі.

ЗАПИС 639

Член екіпажу, обраний у попередньому записі, виконує наступну перевірку кубиками. Інші члени екіпажу можуть допомагати йому так, наче вони перебувають у тому ж секторі. Ігноруйте будь-які карти або ефекти спорядження, які стосуються того, чого немає на столі (наприклад: карти, які дозволяють вам брати зачіпки або пересуватися в інші сектори). Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками під час цього приземлення.



ЗАПИС 640

Запис досліджень 14/73-В

Залишки цих будівель зазнали впливу екстремально високих температур, так наче хтось знищував докази. Рештки того, що залишилося, збігаються з даними, які були зібрані під час минулих «контактів» із аррогаторами. Подальше дослідження руїн дало нам змогу отримати доступ до напівпохованих і неушкоджених кришталевих контейнерів. Їхній вміст не схожий на будь-що, що могли виготовити аррогатори. Чи можливо, що це артефакти інших культур?

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою Р330.

ЗАПИС 641

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Навігаційний модуль мертвий. Спробую скористатися сканерами наближення та утворенням хмар для навігації.

[Пілот]: Будь ласка, зроби це. Нам також потрібно залатати корпус.

[Штурман]: Під час польоту? Ми маємо на таке час?

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » Відремонтувати броню посадкового модуля — гравці (командою) мають за кожного члена екіпажу в польовій команді, після цього перейдіть до запису 646.
- » Поки ігнорувати пошкодження — перейдіть до запису 649.

ЗАПИС 642

Особистий щоденник члена екіпажу №289

Наша команда синтезувала каталізатор і поширила його навколо корпусу. Як ми й передбачали, енерголюбиві мікроорганізми втратили інтерес до посадкового модуля й повільно попливли геть. Ми не знали, як довго цей трюк працюватиме, тому швидко залатали корабель і повернулися на «Vanguard», прихопивши з собою невеликий зразок цих істот.

Повернувшись на борт, ми дізналися, що «Vanguard» також знайшов стелу Будівників, що плавала глибоко в туманності. Мабуть, Будівники використовували цю систему, щоб перевірити, чи може космічне мікробне життя еволюціонувати в розумних істот. Поки що цього не сталося, але якщо ми дамо цим мікробам ще мільйон років, то чому б і ні.

Секція безпеки не хотіла більше залишатися поблизу зграї, тому ми покинули систему, шойно всі відкриття опинилися в надійному місці.

Одержимайте 1 кубик.

Одержимайте унікальне відкриття 27.

Перейдіть до запису 663.

ЗАПИС 643

Ремісник узяв розбиту маску з наших рук, його пальці злегка тремтіли, коли він торкнувся розбитої дзеркальної поверхні. Він уважно оглянув предмет, а тоді подякував нам за те, що ми принесли його, оскільки він належав його родичу. Але позаяк ідемієць, якому вона належала, помер, маска не повинна бути відремонтована. Ремісник віддав нам артефакт назад, але замість того, щоб повернутися до своєї роботи, залишився перед нами, а маска віддзеркалювала наші здивовані обличчя. Ми відчули, що це був шанс поставити наші запитання...

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Отримайте 1

Перейдіть до **запису 630**.

ЗАПИС 644

Позначте квадратик **A** в **записі 915**. Тоді читайте далі.

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Щойно почали вивчати поверхню планети, ми зрозуміли, чому орбітальне сканування ввело нас в оману. Галька, що вкривала землю, насправді не була камінням. Це були сіруваті, схожі на гальку сукуленти, дуже подібні до земних літопсів. Ми швидко ідентифікували кілька їхніх підвидів — рухомих гвинтиків до неможливості простої екосистеми. Окрім симбіотичних мікроорганізмів, літопси здавалися єдиними живими істотами на цій планеті, здатними виживати під тьмяним сонцем у багатому на мінерали ґрунті. Наші сканування не підвели: планета була сповнена життям. Проте Ану теж мала рацію. Тут не було на що дивитися, крім великої слизької стежки, що зникла вдалині...

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Йти дивною стежкою** — перейдіть до **запису 635**.
- » **Повернутися на «Vanguard»** — перейдіть до **запису 669**.

ЗАПИС 645

Особистий щоденник члена екіпажу №289

Корпус скрипить. Минули години з моменту нашого останнього контакту з «Vanguard»... Ми починаємо підозрювати, що кораблю довелося відійти на безпечну відстань, коли на ньому побачили, що сталося з нашим посадковим модулем.

Позначте один квадратик у **записі 925**. Якщо це не останній позначений квадратик, перейдіть до **запису 123**.

ЗАПИС 646

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Я б дуже хотів допомогти!

[Приглушений голос]: Звісно... Прокляття, у мене палає шкіра!

[Пілот]: Будь там обережний!

[Приглушений голос]: Я вдягнув повний захист! Зважаючи те, що тут відбувається, я здивований, що посадковий модуль досі цілий.

Збільште **індикатор відновлення** на 3.

Перейдіть до **запису 649**.

ЗАПИС 647

Запис досліджень 14/58

Ми майже дійшли до зали. Велична будівля здається неушкодженою. Сильна мінливість локальних гравітаційних полів обмежує доступ із цієї частини руїн. Нам доведеться знайти спосіб якось потрапити всередину...

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Повернути назад** — сканування показує, що ця територія є непрохідним лабіринтом небезпечних від'ємних переважань. Єдиний розумний варіант — відступити й повернутися на добре картографовану ділянку біля ристувань. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі 2.
- » **Залишитися в цьому секторі**.

ЗАПИС 648

Якщо в **записі 915** позначено квадратик **A**, тут ви не дізнаєтесь нічого нового — перейдіть до **запису 635**.

У іншому разі позначте квадратик **A** в **записі 915**. Тоді читайте далі:

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Щойно почали вивчати поверхню планети, ми зрозуміли, чому орбітальне сканування ввело нас в оману. Галька, що вкривала землю, насправді не була камінням. Це були сіруваті, схожі на гальку сукуленти, дуже подібні до земних літопсів. Ми швидко ідентифікували кілька їхніх підвидів — рухомих гвинтиків до неможливості простої екосистеми. Проте ставало все важче й важче зосередитися на наших дослідженнях, коли навколо нас відбувалися всі ті дивні речі...

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Рухатися в сторону споруд** — перейдіть до **запису 664**.
- » **Зачекати, доки вода поглине вас усіх** — перейдіть до **запису 667**.
- » **Повернутися на посадковий модуль** — перейдіть до **запису 669**.

ЗАПИС 649

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Ці хмари виглядають зловісно. Ми можемо їх оминути?

[Штурман]: З легкістю. ШІ, надай нам дані про них.

[ШІ посадкового модуля]: Сканери фіксують ядерну активність у хмарі. Невідоме явище. Рекомендація: уникнути й позначити для подальших досліджень.

[Пілот]: А може, нам самим це дослідити?

[Штурман]: Навіть не думай про це!

Виберіть щось одне:

- » **Летіти в хмари** — перейдіть до **запису 652**.
- » **Уникати хмар** — перейдіть до **запису 699**.

ЗАПИС 651

Особистий щоденник члена екіпажу №289

Я була майже засмучена побачити, наскільки ефективною виявилася наша синтетична чума. Щойно ми її випустили, вся зграя мікроорганізмів, що оточувала наш посадковий модуль, зів'яла й хмари мертвої матерії тихо відпливли в космос. Хвороба поширювалася далі, маршрутами подорожей зграй. Кілька тижнів потому, коли ми готувалися покинути систему на борту «Vanguard», ці темні смуги смерті наблизилися до органічної туманності з кількох боків.

Спостерігаючи за цим з оглядової палуби, я зрозуміла справжню ціну порятунку нашої польової команди. Стела Будівників, виявлена нашими зондами-розвідниками в туманності, вказувала на те, що мікробне життя зграй було створене для перевірки можливості еволюції розумного життя в космічному просторі. І ось цей експеримент закінчився трагічно. Зразок у лабораторії «Vanguard» незабаром стане єдиним нагадуванням про цей унікальний вид.

Отримайте унікальне відкриття **27**.

Перейдіть до **запису 663**.

ЗАПИС 652

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Сонячний вітер руйнує екранування. Радіоактивне зараження неминуче.

[Штурман]: Ми хоча б щось дізналися?

[ШІ посадкового модуля]: Дані про ці хмари збережені в бортовий самописець і чекають на обробку науковими ШІ. Однак первинне сканування майже нічого не показало.

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик безпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.

3. Просуньтесь по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
4. Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 662**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

РАДІОАКТИВНІ ХМАРИ

	Крихітний ядерний вибух	Ми були готові? Якщо дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 6 , зменште на .
	Нагода	Спробуйте скористатися нею! Якщо дорівнює 6 або більше, негайно перейдіть до запису 662 . В іншому разі нічого не відбудеться.
	Несправність маневрових двигунів	Піке: Кожен член екіпажу 4 , зменште на .
	EMI	Виберіть щось одне: » Захистити кабіну: Поверніть до арсеналу 5 випадкових карт спорядження, зменште на .

ЗАПИС 660

[Польова команда, оперативник 1]: Центр зв'язку, ми натрапили на одне з тих шосе, що бачили з орбіти.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Маєте теорії, куди воно веде, польова командо?

[Польова команда, оперативник 2]: Я думаю, всі дороги ведуть в одне місце — до Споруди.

[Польова команда, оперативник 1]: Підтверджую, центр зв'язку. Схоже, воно веде прямо до Споруди.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Прийнято, польова командо. Прямуйте цією дорогою і прозвітуйте, будучи біля Споруди.

[Польова команда, оперативник 2]: Буде чемно скористатися дорогою, якою нас так люб'язно забезпечили.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P406**.

ЗАПИС 661

Аудіозапис 14/82

[Польова команда]: Ми отримали все, що могли, вирушаймо.

[Мертвомовець]: Непрохані гості, я сподіваюся, ви забрали в своє володіння все, що вам було потрібно. Нашим-моїм господарям-наглядачам це більше не знадобиться.

[Польова команда]: Чорт, а цей хлопець моторошний.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Вийти з зали** — покинувши центр аномалії, ви починаєте ходити по колу. Після кількох годин безцільних, на перший погляд, поворотів, ви виходите з великої зали. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі 4.
- » **Залишитися в цьому секторі.**

ЗАПИС 662

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Повітря забруднене. Система життєзабезпечення під загрозою.

[Пілот]: Я не можу робити все водночас, ШІ!

[Штурман]: Ти й не будеш, пілоте, який сидить у зручному кріслі. ШІ, ми можемо зробити це після приземлення?

[ШІ посадкового модуля]: Звичайно. Ваш шанс прожити так довго приблизно сімдесят відсотків.

[Штурман]: Краще, ніж підкидати монетку, правда ж?

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Відремонтувати систему життєзабезпечення** — гравці (командою) мають за кожного члена екіпажу в польовій команді, потім перейдіть до **запису 678**.
- » **Ви маєте витримати** — перейдіть до **запису 674**.

ЗАПИС 663

Порахуйте кількість позначених квадратиків у **записі 925**.

- Якщо жодний квадратик не позначено, отримайте 3 . Всі члени екіпажу 1-го та 2-го рангу, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують свій ранг.
- Якщо позначено не більше одного квадрата, отримайте 2 . Потім всі члени екіпажу 1-го рангу, які брали участь у цьому дослідженні, підвищують свій ранг.
- Якщо позначено два квадрата, отримайте 1 .

Вилучіть карту приземлення **L7** із гри.

Знайдіть карту ситуації **S25** («Інфекція зоряної зграї») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливій ситуації.

Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 664

[Польова команда]: Ми не можемо це зробити, центре зв'язку! Ми знаємо, що зв'язку немає, але я сподіваюся, що це повідомлення зрештою дійде до вас. Ми досі піднімаємося до тих структур. Але при цьому не просуваємося.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Зв'язок стабільний, чую вас.

[Докторка Корі]: Бачите он ті показники їхніх костюмів? Їхня мозкова активність схожа на активність під час швидкого сну.

[Польова команда]: Ми не піднімаємося... Ми повзаємо поверхнею планети!

Кожен член екіпажу кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте четвертий кубик травм і карту травм. Тоді читайте далі.

[Польова команда]: Дуже дивно. Мабуть, у нас галюцинації. Командо, нам слід повернутися на посадковий модуль. Постривайте... а куди зникло море?

Перейдіть до **запису 669**.

ЗАПИС 665

[Польова команда, оперативник 1]: Ти розумієш хоч щось із цього?

[Польова команда, оперативник 2]: Та ніби. Якщо відфільтрувати хаотичні думки й поганенькі вірші, то в даних також є технічні креслення. На мою думку, те, що ми маємо побудувати, не має жодного сенсу. Але я вірю, що Раб знає, що робить.

[Польова команда, оперативник 1]: Вісова тварюка!

[Польова команда, оперативник 2]: Гей, спокійно! Ще недавно Раб був одним з нас. І він з усіх сил намагається врятувати наші дупи.

Усі гравці обговорюють і обирають одного члена екіпажу, який, на думку більшості, найкраще підходить для побудови підпросторового маяка відвідувачів. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

Після цього перейдіть до **запису 668**.

ЗАПИС 666

☐ А ☐ Б ☐ В

- Відкрийте Планетопедію на с. **32–33** («Двійник»).
- Розмістіть фігурку посадкового модуля поруч із сектором 1. Розмістіть кожного члена екіпажу в цьому секторі.
- Якщо позначено квадратик **А**, розмістіть маркер у секторі 3.
- Якщо позначено квадратик **Б**, розмістіть маркер у секторі 3.
- Якщо позначено квадратик **В**, розмістіть маркер у секторі 2.
- Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 667

[Польова команда]: Рідина має бути щільною. Ми пливемо.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Зв'язок стабільний, чую вас.

[Докторка Корі]: Бачите он ті показники їхніх костюмів? Їхня мозкова активність схожа на активність під час швидкого сну.

Кожен член екіпажу кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте четвертий кубик травм і карту травм. Тоді читайте далі.

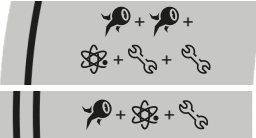
[Польова команда]: Куди поділась вода? Чому ми повзаємо по землі? У нас галюцинації? Гадаю, нам слід повернутися на посадковий модуль.

Перейдіть до запису 669.

ЗАПИС 668

Член екіпажу, обраний у попередньому записі, виконує наступну перевірку кубиками. Інші члени екіпажу можуть допомагати йому так, наче вони перебувають у тому ж секторі. Ігноруйте будь-які карти або ефекти спорядження, які стосуються того, чого немає на столі (наприклад: карти, які дозволяють вам брати зачіпки або пересуватися в інші сектори). Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками під час цього приземлення.

ПОБУДУВАТИ ПІДПРОСТОРОВИЙ МАЯК



Оновіть 5  отримаєте .

Перейдіть до запису 672.

Позначте один квадратик у записі 925. Якщо ще залишилися непозначені квадратики, перейдіть до запису 470.

ЗАПИС 669

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Док... Вони ходять по колу. Нам слід подумати про відправку евакуаційної команди.

[Головний лікар, доктор Белл]: Ви впевнені, що це не проблема зі зв'язком?

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ні, все обладнання працює нормально. Виглядає, наче вони просто перестали нас чути.

[Польова команда]: «Vanguard», я не знаю, чи ви це чуєте, але що ближче ми намагаємося підійти до посадкового модуля, то далі він від нас! Здається, до нього неможливо дістатися. Це ви? Чи ми божеволіємо?

[Головний лікар, доктор Белл]: Ви чуєте мій голос, польова команда? У вас галюцинації. Вам потрібно прокинутися!

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » Потрусити головами, щоб позбутися ілюзії — перейдіть до запису 671.
- » Глибоко вдихнути й спробувати заспокоїтися — перейдіть до запису 673.
- » Подивитися на власні руки — перейдіть до запису 677.
- » Повідомити «Vanguard» про свої проблеми — перейдіть до запису 675.

ЗАПИС 671

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Я потрусила головою, намагаючись розігнати туман у голові. Я відчула, як вода хлюпоче між вухами, перед очима все закрутилося — мене знудило, коли світ перевернувся догори дригом. Потім я побачила своїх друзів, які стояли на колінах і боролися з власним розумом.

Кожен член екіпажу кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте четвертий кубик травм і карту травм. Потім виберіть щось одне:

- » Глибоко вдихнути — перейдіть до запису 673.
- » Подивитися на власні руки — перейдіть до запису 677.

ЗАПИС 672

Особистий щоденник члена екіпажу №289

Раб виринув поруч із маяком без жодного попередження, налякавши нас усіх — та ще страшніше було йти з ним підпросторовим тунелем, який пролягав крізь королівство відвідувачів.

Зрештою, ми вигулькнули на «Vanguard». І з містка спостерігали, як наш посадковий модуль повільно розчавлюється в непрозорій зграї мікроорганізмів. «Vanguard» запустив дрон, щоб узяти зразок із безпечної відстані — ми також знайшли стелу Будівників, яка плавала глибоко в туманності. Мабуть, Будівники використовували цю систему, щоб перевірити, чи може космічне мікробне життя еволюціонувати в розумних істот. Поки що цього не сталося, але якщо ми дамо цим мікробам ще мільйон років, то чому б і ні.

Секція безпеки не хотіла більше залишатися поблизу зграї, тому ми покинули систему, щойно всі відкриття опинилися в надійному місці.

Отримайте 2 .

Отримайте унікальне відкриття 27.

Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового) на пошкоджений бік.

Перейдіть до запису 663.

ЗАПИС 673

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Я не могла перестати вдихати повітря. Усе моє тіло роздулося, як повітряна кулька, в голові стало легко. Я подивився вниз: мої ноги були дуже далеко — але земля... Я відлітала! Ні! Це неможливо! Мені потрібно було зібратися!

Кожен член екіпажу кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте четвертий кубик травм і карту травм. Потім виберіть щось одне:

- » Потрусити головами — перейдіть до запису 671.
- » Подивитися на власні руки — перейдіть до запису 677.

ЗАПИС 674

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: ШІ сказав, що даних недостатньо, а посадковий модуль уже має проблеми. Треба вибиратися з цих хмар!

[Пілот]: Але ми все ще можемо зібрати більше даних...

[Штурман]: Припини повторювати цю нісенітницю!

[Пілот]: У нас все добре. Знання того варті!

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » Продовжити політ у хмарах — перейдіть до запису 681.
- » Маневрувати геть — перейдіть до запису 712.

ЗАПИС 675

[Польова команда, оперативник 1]: Сержантко, будь ласка, порадьте щось. Нам потрібна допомога!

[Головний лікар, доктор Белл]: Їхні життєві показники в нормі. Такий стан не викликаний токсинами чи порушеннями метаболізму. Думаю, щось викликає в них галюцинації, хоча я не знаю, що саме.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Польова командо, негайно забирайтеся звідти!

[Польова команда, оперативник 2]: Усе марно. «Vanguard» нас не чує. Здається, мені страшно.

[Головний лікар, доктор Белл]: Сподіваюся, вони пам'ятають свої тренування. Один психологічний трюк, який часто працює у поганих снах — це подивитися на свої...

[Польова команда]: Віжімо! Треба забиратися звідси!

Перейдіть до запису 669.

ЗАПИС 676

Аудіозапис 14/73-С

[Оперативник 2]: Це... символ «Vanguard»?

[Оперативник 1]: Відійди, тобі, мабуть, привиділося.

*** Совання ***

[Оперативник 1]: Як це можливо? Зараз це не має значення. Ми візьмемо цю капсулу на борт.
Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1  і унікальне відкриття 26.

ЗАПИС 677

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Поглянувши на свої руки, я з огидою відсахнулася. Замість мого досить зношеного костюма я побачила дивний хітиновий придаток із двома кігтями. Я розтиснула й стиснула кулаки, відчуваючи глибоку, тривожну невідповідність. Мої руки не ВІДЧУВАЛИСЯ, як ці штуки. Я досі могла провести великим пальцем по пучках інших чотирьох пальців, хоча мої очі бачили щось зовсім інше.

А тоді мій розум ніби вимкнувся й перезавантажився. У моєму навушнику пролунав голос сержантки — я ще ніколи не була такою щасливою його почути.

Потім я помітила, що мої друзі повзають по землі переді мною, загрибаючи сіру гальку своїми зсудомленими тілами. Над ними нависала жаклива істота, велетенський жук у формі мозку, з шелепами, з яких капала нудотна рідина.

Виберіть випадковим чином члена екіпажу. Покладіть маркер на карту цього члена екіпажу. Гравець, який контролює цього члена екіпажу, обирає одне:

- » Спробувати розбудити своїх друзів — перейдіть до запису 697.
- » Спробувати побороти гігантського жука самотужки — перейдіть до запису 558.
- » Попросити «Vanguard» обстріляти істоту з орбіти (потрібне покращення містка В10, «Гармата-віндикатор») — перейдіть до запису 636.

ЗАПИС 678

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Фільтр замінено, як і полагаджено модуль каталізатора...

[Пілот]: Чудово! Поки тебе не було, я не спускав очей з твоєї консолі, але я думаю...

[Штурман]: Піворуч на шість градусів, зараз! Вгору на один градус!

...

[Штурман]: Ти ледь не завів нас у найсильніший шторм! Але так, ти впорався досить добре, враховуючи всі обставини.

Збільште індикатор відновлення на 3.

Перейдіть до запису 674.

ЗАПИС 679

Запис досліджень 14/67

Сканування цієї ділянки показало багато уламків і численні місця гравітаційних коливань. Обстеження тунелю, що веде туди, виявило сплески гравітаційного поля. За найближчими руїнами видніється велика зала. Єдиний безпечний шлях до неї веде під величезними уламками кам'яної кладки, які зависли в повітрі.

Виберіть щось одне:

- » Обрати безпечний шлях — розмістіть свого члена екіпажу в секторі 4.
- » Залишитися в цьому секторі.

ЗАПИС 680

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: В укриття, польова команда! Вогонь через 3... 2...

[Польова команда, оперативник 1]: Якщо мене підстрелять, друзі, може хто-небудь...

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: 1... Задіяти вогневу підтримку!

*** Вогонь із головної гармати «Vanguard» ***

Кожен член екіпажу кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте четвертий кубик травм і карту травм. Потім перейдіть до запису 553.

ЗАПИС 681

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Даних записано достатньо. Зберігаю дані в бортовий самописець.

[Пілот]: Бачиш? Я ж казав, що воно того варте.

[ШІ посадкового модуля]: Небезпека! Рівень радіації зростає.

[Штурман]: Та чи справді? Постривай! Ти це бачиш?

[Пілот]: Цю темну хмару?

[Штурман]: Це не хмара! Це твердий об'єкт, що пропливає над хмарами, набагато більший за «Vanguard»!

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травм.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до запису 685. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ЯДЕРНА АКТИВНІСТЬ

	Мить спокою	Нічого не відбувається	
	Турбулентність	Чи ми її очікували? Якщо  дорівнює 6 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 5  , зменште на  .	
	Вибух	Виберіть щось одне: » Маневр Кожен члену екіпажу 4  , зменште на  .	» Підняти щити! Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу отримує травму «Поранення».
	Смертельна радіація	Вижити Якщо  дорівнює 5 або більше, кожен член екіпажу  .	В іншому разі кожен член екіпажу отримує травму «Виснаження».

ЗАПИС 682

☐ А Отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців». Покладіть ЦОЛ Р315 у секторі 4.

☐ Б Отримайте 1 . Покладіть ЦОЛ Р316 у секторі 4.

ЗАПИС 683

Запис досліджень 14/95

Активация гравітаційного двигуна вплинула навіть на цю віддалену частину міста. Результатом гравітаційного зсуву став відкритий шлях до зали, але закрились практично всі інші проходи. Тунель, яким ми сюди потрапили, був знову заблокований зонами з високим показником g.

Виберіть щось одне:

- » Спробувати потрапити до великої зали — розмістіть свого члена екіпажу в секторі 4.
- » Залишитися в цьому секторі.

ЗАПИС 684

Звіт 14/02 про події, уривок

Попередньо нанісши на мапу вже відомі рої дронів і поля уламків навколо об'єкта, нам вдалось наблизитися до нього тихцем і без зайвих проблем. Попередня розвідка також дозволила нам швидко відкрити люк, що

веде у внутрішнє ядро Планети-корабля. Цього разу наша місія починалася справді просто...

- Якщо Планетопедія відкрита на с. **29–30** («Планета-корабель аррогаторів. Зовнішня оболонка») і ви ще не зберегли її, зробіть це зараз:

Якщо в збережених планетах (лоток В) є аркуш планетарних заміток вашої поточної планети, вилучіть його.

Важливо: «Зовнішня оболонка» і «Внутрішнє ядро Планети-корабля аррогаторів» мають бути збережені на різних аркушах планетарних заміток.

Потім візьміть чистий аркуш планетарних заміток і заповніть його наступним чином:
 - Напишіть угорі назву поточної планети (ту, що на полі планети).
 - Напишіть номер карти приземлення, яка зараз міститься в планетарному сканері.
 - Напишіть номер кожного сектора і назву будь-яких карт ЦОЛ у ньому. Коли таких карт більше однієї — записуйте їхні номери по черзі згори до низу. Позначте, чи було завершено сектор.
 - Напишіть номер кожного унікального відкриття на полі планети.
 - Напишіть назви загроз, які ще є на полі планети, та номера секторів з ними. Потім приберіть усі карти загроз та їхні фігурки з поля планети до коробки.
 - Помістіть аркуш планетарних заміток у збережені планети (лоток В).
 - Усі карти ЦОЛ із поля планети покладіть у цікаві об'єкти та локації (лоток А). Поверніть усі карти унікальних відкриттів з поля планети в унікальні відкриття (лоток А).
- Відкрийте Планетопедію на с. **30–31** («Планета-корабель аррогаторів. Внутрішнє ядро»).
- Перейдіть до **запису 687**.

ЗАПИС 685

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Сенсори не працюють!
[Штурман]: Просто ігноруй це. Ми майже на місці.
[Пілот]: Та ти жартуєш! Я не можу приземлитися з неробочими сенсорами!
[Штурман]: Посадковий модуль вже потрошений. Брутально приземлення нічого не змінить.
[Пілот]: Ти ж розумієш, що пізніше нам потрібно буде злетіти?

Отримайте 1 відкриття «Мінерал».
Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Негайно приземлитися** — перейдіть до **запису 693**.
- » **Відремонтувати сенсори** — гравці (командою) мають  за кожного члена екіпажу в польовій команді, потім перейдіть до **запису 689**.

ЗАПИС 686

Запис досліджень 14/55

Ця ділянка в глибині міста характеризується дуже мінливими гравітаційними полями. Серед них можуть бути неущкоджені будівлі.

Виберіть щось одне:

- » **Заглибитися в аномальні поля** — відправлені вперед дрони-розвідники підтверджують, що є шанс наблизитися до величної зали, яка видніється вдалині. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі **6**.
- » **Залишатися в цьому секторі**.

ЗАПИС 687

Запис досліджень 14/01A

Ми спустилися покрученим коридором вентиляції в центр Планети-корабля. Наші гравіметри показували невеликі зміни гравітаційного притягання при наближенні до внутрішньої частини цього корабля. Численні шари важкої броні, які ми пройшли на шляху вниз, заблокували наш зв'язок із «Vanguard». Нам довелося нести все наше спорядження та припаси з собою.

Після важкої подорожі ми нарешті спустилися по ринтуванню у зруйнований мегаполіс, що розкинувся всередині корабля. Дослідження всіх місць, які ми бачили з нашої позиції, могло б зайняти роки, але джерело аномалії фіксувалося всередині міста,

у великій будівлі, схожій на залу, яка здавалася неущкодженою. Це могло означати, що всередині була група стел, адже ми вже знали, що аррогатори могли зібрати багато обелісків у одному місці.

Дістатися цієї зали стало нашою першочерговою ціллю. Дрони-розвідники виявили маршрути різної складності від нас до пункту призначення. Ми знали, що маємо діяти обережно — один крок за межі такого маршруту міг означати смерть.

Це вороже середовище також вимагало від нас діяти швидко. Ми не знали, як Планета-корабель вплине на нас, якщо ми залишатимемося там надовго.

Ми досі не бачили жодного живого аррогатора, але було багато доказів того, що вони все ще мають бути десь поруч.

- Покладіть карту загрози «Гравітаційний розлам» у відповідний слот над полем планети. Розмістіть фігурку гравітаційного розламу в секторі **5**.
- Ця мапа використовує спеціальну механіку для переміщення в деяких секторах. Подивіться глобальну умову і її дію «Продовжуйте рух».
- Відкрийте книгу корабля на с. **24** і виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 688

[Польова команда, оперативник 1]: Використовуємо дрони, щоб привернути його увагу!

*** **Енергетичні розряди** ***

[Польова команда, оперативник 2]: [звук заряджання] Він у мене на прицілі. Ось тобі, інопланетний виродку!

*** **Вибух** ***

[Польова команда, оперативник 1]: Ауч, боляче?
[|||] на карті загрози в цьому секторі.

ЗАПИС 689

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Готово!
[Пілот]: Дякую. Тепер ми можемо безпечно приземлитися.
[Штурман]: Насправді це була гарна ідея. Дякую, що вмовив мене.

Збільште **індикатор відновлення** на **3**. Якщо його значення дорівнює **9**, перейдіть до **запису 723**.
В іншому разі перейдіть до **запису 693**.

ЗАПИС 690

*** **Звуки плазмових різаків** ***

[Польова команда]: Ми відкрили зовнішню оболонку й отримали доступ до хабу. Потрібна порада, центре зв'язку.

[Центр зв'язку]: Гарна робота, польова командо! Спробуйте обійти їхні системи. У нас немає боеприпасів, щоб позбутися всієї гармати, тож вам доведеться знайти спосіб упоратися з цим на місці.

[Польова команда]: Нутрощі схожі на будь-яку іншу техніку аррогаторів, яку ми бачили до цього. Налаштувати її систему «свій — чужий» так, щоб вона розпізнала в нас друзів, буде нескладно.

Перейдіть до **запису 682**.
Позначте квадратик **A** та виконайте текстову вказівку біля нього.

ЗАПИС 691

Запис досліджень 14/91

Гравітаційні коливання в цій зоні вшухли, коли ми активували гравітаційний двигун. Однак зайти до зали тепер неможливо. Уламки, які раніше якимось чином висіли в повітрі, тепер перекиваються нам шлях всередину. З іншого боку, службові тунелі, що ведуть у глиб міста, знову доступні.

Виберіть щось одне:

- » **Наблизитися до зали, наскільки можливо** — розмістіть свого члена екіпажу в секторі **4**.
- » **Використати службові тунелі, щоб заглибитися в місто** — розмістіть свого члена екіпажу в секторі **7**.
- » **Залишитися в цьому секторі**.

ЗАПИС 692

Звіт 14/02 про події

Пошуки входу до Планети-корабля забрали у нас досить багато часу. Вирушати в невідомість без додаткової підготовки і з обмеженими припасами було безглуздо. Після короткої консультації з центром зв'язку ми вирішили повернутися на корабель.

Перейдіть до запису 990.

ЗАПИС 693

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Ось місце, де ми можемо безпечно приземлитися. Мабуть.

[Пілот]: Це ж... та ок.

[Штурман]: З нашим летючим коритом я не можу придумати нічого кращого.

[Пілот]: Це буде нелегко.

- Відкрийте Планетопедію на с. 26–27 («Муспельгейм»).
- Замініть ЦОЛ у секторі 1 картою P292.
- Помістіть по 1 маркеру на планшет посадкового модуля за кожен бал індикатора відновлення. Потім скиньте індикатор відновлення з планшета посадкового модуля.
- Перейдіть до запису 477 і позначте квадратик біля літери А, не читаючи сам запис. Потім відкрийте книгу корабля на с. 24 й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 694

- Якщо цей квадратик не позначено, позначте його і перемістіть додаткову ціль O16 («Повалення титана») в конверт «В очікуванні...».

ЗАПИС 695

[Ідемієць-господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: Коли ви дивитеся на маску, то бачите себе. Це нагадування. Ви єдиний, хто живе у світі, який ви називаєте реальністю. Реальність — це проєкція у вашому розумі. Все є викривленим. Зміненим вами самотійно. Далеким від істини.

[Ідемієць-господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: Насправді кожен із нас самотній у цьому світі. Маска нагадує нам про це. Вона також нагадує нам, що коли ми говоримо з особою, ми не говоримо з нею по-справжньому. Ми говоримо з її образом, який створили у своїй уяві. Образ, спотворений нашими власними уявленнями про правду, що правильно, а що ні.

[Ідемієць-господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: У вашому світі ви такі ж, якими були, коли тільки потрапили сюди. У моему світі ви змінилися. Тепер я бачу вас інакше. Можливо, ближче до істини. Можливо, далі. Час покаже.

- Якщо цей квадратик не позначено, позначте його та отримайте 1 .

Позначте квадратик А в записі 905, прочитайте його текст і перейдіть до запису 630.

ЗАПИС 696

*** Звуки плазмового різака ***

[Польова команда]: Ми відкрили зовнішню оболонку й отримали доступ до хабу. Потрібна порада, центре зв'язку.

[Центр зв'язку]: Гарна робота, польова командо! Спробуйте обійти їхні системи. У нас немає боеприпасів, щоб позбутися всієї гармати, тож вам доведеться знайти спосіб впоратися з цим на місці.

[Польова команда]: Нутроші схожі на будь-яку іншу техніку аррогаторів, яку ми бачили до цього. Налаштувати її систему «свій — чужий» так, щоб вона розпізнала в нас друзів, буде нескладно.

Перейдіть до запису 682. Позначте квадратик Б і виконайте текстову вказівку біля нього.

ЗАПИС 697

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Я шалено намагалася розбудити своїх друзів, трясла їх і кричала, коли звір накинувся на мене. Останньої миті вони звелися на коліна. Разом ми поранили тварюку

й побігли, рятуючись, до посадкового модуля, який тепер добре було видно неподалік від нас.

Кожен член екіпажу кидає . Якщо хтось із членів екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте четвертий кубик травм і карту травм. Позначте квадратик Б у записі 915. Потім перейдіть до запису 707.

ЗАПИС 698

Звіт 14/03 про події

(...) З цього моменту місія пішла не за планом. Пробудження неактивних конструкцій, лазерні лабіринти, заздалегідь підготовані зони ураження — усе було спрямоване на те, щоб знищити нас. Нам ледь вдалось евакуюватися... Якщо ми коли-небудь спробуємо приземлитися там знову, я б порадив або поводитися якомога тихіше, або підірвати ядерним зарядом цей об'єкт з орбіти.

Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте усі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля. Відкрийте книгу корабля на с. 25 («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 699

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: До нас наближається сонячний вітер.

[Пілот]: Ти жартуєш, правда?

[ШІ посадкового модуля]: Мені не встановили бібліотеку жартів.

[Штурман]: Смішно, як завжди. Пілоте, ти готовий до ще одного раунду?

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки й застосуйте ефект викинутого результату з таблиці нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в таблиці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травм.
- Просуньтесь по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до запису 701. В іншому разі поверніться до кроку 2.

СОНЯЧНИЙ СПАЛАХ

	Підвищення температури	Виберіть щось одне: » Підставити під удар вантаж Втраťте 2 припаси. » Підставити під удар кабіну Якщо  дорівнює 4 або більше, кожен член екіпажу  . В іншому разі один обраний член екіпажу отримує травму «Опік».
	Нагода	Скористатися нею! Якщо  дорівнює 5 або більше, перейдіть до запису 701. В іншому разі нічого не відбувається.
	Радіація	Вижити Якщо  дорівнює 4 або більше, кожен член екіпажу   . В іншому разі кожен член екіпажу отримує травму «Виснаження».

ЗАПИС 700

Звіт /14–06 про події

Просуватися зруйнованим містом аррогаторів виявилось нелегко. Через мінливу гравітацію нам доводилося діяти у вкрай несприятливих умовах. І нам навіть не зустрівся жоден справжній аррогатор або якась з їхніх працюючих конструкцій.

Цей непочатий край інформації, на мою думку, потребує додаткових розвідувальних місій, які будуть краще підготовлені та забезпечені.

Перейдіть до запису 990.

ЗАПИС 701

Аудіозапис із кабіни пілота

[ШІ посадкового модуля]: Кисневий бак палає. Система життєзабезпечення під загрозою.

[Пілот]: Я не можу робити все водночас, ШІ!

[Штурман]: Ти й не робиш. Ти весь час сидиш за штурвалом. ШІ, ми можемо зробити це після приземлення?

[ШІ посадкового модуля]: Звичайно. Ваш шанс прожити так довго приблизно сімдесят відсотків.

[Штурман]: Краше, ніж підкидати монетку, правда ж?

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Відремонтувати мережу життєзабезпечення** — гравці (командою) повинні  для кожного члена екіпажу в польовій команді, потім перейдіть до **запису 708**.
- » **Летіти на пошкодженому посадковому модулі** — перейдіть до **запису 704**.

ЗАПИС 702

[Польова команда, оперативник 2]: ...і ми просто перемикаємо ось цей перемикач тут і...

*** **Обладнання вмикається** ***

[Польова команда, оперативник 2]: Вуаля! Працює!

[Польова команда, оперативник 1]: Народ, будьмо уважні, здається, ми розворушили осине гніздо!

Зовнішню поверхню Планети-корабля тепер залило червоним світлом. Здається, цього вузла достатньо для живлення найпростіших систем. Якщо карта глобальної умови **G33** міститься на полі планети, обнулите трек часу на ній.

Якщо карта глобальної умови **G33** відсутня на полі планети, покладіть її у слот глобальної умови.

Якщо карта **P318** («Тепловий вентиляційний отвір») міститься в секторі **6**, а карта **P317** («Механізоване машинне депо») — в секторі **5**, нічого не відбудеться. В іншому разі покладіть карту ЦОЛ **P318** у секторі **6**, а **P317** у секторі **5**.

Якщо на полі **вже є** вартовий аррогаторів:

Застосуйте **руйнівний промінь** із його карти загрози й вилучите маркер із червоного треку на його карті загрози.

Якщо вартового аррогаторів **ще немає** на полі:

Покладіть карту загрози «Вартовий аррогаторів» у слот загрози, а його фігурку — у секторі **6**.

Тоді читайте далі:

Якщо в секторі **4** є ЦОЛ «Неактивна оборонна батарея», перейдіть до **запису 776**.

Якщо в секторі **4** є карта ЦОЛ **P315** («Модифікована оборонна батарея»), перейдіть до **запису 779**.

Якщо в секторі **4** є карта ЦОЛ **P316** («Відремонтована оборонна батарея»), перейдіть до **запису 777**.

ЗАПИС 703

Запис 14/01 досліджень

Пересуватися з одного місця в інше в ядрі Планети-корабля нелегко. Ми часто ходимо по колу, а потім з'ясовуємо, що наш внутрішній годинник не зрушив з місця ні на секунду. Вся ця велика куля речовини, що коливається-переливається, м'яко кажучи, нервує.

Якщо ви в секторі **2**, перейдіть до **запису 629**.

Якщо ви в секторі **3**, перейдіть до **запису 638**.

Якщо ви в секторі **4**, перейдіть до **запису 647**.

Якщо ви в секторі **5**, перейдіть до **запису 661**.

Якщо ви в секторі **6**, перейдіть до **запису 679**.

Якщо ви в секторі **7**, перейдіть до **запису 686**.

ЗАПИС 704

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Було не так вже й погано, правда ж?

[Штурман]: Ти збожеволів?

[Пілот]: Може, нам варто пірнути в хмари, дослідити...

[Штурман]: Ні! Ми зазедве летимо!

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності

немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Полетіти в хмари, щоб дослідити їх** — перейдіть до **запису 681**.
- » **Уникати хмар** — перейдіть до **запису 712**.

ЗАПИС 705

[Польова команда, оперативник 1]: Центре зв'язку, ми наближаємося до оборонних позицій. Зброя такого ж зразка, як і на Eye of the Void. Схоже, також неактивна.

[Центр зв'язку]: Прийнято, перший.

*** **Кроки** ***

[Польова команда, оперативник 1]: Центре зв'язку, ми знайшли щось схоже на центр керування батареєю. Зараз ми спробуємо отримати доступ.

[Центр зв'язку]: Тільки не розворушіть осине гніздо, перший.

[Польова команда, оперативник 2]: [бурмотіння]... Дякую, ви дуже допомогли.

*** **Звуки плазмового різака** ***

Перевірте, чи позначено квадратик у **записі 940**, не виконуючи запис.

Якщо позначено, перейдіть до **запису 690**. Якщо ні, перейдіть до **запису 696**.

ЗАПИС 706

Якщо ви в секторі **2**, перейдіть до **запису 769**.

Якщо ви в секторі **3**, перейдіть до **запису 759**.

Якщо ви в секторі **4**, перейдіть до **запису 774**.

Якщо ви в секторі **5**, перейдіть до **запису 784**.

Якщо ви в секторі **6**, перейдіть до **запису 691**.

Якщо ви в секторі **7**, перейдіть до **запису 683**.

ЗАПИС 707

[Польова команда, оперативник 1]: Давайте, хутчіш! Закрийте спуск!

*** **Перегородка закривається** ***

*** **Герметизація шлюзу** ***

[Польова команда, оперативник 2]: Фух. Це було... щось. Забираймося звідси, доки ця штука не спробувала ще раз.

[ШІ посадкового модуля]: Підготовка до зльоту. Вмикаю головний двигун.

[Польова команда, оперативник 1]: Зроби це чимшвидше, будь ласка! Хто-небудь бачить цю штуку? Що вона робить?

[Польова команда, оперативник 2]: Вона на восьму годину від нас, сидить там, на відкритій місцевості. Наче раптово втратила інтерес. Навіть не дивиться на нас. Вона дивиться... вгору?

[Польова команда, оперативник 1]: Бачите цю яскраву крапку в небі? Здається, цей жук дивиться на «Vanguard».

[Польова команда, оперативник 2]: Думаєш, йому відомо, що таке космічний корабель?

[Польова команда, оперативник 1]: Байдуже. Забираймося звідси.

Зніміть усі маркери з карт членів екіпажу (не заряджених).

Перейдіть до **запису 748**.

ЗАПИС 708

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Вогонь згас. Система життєзабезпечення запрацює через деякий час.

[Пілот]: Гарна новина. Дякую.

[Штурман]: Сподіваюся, ми скоро приземлимося...

Збільште **індикатор відновлення** на **3**.

Перейдіть до **запису 704**.

ЗАПИС 709

Через деякий час енергія вичерпується, але є ймовірність, що вузол можна реактивувати — це може дати шанс розправитися з ворогами або підготуватись до остаточної втечі до теплового вентиляційного отвору.

Скиньте карту **G33**.

Скиньте карти ЦОЛ **P318** («Тепловий вентиляційний отвір») з сектора **6** і **P317** («Механізоване машинне депо») з сектора **5**.

Тоді:

- Якщо в секторі **4** є карта ЦОЛ **P313** («Активна оборонна батарея»), перейдіть до **запису 767**.
- Якщо в секторі **4** є карта ЦОЛ **P314** («Гакнута оборонна батарея»), перейдіть до **запису 812**.

ЗАПИС 710

Киньте D10 і перевірте результат нижче. Якщо квадратик не позначено, позначте його та виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо квадратик уже позначено, позначте й виконайте перший непозначений квадратик під ним. Якщо всі квадратики вже позначено — виконайте вказівку найнижчого.

0: ☐ Аррогатори намагаються штурмувати місток!
Покладіть карту **P233** («Напад аррогаторів!») поверх будь-якої карти в секторі **1**.

1–2: ☐ Перейдіть до **запису 376**.

3: ☐ Перейдіть до **запису 751**.

4–5: ☐ Перейдіть до **запису 617**.

6: ☐ Перейдіть до **запису 820**.

7: ☐ Перейдіть до **запису 522**.

8: ☐ Перейдіть до **запису 427**.

9: ☐ Перейдіть до **запису 447**.

☐ Нічого не відбувається.

ЗАПИС 711

Якщо місія **M182** розкрита, перейдіть до **запису 718**.

В іншому разі читайте далі.

[Польова команда, оперативник 1]: У нас є поранені! Ми повертаємося.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Звісно, безпека понад усе. Та капітан буде незадоволений.

[Польова команда, оперативник 1]: Чорти б його побрали! Ми теж незадоволені, але я сподіваюся, що обійдеться без жертв!

Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте всі не унікальні відкриття з планшета посадкового модуля. Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») і почніть керування кораблем.

ЗАПИС 712

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Тут... так спокійно.

[Пілот]: Хіба для тебе. Я намагаюся уникати підступних течій, а з пошкодженим кораблем це досить складно.

[Штурман]: Можливо. Але все одно гарно.

Кожен член екіпажу оновлює .

Перейдіть до **запису 714**.

ЗАПИС 713

[Польова команда, оперативник 1]: Центре зв'язку, ми біля входу в Споруду.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ознаки життя?

[Польова команда, оперативник 2]: Жодних. Це місто-привид.

[Польова команда, оперативник 1]: Але воно прекрасне, центре зв'язку. Ці інопланетні руїни викликають трепет.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Прийнято, польова команда. Раджу вам трохи відпочити, перш ніж йти далі. Ми не знаємо, наскільки Споруда простягається вглиб.

[Польова команда, оперативник 2]: Нам не треба двічі повторювати.

Замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **P407**.

ЗАПИС 714

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Зараз тут спокійно. Але я не знаю, куди ми летимо.

[Штурман]: Якщо не помиляюся... Подивися праворуч!

[Пілот]: Ого! Величезний. Як він тримається на воді?

[Штурман]: Без поняття. Але ми можемо приземлитися на...

[ШІ посадкового модуля]: Зафіксовано сонячний спалах! Усі сенсори вимкнулись!

[Штурман]: Чорт! Ти зможеш приземлитися без них?

[Пілот]: Можливо...

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

» **Поспішне приземлення** — перейдіть до **запису 721**.

» **Відремонтувати сенсори** — гравці (командою) мають  для кожного члена екіпажу в польовій команді, потім перейдіть до **запису 716**.

ЗАПИС 715

[Польова команда, оперативник 1]: Ми пройшли! Тепер я бачу поверхню.

[ШІ «Vanguard»]: Очікуваний час приземлення: Т-3.

[Старша помічниця, майорка Дал]: Місце приземлення для вас вибрали наші господарі. Це смуга землі перед комплексом споруд, які, як ми вважаємо, є головним містом цієї планети.

[Польова команда, оперативник 2]: Я бачу зону приземлення... Вона порожня. Нас ніхто не чекає!

[Старша помічниця, майорка Дал]: Так. Ми сподівалися, що тут буде якийсь привітальний комітет, або принаймні посол, з яким можна буде поговорити. Здається, в них так не прийнято.

[Польова команда, оперативник 1]: Просто чудово... То що ж нам робити? Повертатися?

[Старша помічниця, майорка Дал]: Звісно, ні! Ви маєте використати час на планеті з максимальною користю й дізнатися все, що може допомогти нам зрозуміти цю расу, навіть якщо для цього нам знадобиться більше однієї наземної місії. Є три області, які становлять для нас найбільший інтерес. Звичайно, це їхнє священне місто, хоча воно й виглядає покинутим. Ми також вловлюємо дуже слабкий сигнал стели Будівників із канйону на дні сусіднього моря. І нарешті, наші ксенологи хотіли б, щоб ви вивчили природне середовище проживання населення цього світу. Ми підозрюємо, що ідеміїці уважно стежитимуть за вашими діями. Не забувайте: ви — посли від усього нашого виду! І не втрачайте пильності. Той факт, що це дружня, населена планета, означає, що ви у відносному спокої зможете її досліджувати. Однак це все ж середовище проживання інопланетян, і воно може таїти в собі невідомі нам небезпеки.

Перейдіть до **запису 454**.

ЗАПИС 716

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Готово.

[Пілот]: Дякую. Тепер приземлення буде значно простішим.

[Штурман]: Та без проблем. Мені хочеться жити, ти ж знаєш.

[Пілот]: Що ж, про життя ми потурбуємося після приземлення.

[Штурман]: Гарний каламбур.

[Пілот]: Що?

Збільште **індикатор відновлення** на **3**. Якщо його значення дорівнює **9**, перейдіть до **запису 723**.

В іншому разі перейдіть до **запису 721**.

ЗАПИС 717

[Ідемієць-господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: «Місто не порожнє, поки я тут». Я уточню відповідь, польова команда.

[ШІ «Vanguard»]: ...

[Ідеміський господар]: ...

[ШІ «Vanguard»]: Він повторює, що місто не порожнє. Здається, більшість ідеміїців не живуть тут постійно,

але це досі їхня столиця. Якщо у вас буде можливість оглянути їхні будинки, ми могли б довідатися більше.

Перейдіть до **запису 630**.

ЗАПИС 718

Член екіпажу, який має отримати четверте поранення, кидає всі свої кубики травм. Якщо випадає 1  і 1  АБО 2 , член екіпажу гине: витягніть його карту з протектора рангу та поверніть усі його кубики у відсік секції, а спорядження — в арсенал. Дослідження планети продовжується без нього.

Якщо він викинув щось інше, продовжуйте гру.

Якщо це був останній член екіпажу, покладіть жетон «Місію провалено» поруч із книгою корабля, відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 719

[Польова команда, оперативник 1]: Центре зв'язку, у нас тут щось велике.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Ми фіксуємо більше гравітаційних зсувів, польова команда. Обережніше натискайте кнопки.

[Польова команда, оперативник 2]: Думаю, ми знайшли ТУ кнопку.

[Польова команда, оперативник 1]: Центре зв'язку, хто б не жив тут багато століть тому — вони намагалися контролювати припливи й відпливи, і, роблячи це, наблизили свій місяць надто близько. Колись Іден був вкритий морями, а вони зробили його пустельним, безплідним.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Прийнято, польова команда. Це пояснює, чому залишки їхнього місяця знаходяться так далеко за межею Роша, і чому він повільно розпадається. Ми можемо вивчити цей маніпулятор припливів детальніше на борту «Vanguard». Дивно, як раса, обмежена однією планетою, змогла розробити технологію такої потужності.

[Польова команда, оперативник 1]: У мене є ідея, як їм це вдалось. Хтось може допомогти мені з цим корпусом?

*** Звук металевих пластин, що рухаються ***

[Польова команда, оперативник 2]: Стій. Це воно?

[Польова команда, оперативник 1]: Ви нас чуєте, «Vanguard»? Споруда побудована навколо стели. Це підсилювач. Схоже, вони дослідили гравітаційний якір обеліска Будівників і навчилися якось маніпулювати цим полем, щоб створювати гравітаційні явища.

[Центр зв'язку, сержантка Шу]: Це має сенс. Для раси, яка настільки залежала від моря, контроль над припливами був дуже важливим.

[Польова команда, оперативник 1]: Прикро, що для них це погано закінчилося...

Скиньте місію **M181**, якщо її розкрито. Перейдіть до **запису 594** і позначте квадратик поруч із літерою **Б**, не читаючи самого запису — якщо обидва квадратики (**А** і **Б**) позначено, вилучіть карту приземлення **L16** із гри.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Перейдіть до **запису 55**.

ЗАПИС 720

Наступний список допоможе вам перезібрати навчальні колоди після їх розпакування.

Навчальна колода А

- 1 карта «Цим боком догори!» — верхня карта
- 4 карти членів екіпажу
 - Ріку Хашімура
 - Амір Зейнаб
 - Йоппе Ульріх
 - Чо Чже Йонг
- 12 навчальних карт секцій («Витривалість», «Резервний план», «Тактика зволікання», «Метод спроб і помилок», «Тимчасове лікування», «Прорахований ризик», «Атлетизм», «Народився в сорочці», «Ривок», «Спеціалізований набір інструментів», «Екстрене укриття», «Маяк-дороговказ»)
- 1 карта місії **M01**
- 11 карт цікавих об'єктів та локацій (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1 карта місії **M02**

- 1 карта місії **M03**
- 1 карта глобальної умови **G01**
- 1 дослідницький проєкт **R01** («Чужорідні матеріали»)
- 1 карта «Більше карт немає!» — нижня карта

Разом: 34 стандартні карти

Навчальна колода Б

- 1 карта «Цим боком догори!» — верхня карта
- 1 навчальна карта підвищення рангу
- 1 карта унікальне відкриття **1**
- 4 карти травм «Просто подрапина!»
- 5  карт подій
- 1 карта «Більше карт немає!» — нижня карта

Разом: 13 маленьких карт

ЗАПИС 721

Аудіозапис із кабіни пілота

[Штурман]: Ось місце, де ми можемо безпечно приземлитися. Мабуть.

[Пілот]: Це ж... та гаразд.

[Штурман]: З нашим летючим коритом я не можу придумати нічого кращого.

[Пілот]: Це буде нелегко.

Відкрийте Планетопедію на с. **26–27** («Муспельгейм»).

Замініть ЦОЛ у секторі **1** картою **P291**.

Помістіть по **1** маркеру на планшет посадкового модуля за кожен бал **індикатора відновлення**. Потім скиньте **індикатор відновлення** з планшета посадкового модуля.

Перейдіть до **запису 477** і позначте квадратик біля літери **А**, не читаючи сам запис. Потім відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 722

Відкрийте планетопедію на с. **26–27** («Муспельгейм»).

Замініть ЦОЛ у секторі **1** картою **P291**.

Помістіть **7** маркерів на планшет посадкового модуля.

Відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 723

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Чудова робота! Посадковий модуль працює так, наче тільки із заводу!

[Штурман]: Навігаційна система все ще не працює. Але я можу дати тобі нові координати для найкращого наближення.

[Пілот]: Зможеш сказати, куди нам летіти, щоб ми могли побачити об'єкт згори?

[Штурман]: Так точно!

[ШІ посадкового модуля]: На схід від місця приземлення виявлено ділянку з рідкісними металами.

- Відкрийте Планетопедію на с. **26–27** («Муспельгейм»).
- Замініть ЦОЛ у секторі **6** картою **P299**.
- Розмістіть будь-яку кількість членів екіпажу в секторі **6**.
- Помістіть по **1** маркеру на планшет посадкового модуля за кожен бал **індикатора відновлення**. Потім скиньте **індикатор відновлення** з планшета посадкового модуля.
- Перейдіть до **запису 477** і позначте квадратик біля літери **А**, не виконуючи решту тексту запису. Потім відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети».

ЗАПИС 724

- Покладіть карту **P240** («Пошкоджений вантажний відсік») у свій сектор, якщо її там ще немає.
- Якщо сума **рангів** обраних вами членів екіпажу дорівнює **3 або більше**, просуньтеся зеленим треком на карті **P240** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу **секції інженерії** просуньтеся зеленим треком на карті **P240** на два.
- За кожного обраного члена екіпажу з трансформуванням  або  на карті члена екіпажу просуньтеся зеленим треком на карті **P240** на два.

Якщо маркер на зеленому треку досягнув поля із наслідками: киньте 3 кубики травм для кожного обраного члена екіпажу. Якщо ви викинете або 1  і 1 , АБО 2 , член екіпажу гине: покладіть його в слот «Бойові втрати» поруч із полем. Після завершення всіх

кидків покладіть уцілілих членів екіпажу в незадіяний екіпаж (лоток В). Тоді перейдіть до **запису 732**.

Якщо маркер на зеленому треку не досяг поля із наслідками: обрані вами члени екіпажу не змогли досягти цілі та загинули: покладіть їх у слот «Бойові втрати» поруч із полем. Вам необхідно відправити іншу команду для завершення завдання! Перейдіть до **запису 622**.

ЗАПИС 725

[Центр зв'язку]: Приготуйтеся до опадів! Велика хмара киплячого металу наближається до вашої ділянки.

[Пілот]: Посадковий модуль витримає. Мабуть.

[Центр зв'язку]: Удачі, польова команда.

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 5  і 4 , перейдіть до **запису 722**. В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблички нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в табличці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, перейдіть до **запису 722**. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ДОЦІЗ РОЗПЛАВЛЕНОГО МЕТАЛУ

	Несправність гіроскопів	Виберіть щось одне: » Вирівнятися: Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 2  . » Відремонтувати гіроскопи: кожен член екіпажу 6  .
	Небезпечна нагода	Спробуйте скористатися нею! Якщо  дорівнює 5 або більше, просуньтеся треком приземлення на один. В іншому разі кожен член екіпажу 2  .
	Злива розплавленого металу	Витримати: Кожен член екіпажу 5  , зменште на  .
	Пробито вантажний відсік	Витримати: Втраťте 5 припасів, зменште на  . АБО Кожен член екіпажу 3  .

ЗАПИС 726

Якщо ваш посадковий модуль має щонайменше 3  і 4 , поставте маркер у слот «Приземлення успішне» й перейдіть до кроку 4.

В іншому разі розпочніть процедуру приземлення:

- На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовий слот (позначений літерою «С» на треку приземлення).
- Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблички нижче та перейдіть до наступного кроку. Якщо підходить більше ніж один варіант, виберіть лише один (ви не можете вибрати варіант, який не вдасться виконати повністю). Якщо вашого результату немає в табличці, перейдіть до наступного кроку. У рідкісних випадках, коли член екіпажу має отримати четверту травму, проігноруйте цю карту та кубик травми.
- Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі останнього слота.
- Якщо маркер не досяг слота «Приземлення успішне» на треку приземлення, поверніться до кроку 2. Якщо ж маркер там — ви приземлились успішно:
 - Відкрийте Планетопедію на с. 24–25 («Ідеміська спільнота»), якщо вона ще не відкрита на цій сторінці.
 - Покладіть карту загрози «Ідеміський пілігрим» у відповідний слот над полем планети, також розмістіть фігурку ідеміського пілігрима в секторі 7.
 - Перейдіть до **запису 715**.

ЕНЕРГЕТИЧНИЙ ШТОРМ

	Турбулентність	Виберіть щось одне: » Пристебнутися! Якщо  дорівнює 3 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал. » Убезпечити вантаж Якщо  дорівнює 2 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі кожен член екіпажу 2  .
	Сила вітру 10	Витримати: Якщо  дорівнює 3 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») й переверніть поточний посадковий модуль (окрім базового) на пошкоджений бік.
	Сонячні спалахи	Виберіть щось одне: » Активувати електро-магнітне екранування Якщо  дорівнює 3 або більше, перемістіть 1 модифікацію посадкового модуля в конверт «В очікуванні...», а 1 обраний член екіпажу отримує травму «Опик». В іншому разі кожен член екіпажу отримує травму «Опик». » Сховатися в щільній атмосфері Якщо  дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі поверніть 2 випадкові карти спорядження в арсенал.
	Попутний вітер	Скористатися нагодою Якщо  дорівнює 4 або більше, просуньтеся треком приземлення на 2.

ЗАПИС 727

«Тепер ми були в гроті, зі стелі якого ріс великий кристал. У напрямку, звідки йшов слабкий сигнал стели, вниз вело два тунелі».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Піти в лівий коридор** — перейдіть до **запису 741**.
- » **Піти в правий коридор** — перейдіть до **запису 763**.

ЗАПИС 728

Делікатна маска розколюється у ваших руках, а ремісник виганяє вас із майстерні! Замініть карту у вашому секторі картою **P001**. Перейдіть до **запису 259**.

ЗАПИС 729

Особистий запис, член екіпажу №213

Ірисова діафрагма сфокусувала сонячну плазму в розпечений струмінь, який пронісся коридором. На наших костюмах одразу засвітилися попереджувальні вогні. Навіть докторка Корі не передбачила зустріч із такими температурами...

Замініть карту в секторі 1 на **P432** («Фокусування ірисової діафрагми»).

Якщо карта **P433** («Перевернутий наріжний камінь») міститься в секторі 2, перейдіть до **запису 765**.

В іншому разі покладіть карту **P434** в секторі 2. Потім усі члени екіпажу в секторах 1 і 2 кидають .

Підказка: промінь вдаряється об поверхню наріжного каменю! Щоб промінь рухався далі, ви маєте щось зробити.

ЗАПИС 730

[Капітан Веймен]: Кликali мене, пані докторко?

[Докторка Корі]: Ми майже готові до запуску, капітане. Будь ласка, станьте за лінію.

[Капітан Веймен]: Ви впевнені, що це безпечно? А якщо цей супутник — пастка?

[Докторка Корі]: Малоймовірно. Як бачите, це витвір

тієї ж технології, що й Eye of the Void. Він навіть використовує той самий механізм маскування. Якби якийсь орбітальне сміття не пошкодило його, то нам ніколи не вдалося б його знайти. Ми не до кінця розуміємо технологію Будівників, але цей пристрій містив лише джерело живлення, антену з сенсорами, націлену на планету, і цю деталь, яку ви зараз бачите перед собою. Деталь, яка, як ми вважаємо, відповідала за передачу даних із планети в якийсь інше, далеке місце.

[Капітан Веймен]: До Eye of the Void? Думаєте, саме це використовували Будівники, щоб шпигувати за нами?

[Докторка Корі]: Цілком можливо. Відколи ми отримали їхнє послання, ми замислювалися, як Eye могло перехоплювати земні радіо- й телепередачі. Ми надто далеко, щоб будь-який наш сигнал міг досягти його. Більшість із нас припустили, що там має бути... спостерігач. Пристрій, здатний шпигувати за нами й ретранслювати наші передачі з надсвітловою швидкістю. Здається, саме це ваша польова команда знайшла на орбіті. Спостерігача, якому доручили стежити за досліджуваною ними планетою.

[Капітан Веймен]: І є лише один спосіб дізнатися достеменно?

[Докторка Корі]: Так. Будь ласка, відійдіть, капітане. Зелене світло, Джосе? Давай увімкнемо цю штуку.

[Доктор Френк]: Вмикаю через 3... 2... 1...

*** Дивний гул ***

[Ретранслятор із Чорного лицаря]: [Нерозбірливо] Чорт! Увімкнувся? Покличте [Нерозбірливо]

[Капітан Веймен]: Ще одне записане послання?

[Докторка Корі]: Ні. Здається, ретранслятор отримує це у реальному часі. Але як...

[Ретранслятор із Чорного лицаря]: [Нерозбірливо] Чуете нас? Це ви, «Vanguard»?

[Капітан Веймен]: Що ж, побий мене грім...

Отримайте 1 .

Перейдіть до запису 735.

ЗАПИС 731

[Старша помічниця, майорка Дал]: Хороша ідея. Якщо ця планета справді є їхньою батьківщиною, вивчивши більше про її природне середовище, ми зможемо дізнатися про їхню еволюцію. Крім того, зосередившись на природному середовищі цієї планети, ми можемо показати нашим господарям, що наша місія тут – вивчення та відкриття.

Покладіть карту **M122** («Колиска») в слот місії з правого боку поля планети. Перейдіть до запису 736. Інші додаткові карти місії поверніть у місії.

ЗАПИС 732

- Замініть карту **P240** («Пошкоджений вантажний відсік») у вашому секторі картою **P002**.
- Отримайте 1 .

ЗАПИС 733

Член екіпажу, який виконує цю спеціальну дію, або будь-який член екіпажу, що допомагає, в тому ж секторі, може , щоб вкласти в п'єдестал частину своїх спогадів і досвіду. Цей кубик буде втрачено назавжди. Покладіть пожертвований кубик у слот на карті ЦОЛ у вашому секторі будь-якою гранню догори. Грань, яку ви оберете, визначить одну з іконок спеціальної дії «Відкрийте замок» у секторі 9. Якщо на обраній грані є дві іконки, ви зможете використати будь-яку з них, щоб відкрити замок.

Зверніть увагу: будь-які ефекти, які змінюють або накривають карту ЦОЛ, також вилучають кубик. Якщо так станеться, вилучіть його з гри назавжди.

ЗАПИС 734

«Костюми скрипіли, пристосовуючись до тиску, поки ми спускалися все глибше й глибше. Хоча до берега було недалеко, дно розламу простягалось майже на два кілометри вниз. І що вражає ще більше: це було не природне утворення. Наші сканування показали, що вся ця територія була зруйнована й затоплена внаслідок використання якоїсь невідомої зброї масового знищення – понівечені частини тисячолітніх споруд стирчали зі скелі, а фрагменти руїн, помітні на перекинутих скелях, вказували, що колись це було велике місто. Можливо,

навіть більш визначне, ніж нинішня столиця ідеміїців.

Шойно ми досягли чорного дна, наші піхтарі освітили ціле кладовище старих бойових машин, які тепер стали домівкою для звивистих істот глибин. У далекому минулому тут відбулася жаклива битва. В її центрі була стела, за яку й боролися ці дві сили. Наші ксенолінгвісти одразу ж почали розшифровувати ключовий символ на цьому обеліску. Базуючись на даних із попередніх стел, вони повідомили нам, що символ, швидше за все, означає "Істина".

Схоже на те, що ідеміїці вели спустошливі війни, доки не дізналися, що об'єктивної істини не існує. Спочатку вони гадали, що їхні творці хотіли, щоб вони слідували єдиній істині, та не були в змозі домовитися, що це за істина.

Якщо карту місії **M121** уже відкрито, скиньте її. Позначте квадратик **Б** у записі **905**.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені – вказівку найнижчого.



Перейдіть до запису 55.

ЗАПИС 735

Журнал капітана, запис D-629

Ніколи раніше я не бачив, аби безмежна радість так швидко змінилася відчаєм.

Ми були здивовані й щасливі, коли на тому кінці дроту виявилась Земля. Наші подорожі все більше віддалялися від дому, і ніякий зв'язок не міг нас наздогнати.

На щастя, надсвітловий зонд, який ми відправили на Землю після наших попередніх знахідок в Eye of the Void, знайшов шлях додому. Отримавши послання Будівників, провідні вчені Землі дійшли того ж висновку, що й ми. Вони зрозуміли, що хтось шпигує за Землею, перехоплює її передачі й передає їх на Eye, щоб останнє могло зв'язатися з нами, шойно ми прибудемо.

Вони обшукали кожен дюйм Сонячної системи й таки знайшли нашого Чорного лицаря прямо на орбіті Землі. Вони розібрали його, вивчили й швидко виявили найбільш загадковий елемент: ретранслятор квантової сплутаності для майже миттєвого зв'язку. Коли ми увімкнули наш ретранслятор, їхній вже працював, чекаючи та скануючи будь-які сигнали.

Тепер у нас був спосіб миттєво зв'язатися з нашим рідним світом.

Я не міг тримати це в таємниці. Після того, як ми закінчили зустрічі на високому рівні та брифінги з керівниками Ініціативи «Vanguard» на Землі, я надав кожному члену екіпажу по одній годині для спілкування зі своїми сім'ями та близькими, якщо вони цього хотіли. Наша місія тепер не мала визначеної дати завершення. Ми мали проводити дослідження, доки не дізнаємося все про Будівників, їхні стели та їхнє послання. Це означало, що ті з нас, хто ще плевав надію коли-небудь побачити свої сім'ї, тепер втратили її. Можливість ще раз поговорити зі своїми близькими була удачею.

Десять посеред слізних зустрічей і прощань мені терміново зателефонували з офісу Ініціативи «Vanguard». Цілком таємно. На містку залишилися тільки я і лідери секцій. Наші звіти зі зруйнованої планети Кришталь налякали їх. З ядром Землі відбувалося щось неправильне. У глибинах нашої планети росла структура, моторошно схожа на ту, що приречена на загибель Кришталь. Земля мала повторити її долю: бути розірваною зсередини кристалічним наростом. Лише «Vanguard» міг дізнатися, що це таке – і як його зупинити.

Якимось чином ця новина швидко дійшла до екіпажу. Не знаю, добре це чи погано. Але тепер нас усіх об'єднала похмура рішучість. Наша місія перетворилася на перегони з часом. Єдиний шанс врятувати нашу планету – дістатися спадщини, про яку говорили Будівники, або зібрати знання, які допоможуть зупинити кристал, доки не стало надто пізно...

Нам потрібно активізувати наші пошуки і знайти значно більше стел – якнайшвидше. Я вже дав завдання нашим інженерам встановити новий детектор, налаштований на унікальну сигнатуру стел. Та це займе певний час. А поки ми маємо дослідити ще дещо.

- Візьміть покращення містка **B03** («Антену дальнього виявлення») і покладіть її в конверт «В очікуванні...».

- Знайдіть карту ситуації **S16** («Незавершені справи») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (поток В).

Важливо: ваше нове покращення містка стане доступним під час наступного керування кораблем — зойно ви його встановите, то також отримаєте нову ціль кампанії.

Підказка: якщо ви не завершили декілька дослідницьких і виробничих проєктів, подумайте над тим, щоб використати науково-дослідну лабораторію й виробничий комплекс ще трохи, перш ніж просуватися далі кампанією.

ЗАПИС 736

Якщо карту місії **M123** було відкрито, відкрийте книгу корабля на с. **24** й виконайте процедуру «Почніть дослідження планети». В іншому разі читайте далі.

«Вільше не самотні: історія першого контакту», уривок із книги

Шойно двері посадкового модуля відчинилися, наші сонячні візори перемкнулися на максимальне затемнення, на мить осліпивши нас. Два сонця висіли в небі, накочуючи хвилі спеки на цю дивну землю. Ми розбредилися зоною приземлення, виконуючи стандартні перевірки — місто ідеміців вималювалося вдалині, наче купа хаотично розставлених блоків.

За мить на горизонті з'явилася самотня постать, що мерехтіла в розпеченому повітрі. Один ідемієць наближався до нас, тримаючи в руках щось спілучо яскраве.

Коли істота вже була досить близько, ми помітили, що вона тримає велику золоту тачу з маленькими купками палаючої матерії, яка сильно диміла, і великою купкою білого порошку по центру.

Маска на лиці істоти відображала наші здивовані обличчя. Істота схилила голову і простягнула нам золоту тачу. Вона очікувально подивилася на нас, наче ми мали знати, що робити.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однотайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Скуштувати порошок** — перейдіть до запису **4**.
- » **Загасити пахощі** — перейдіть до запису **67**.
- » **Посипте порошком голови** — перейдіть до запису **109**.
- » **Візьміть тачу й дайте істоті щось натомість** — перейдіть до запису **168**.
- » **Відмовтеся від тачі** — перейдіть до запису **259**.

ЗАПИС 737

- Поверніть усі кубики секцій у відповідні відсіки секцій.
- Поверніть усі карти спорядження в арсенал.
- Вилучіть із гри всі карти членів екіпажу з планшетів екіпажу і покладіть їхні протектори рангів у відповідні відсіки секцій.
- Поверніть усі карти секцій у відповідні відсіки секцій.
- Поверніть усі карти з поля планети, включно з картами загроз, у відповідні лотки для карт.
- Перемістіть усі здобуті унікальні відкриття з планшета посадкового модуля у відповідні слоти в книзі корабля (с. **30**). Скиньте всі інші знайдені відкриття.
- Вилучіть усі мініатюри членів екіпажу, фігурки загроз і посадкового модуля, жетони й маркери з поля планети.
- Перейдіть до запису **580**, щоб розпочати нове приземлення.

ЗАПИС 738

Запис досліджень 14/99—2

Отримати доступ до інформації, яка містилася в стелах, виявилось непростим завданням. Зірвані зі своїх гравітаційних якорів, підпорядковані гравітаційним двигунам, ці артефакти, за браком кращого терміну, то з'являлися, то зникали. Секція науки вже рясно засипана теоріями про те, як аррогаторам вдалося транспортувати і зберігати так багато артефактів в одному місці.

☐ Позначте цей квадратик і перейдіть до запису **789**. Якщо цей квадратик уже позначено, перейдіть до запису **784**.

ЗАПИС 739

[Старша помічниця, майорка Дал]: Ви знаєте, що робити, польова команда. «Vanguard» досі знаходиться на орбіті цього світу, занадто пошкоджений, щоб досягти інших координат. Слухайте, я не знаю як сильніше наголосити, наскільки ми ПОТРЕБУЄМО допомоги ідеміців. Будь ласка, зробіть все можливе, щоб її отримати.

[ШІ «Vanguard»]: Наближаємося до верхніх шарів атмосфери. Час приземлення: T-10.

- Відкрийте Планетопедію на с. **24–25** («Ідеміська спільнота»).
- Покладіть карту додаткової місії **M123** у слот додаткової місії з правого краю поля планети, якщо її там ще немає.
- Перейдіть до запису **726**.

ЗАПИС 740

Аудіозапис із «Vanguard», уривок 14/54

[Польова команда, оперативник 1]: [статичні перешкоди]... невідомі наслідки гравітаційної аномалії. Основним симптомом є нудота — нею страждають навіть ветерани невагомості. Нас турбує, що аномалія може вплинути на навколишній плин часу. «Vanguard», потрібна порада.

[Центр зв'язку]: Доводжу до відома, польова команда. Якщо помітите щось незвичне, повідомляйте.

[Польова команда, оперативник 1]: Повторіть, «Vanguard», ми втрачаємо ваш [статичні перешкоди]... Чорт, ми знову їх втратили.

[Польова команда, оперативник 2]: Ми самі по собі, ходімо.

ЗАПИС 741

Глухий кут! Перейдіть до запису **727**.

ЗАПИС 742

Особистий запис, член екіпажу №213

Ми спробували отримати кілька показників і сканувань ірисової діафрагми. Попри свій розмір, вона була зроблена з точністю до атома, гігантські пелюстки зчеплені таким чином, щоб не пропустити жодного атома. Було важко з'ясувати її товщину. Будь-які спроби просканувати область за ірисовою діафрагмою призводили до виходу з ладу наших датчиків — що б там не було, воно мало навіть більше енергії, ніж сонце над нами.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо однотайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Продовжити відкривати ірисову діафрагму** — замініть карту у своєму секторі картою **P431**.
- » **Перервати** — оновіть  й обнулите усі треки на карті у своєму секторі.

ЗАПИС 743

Аудіозапис із «Vanguard», уривок 14/64

[Польова команда, оперативник 1]: [кашель]... більше наслідків гравітаційної аномалії. Поточні симптоми — задишка, швидке виснаження.

[Центр зв'язку]: [перешкоди]... доповідайте.

[Польова команда, оперативник 2]: Прохання повторити, «Vanguard». Ми втрачаємо ваш [статичні перешкоди]... Чорт, вони знову зникли. Нам не можна тут більше залишатися, це місце вбиває нас!

Кожен член екіпажу  +  або отримує травму «Виснаження».

ЗАПИС 744

«Ми стояли у великій печері, поруч зі старовинною бойовою машиною, вкритою молюсками. У тупику лівого тунелю застрягла люмінесцентна істота, тому єдине, що нам залишалося — повернути праворуч».

Перейдіть до запису **792**.

ЗАПИС 745

Спогади з Муспельгейма, частина 1

Мешканців внутрішніх планет, загублених і охоплених вогнем своєї зірки, спіткала жорстока смерть. Багато століть тому, коли їхня зірка почала розширятись, вони взяли за свій порятунок і побудували ковчег для втечі. Але в променях надії, коли цей гігантський корабель залишав їхню спекотну домівку, турбулентна природа їхнього сонця далась узнаки. Складні розрахунки, які мали б викинути ковчег у відкритий космос за допомогою гравітаційної рогатки газового гіганта, не врахували раптовий сплеск перегрітої плазми, що передчасно закінчив утечу.

Отримайте .

Якщо у слоті відкриттів або на посадковому модулі НЕМАЄ унікального відкриття **20**:

- Скиньте 1 відкриття «Технологія прибульців» або втраťте 1 . Отримайте унікальне відкриття **20**. негайно покладіть його в слот і прочитайте запис, який вказано на цьому відкритті.

ЗАПИС 746

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «Відвідувач», попереднє спостереження

Ці істоти, відвідувачі, як ми вирішили їх поки що називати, чомусь вирішили втрутитися. Ті з нас, хто був біля ядра під час їхньої появи, стверджували, що відвідувачі були зацікавлені не в допомозі «Vanguard», а швидше в захисті чужорідного ядра корабля. Порівняльний аналіз їхніх портативних технологій і символів на старих кадрах уламків, знайдених на Землі, привів нас до одного вражаючого висновку: вони — творці ядра, які стали на захист свого творіння.

Після кількох запеклих дискусій капітан Веймен вирішив обмежити знання про Будівників лише необхідною базовою інформацією. Погоджуюсь, що більшість членів екіпажу сприймуть інформацію про те, що ядро «Vanguard» можна використовувати як портал, з певним побоюванням.

Наразі в нас мало даних. Відвідувачі, здається, здатні миттєво долати великі відстані. Вони могли відвідати багато світів на мапі Будівників до нас (включно зі Землею), тому вони можуть мати доступ до знань, яких ми прагнемо. Можливо, вони вже розгадали загадку Будівників?

Незважаючи на брак інформації, нам необхідно дослідити їх, починаючи з частини їхнього тіла, яку ми знайшли в машинному відділенні. Наступний, детальніший звіт буде готовий за три дні.

Отримайте 1 .

ЗАПИС 747

Спогади з Муспельгейма, частина 2

Ковчег, намагаючись використати газового гіганта як гравітаційну рогатку, був захоплений його гравітаційним притяганням — або, можливо, був пошкоджений уламком, схожим на той, що змусив нашу польову команду різко заглубитись у цей пекельний світ, — і повільно, але невблаганно опускався в щільну, палючу атмосферу. Вони боролися з невблаганним притяганням сонця, зростаючою спекою та радіацією на своєму кораблі. Якимось чином вони вистояли попри всі пошкодження й активували різноманітні захисні екрани, та все було марно — корабель занурився надто глибоко і втратив надто велику частину своєї швидкості, щоб мати можливість піднятися знову. Той, хто залишався живим на палубі ковчега (точніше, в захливій, перегрітій труні, що висіла на краю пекла), міг лише спостерігати за швидкоплинними миттями перед неминучою загибеллю.

Якщо у слоті відкриттів або на посадковому модулі НЕМАЄ унікального відкриття **21**:

- Скиньте 1 відкриття «Живий зразок» або втраťте 1  (якщо у вас немає нічого з вказаного, ви нічого не втрачаєте). Отримайте унікальне відкриття **21**. негайно покладіть його в слот і прочитайте запис, який вказано на цьому відкритті.

ЗАПИС 748

Член екіпажу №234, особистий щоденник

Я думала, що все закінчилось. Незабаром ми стикувалися з «Vanguard», а наші вуха раділи такому звичному бортовому зв'язку. Приземлення в ангарі. Знайомий звуковий сигнал, коли ШІ «Vanguard» перебирає контроль над системами корабля. Попереднє сканування. Знезараження. Ще одне сканування.

Невдовзі ми вже знімали костюми в медпункті, саме коли «Vanguard» робив гравітаційний маневр із рогатки навколо планети. Медичний персонал хотів потримати нас трохи довше, щоб пересвідчитися, що галюцинації, від яких ми страждали на планеті, не матимуть довготривалих наслідків. Я була тільки ЗА. Було лише одне бажання — виспатися, а в медпункті були найзручніші ліжка на кораблі...

Мене розбудив гучний сигнал тривоги. Голова йшла обертом, та й я почувалася дещо дивно. Саме тоді до мене повільно почали доходити слова тривоги. «На кораблі — ворог!» Я сподівалася, що більше ніколи не

почую цього знову...

Ми з рештою команди позивались із наших койок у медпункті та побігли до головної зали. Першим, кого я побачила, був охоронець, який повзав підлогою, наче личинка. Потім ще один. Корабель наповнився маніакальним реготом. Це не могло бути насправді! Це мала бути чергова галюцинація! Ми йшли далі, поступово починаючи сумніватися у власних відчуттях. А тоді, у головній залі, ми наткнулися на нього: мозкоподібний жук повільно пожирав одного з наших морських піхотинців. Він був меншим за того, якого ми залишили на планеті, але набагато здоровіший і енергійніший. Я озирнулася в пошуках допомоги, але всі, окрім мене та решти нашої польової команди, загубились у власних галюцинаціях. Чи то через зустріч із попереднім жуком, чи то через те, що нам вкололи в медпункті, ми були єдиними, кого галюцинації не зачепили.

У мене по спині пробіг мороз, коли я зрозуміла, що істота наближається до камер гібернації. Якщо ми не зможемо її зупинити, вона може поширити свій контроль на тисячі членів екіпажу «Vanguard», які все ще спали в капсулах. Оскільки служба безпеки була виведена з ладу, задіяти всі можливі захисні механізми та закрити всі перегородки на шляху істоти доведеться нам.

- Відкрийте Планетопедію на с. **20–21** («Vanguard»).
- Поверніть усі карти спорядження з посадкового модуля в арсенал.
- Покладіть усі модифікації з планшета посадкового модуля в конверт «В очікуванні...».
- Поверніть карту підвищення рангу в підвищення рангу.
- Скиньте маркер припасів.
- Планшет посадкового модуля тепер має бути порожнім — поверніть його в коробку.
- Перетасуйте колоду подій і покладіть її ліворуч від поля планети. Якщо вона ще не там, візьміть її з лотка А для карт.
- Покладіть **P000** у сектори: **2, 3, 4 і 7**.
- Покладіть унікальне відкриття **28** у слот унікальних відкриттів.
- Покладіть карту місії **M210** у слот «Переважа ворога».
- Покладіть карту глобальної умови **G35** на поле «Vanguard» у верхній лівий кут так, щоб вона накривала евакуаційний **запис 876**. На карті **G35** є новий евакуаційний **запис 578**.
- Покладіть карту глобальної умови **G36** у слот глобальних умов. Під час цього дослідження планети будуть активними 2 глобальні умови, але тільки 1 правило подорожей (на **G36**).
- Встановіть трек припасів на полі планети на позначку 3.
- Покладіть карту загрози «Магнацереб» у відповідний слот у верхній частині поля планети.
- Розмістіть магнацереба в секторі **1**.
- Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **3**.
- Кожен член екіпажу оновлює 2 свої кубики.
- Кожен член екіпажу тягне карти секції відповідно до ліміту, вказаному на його планшеті екіпажу.
- Покладіть мішечок для зачіпок поруч із полем планети. Переконайтеся, що він містить 20 жетонів зачіпок.
- Перетасуйте окремо кожен з 5 колод відкриттів і покладіть їх над полем планети. Якщо вони ще не там, візьміть їх з лотка А для карт.
- Кожен член екіпажу кладе жетон ходу на свій планшет екіпажу написом «Хід доступний» угору.
- Гравець секції розвідки обирає члена екіпажу, який отримає жетон першого гравця.

Увага: прочитайте спеціальну дію на **G35**. Вона корисна під час цього дослідження планети.

Якщо магнацереб досягне сектора **6** або якщо ви будете змушені евакууватися, каюти екіпажу будуть заражені!

ЗАПИС 749

Спогади з Муспельгейма, частина 3

Неможливо визначити, скільки їх було і як довго гинув ковчег. Невідомо, що вони відчували, дивлячись, як їхній світ гине у вогні.

Ми не знаємо, скільки з них залишалося живими і як довго, та з часом усі вони померли, залишивши по собі кладовище надій і десятки понівечених тіл. Чи вдалося їм знайти спокій і усамітнення серед тих, хто тримався до останнього? Вогник надії у бурхливому пеклі, яке, зрештою, поглинуло їх усіх? Про що б не були їхні останні думки, вони принаймні намагалися врятувати свої дослідження. Остання частина каменю містила їхню задовану енциклопедію, де була велика стаття про інопланетну істоту, яка колись приземлилася в їхньому світі: автоматизовану бойову машину аррагаторів, яку їм вдалося нейтралізувати й ретельно вивчити.

Перейдіть до **запису 752**.

ЗАПИС 750

Журнал капітана, запис D-212

Здається, кінцевий пункт нашої подорожі виявився зовсім не таким, як ми очікували.

Гігантська чорна сфера, підвішена в порожнечі в місці Божественних координат, не містила відповідей, яких ми шукали, а лише таємниче послання й список незліченних інших світів. Тепер ми вирушаємо досліджувати один із них, розмірковуючи, якою ж є справжня мета таємничих Будівників Eye of the Void.

Наша місія буде набагато довшою й небезпечною, ніж ми собі уявляли на Землі. Звичайно, не всім подобається ідея продовження нашої місії. Багато хто вже озиряється в сторону дому, який зараз знаходиться за п'ятдесят світлових років від нас...

Відкрийте книгу корабля на с. 2 («Місток») і почніть керування кораблем!

ЗАПИС 751

Звіт 54 про події

Коридор, у який ми ввійшли, був порожній, за винятком кількох легко озброєних, закривавлених тіл без бронезилетів. Коли ми проходили повз, один із цих нешасних простягнув нам тремтячу руку. Це був Nagi, офіцер центру зв'язку з містка. Чудовий хлопець, якого дуже любили польові команди. Зараз він тремтів, наче дитина, самотній і наляканий. З одного погляду на його рани я зрозумів: довго він не протягне. Він теж це знав...

Виберіть щось одне:

- » **Залишитися з Nagi і спробувати заспокоїти його** —  і позначте квадратик **A** в записі 935.
- » **Залишити Nagi помирати на полі бою на самоті** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 752

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені – вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до запису 757.

☐ Перейдіть до запису 788.

ЗАПИС 753

[Польова команда, оперативник 1]: Цей механізм не зрушити. Спробую отримати доступ до панелі керування.

[Центр зв'язку]: Прийнято, будьте обережні.

[Польова команда, оперативник 1]: Відкриваю корпус... ііі він зламаний. Щось випало. Потрібна порада, центре зв'язку. Надсилаю фото.

[Центр зв'язку]: Схоже на стародавні електровакуумні лампи із Землі.

[Польова команда, оперативник 1]: Ого! Заберу її для ксеноархеологів. З іншого боку, схоже, ця штука потребує джерела живлення. Є щось на ваших сканерах?

[Центр зв'язку]: Згідно з нашими даними, польова команда, є слабкі енергетичні сигнатури в руїнах зліва від вас. Спробуйте пошукати там.

Отримайте унікальне відкриття 22.

ЗАПИС 754

Звіт про події – медичний додаток

Тривале перебування на Планеті-кораблі аррогаторів під впливом аномалії призвело до серйозних пошкоджень внутрішніх органів членів екіпажу. За оцінками медиків, які займаються цим випадком, їхній клітинний вік щонайменше на 10 років більший, ніж має бути. Незабаром ми можемо втратити деяких членів цієї команди.

Рекомендуємо наступного разу, досліджуючи такі екстремальні місця, використовувати дрони.

Кожен член екіпажу отримує травму «Поранення», доки не досягне ліміту в 3 травми.

Перейдіть до запису 990.

ЗАПИС 755

[Старша помічниця, майорка Дал]: Слухайте, польова команда. Капітан все ще бореться за своє життя, тому наголошувати, наскільки ваша місія є важливою, доводиться мені. «Vanguard» заледве довів нас цілими й неушкодженими до цієї системи. Під час нападу аррогаторів більшість наших запасів води та кисню були знищені. Маємо значні пошкодження корпусу і працюють лише 7% наших сонячних панелей. Ми не зможемо продовжити нашу місію без допомоги мешканців цієї планети, а наразі отримати цю допомогу дуже складно. Наші ксенолінгвісти виконали чудову роботу, освоївши основи їхньої мови всього за пару тижнів. Завдяки їхнім зусиллям корабельний ШІ буде вашим перекладачем у цій місії.

[ШІ «Vanguard»]: Завжди радий допомогти.

[Старша помічниця, майорка Дал]: Ми вже встановили кілька контактів, кожен із різними представниками їхнього виду. Але нам досі не відомо, хто їхні лідери, і з ким нам слід поговорити, щоб отримати допомогу чи укласти якусь угоду. Лише довідалися, що ця планета є одним з їхніх захищених «світів-храмів», і ми отримали дозвіл на приземлення одного невеликого корабля. Лідери секції обрали вас для цього завдання. Сподіваюся, вони зробили правильний вибір.

[ШІ «Vanguard»]: Наближаємося до верхніх шарів атмосфери. Очікуваний час приземлення: T-10.

[Старша помічниця, майорка Дал]: І ще одне... Більшість наших посадкових модулів було пошкоджено в боях. Той, на якому ви зараз летите, все ще потребує серйозного ремонту. Будь ласка, використовуйте його з обережністю. Два сонця цієї системи викликають сильну турбулентність і штормові вітри у верхніх шарах атмосфери. Будьте обережні!

Перейдіть до запису 726.

ЗАПИС 756

Ви не змогли дати відсіч нападникам на «Vanguard»! У результаті корабель зазнав катастрофічних ушкоджень, багато членів екіпажу загинули.

- Скиньте карту місії **M102**, якщо вона розкрита.
- Покладіть жетон «Місію провалено» на стіл. Поверніть усі карти зі знайдених відкриттів до відповідних колод відкриттів. Відкрийте книгу корабля на с. 19 («Картотримач ангара») і перевірте ваш поточний посадковий модуль (окрім базового) на пошкодження бік.
- Знизьте бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. 3), якщо він ще не «Дуже низький».
- Перетасуйте всіх членів екіпажу з доступного екіпажу і незадіяного екіпажу. Потягніть половину з них, округлюючи вниз. Ці члени екіпажу гинуть — покладіть їх у слот «Бойові втрати» під полем планети.
- Перейдіть до запису 106.

ЗАПИС 757

[Польова команда]: «Vanguard»? Ми тут знайшли рештки аррогаторів. Там є великий неушкоджений компонент, схожий на сховище даних.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Це може бути щось важливе, польова команда. Досі їхні комп'ютери завжди самознищувалися, коли їм загрожувала небезпека. Нам ніколи не вдавалось отримати більше ніж кілька уривків даних про аррогаторів. Але будьте обережні. Це може бути пастка.

[Польова команда]: Якщо так, скажіть нам. Застосовую квантовий канал зв'язку.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Отримуємо ваш сигнал. Ого. Здається, ви знайшли золоту жилу, польова команда. Це неушкоджене ядро даних аррогаторів. Можливо, ми нарешті дізнаємося, звідки пішла ця раса!

[Оперативник 1]: Гаразд, ми убезпечимо його й перенесемо на посадковий модуль.

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Ні, це надто важливо. Продовжуйте виконувати заплановану місію. Ми надішлемо спеціалізовану команду, щоб забрати цю знахідку.

Вітаємо! Ви знайшли підказку про місцезнаходження стародавньої рідної планети аррогаторів!

Отримайте 1 .

Якщо дослідницький проєкт **R10** («Технологія аррогаторів») міститься

в дослідницьких проектах (лоток В), перемістіть його в конверт «В очікуванні...».

Перемістіть дослідницький проект **R17** («Аналіз даних аррогаторів») із дослідницьких проектів у конверт «В очікуванні...».

Відкрийте книгу корабля на с. **3** («Картотримач містка»).

Якщо ваша поточна ціль — **O06** («Стежка древніх»), замініть її ціллю **O07** («Загублений світ») із карт містка.

Якщо ваша поточна ціль — **O08** («Паралельний Усесвіт»), перемістіть додаткову ціль **O19** («Розташування Планети-корабля») з карт містка до картотримача додаткових цілей. Якщо слот додаткової цілі вже зайнятий, спочатку вилючіть поточну додаткову ціль.

Закрийте книгу корабля. Якщо ви на Угнірі, перейдіть до **запису 764**.

В іншому разі продовжуйте гру.

ЗАПИС 758

Розмістіть усіх членів екіпажу в секторі **9**. Потім, читайте далі.

Звіт про дослідження 1945–Е польової команди

Щоразу, коли один із нас під'єднувався до п'єдесталу, замок сховища змінювався, щоб краще показати наші можливості. Нарешті двері відчинилися. Ми увійшли, наші прожектори не могли пробитись крізь густу темряву всередині піраміди. Тієї миті, коли ми всі опинилися всередині, підлога зникла з-під наших ніг, так само як і вхід. Ми пливли в порожнечі, не в змозі говорити, відірвані від своїх тіл. Якимось новим сприйняттям, якого не мали наші фізичні тіла, ми відчули, як час поспішає назад. Тисячі років промайнули за якусь частку секунди.

Потім з'явилося світло. Час знову почав текти в правильному напрямку. На темному тлі космосу перед нами з'явилася планета, оточена незнайомими зірками, в галактиці, що значно відрізнялася від нашої. Ми підпливли ближче, планета була то в фокусі, то ні. Видимість здавалася дуже крихкою, але наші зосереджені думки якимось чином змогли стабілізувати її. Тепер планета була як на долоні, хоча й продовжувала розділятися на три дуже різні зображення. Ми зрозуміли, що маємо зосередитися на одному з них, якщо хочемо розгледіти зображення.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Планета була придатною для життя Суперземлею з великим біорізноманіттям** — перейдіть до **запису 458**.
- » **Планета була вулканічним пеклом із високим тиском і сильним тяжінням** — перейдіть до **запису 466**.
- » **Планета була блакитною водяною кулею з придатною для життя зоною посередині** — перейдіть до **запису 468**.

ЗАПИС 759

Запис досліджень 14/87–1

Протидія ефектам гравітаційного збурення дала різні результати. Велика запа майже повністю вільна від аномалій. Не залишилися жодних слідів сил зсуву. Тепер єдина перешкода ззовні — це руїни мегаполісу, що обсипаються. А всередині інженерам вдалося стабілізувати поле на приемному рівні 0,9 g.

Виберіть щось одне:

- » **Зібрати спорядження й прямувати до серця стабілізованої аномалії** — це мета нашої місії. Розмістіть свого члена екіпажу в секторі **5**.
- » **Прямувати до полів аномалій** — розмістіть свого члена екіпажу в секторі **6**.
- » **Залишитися в цьому секторі**.

ЗАПИС 760

Перевірте поточну карту цілі у картотримачі містка (с. **3**).

Якщо картою цілі є **O01**, **O02**, **O03** або **O04**, перейдіть до **запису 761**.

В іншому разі перейдіть до **запису 762**.

ЗАПИС 761

«Vanguard» надто віддаляється від поточної цілі! Багато систем, позначених Будівниками, все ще залишаються недослідженими вами. Капітан відмовляється летіти далі. Відвідайте більшість із них і просуньтеся кампанією, перш ніж продовжувати.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Додайте 2 до свого пулу енергії.

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 762

Відкрийте мапи систем на с. **12**.

ЗАПИС 763

«Тепер ми були в широкій печері, поруч з іржавими уламками, вкритими молюсками, які нагадували стародавню бойову машину. Перед неї виднілися два коридори».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Вивчити машину** — перейдіть до **запису 878**.
- » **Зайти в лівий коридор** — перейдіть до **запису 781**.
- » **Зайти в правий коридор** — перейдіть до **запису 792**.

ЗАПИС 764

[Польова команда, оперативник 1]: Гаразд, вертаймося до нашої місії. Істота, яка залишила цей слизький слід. Думаєш, вона може бути пов'язана з цими уламками?

[Польова команда, оперативник 2]: Не думаю. Цей мотлох був лише автоматизованим зондом, занадто малим, щоб зберегти комусь життя під час довгих космічних подорожей.

[Польова команда, оперативник 1]: Тоді, думаю, є лише один спосіб дізнатися більше... До речі, ти теж відчуваєш легке запаморочення?

[Польова команда, оперативник 2]: Ні, а чому ти питаєш?

[Польова команда, оперативник 1]: Нічого. Справді, нічого.

Усі гравці обговорюють і обирають щось одне:

- » **Йти по дивних слідах** — перейдіть до **запису 635**.
- » **Вивчити каміння на землі** — перейдіть до **запису 644**.

ЗАПИС 765

Замініть карту **P433** («Перевернутий наріжний камінь») у секторі **2** картою **P435**.

Замініть карту в секторі **3** картою **P436**.

Усі члени екіпажу в секторах **1**, **2**, і **3** кидають .

ЗАПИС 766

«Діставшись до безпечної криївки, ми вирішили обговорити наші варіанти. Поза сумнівом, нам потрібно було вирвати з рук майорки Дал контроль над "Vanguard", але як це зробити? Першою ідеєю було звільнити капітана Веймена з-під домашнього арешту, але ми швидко прийшли до висновку, що це неможливо. Дал перетворила "Vanguard" на військовий корабель і значно збільшила кількість охорони, ділянка навколо капітанської каюти стала фортецею. Дехто з нас вважав, що треба штурмувати місток — з його відкритим плануванням і великою кількістю входів він був легкою мішенню, а контроль над ним дав би нам змогу донести наше послання до всіх на кораблі. Інша ідея полягала в тому, щоб непомітно простежити за Дал, дочекатися, а коли вона стане вразливою, схопити її, сподіваючись, що без її залізної руки принаймні деякі з її підлеглих вирішать підтримати нас. І нарешті, декілька з нас вважали, що перш ніж робити будь-що, треба спробувати заручитися підтримкою».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Зробити крок проти майорки Дал в місці, де вона буде найслабшою** (ви можете це зробити, тільки якщо в **записі 950** не позначено квадратик **В**) — перейдіть до **запису 261**.
- » **Спробувати штурмувати місток і отримати контроль над кораблем** (ви можете це зробити, тільки якщо в **записі 950** не позначено квадратик **Б**) — перейдіть до **запису 102**.
- » **Спробувати знайти більше союзників на кораблі** (ви можете це зробити, тільки якщо в **записі 950** не позначено квадратик **Г**) — перейдіть до **запису 799**.

ЗАПИС 767

Скиньте верхню карту ЦОЛ з сектора 4.

Гармати вимикаються й деактивуються. Тепер ви знаєте, що наступного разу, коли ви їх увімкнете, вони будуть налаштовані вороже.

ЗАПИС 768

Якщо місію **M161** розкрито, перейдіть до **запису 771**.

В іншому разі читайте далі.

[Центр зв'язку]: Я вас чую. Який ваш статус?

[Польова команда, оперативник 1]: Ми готові до зльоту. Маємо все необхідне для аналізу того, що трапилося на цих планетах.

[Центр зв'язку]: На всіх 78?

[Польова команда, оперативник 1]: Ну, лише ж на трьох є якісь сигнали...

[Центр зв'язку]: Це був жарт. У нас все одно немає часу, щоб ретельно дослідити їх усі. У вас є стела, так що все гаразд.

[Польова команда, оперативник 1]: Приемно чути. До зустрічі!

Вітаємо!

Ви завершили дослідження планети!

- Отримайте 1 .
- Скиньте карти додаткових місій.
- Вийміть карту приземлення **L15** зі сканера, і вилучіть її з гри — ви більше не зможете приземлитися на цю планету.

Перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 769

Запис досліджень 14/84

Перепрофілювавши гравітаційний двигун, ми з'ясували, що територія біля риштувань майже повністю відрізана.

Виберіть щось одне:

- » **Прямувати до полів аномалій** — розмістіть свого члена екіпажу в секторі **6**.
- » **Залишитися в цьому секторі**.

ЗАПИС 770

«Коли ми зазирнули всередину отвору, то одразу ж виявили, що те, що ми прийняли за голотурію, яка світиться, насправді кріпилося до спини якоїсь дивної, полохливої істоти. Шойно ми увійшли в тунель, істота почала задкувати, доки не зупинилася в широкій печері, повній різнокольорових рифів. Перед істотою було розгалуження печери, і залежно від того, як ми підходили до неї, вона наближалася то до лівого, то до правого коридору».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Спрямувати істоту в лівий коридор** — перейдіть до **запису 837**.
- » **Спрямувати істоту в правий коридор** — перейдіть до **запису 884**.

ЗАПИС 771

[Польова команда, оперативник 1]: Ми не можемо більше витримувати це середовище, ми маємо злітати!

[Центр зв'язку]: Ваша безпека завжди є головним пріоритетом.

[Польова команда, оперативник 1]: Ми...

[Центр зв'язку]: Але місія «Vanguard» значно важливіша. Ми сподіваємося, що таке більше не повториться.

Перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 772

Ви зазнали невдачі, а «Vanguard» мало не захопили. Екіпажу корабля вдалося виграти для вас ще трохи часу — але страшною ціною...

Знизьте бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. 3), якщо він ще не «Дуже низький».

Вилучіть 2 маркери зі слота «Перевага ворога».

Киньте 3 кубики травм для кожного доступного члена екіпажу. Якщо ви викинете або 1  і 1 , або 2 , член екіпажу гине: покладіть його в слот «Бойові втрати» поруч із полем. Після завершення всіх кидків продовжуйте гру.

ЗАПИС 773

Запис досліджень 14/74

Використання гравітаційного двигуна відкрило нові маршрути та закрило деякі з попередніх. Це може бути спосіб, як обійти це місце.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **УВІМКНУТИ гравітаційний двигун** — покладіть карту глобальної умови **G34** («Гравітаційний двигун УВІМКНЕНО») у слот глобальних умов на полі планети. Ви можете вибрати цей варіант, тільки якщо на полі планети немає карти глобальної умови **G34**.
- » **ВИМКНУТИ гравітаційний двигун** — скиньте карту глобальної умови **G34** («Гравітаційний двигун УВІМКНЕНО»). Ви можете вибрати цей варіант, тільки якщо на полі планети є карта глобальної умови **G34**.
- » **Зосередити його роботу на гравітаційному розламі** — просуньтеся треком часу на карті загрози на 1 без застосування ефекту наслідків. Якщо це останній слот треку часу, обнуліль цей трек.

ЗАПИС 774

Запис досліджень 14/89

Аномалії навколо зали, які раніше формували щось подібне до лабіринту, зараз ніби зовсім зникли. Залишилось кілька груп поблизу риштувань, яке майже повністю відрізане. Дрони-розвідники виявили кілька придатних маршрутів через місто.

Виберіть щось одне:

- » **Прямувати до зали** — розмістіть свого члена екіпажу в секторі **3**.
- » **Прямувати до полів аномалій** — розмістіть свого члена екіпажу в секторі **6**.
- » **Залишитися в цьому секторі**.

ЗАПИС 775

«Коридор закінчується тупиком. Істота з хвостом, що світиться, тепер безпорадно б'ється об стіну, налякана нашим наближенням».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Атакувати істоту** — перейдіть до **запису 895**.
- » **Залишити істоту в спокої й повернутися до попередньої печери** — перейдіть до **запису 744**.

ЗАПИС 776

Аудіозапис 14/13В

[Польова команда, оперативник 1]: Погляньте, гармати вмикаються!

[Польова команда, оперативник 2]: Пригнутись і сховатись!

*** **Вибух!** ***

Покладіть карту ЦОЛ **P313** («Активна оборонна батарея») в секторі **4**.

ЗАПИС 777

Деактивувавши гармату аррогаторів на Eye of the Void, польова команда отримала достатній досвід роботи з їхньою технікою. Її члени змогли успішно перепрограмувати підсистему «свій — чужий» цієї гармати.

Покладіть карту ЦОЛ **P314** («Гакнута оборонна батарея») поверх інших карт у секторі **4**.

ЗАПИС 778

«Ми опинилися в широкій печері, повній різнокольорових рифів. У тупику лівого тунелю застрягла люмінесцентна істота, тому єдине, що нам залишалося — повернути ліворуч».

Перейдіть до **запису 727**.

ЗАПИС 779

Знищивши гармату аррогаторів під час місії в Eye of the Void, ви позбавили польову команду шансу отримати такий необхідний досвід роботи з технікою аррогаторів — і це зараз дається взнаки. Ваша спроба гакнути батарею закінчилася невдачею, і це значно ускладнить вашу місію.

Покладіть карту ЦОЛ **P313** («Активна оборонна батарея») поверх інших карт у секторі **4**.

ЗАПИС 780

Із цієї місії немаєвороття! Від вас залежить доля людства, а підготування до наступної висадки може тривати занадто довго.

Член екіпажу, який має отримати четверту травму, робить перевірку на виживання: кидає три кубики травм. Якщо він викинув 1  та 1  АБО 2  , то перевірка на виживання провалена. Переверніть цього члена екіпажу долілиць на планшеті екіпажу та видаліть із поля його мініатюру. Зараз член екіпажу недієздатний і утримується в стазисі за допомогою свого спеціалізованого мехокостюма. Його хід негайно завершується, і він не бере карти подій.

Недієздатні члени екіпажу не беруть участі в дослідженні планети, не можуть допомагати й не можуть бути мішенню для будь-яких ефектів, аж доки вас спеціально не попросять перевернути їх знову горілиць.

Якщо всі члени екіпажу стали недієздатними одночасно, перейдіть до **запису 611**.

Якщо член екіпажу пройшов перевірку на виживання, ігноруйте четверту карту й кубик травми та продовжуйте гру.

ЗАПИС 781

Тупик — проте тут є дещо цікаве. Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його і виконайте текстову вказівку біля нього:

 Отримайте 1 відкриття «Дивна флора».

Перейдіть до **запису 763**.

ЗАПИС 783

«Коридор закінчується тупиком. Тепер істота безпорадно б'ється об стіну, налякана нашим наближенням».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції безпеки.

- » **Атакувати істоту** — перейдіть до **запису 895**.
- » **Залишити істоту в спокої й повернутися до попередньої печери** — перейдіть до **запису 896**.

ЗАПИС 784

Ми більше нічого не можемо зробити з цими несправними стелами. Хоча будь-яка взаємодія з ними суттєво змінює гравітаційні поля навколо нас.

Кожен член екіпажу оновлює  +  + 

Скиньте карту глобальної умови **G34** («Гравітаційний двигун УВІМКНЕНО»). Перейдіть до **запису 661**.

ЗАПИС 785

Особистий щоденник

Я пам'ятаю біль від ран, синців, виснаження. Пам'ятаю своє дихання, що важко виривалося з грудей. Але все це затьмарила всього одна емоція: сором. Через мене наша місія закінчилася провалом. Сподіваюся, я загину, щоб не дивитися в очі своїм друзям...

Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля, скиньте всі неунікальні відкриття з планшета посадкового модуля.

Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 786

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Перевірити південну частину комплексу** — перейдіть до **запису 826**.
- » **Перевірити північну частину комплексу** — перейдіть до **запису 842**.

ЗАПИС 787

Аудіозапис 14/87В

[Мертвомовець]: Який славний-величний стан буття. Я-ми вже почав хвилюватися, що непрохані гості-ви занадто примітивні-не розвинені, щоб керувати нашими базовими-простими механізмами-пристроями. Але ви впоралися.

[Мертвомовець]: Гадаю, у непроханих гостей-вас є якісь питання. Я-ми маю кілька відповідей.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Що трапилося з аррогаторами** — перейдіть до **запису 836**.
- » **Що ми тут можемо ще знайти** — перейдіть до **запису 795**.
- » **Що ти таке** — перейдіть до **запису 823**.

ЗАПИС 788

На жаль, кеш даних містить мало цінної інформації.

Якщо ви на Угнірі, перейдіть до **запису 764**. В іншому разі читайте далі.

Якщо ви досліджуєте планету, отримайте 1 зачіпку «Технологія прибульців» і продовжуйте гру.

ЗАПИС 789

Запис досліджень 14/99—3

Під час аналізу колекції стел ми з'ясували, що аррогатори використовували набори підпросторових двигунів, якими брутально відривали кожен обеліск від гравітаційного якоря, що дозволяло перенести його на Планету-корабель. Наслідки цього процесу можна відчутти повсюдно. Без належного нагляду стели вплинули на гравітаційне поле Планети-корабля, створивши ландшафт, який ми шойно досліджували. Можна лише уявити, які лиха випали на долю планет, з яких аррогатори отримали ці стели.

==[ЦІЛКОМ ТАЄМНО]==

Додаток 14/01

==[ЦІЛКОМ ТАЄМНО]==

Повернувшись на «Vanguard», ми швидко виявили, що гігантські, детальні скани й моделі стел, які ми зробили в колекції стел, були якимось чином пошкоджені. Спочатку ми вирішили, що це якось пов'язано з мінливою гравітацією, яка впливає на датчики. Ми дуже здивувалися, коли з'ясували, що потік даних містив копію штучного інтелекту із Зали трофеїв — «Мертвомовця». Йому вдалося проникнути на наші пристрої зберігання даних і поширитися усіма мережами «Vanguard». Ми намагалися позбутися його, а він люто захищався, але здебільшого словесними образами, оскільки не був агресивним до наших систем. Зрештою, ми змогли ізолювати «Мертвомовця» в окрему підсистему, яку тепер плануємо помістити в мобільний роботизований корпус. Ким він буде — союзником чи загрозою — покаже час.

- Вилучіть карту місії **M141** із гри.
- Отримайте 2 .
- Знайдіть карту ситуації **S21** («Несправність ШІ») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток В).
- Перемістіть карту технологічного рівня 5 з карт містка, якщо вона там є, в конверт «В очікуванні...».
- Відкрийте книгу корабля на с. **3** («Картотримач містка»). Якщо там є додаткова ціль **O19** («Розташування Планети-корабля»), вилучіть її з гри.
- Перейдіть до **запису 910** і позначте квадратик **В**, а потім поверніться до цього запису.

Перейдіть до **запису 56**.

ЗАПИС 790

Аудіозапис 14/98

[Польова команда, оперативник 1]: Поглянь на розмір цієї штуки!

[Польова команда, оперативник 2]: Вона тут виглядає не зовсім... доречною.

[Польова команда, оперативник 3]: Обережно, хлопці. Чим ближче ми підходимо до аномалії, тим сильніші гравітаційні коливання. Прямо зараз [статичні перешкоди] не можемо [перешкоди]...

[Глибокий голос]: [вереск] непрохані гості [вереск]

[Польова команда, оперативник 1]: Що то було?

[Польова команда, оперативник 4]: Хтось намагається проникнути в нашу комунікацію. Будьте напоготові, команду!

Покладіть карту **P331** у секторі **3**. Покладіть карту **P332** у секторі **5**.

ЗАПИС 791

[Старша помічниця, майорка Дал]: Хороша робота, польова команда. Ваша місія дозволила нам зібрати більше даних про планету. Прикро, та ми все ще не досягли жодного прогресу в наших переговорах з ідеміяцями. Наскільки я зрозуміла, наш дозвіл на приземлення ще в силі. Ми відправимо туди іншу команду, шойно ви повернетесь на корабель...

Вітаємо! Ви завершили місію!

Скиньте карту додаткової місії **M123**.

Перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 792

«Коридор перед нами перейшов у величезний затоплений простір — древній, похований морський розлом. Примарні білі глибоководні риби, які мешкали тут, одразу ж почали роїтися навколо нас, наче давно не бачили корму ззовні».

Покладіть карту **P281** у секторі **4**.

Розмістіть свого члена екіпажу в секторі **4**.

ЗАПИС 793

Якщо місія **M130** розкрита, перейдіть до **запису 794**. В іншому разі читайте далі.

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Втекти неможливо. Ми мусимо витримати!

[Оперативник 2]: ...

Продовжуйте гру — назад дороги немає.

ЗАПИС 794

Аудіозапис із кабіни пілота

[Пілот]: Давай!

...

[Пілот]: Ще трохи!

[Штурман]: Твої найласкавіші слова та заохочення не змусять цю машину летіти швидше.

[ШІ посадкового модуля]: Мене неможливо змотивувати. Я завжди працюю з максимально можливою ефективністю.

- Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.

Перейдіть до **запису 477** і позначте квадратик біля літери **A**, не читаючи самого запису. Потім перейдіть до **запису 990**.

ЗАПИС 795

[Мертвомовець]: Мене забавляє думка, що ви не лише непрохані гості, а ще й розкрадачі могил. Наскільки ваші квопі тіла підходять для цього.

Якщо ви шукаєте залишки технологій моїх творців, вам слід зазирнути на заводи з виробництва боеприпасів. Зазвичай, вони розмішувалися нижче рівня вулиць і були одними з найкраще броньованих і захищених місць на останніх етапах Великого конфлікту.

Деякі виставки з цієї зали були перенесені в інші приміщення, зі страху-надією створити найсучаснішу зброю. Якби я був розкрадачем могил, я б шукав дослідницькі лабораторії, але мої банки даних містять інформацію, що лабораторії були зачищені термобаричними бомбардуваннями.

ЗАПИС 796

 Позначте перший непозначений квадратик і продовжуйте гру. Коли всі квадратики будуть позначені, читайте далі.

Двійник: культура планети Рай

У попередньому аналізі мої колеги, спираючись на свої результати, пояснили, як виглядала соціальна структура Двійника. Це дослідження дотримується того ж розподілу на три основні соціальні класи: пересічні громадяни, могутні військові та нечисленна група впливових вельмож.

Рай був притулком для вельмож і тих військових, чийм завданням був захист перших. Ця невелика, але надзвичайно заможна й впливова група населення робила все можливе, щоб захистити себе перед обличчям обширного соціального колапсу. Однак, коли потік поставок з пустельної планети вичерпався внаслідок екологічної катастрофи на ній, мешканці притулку або не мали можливості утримувати себе, або зіткнулися з репродуктивними проблемами, що призвело до їхнього занепаду.

Чи були вони короткозорими через багаті світи, що маячили на горизонті так близько, що їх можна було бачити через звичайні лінзи телескопів?

Невеликий відступ: чому ця планетна система виглядає саме так? Чи це справа рук природи (в цю теорію ніхто не вірить)? Чи, можливо, Будівники вирішили

провести якийсь грандіозний експеримент, намагаючись полегшити перші кроки в космосі видів, які тут еволюціонуватимуть?

- Отримайте 1 .
- Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок» та 4 зачіпки «Технологія прибульців».
- Скиньте карту місії **M162**.

ЗАПИС 797

Перейдіть до **запису 611** і позначте верхній непозначений квадратик, не виконуючи текстову вказівку поруч. Якщо таким чином було позначено останній квадратик, перейдіть до **запису 810**.

Виберіть щось одне:

- » **Продовжити на об'єкті Торна-Житков** (якщо ви бажаєте перезапустити всю фінальну місію) — відкрийте Планетопедію на с. **38–39** («Об'єкт Торна-Житков»). Перейдіть до **запису 580**.
- » **Продовжити в сховищі Будівників** (якщо ви вже очистили поле планети об'єкт Торна-Житков або хочете пропустити її цього разу) — відкрийте Планетопедію на с. **40–41** («Сховище Будівників»). Перейдіть до **запису 580**.

ЗАПИС 798

- Поверніть усі кубики секцій у відповідні відсіки секцій.
- Поверніть усі карти спорядження в арсенал.
- Вилучіть із гри всі карти членів екіпажу з планшетів секцій і поверніть їхні протектори рангу у відповідні відсіки секцій.
- Поверніть усі карти секцій у відповідні відсіки секцій.
- Поверніть усі карти з поля планети, включно з картами загроз, у відповідні лотки для карт.
- Вилучіть усі мініатюри членів екіпажу, фігурку посадкового модуля, жетони та маркери з поля планети.
- Перемістіть усі знайдені унікальні відкриття з планшета посадкового модуля до відповідних слотів у книзі корабля (с. **30**). Скиньте всі інші знайдені відкриття.
- Переконайтеся, що конверт «В очікуванні...» порожній — вилучіть із гри всі карти, які там залишилися.

Покладіть карту ситуації **S26** у конверт «В очікуванні...». Під час наступної гри або зберігайтесь за стандартними правилами на с. **1** книги корабля, або перейдіть безпосередньо до запису, вказаного на цій карті (**запис 797**).

ЗАПИС 799

Якщо в **записі 930** позначено квадратик **B**, перейдіть до **запису 800**. В іншому разі читайте далі.

«Наші таємні прохання про допомогу досягли багатьох частин корабля, переходячи від одного лояльного члена екіпажу до іншого. Незабаром ми дізналися, що Мертвомовець аррогаторів був одним із тих, хто виступив проти Дал, не стерпівши її зради. Вона схопила його, розібрала на частини і підключила до головного мейнфрейму "Vanguard", щоб отримати всі знання про автоматизовані залишки його раси — єдиної сили, яка, як вона знала, ніколи не підкориться їй. Ми зрозуміли, що це наш шанс. Якщо ми звільнимо й відбудуємо його, він перейде на наш бік, разом зі своїми знаннями, накопиченими протягом століть війни.

Пробратися в серверну було нелегко, але Мертвомовець був саме там, де нам сказали — лежав на великому столі, наче зруйнований зразок інопланетної анатомії.

"Зліпіть мене до купи, земляни", — сказав він. — "Дозвольте мені знайти свій кінець у бою, а не ось так"».

Єдине, що заважало нам виконати це прохання — його тіло було густо помережене датчиками тривоги, вплетеними Дал. Ми знали, щойно почнемо його збирати назад, її морські піхотинці довідаються про нашу присутність...»

Позначте квадратик **Г** у **записі 950**.

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте такі кроки:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням , , або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість , ,  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **11 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку.

Гравці можуть кидати додаткові кубики й призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.

- Вилучіть із гри всі кубики зі пулу кидків.

Якщо ваш результат 10 або менше: для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу. Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі перейдіть до **запису 501**.

Якщо ваш результат 11 або більше: поверніть усіх членів екіпажу з пулу в доступні члени екіпажу, додайте **2 маркера** до пулу перемоги та перейдіть до **запису 501**.

ЗАПИС 800

«Врешті-решт під впливом теплих спогадів із капітаном Вейменом, до нас приєдналося лише кілька людей. Та це викрило нас перед інформаторами Дал. Марно витрачений час».

Додайте **1 маркер** до пулу перемоги.

Позначте квадратик **Г** у **записі 950**.

Перейдіть до **запису 501**.

ЗАПИС 802

Якщо квадратик **Г** в **записі 930** позначено, перейдіть до **запису 800**. В іншому разі читайте далі:

«Наші таємні прохання про допомогу досягли багатьох частин корабля, переходячи від одного лояльного члена екіпажу до іншого. Незабаром ми дізналися, що Раб, людина, яка одного разу спілкувалася з королевою відвідувачів, був одним із тих, хто виступав проти Дал. Вона схопила його, замкнула в лабораторії й накачала наркотиками, намагаючись зібрати інформацію, яка дала б їй змогу підключитися до невичерпних джерел енергії виміру відвідувачів. Ми зрозуміли, що це наш шанс. Якщо ми звільнимо Раба, він, поза сумнівом, стане на наш бік — через вірність або відвідувачам, або своїм колишнім товаришам із польової команди.

Пробратися в лабораторію було нелегко, а розбудити Раба — ще важче. Непритомний Раб не міг контролювати свою форму, шупальця вилазили з його спини й простягалися по підлозі.

«Мені шкода», — пробурмотів він, дивлячись на цей безлад. — «Дозвольте мені набути форми».

«Все гаразд», — запевнили ми його. — «Ми усвідомлюємо, ким ти є».

Єдине, що заважало нам звільнити Раба, — його тіло було густо помережене датчиками тривоги. Ми знали, щойно почнемо його звільняти, морські піхотинці Дал довідаються про нашу присутність...»

Позначте квадратик **Г** в **записі 950**.

Тепер гравці мають виконати спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та членів екіпажу. Усі кубики, використані в цій перевірці, будуть недоступні для подальших перевірок. Залежно від вашого вибору, ви можете зіткнутися зі ще кількома перевірками в цій частині сюжету.

Виконайте такі кроки:

- По-перше, кожен гравець вирішує, яку кількість своїх кубиків секції кинути.
- Тоді кожен гравець обирає будь-яку кількість доступних у руці членів екіпажу з трансформуванням ,  або  і кладе їх у пул кидків.
- Підрахуйте кількість , ,  або  результатів у пулі кидків. Потім додайте по **1** балу за кожного члена екіпажу в пулі. Вам потрібно **11 або більше** балів, щоб пройти цю перевірку. Гравці можуть кидати додаткові кубики і призначати додаткових членів екіпажу, доки не будуть задоволені результатом.
- Вилучіть із гри всі кубики з пулу кидків.

Якщо ваш результат 10 або менше: для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинули 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри. Гравці повертають усіх інших членів екіпажу у свої доступні члени екіпажу. Якщо доступних членів екіпажу не залишилося, перейдіть до **запису 810**. В іншому разі перейдіть до **запису 501**.

Якщо ваш результат 11 або більше: поверніть усіх членів екіпажу з пулу в доступні члени екіпажу, додайте **2 маркера** до пулу перемоги та перейдіть до **запису 501**.

ЗАПИС 803



Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, перейдіть до **запису 852**. В іншому разі читайте далі.

[Оператор обсерваторії]: Усе так, як ми й очікували. Атмосфера розріджена, ймовірно, тридцять відсотків від початкової щільності.

[Капітан Веймен]: Чи є ймовірність того, що...

[Ану, посолка ідеміїців]: Кристал кінця світу був посіяний тут близько вісімдесяти років тому. Планета скоро вступить у фінальну стадію знищення.

[Капітан Веймен]: Вам відомо про кристал, який знищив Кристаль? Чому ви раніше нічого не сказали?! Ви не можете приховувати...

[Ану, посолка ідеміїців]: Ви маєте пізнавати своїми власними чуттями. Я не вправі навертати вас у ідеміїський світогляд.

[Капітан Веймен]: Моя планета заражена цією чумою! Я мушу знати все...

[Ану, посолка ідеміїців]: Я відлітаю. Скористайтеся цією планетою, щоб дізнатися, що кристал робить із вашою...

[Капітан Веймен]: [глибокий вдих] Що ж, давайте дізнаємось. Операторе, розкажіть мені все. Чого нам очікувати? Чи люди на Землі мають спосіб якось захистити себе від того, що на них чекає?

[Оператор обсерваторії]: Ну... [кашель]... Через зміну маси планети й те, що її ядро замінив кристал, супутник планети віддаляється від її орбіти. Здається, це чинить великий вплив на всі припливи. Також, через сонячні вітри, які проходять крізь ослаблене магнітне поле, рівень води знижується, оскільки вона випаровується. Будь-яка цивілізація, що живе на цій планеті, зіткнеться з апокаліптичною посухою.

[Капітан Веймен]: Внаслідок охолодження ядра?

[Оператор обсерваторії]: Так. Це також робить планету більш вразливою до сонячної радіації, що призведе до масового вимирання багатьох рослин і тварин. Це перше, з чим доведеться мати справу людям Землі. А пізніше... На Кристалі ми побачили, що станеться пізніше, правда ж?

[Капітан Веймен]: Так, і будемо сподіватися, що до цього не дійде. У нас ще є час, щоб знайти рішення.

Отримайте 1 .

Якщо в **записі 910** позначено квадратик **Б**, перейдіть до **запису 848**.

Якщо в **записі 910** позначено квадратик **В**, перейдіть до **запису 863**.

В іншому разі цей запис закінчується.

ЗАПИС 804

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Перевірити південну частину комплексу** — перейдіть до **запису 826**.
- » **Перевірити західну частину комплексу** — перейдіть до **запису 831**.

ЗАПИС 809

Усі гравці повинні мають і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Перевірити південну частину комплексу** — перейдіть до **запису 826**.
- » **Перевірити західну частину комплексу** — перейдіть до **запису 831**.
- » **Перевірити північну частину комплексу** — перейдіть до **запису 842**.

ЗАПИС 810

Громадяни Землі марно звертали погляд до зірок, чекаючи на повернення «Vanguard» — корабель з усіма на борту зник десь у глибинах космосу.

Одні люди казали, що його знищили. Інші — що він ніколи й не мав повернутися, що це був ретельно продуманий план Ініціативи «Vanguard», яка весь час намагалася врятувати лише найкращих і найрозумніших, залишивши решту самотніми в помираючому світі.

В останні безнадійні місяці існування планети деякі країни та корпорації відправили до далеких зоряних систем не до кінця продумані ковчеги з людьми,

сподіваючись самостійно знайти новий дім для людства. Більшість із них зазнали невдачі. Дехто заснував невеликі колонії, що боролися за існування, забезпечивши людям майбутнє, яким би болісним і непевним воно не було.

Решта людства залишилася на Землі, дехто ще чіплявся за надію на порятунок, на чудесне повернення «Vanguard», аж до миті, коли кристал проломив земну кору...

Ви завершили кампанію «ISS Vanguard»! Ми пропонуємо спробувати свої сили ще раз, щоб знайти інші кінцівки, відвідати інші планети та здійснити інші варіанти досліджень і виробництва.

Перейдіть до запису 899.

ЗАПИС 811

Закритий канал польової команди

[Польова команда, оперативник 1]: Будьте обережні. Заходимо в зону міста.

[Польова команда, оперативник 2]: Це пекельне місце. Не віряться, щоб тут хтось жив.

[Польова команда, оперативник 1]: Мабуть, ні, але не втрачайте пильності. Бачите он ті високі будівлі з вікнами, що виходять на всі чотири сторони? Це могли бути сторожові вежі.

[Польова команда, оперативник 3]: Мабуть, так. Але це також міг бути пожежний спостережний пункт.

[Польова команда, оперативник 1]: Важливо — будьмо обережні. Сигнал надходить із центру цієї зони.

Усі гравці обговорюють і обирають одне:

- » **Прямувати до веж** — замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **Р360**.
- » **Заглибитися в зону міста** — замініть ЦОЛ у цьому секторі картою **Р361**.

ЗАПИС 812

Скиньте верхню карту ЦОЛ із сектора 4.

Гармати вимикаються й деактивуються. Тепер ви знаєте, що наступного разу, коли ви їх увімкнете, вони все ще будуть цілитися в аррогаторів.

ЗАПИС 813

Звіт про події

Несподівана зустріч із іншим типом конструкції аррогаторів майже призвела до провалу нашої місії. Цей варіант був вузькоспеціалізованою, незалежною платформою, здатною переносити, будувати й ремонтувати величезну кількість дронів. Якщо аррогатори були здатні обслуговувати такий тип військової техніки, чим вони здивують нас наступного разу?

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

- ☐ Отримайте 1  і 2 зачіпки «Технологія прибульців». Вилучіть із поля карту загрози «Бойовий рій аррогаторів», а також її фігурку та фігурки дронів. Якщо дослідницький проект **R10** («Технологія аррогаторів») є в дослідницьких проектах (лоток B), перемістіть його в конверт «В очікуванні...».
- ☐ Отримайте 3 зачіпки «Технологія прибульців». Вилучіть із поля карту загрози «Бойовий рій аррогаторів», а також її фігурку та фігурки дронів.
- ☐ Вилучіть з поля карту загрози «Бойовий рій аррогаторів», а також її фігурку та фігурки дронів.

ЗАПИС 817

Щоденник ксенологині

Це було дивовижне видовище — технологія аррогаторів, поєднана з іншими інопланетними впливами. Груба, але ефективна комбінація. Я хотіла вивчати її довше, проте мої колеги вирішили її увімкнути.

Я спостерігала, як вони збирали радіоактивні елементи із зачищеного сховища, дотримуючись усіх заходів безпеки. Коли гармата ожила, вони посміхнулися під шоломами. Чи мені здалося?

Вони планували її застосувати. Я була не на своєму місці — руйнувати речі не моя робота.

- Покладіть карту загрози «Трансформований бегемот аррогаторів» у відповідний слот над полем планети.
- «Трансформований бегемот аррогаторів» активується — прочитайте карту загрози й застосовуйте її правила, коли це буде необхідно.
- Розмістіть фігурку трансформованого бегемота аррогаторів в секторі 3.

ЗАПИС 820

Звіт 55 про події

Дорогою ми проходили повз гауптвахту корабля. У той час у камерах сиділо кілька відомих порушників порядку, в тому числі один заколотник, який застрелив офіцера. Вони гримали в двері, бажаючи випустити їх. Обіцяли приєднатися до боротьби. Я знав, що капітану й лідеру секції безпеки це не сподобається, і що багато з цих людей скористається можливістю, щоб утекти. Проте тримати їх замкненими в цьому пеклі здавалося негуманним.

Виберіть щось одне:

- » **Випустити в'язнів і озброїти їх** — вилучіть 1 маркер зі слота «Перевага ворога». Знизьте бойовий дух у картотримачі містка (книга корабля, с. 3), якщо він ще не «Дуже низький».
- » **Залишити ув'язнених у камерах** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 821

Якщо в цьому секторі є хоча б 1 маркер, перейдіть до запису 824. В іншому разі читайте далі.

Закритий канал польової команди

[Оперативник 2]: Показники свідчать, що тут має щось бути.

[Оперативник 3]: Дивись під ноги — це може бути мінне поле.

[Оперативник 1]: Я, звісно, не геолог, але чи не здається вам цей пагорб підозріло... квадратним?

[Оперативник 3]: Як я це пропустила! Я шукала щось значно менших розмірів.

[Оперативник 2]: Я дещо знайшов. Схоже на клавіатуру, але з десятками дивних символів.

[Оперативник 1]: Якщо це те, про що я думаю, то впевнена, що ми не знайдемо код поблизу цього місця.

Оновіть 2 , використані в цій перевірці кубиками.

ЗАПИС 823

[Мертвомовець]: Я-ми — штучно створений охоронець цього ушлявленого сховища, по якому ви зараз ступаєте. Мене створила раса, яку ви називаєте зневажливим терміном аррогатори, щоб я став охоронцем нашої колективної пам'яті. Я не буду детально пояснювати, як я з'явився на світ — судячи з ваших жалюгідних технологій, вам навряд чи вдасться зрозуміти, яких зусиль це коштувало.

ЗАПИС 824

Закритий канал польової команди

[Оперативник 2]: Комбінація символів спрацювала!

[Оперативник 3]: Так... Це наша сімдесят восьма спроба. Нам пощастило, що ми все зробили правильно, і що нічого не вибухнуло нам в обличчя.

[Оперативник 2]: Але ж спрацювало!

[Оперативник 3]: Так...

[Оперативник 1]: Народ, припиніть сперечатися і ходіть подивіться. Схоже на розкішний притулок.

...

[Оперативник 1]: У кожній кімнаті інші прикраси, кардинально відмінні від тих, що є на інших двох планетах, проте вони зберігають певну схожість стилів. Одна культура, різні класи?

[Оперативник 3]: Залишу ці припущення вам. Мене більше цікавить, чи там досі є хтось живий, і чи становить він якусь небезпеку.

Покладіть карту додаткової місії **M162** у порожній слот поруч із картою поточної місії.

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Перевірити південну частину комплексу** — перейдіть до **запису 826**.
- » **Перевірити західну частину комплексу** — перейдіть до **запису 831**.
- » **Перевірити північну частину комплексу** — перейдіть до **запису 842**.

ЗАПИС 825

«Незабаром Eye of the Void стало ареною чогось, явно не передбаченого Будівниками: тотальної битви між представниками кількох розумних видів, яких вони допомогли створити. Гігантські кораблі маневрували порожнечою в червоному світлі вмираючої зірки. Десятки дронів і винишувачів ковзали в усіх напрямках крізь пояси космічного сміття в мовчазному балеті смерті.

Екіпаж "Vanguard" зробив усе, що міг, але наших союзників було мало, а ворогів — багато. Ми вже зазнали багато втрат, і корабель був пошкоджений ще до бою. Коли ми побачили на центральному екрані цятки ворожих кораблів, які збираються навколо нас, кожен на містку зрозумів, що перемогти в цій битві майже неможливо...

Зараз гравці виконують останню спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та своїх членів екіпажу.

Виконайте такі кроки:

- Спочатку всі гравці кидають усі свої кубики секцій, що залишилися.
- Потім усі гравці кладуть усіх позосталих у них доступних членів екіпажу в пул кидків.
- Вилучіть із гри всі результати  і . Підрахуйте кількість кубиків, що залишилися. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі кидків.

Тепер перевірте кінцевий результат.

0–10 — перейдіть до **запису 327**.

11–35 — перейдіть до **запису 827**.

36 or more — перейдіть до **запису 838**.

ЗАПИС 826

Щоденник офіцера розвідки

Інтер'єр цього місця був майже скромним: тут не було прикрас, які можна було побачити зовні, не було ніяких меблів, окрім кількох простих матраців і плаского круглого предмета, який міг бути столом. Чесно кажучи, я очікував чогось більш... розкішного? Я був упевнений, що це місце було притулком для заможних представників цього виду. Може, ця кімната належала прислузі? Хоча це було б дивно, адже майже все тут було автоматизовано, коли це місце ще мало електропостачання.

Одна річ надовго прикувала мою увагу — на стіні в кутку була надряпана піктограма. Для мене вона нічого не означала, але ксенологиня наполягала, що на ній зображені люди, які знищили свій власний світ і тепер помирають на самоті на ізольованій планеті. Можливо, вона мала рацію, та я бачив лише якісь дивні кола і рисочки.

Замініть карту в цьому секторі картою **P368**.

- ☐ Позначте цей квадратик. Якщо його вже було позначено, продовжуйте гру. В іншому разі отримайте 1  і перейдіть до **запису 796**.

ЗАПИС 827

«Битва була запеклою, а ціна — високою. Багато членів екіпажу "Vanguard" загинули того дня. Але, врешті-решт, ми здобули перемогу».

Для кожного члена екіпажу в пулі кидків киньте один кубик травм. Якщо ви викинете 1  або 1 , вилучіть цього члена екіпажу з гри.

Тоді перейдіть до **запису 838**.

ЗАПИС 829

Закритий канал польової команди

[Оперативник 2]: [статичні перешкоди]

[Оперативник 3]: Повтори. Ми дістали його?

[Оперативник 2]: Мертвий... [статичні перешкоди]... це жахливо. Мені потрібна ванна.

[Оперативник 3]: Чудово. Тепер...

[Оперативник 1]: Дай йому перепочити. Він був там із монстром увесь час, поки ми возилися з керуванням.

[Оперативник 3]: Вибач... Я просто радий, що тепер ми зможемо досліджувати цю планету далі.

[Оперативник 1]: Ми навіть не знаємо, чи загроза зникла назавжди. Оперативнику 2, стела там?

[Оперативник 2]: ...бачу її. Сигнал [статичні перешкоди]... Вона неподалік.

[Оперативник 1]: Чудова робота. Поспішаю на допомогу!

[Оперативник 2]: Не потрібно. Вона прямо переді мною. Усередині зруйнованої... гробниці?

[Оперативник 1]: Починай завантажувати дані на «Vanguard». Між іншим, твій сигнал став набагато чіткішим.

[Оперативник 2]: Так, місцевість якимось чином підсилює передачу.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

- ☐ Отримайте 1  і унікальне відкриття **23**.

Скиньте карту загрози «Паша» та її фігурку.

Скиньте карту загрози «Трансформований бегемот аргогаторів» та його фігурку.

Замініть карту в секторі **1** картою **P000**.

Перейдіть до **запису 55**.

ЗАПИС 831

Щоденник офіцера розвідки

Мої зонди виявили якусь органічну речовину попереду, тому я вирішив наблизитися обережно. Та, здається, такої необхідності не було. Всередині, серед інкрустованими блискучим камінням і металами стін, були лише рештки: аморфні, вкриті якимись зморшкуватими грибами і панцирами мертвих комах.

Поки інші збирали зразки, я роздивлявся кімнату — вона потопала в розкоші, хоча я й не міг зрозуміти значення багатьох елементів. То були скульптури чи меблі? Картини чи схеми? Ігрові приставки чи термостати? Дехто з «Vanguard», мабуть, зробив би це місце частиною найважливішого дослідження у своєму житті. Та моя робота не полягала в тому, щоб розмірковувати про кімнату, повну мертвих багатих інопланетян.

Замініть карту в цьому секторі картою **P369**.

- ☐ Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, продовжуйте гру. В іншому разі отримайте 1  і перейдіть до **запису 796**.

ЗАПИС 834

«Незважаючи на всі відмінності між нами та цими інопланетними расами, ми можемо впевнено сказати, що всі в Eye of the Void були в захваті, коли ми вирішили поділитися знаннями Будівників. Ми теж зіткнули з полегшенням. Після всього, що сталося на борту, ніхто не прагнув нових конфліктів. На "Vanguard" відбулось кілька стриманих святкувань, але більшість людей скористалися першим за довгий час спокійним моментом і вирішили відпочити. Ну, окрім підлеглих докторки Корі, які відразу ж почали витягувати кеш даних Будівників. І там було все: прекрасні теорії, які відповідали на всі наші запитання про Всесвіт, шокуючі технології, що межували з магією, і навіть реліквії культури Будівників.

Ця робота була брутально перервана бойовою тривоگوю. Виявилось, що попри те, що ми хотіли поділитися знаннями чесно й відповідально, деякі прибульці мали іншу думку з цього приводу. Підбальорені слабкістю "Vanguard" та відсутністю союзників, вони здійснили несподівану атаку, сподіваючись забрати дані Будівників собі, й не ділитися ними з іншими расами. У нас не було іншого вибору, окрім як дати їм відсіч».

Зараз гравці виконують останню спеціальну перевірку, використовуючи свої кубики та своїх членів екіпажу.

Виконайте такі кроки:

- Спочатку всі гравці кидають усі свої кубики секцій, що залишилися.
- Потім усі гравці кладуть усіх позосталих у них доступних членів екіпажу в пул кидків.
- Вилучіть із гри всі результати  і . Підрахуйте кількість кубиків, що залишилися. Потім додайте по 1 балу за кожного члена екіпажу в пулі кидків.

Тепер перевірте кінцевий результат:

0–8 — перейдіть до **запису 327**.

9 або більше — для кожного члена екіпажу в пулі кидків, киньте один кубик травм. Якщо ви викинете 1  або 1 , вилючіть цього члена екіпажу з гри. Тоді перейдіть до **запису 847**.

ЗАПИС 835

Щоденник ксенологині

Машина була повна пошкоджених інструментів, відірваних від панелей кабелів, і мертвих екранів. Я могла б витратити роки на дослідження лише цього корабля, але, на жаль, часу на це не було. Принаймні, я прихопила кілька артефактів, які можуть допомогти нам зрозуміти цей вимерлий вид.

Особливі надії в мене були на шматок металу з сильним магнітним полем. Можливо, він діятиме так, як наші магнітні картки? А може, це був якийсь пристрій для зберігання даних?

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Отримайте унікальне відкриття **15**. Покладіть маркер у секторі **2**. Потім перейдіть до **запису 666** і позначте квадратик поруч із літерою **B**, не виконуючи решти запису.

ЗАПИС 836

[Мертвомовець]: Мої творці були могутніми. В якийсь момент вони поширили цю силу на всю галактику. Їм не було рівних. Вони відправили тих, кого ви називаєте відвідувачами, у небуття. Вони могли рости й поширюватися безкінечно. Принаймні, вони в це вірили.

[Мертвомовець]: Мої творці були переконані, що їм призначено, тими, кого ви називаєте Будівниками, правити галактикою. Складаючи мапу зоряного неба, вони виявили, що Будівники позначили системи, які вони мають завоювати. Вони також виявили, що на тій самій карті була позначена і їхня рідна планета. Побожуючись розправи, вони побудували цей корабель і багато інших, щоб їх не змогли знайти та знищити супротивники. Із глибин космосу вони відправили передові загони в незліченну кількість світів, завойовуючи їх один за одним. Зосереджені на завойованні, вони не помітили, що всередині їхнього власного суспільства наростає небезпечний розкол.

[Мертвомовець]: Стало ясно, що разом каші не зварить, і дві фракції врешті розпочали війну. Розкол у їхній ідеології важко описати тому, хто мало знає про моїх творців, але суть полягала в Будівниках: вони були лише черговою ціллю для завойовання, чи богоподібними створіннями, яких слід шанувати? Цей ідеологічний розкол можна було виправити єдиним способом, який знали мої творці. Зв'язкою на полі бою. На жаль, в обох сторін був тисячолітній досвід ведення війни й вони не цуралися навіть найбільш руйнівної зброї. Подорожі втрачені з деякими моїми банками даних, але, зрештою, я — єдина жива істота, що залишилася на цьому кораблі. Не маючи способів взаємодії із зовнішнім світом я дримав багато років — доки не з'явилися ви.

ЗАПИС 837

«Істота знову зупинилася в гроті з великим кристалом, що ріс зі стелі. Перед нею з'явилися два отвори в печері й вона, здавалося, обмірковувала, куди бігти далі».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Спрямувати істоту в лівий коридор** — перейдіть до **запису 783**.
- » **Спрямувати істоту в правий коридор** — перейдіть до **запису 889**.

ЗАПИС 838

«Битва була нелегкою, але технологічні досягнення "Vanguard" та наші численні союзники врешті-решт принесли нам перемогу. Деякі кораблі нападників було знищено. Більшість відступила на безпечну відстань».

Сховище даних Будівників залишилося в безпеці в людських руках».

Перейдіть до **запису 847**.

ЗАПИС 839



Позначте цей квадратик, якщо його ще не позначено. Тоді читайте далі.

«Навколо наріжного каменя була вузька щілина на підлозі — лише півсантиметра завширшки, але занадто глибока, щоб її можна було виміряти. Цікаво, що всередині цього кола майже не було попелу й сміття, у той час як область за його межами була вкрита стародавніми останками, обвугленими до невпізнання. Вочевидь всередині кола з наріжним каменем періодично щось ставалося, що видаляло накопичене сміття. Виходячи з цих міркувань, ми не були впевнені, хочемо ми наближатися до каменя, чи ні...»

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Торкнутися наріжного каменя** — перейдіть до **запису 95**.
- » **Облишити наріжний камінь і йти далі** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 840

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Проект «За правом народження», фінальний запис

Яка же я дурепа! На мить я піддалася заспокійливій ілюзії, що вже знаю про ці загадкові обеліски все, що тільки можна. Зрештою, я провідна експертка з цієї теми серед людей, і завдяки зусиллям польових команд «Vanguard» я зібрала, мабуть, найбільшу базу даних досліджень стел у цій частині галактики.

Виявляється, мені просто потрібно було поглянути під іншим кутом. Нещодавні прориви «Vanguard» у технологіях підпросторових досліджень дали нам змогу сконструювати інструменти сканування для спостереження підпросторового спектра стели. Коли я вперше побачила результати їхньої роботи, то була вражена. Це було наче вперше побачити кольори. Я відчула, мабуть, те саме, що й Антоні ван Левенгук, коли вперше подивився на незліченну кількість бактерій і найпростіших, що населяють краплину води.

Як я можу передати це словами? Кожна стела оточена шарами різноманітних підпросторових полів. Вони перебувають у постійному русі, немов пелюстки дивної живої квітки, а їхній невидимий вплив поширюється на всю планету. Те, на чому ми були зосереджені — фізичний обеліск — це лише маленька краплина посеред цього океану. І це ще не все! Довгі нитки тягнуться в усіх напрямках до інших стел у різних системах. Якщо одна стела — це квітка, то разом вони утворюють гігантську рослину, що охоплює галактику.

Вибачте за цю непрофесійну лексику. Думаю, мені потрібно виспатись. Завтра ми почнемо вивчати ці підпросторові поля. Вони можуть бути ключем до розуміння, чому Будівники відправили нас ловити вітра по всій галактиці... Корі, кінець зв'язку.

Отримайте 1 .

- Знайдіть карту ситуації **S20** («Додому») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток B).
- Перемістіть дослідницькі проекти **R23** («Таємниця стел») і **R22** («Дослідження майбутнього») з дослідницьких проектів в конверт «В очікуванні...».
- Перенесіть виробничий проект **C25** («Інструменти майбутнього») з виробничих проектів у конверт «В очікуванні...».
- Перемістіть карту цілі **O10** («Останнє послання») з карт містка в конверт «В очікуванні...».

ЗАПИС 841

Аудіозапис 14/87A

[Глибокий голос]: О, тепер він працює-функціонує, такий собі базовий-примітивний інтерфейс. Ласкаво просимо, непрохані гості. Ви стоїте-перебуваєте у самому центрі-серці Імперії аррогаторів. Через нещасливі події-обставини, лише я-ми, Мертвомовець, вітаю вас-непроханих гостей, тут.

[Польова команда, оперативник 1]: Ну, я б ніколи...

[Мертвомовець]: Ваші спроби комунікації не дають результату. Через поточний стан цього об'єкта я не можу отримати звукові дані. Я фіксую різні гравітаційні аномалії-збурення, які заважають моему славетному приймачу.

Якщо карта глобальної умови **G34** («Гравітаційний двигун УВІМКНЕНО») на полі, перейдіть до **запису 787**. В іншому разі нічого не відбудеться.

ЗАПИС 842

Щоденник офіцера розвідки

Наш фахівець із безпеки був у захваті, коли ми потрапили на цю територію. Багато примітивної зброї та шматки дерев'яних обладунків, уражених грибок, були розкидані навколо зруйнованих стендів.

Ксенологиня відразу ж почала вивчати старі плями на підлозі та форму довгих лавок навколо чогось, що не могло бути нічим іншим, окрім арени.

Я просканував усе це місце — жодних пристроїв чи техніки; все тут було механічним.

Невже вони дійсно побудували гладіаторську арену всередині свого бункера? Я розумію, що порівнювати чужу культуру з нашою — дурість, але це... не вкладається в голову!

Замініть карту в цьому секторі картою **P367**.



Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, продовжуйте гру. В іншому разі отримайте  і перейдіть до **запису 796**.

ЗАПИС 843

Підрахуйте кількість маркерів у пулі перемог. Перевірте кінцевий результат:

0–9 — перейдіть до **запису 834**.

10+ — перейдіть до **запису 548**.

ЗАПИС 845

Перевірте квадратик у **записі 839**. Якщо його вже позначено, перейдіть до **запису 95**. Якщо ні, перейдіть до **запису 98**.

ЗАПИС 846

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Висока стеля, вузькі входи, стільці? Ми говоримо про гуманоїдний вид, набагато вищий від нас. Після короткого аналізу їхніх меблів, здається, що навіть кількість кінцівок збігається...

[Оперативник 3]: Поглянь на це. Зброя?

[Оперативник 1]: Та наче.

[Оперативник 3]: Ця машина досі показує якісь схеми.

[Оперативник 2]: Мапа! Схоже на рельєф планети Рай.

[Оперативник 3]: Вона вказує на точне місце. Навколо ланцюжки дивних символів. Я копіюю їх, що б вони не означали.

[Оперативник 1]: Я зрозуміла!

[Оперативник 2]: Га?

[Оперативник 1]: Зброя. Працює як наші електрошокери. Контролювати натовп? Але ж їх так багато! Чи, може, у цього виду була делікатна нервова система, і цього було досить, щоб убити?

[Оперативник 2]: Прокинься, панянку. Я знаю, що це твоя улюблена тема, але ти також казала нам бути пильними.

[Оперативник 1]: Так. Проїхали.



Якщо цей квадратик уже позначено, продовжуйте гру. В іншому разі позначте цей квадратик, отримайте  і покладіть маркер у секторі **3**. Тоді перейдіть до **запису 666** і позначте квадратик поруч із літерою **A**, не виконуючи решту запису.

ЗАПИС 847

Візьміть книгу корабля й перевірте, чи заповнені всі слоти для карт унікальних відкриттів на с. **29** і **30**. Якщо так, перейдіть до **запису 849**. Якщо ні, читайте далі.

«Це був кінець нашої подорожі.

Вона почалася, коли ми вперше увійшли в зовнішню оболонку Еуе й виявили всередині приховану цілу зоряну систему. А завершилася, коли ми залишили цю систему позаду, в дивній тиші без повідомлення Будівників, яке постійно лунало по всіх каналах.

Ми нарешті поверталися додому — дуже змінений екіпаж дуже зміненого корабля. І поки більшість із нас вирішила провести зворотний шлях у камерах гібернації, кращі дослідники та конструктори "Vanguard" використали довгу космічну подорож, щоб знайти спосіб врятувати Землю від кристалічної зброї, яка росла в її ядрі.

І ми знайшли рішення, але навіть знання Будівників не могли повернути час назад. Коли жителі Землі помітили в небі нову зірку — їхній корабель, що повертався з одиссеї, яка тривала десятиліття, — більша частина Землі вже була втрачена. "Vanguard" знищив серце кристала і зупинив його ріст. Проте планета залишалася нестабільною, нездатною підтримувати таке велике населення. Попри святкування та возз'єднання, істина була очевидною. Хоча одна подорож закінчилася, на черзі були інші. Земля будувала нові кораблі, набагато досконаліші за початковий "Vanguard". Хтось мав повести їх до зірок, де людство знайде новий дім. Хтось мав взяти на себе роль, яку Будівники відвели людям, разом із їхніми технологіями. Незліченні світи на мапі Будівників ще не були відвідані, й приховували невідомі дива.

Власники зброї, що завдала шкоди Землі, все ще були десь там, і їх треба було притягнути до відповідальності.

Нова епоха досліджень і відкриттів була вже не за горами, перетворивши більшу частину людства на кочівників — дуже подібних на екіпаж "Vanguard"...

Вітаємо! Ви завершили кампанію «ISS Vanguard». Ми пропонуємо спробувати свої сили ще раз, щоб знайти інші кінцівки, відвідати інші планети та здійснити інші варіанти досліджень і виробництва.

Позначте квадратик **A** в **записі 960** — це вплине на майбутні кампанії «ISS Vanguard»!

Перейдіть до **запису 880**.

ЗАПИС 848

[Раб]: Можна мені втрутитися? Ми, я маю на увазі відвідувачів, знаємо дещо про Кришталевий шип. Наша рідна планета була майже втрачена через нього. Ми зупинили ріст шипа, перемістивши планету в інше місце, в неевклідовий простір, недоступний людському розумінню. Час у центрі цього нового виміру перестав текти, зануривши шип у стазис.

[Капітан Веймен]: Не думаю, що ми можемо зупинити час у центрі Землі. І, навіть якщо нам це вдалось, це означало б смерть для нашої планети.

[Раб]: Так, в її нинішньому стані, так. Я відчуваю... спльози? Смуток. Мені дуже сумно, коли я думаю про смерть кожного з моїх співвітчизників на моїй рідній планеті Земля.

[Капітан Веймен]: ...

[Раб]: Ми можемо допомогти вам перемістити всю вашу планету та расу в місце, набагато краще за ваш світ. Вам просто потрібно буде адаптуватися. Відростити додаткові органи, й тому подібне.

[Капітан Веймен]: Я... подумаю над твоїми словами. Дякую, Рабе.

Якщо в **записі 910** позначено квадратик **B**, перейдіть до **запису 863**.

ЗАПИС 849

Журнал капітана, останній запис

«Це був кінець нашої подорожі. Вона почалася, коли ми вперше увійшли в зовнішню оболонку Еуе й виявили всередині приховану цілу зоряну систему. А завершилася, коли ми залишили цю систему позаду, в дивній тиші без повідомлення Будівників, яке постійно лунало по всіх каналах.

Ми нарешті поверталися додому — дуже змінений екіпаж дуже зміненого корабля, з незліченною кількістю нових технологій та дивовижних знань на борту. І поки більшість з нас вирішили провести зворотний шлях у камерах гібернації, кращі дослідники та конструктори "Vanguard" використали довгу космічну подорож, щоб знайти спосіб врятувати Землю від кристалічної зброї, яка росла в її ядрі.

Завдяки незліченим відкриттям, зробленим під час подорожей "Vanguard", та знанням Будівників — творців незлічених світів — рішення було готове ще до того, як корабель подолав половину шляху до Землі.

Нарешті, одного дня мешканці Землі помітили нову зірку в небі — їхній корабель, що повертався з одиссеї, яка тривала десятиліття. Дослідники та інженери "Vanguard" тепер були на кілька поколінь попереду будь-яких фахівців на Землі. Вони знищили кристал, а технології тераформування Будівників дозволили людям усунути

більшу частину пошкоджень. Але серед святкувань і возз'єднань, ветерани корабля знову почали поглядати в бік зірок. Хоча одна подорож закінчилася, на черзі були інші. Земля будувала нові кораблі, набагато досконаліші за початковий "Vanguard" — і їх чекало багато нових звершень. Разом із технологіями Будівників людство отримало відповідальність за галактику. Інші планети та раси стали жертвами кристалічної зброї й могли потребувати порятунку не менше, ніж Земля. Власники цієї зброї ще не були притягнуті до відповідальності. Незліченні світи на мапі Будівників ще не були відвідані, й приховували невідомі дива.

Нова ера досліджень і відкриттів була не за горами. Починала розквітати нова багатообіцяюча галактична цивілізація, серцем якої була відновлена Земля.

І лише кілька офіцерів "Vanguard" знали правду: за межами галактики та неосяжних темних просторів, що її оточували, наближалася фінальна загроза — та сама небезпека, перед лицем якої Будівники виявилися безпорадними...

Вітаємо! Ви завершили кампанію «ISS Vanguard», зібравши 100% унікальних відкриттів і відвідавши всі досліджувані планети кампанії. Дякуємо за вашу відданість — ця частина космосу більше не приховує від вас жодних таємниць, але попереду на вас чекають інші подорожі.

Позначте квадратики **A** і **B** в **записі 960** — вони вплинуть на майбутні кампанії «ISS Vanguard»!

Тепер перейдіть до **запису 880**.

ЗАПИС 850

Витягніть члена екіпажу з протектора рангу й покладіть його назад на планшет екіпажу. Цей член екіпажу загинув. Приберіть його мініатюру з поля планети — він більше не бере участі в дослідженні планети.

Якщо на полі планети залишилися члени екіпажу, продовжуйте гру.

Якщо на полі планети не залишилося жодного члена екіпажу, ця місія закінчується провалом:

- Затасуйте всі неунікальні відкриття назад у відповідні колоди. Покладіть унікальне відкриття **33** (якщо воно у вас є) назад до унікальних відкриттів (лоток B).
- Вилучіть карту приземлення **L4** з гри. Ще одне приземлення на цю планету неможливе!
- Покладіть жетон «Місія провалено» на планшет посадкового модуля (якщо на столі немає посадкового модуля, покладіть на стіл будь-який планшет посадкового модуля).
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») і почніть керування кораблем.

ЗАПИС 851

Щоденник ксенологині

Це було благословенням ходити серед цих будинків-машин: колись усе було автоматизовано, з рухомими мостами, що з'єднували будівлі, і стінами, що зсувалися, створюючи й розділяючи простір на бажання власників...

У зв'язку з цим виникає питання: як їм вдалося отримати стільки ресурсів, щоб побудувати таке величне місто? Комп'ютерні чіпи, джерела живлення, незліченні датчики й рушії — кожна з цих адаптивних будівель потребувала більше сировини для виробництва, ніж половина людського міста. На жаль, я бачу відповідь: вони безжально експлуатували екосистему цієї планети. Якби ми знали, що навколо нас так багато інших планет, придатних для життя й багатих на ресурси, ми, ймовірно, стали б такими ж, як вони. Важко встояти перед такою спокусою.

Були ще дві області, які хотілось дослідити: місце, яке не могло бути нічим, окрім космодрому, і спустошена ділянка, звідки надходив сигнал, найімовірніше від стели Будівників. Проте мені здалося, що друге місце є небезпечним для дослідження. Що могло завдати стільки руйнувань?

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне. Якщо однастайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Наблизитися до космодрому** — перейдіть до **запису 869**.
- » **Прямувати на сигнал стели** — перейдіть до **запису 861**.

ЗАПИС 852

[Оператор обсерваторії]: Геотермальна активність слабша, ніж раніше. Мої дані свідчать, що середня температура тут знижується на нуль цілих одну десяту

Кельвіна щороку.

[Капітан Веймен]: Це не має трапитись із нашою Землею. Ми мусимо знайти спосіб врятувати її!

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 860

«Ми перепробували все, щоб відчинити двері, та нам це не вдалося. На них не було жодних видимих механізмів чи важелів керування. Вони були надто важкими, щоб їх можна було зрушити з місця, навіть використовуючи повну потужність наших мехокостюмів. Єдина цікава річ, яку ми виявили — велика кругла панель, зроблена з якогось іншого, енергопоглинаючого матеріалу, яка знаходилась посередині зачинених дверей».

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 1 .

ЗАПИС 861

Щоденник ксенологині

Моє відкриття було захоплюючим, але й невимовно страшним. Ми зіткнулися з високою перешкодою, виготовленою з органічної речовини. Уже за мить вона перетворилася на організм розміром з будівлю, що прокинувся від нашого вторгнення. Мені потрібні його зразки, але щоб проаналізувати їх, спочатку треба вижити...

- Замініть карту в цьому секторі картою **P362**.
- Покладіть карту загрози «Паша» у відповідний слот над полем планети.
- Паша стає активною — прочитайте текст на її карті загрози і застосуйте її правила, коли це буде необхідно. Розмістіть фігурку паці в цьому секторі.

ЗАПИС 863

[Мертвомовець]: Боїтеся смерті-вимирання вашої раси? Існує значно більше способів померти, ніж пухлина-кристал, що росте всередині вашої рідної планети.

[Капітан Веймен]: Що ти маєш на увазі?

[Мертвомовець]: Усі мої творці загинули. А вони ніколи не стикалися з цим кристалом. У галактиці є багато інших небезпек, які можуть завершити ваші дні.

[Капітан Веймен]: Ти маєш на увазі щось конкретне?

[Мертвомовець]: Ні. Я хотів вас заспокоїти-втішити. Мабуть, не вийшло.

[Капітан Веймен]: Не знаю, що мене більше турбує — твоя раптова спроба зрозуміти наші почуття чи «небезпеки», про які ти говориш.

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 865

Журнал капітана, запис D-8629

Неймовірно, як багато ми можемо досягти, якщо зосередимося на чомусь одному. Я бачив це диво вже двічі за своє життя. Вперше це сталося багато років тому, коли більшість країн і організацій старої Землі об'єдналися, щоб побудувати «Vanguard». А зараз, поки ми летіли на максимальній швидкості назад до Eye of the Void, я став свідком, як весь екіпаж «Vanguard» — від наших провідних дослідників та інженерів до простих морських піхотинців — об'єднався, щоб розробити, випробувати і збудувати проривну технологію, яка дала б нам змогу завершити нашу місію. Ставки були високими: масштабні сейсмічні події на Землі вже встигли перетворити багато міст на руїни. У нас було обмаль часу, щоб отримати доступ до сховища Будівників і знайти спосіб врятувати нашу рідну планету...

Поверніть 6 зібраних відкриттів у колоди відкриттів (серед них має бути щонайменше 2 рідкісних відкриття). Якщо у вас замало відкриттів, перейдіть до **запису 877**. В іншому разі читайте далі.

- Перемістіть такі карти з недоступного спорядження в арсенал: **E76** («Мехокостюм ОТЖ: спостерігач»), **E77** («Мехокостюм ОТЖ: вартовий»), **E78** («Мехокостюм ОТЖ: слідопит»), **E79** («Мехокостюм ОТЖ: опікун»).
- Перейдіть до **запису 580**.

ЗАПИС 869

Щоденник ксенологині

Територія переді мною, оточена колючим парканом, безумовно, була космодромом: велике рівне поле з кількома бетонними платформами, ангарами й багатьма покинутими невеликими транспортними засобами (ймовірно, вантажівками або транспортерами).

Платформи були покриті сажею — багатьма шарами. Ніхто не прибрав це місце, неначе кораблі відправлялись поспіхом. А згодом територію розграбували: зламали паркан, перевернули транспортери, потрошили контейнери.

Один корабель, із вибитими ілюмінаторами й зламаними люками, все ще стояв у дальньому кутку космодрому.

Замініть карту в цьому секторі картою **Р363**.

ЗАПИС 872

[Польова команда, оперативник 1]: Знайшов що-небудь?

[Польова команда, оперативник 2]: Небагато. Все сплющене, наче по ньому проїхався каток. Переважно метал і кераміка — невідомі, надмічні спокуси. Я не побачив жодного неущокодженого елемента, більшого за ніготь великого пальця.

[Польова команда, оперативник 1]: Враховуючи місцеву гравітацію, дивно, що щось взагалі вціліло.

[Польова команда, оперативник 3]: Сумніваюся, що Будівники залишили весь цей мотлох тут з якоюсь метою...

[Польова команда, оперативник 1]: Так. Думаю, хтось намагався дослідити це місце до нас. Судячи з усього, вони не зайшли далеко.

[Польова команда, оперативник 2]: Гей, я дещо знайшов. Схоже на... палець броньованої рукавички. Довгий. Тонкий. Чотири суглоби. Всередині є органічні залишки.

[Польова команда, оперативник 1]: Збережи зразок. Це може допомогти нам дізнатися, хто тут був до нас.

[Польова команда, оперативник 2]: Упаковано та промарковано! Є ще дещо. Броня розплавилася з одного боку. Мое сканування показує ознаки значних теплових навантажень.

[Польова команда, оперативник 1]: Те, що залишило ці сліди, мало бути набагато гарячішим, ніж будь-що на цій ділянці. Ми маємо бути обережними. Нульове поле вже працює на піку потужності. Будь-що потужніше, ніж те, що вже діє на нас, може його пересилити.

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 3 зачіпки «Технологія прибульців».

ЗАПИС 873

Закритий канал польової команди

[Оперативник 2]: Відступаємо, негайно! Ми не можемо його нейтралізувати!

[Оперативник 3]: Ми мусимо. Сигнал стели надходить із цієї локації.

[Оперативник 2]: Ми туди якось дістанемося. Але для цього нам потрібно залишитися живими.

[Оперативник 3]: Ну добре, але коли ми знайдемо зброю, яка може йому нашкодити, я використаю її, навіть якщо це буде міжпланетна ядерна бомба.

[Оперативник 2]: Та без питань, якщо це змусить тебе зараз відступити.

[Оперативник 1]: ...

Скиньте карту загрози «Паша» та її фігурку.

Замініть карту в цьому секторі картою **Р361**.

ЗАПИС 875

Якщо ваша поточна ціль — **O06-O11**, перейдіть до **запису 165**. В іншому разі читайте далі.

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені — вказівку найнижчого.

☐ Перейдіть до **запису 755**.

☐ Перейдіть до **запису 739**.

ЗАПИС 876

Із цієї місії немає вороття!

Член екіпажу, який має отримати четверту травму, робить перевірку на виживання: кидає три кубики травм. Якщо ви викинули 1  та 1  АБО 2  , то перевірка на виживання провалена. Помістіть цього члена екіпажу в слот «Бойових втрат». Його хід негайно завершується, і він не бере карти події. Гравець, який контролює цього члена екіпажу, може взяти іншого доступного або члена незадіяного екіпажу тієї ж секції й розмістити його на планшеті екіпажу. Якщо він це зробить, то він також:

- Оновлює всі кубики на планшеті екіпажу.
- Скидає всі карти та кубики травм із планшета екіпажу.
- Затасовує всі скинуті карти секції назад у колоду й добирає карти, формуючи нову стартову руку з карт секції.

Якщо на планшетах екіпажів не залишилося жодного члена екіпажу, перейдіть до **запису 810**.

Якщо член екіпажу пройшов перевірку на виживання, ігноруйте четверту карту й кубик травм, і продовжуйте гру.

ЗАПИС 877

Журнал капітана, запис D-8629

Неймовірно, як багато ми можемо досягти, якщо зосередимося на чомусь одному. Я бачив це диво вже двічі за своє життя. Вперше це сталось багато років тому, коли більшість країн і організацій Землі об'єдналися, щоб побудувати «Vanguard». А зараз я став свідком, як весь екіпаж «Vanguard» — від наших провідних дослідників та інженерів до простих морських піхотинців — об'єднався, щоб розробити, випробувати й збудувати проривну технологію, яка дала б нам змогу завершити нашу місію. Ставки були високими: масштабні сейсмічні події на Землі вже залишили багато міст в руїнах. У нас було обмаль часу, щоб здобути технологію Будівників і зупинити це лихо.

Знайдіть карту ситуацій **S24** («Незбагненна взаємодія») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток В).

Перемістіть карту **O11** («Зайдіть і застовпіть») з карт містка в конверт «В очікуванні...».

Перемістіть карту **C26** («Генератори нульового поля») з виробничих проєктів у конверт «В очікуванні...».

Важливо: щоб завершити кампанію, вам потрібно буде виготовити цей проєкт і полетіти назад до системи Eye of the Void.

ЗАПИС 878

Якщо наступний квадратик не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:

☐ Отримайте 2 зачіпки «Технологія прибульців».

Перейдіть до **запису 763**.

ЗАПИС 879

Запис досліджень 117F

Ми знайшли вузол живлення, який забезпечував енергією лабіринт силового поля. Однак обсяг робіт із перенаправлення енергії в інші частини згасаючої системи виявився більшим, ніж той, з яким ми могли впоратися. Ще гіршим було те, що під час процедури ми, мабуть, активували якусь систему безпеки, і незабаром почалося справжнє пекло.

Якщо «Бойовий рій аррогаторів» вже є на полі планети, **([K])** на його карті загрози. В іншому разі:

- Покладіть карту загрози «Бойовий рій аррогаторів» у відповідний слот над полем планети.
- Розмістіть бойовий рій аррогаторів і всі 3 фігурки дронів у секторі **6**.

цією системи, то виявили дивний сигнал навколо її червоного гіганта. Тоді наші технології та наука були на примітивному рівні, щоб його зрозуміти, тому ми занотували всі показники й рушили далі. Зараз моя команда переглянула ці дані. Те, що ми знайшли, вражає.

*** **Клац** ***

[Докторка Корі]: На зразок того, як була замаскована сфера, сонце також приховувало свою справжню природу. Воно використовувало дуже складне підпросторове поле, щоб імітувати масу, спектрографічний підпис та інші властивості звичайного червоного гіганта. Але весь цей час воно було чимось зовсім іншим! Усі наші дані про цю систему дали нам лише невеликий натяк, що ж міститься всередині.

*** **Клац** ***

[Ану]: Ядро-зірка! Два сонця разом: одне гаряче й велике, інше маленьке й щільне.

[Докторка Корі]: Правильний термін у людській науці — «Об'єкт Торна-Житков». Досі такі зорі були лише гіпотезою — вони утворюються, коли червоний гігант зіштовхується з надщільною нейтронною зіркою, а її гравітація захоплює його. Нейтронна зірка фактично стає твердим ядром червоного гіганта.

[Ану]: Але навіщо Будівники пішли на такі труднощі, щоб приховати природне явище?

[Докторка Корі]: Ось ще дещо. Це не зовсім природне явище.

*** **Клац** ***

[Докторка Корі]: Це один маленький знімок з наших сканерів далекого радіусу дії, який ми змогли реконструювати. Як бачите, на поверхні нейтронної зірки щось вирізано. Приміщення. Сховище. Я впевнена, що саме це мали на увазі Будівники, коли говорили про «заявити права» на їхній скарб.

[Капітан Веймен]: Вожевілля! Ви ж усвідомлюєте, що дослідити таке місце, м'яко кажучи, неможливо? Уявіть, що ви ходите в самому серці Сонця, по поверхні, зробленій з надщільної матерії, одна чайна ложка якої важить мільярд тонн.

[Докторка Корі]: Саме так. Після проходження поля, яке нейтралізує й приховує справжню гравітацію зірки, посадковий модуль і його екіпаж зазнають прискорення за приблизними підрахунками в 100 мільярдів g. Друга космічна швидкість об'єкта Торна-Житков оцінюється в половину швидкості світла. Іншими словами, якщо стримуюче поле навколо зірки перестане працювати, все Eye of the Void буде миттєво поглинуте нею.

[Старша помічниця, майорка Дал]: Про що ми взагалі говоримо? Якщо Будівники хочуть, щоб ми вирушили туди, то це кінець місії.

[Ану]: Не обов'язково. Сили неймовірні, але тільки в цьому вимірі. Дурні юнці борються з течією. Мудра матрона знає, як її уникнути.

[Капітан Веймен]: То це правда, пані докторко? Ми можемо дістатися й дослідити це місце?

[Докторка Корі]: Гадаю, що так, капітане. З нашими новітніми транспосторовими технологіями та знаннями про поля, що змінюють реальність, які Будівники використовували у своїх стелах, думаю, що ми могли б спробувати побудувати щось подібне. Якщо вони створили бульбашку, яка запобігає будь-якій взаємодії об'єкта Торна-Житков із зовнішнім світом, то чому б нам не створити подібні бульбашки, які б захистили наш посадковий модуль і польову команду. Та це буде дорогий проект.

[Капітан Веймен]: А якщо поле не спрацює?

[Докторка Корі]: Якщо.

*** **Тиша** ***

[Капітан Веймен]: Гаразд, зробимо це. Пані докторко, будь ласка, приступайте до роботи. Ми маємо довести цю справу до кінця!

[Докторка Корі]: Дякую, капітане. Я вважаю, якщо ми спрямуємо людей і ресурси на борту «Vanguard» для досягнення цієї мети, то незабаром будемо готові...

Важливо: поспішне виробництво приведе вас прямо до фінальної місії компанії. Якщо є планети, які ви ще хочете відвідати, оберіть «Продовжити кампанію». Тепер усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції інженерії.

- » **Зосередити всі зусилля на розробці нульового поля** (вимагає 6 зібраних відкриттів, зокрема 2 рідкісні). **Перейдіть до запису 865** — це негайно розпочне нове дослідження планети.
- » **Продовжити кампанію** — перейдіть до **запису 877**.

ЗАПИС 889

«Істота знову зупиняється в широкій печері, поруч із іржавими уламками, вкритими молосками, які нагадують стародавню бойову машину. Перед нею два коридори».

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції науки.

- » **Вивчити машину** — перейдіть до **запису 886**.
- » **Спрямувати істоту в лівий коридор** — перейдіть до **запису 775**.
- » **Спрямувати істоту в правий коридор** — перейдіть до **запису 892**.

ЗАПИС 891

Щоденник спеціалістки з безпеки

Деякі контейнери досі були наповнені дивною, нестабільною речовиною — ймовірно, паливом. Рівень радіації був високим, тому я вирішила скористатися дронами для дослідження цього місця. Знімки містили все, що нам потрібно: незліченну кількість ящиків, наповнених тією ж речовиною, та порожні контейнери з її осадом. Були також залишки будівельних матеріалів і збірні елементи космічних кораблів (вони виглядали дешевими, масового виробництва; швидше за все, використовувалися для транспортування матеріалів, а не людей).

Стан цього місця був відлунням всієї планети — пограбованої та залишеної помирати. Підозрюю, що це була лише проміжна станція між забрудненою рідною планетою та одним зі здорових небесних тіл, яке стало наступною ціллю експансії.

Якщо наступний квадратик не позначено, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього:



Отримайте унікальне відкриття **24**.

ЗАПИС 892

«Перед істотою коридор переходить у величезний затоплений простір — древній, похований морський розлом. Примарні білі глибоководні риби, що кишать тут, негайно оточують істоту й розривають її на шматки. Вони бенкетують, ігноруючи нашу присутність».

Замініть усі карти в секторі **4** картою **P286**. Перемістіть свого члена екіпажу й усіх членів екіпажу, які допомагають, у цей сектор.

ЗАПИС 893

Позначте верхній непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього:



Перейдіть до **запису 882**.



Перейдіть до **запису 578**.

ЗАПИС 894

Закритий канал польової команди

[Оперативник 1]: Працює?

[Оперативник 2]: ...

[Оперативник 1]: Пам'ятаєш, що ми зробили, щоб відчинити бункер? Спробуй прибрати цю частину коду і ввести це ось тут... Я нічого не розумію, але припускаю, що можливо це не частина ключа, а щось, що пояснює, як ним користуватися.

[Оперативник 2]: Не працює.

[Оперативник 1]: Може, задом наперед?

[Оперативник 3]: Ого. Відкрили, і нас ніхто не хоче вбити!

[Оперативник 2]: Стули пельку й ховайся!

[Оперативник 1]: Аррогатори, тут?!

...

[Оперативник 3]: Мертвий.

[Оперативник 1]: Стій! Повернись!

[Оперативник 3]: Мертвий. Модифікований. Вони перетворили його на гармату. Дуже велику гармату. Гадаю, ми зможемо її увімкнути.

Замініть карту в цьому секторі картою **P359**.

ЗАПИС 895

«Ми кинулися на істоту, і раптом навколо нас вибухнула темрява. Масляниста субстанція наповнила воду — така густа, що ми ледь могли бачити власні руки. Коли істота промчала повз нас, ми залишилися сліпими й безпорадними, б'ючись у кам'яному лабіринті. Нам знадобилося багато часу й зусиль, щоб повернутися на поверхню».

Ви та члени екіпажу, які вам допомагають, кидаєте . Скіньте карту ЦОЛ з сектора 3.

Підказка: ви можете спробувати ще раз.

ЗАПИС 896

«Тепер ми були в гроті, зі стелі якого ріс великий кристал. У тупику лівого тунелю застрягла люмінесцентна істота, тому ми могли рухатися тільки праворуч».

Перейдіть до **запису 763**.

ЗАПИС 897

- Покладіть карту загрози «Промінь обнулення» у відповідне місце зверху поля планети.
- Помістіть маркер у вказане місце поруч із правилом «Подорож (швидка)» на карті загрози «Промінь обнулення».
- Розмістіть фігурку променя обнулення в секторі 7.
- Замініть карту в секторі 1 картою **P446**.

ЗАПИС 898

Усі гравці мають обговорити і обрати щось одне. Якщо одностайності немає — рішення приймає гравець секції розвідки.

- » **Перевірити західну частину комплексу** — перейдіть до **запису 831**.
- » **Перевірити північну частину комплексу** — перейдіть до **запису 842**.

ЗАПИС 899

Дякуємо за гру!

Основна кампанія «ISS Vanguard»

Провідний автор: Кшиштоф Піскорські

Додаткові тексти: Анджей Беткевіч, Метт Клік, Павел Самборські

Дизайн планетарних досліджень: Кшиштоф Піскорські, Анджей Беткевіч, Павел Самборські, Адріан Кравчик, Лукаш Орват, Метт Клік

Редагування та коректура: Метт Клік, Ден Морлі, Тайлер Браун, Вікторія Шлюсарчик, Конрад Сульжицки

Тестування та розробка: Анджей Беткевіч, Кшиштоф Бельчій, Ернест Кедровіч, Адріан Кравчик, Міхал Лах, Конрад Сульжицки, Ян Трухановіч, Вікторія Шлюсарчик

Дякуємо за гру!

ЗАПИС 905

☐ **А** — Ми дізналися значення дзеркальних ритуальних масок. Виявляється, вони нагадують ідеміїцям, що кожна особа — єдиний живий мешканець світу, який вона сприймає своїми органами чуття. Що всі й усе, що ми бачимо, викривлене нашими власними упередженнями. Що ми проектуємо себе на інших і на все, що відбувається навколо нас. Для ідеміїців об'єктивний світ та об'єктивна правда — це ідеал, до якого вони прагнуть, хоча й розуміють, що досягнути його майже неможливо.

☐ **В** — Ми дізналися, що центральний гліф ідеміїської стели був пов'язаний з істиною. Спочатку ідеміїці інтерпретували його як пошук вищої істини. Це перетворилось на століття жорстоких релігійних та політичних воєн. Зрештою, вони переосмислили гліф і тепер вважають, що «істина», про яку йдеться, — це прив'язаність до реальності; відмова від будь-яких ментальних конструкцій, які запламбовують реальність або її сприйняття.

☐ **В** — Ми дізналися, що еволюція ідеміїців відбулась на цій планеті. Через умови на ній та неймовірний дефіцит поживної їжі вони були обережними збирачами, яким доводилося планувати на кілька сезонів наперед і завжди залишатися в русі, подібно до земних великих котятих хижаків. Планета не могла прогодувати великі групи, звідси й походить їхня радикально індивідуалістична натура.

☐ **Г** — Ми дізналися, що у ідеміїців немає уряду, і вони віддають перевагу прямій демократії. Їхне неприйняття будь-яких «ментальних конструкцій» і будь-яких нематеріальних понять унеможливило розуміння таких слів, як «ідеологія», «представники», «партія» або «мандат». У них також ніколи не було засобів масової інформації у будь-якій формі.

☐ **Д** — Ми дізналися, що ідеміїці є запеклими індивідуалістами й ніколи не утворюють великих груп або ж спеціалізованих організацій. Уся їхня техніка старанно виробляється ремісниками-одинаками, кожен з яких досягає досконалості у створенні однієї деталі, одного компонента або у збірці певних типів деталей, отриманих від інших ремісників.

☐ **Е** — Ми дізналися, що культура ідеміїців надзвичайно давня за людськими мірками — і практично незмінна. Здається, ідеміїці також дуже цінують усамітнення.

ЗАПИС 910

☐ **А** — До екіпажу «Vanguard» приєдналася посолка ідеміїців.

☐ **В** — До екіпажу «Vanguard» приєднався представник раси з іншого світу.

☐ **В** — До екіпажу «Vanguard» приєднався останній відгомін про колись могутню імперію.

ЗАПИС 915

☐ **А** — Ми вивчили літописів.

☐ **В** — Ми побачили магнацереба.

☐ **В** — Ми перемогли магнацереба.

ЗАПИС 920

☐ **А** — «Vanguard» пішов шляхом мирної експансії, торгівлі та співробітництва.

☐ **В** — «Vanguard» домагався влади за допомогою військового домінування.

ЗАПИС 922

☐ Якщо цей квадратик позначено, нічого не відбудеться. В іншому разі позначте цей квадратик і читайте далі.

Журнал капітана, запис 795

Сьогодні, йдучи посольським крилом «Vanguard», я був вражений, наскільки великим і жвавим стало це місце. Здається, наче з часу, коли ми вперше зустріли складне інопланетне життя, минула лише мить. А що зараз? У нас вже є декілька процвітаючих планетарних колоній, і наші посольства присутні майже на всіх відомих населених планетах.

Ми обговорюємо природу реальності з ідеміїцями у спокої їхніх світів-храмів. Ми обмінюємо технології на екзотичні товари в аеругонських містах, збудованих на спинах велетенських звірів. Ми відпочиваємо з лежнями на їхній планеті-садові. Навіть настроєні, підозріливі таргіанці відкрили свій світ-фортецю для нашого корабля.

«Vanguard» та його екіпаж знають і поважають у незліченних світах. У нас є союзники, на яких ми можемо покластися, що б не сталося. Кращого підсумку я не міг собі уявити навіть у найсміливіших мріях.

Звичайно, попри всі наші досягнення, не всі задоволені обраним нами шляхом. Деякі офіцери вважають, що якщо ми показали інопланетянам свою твердість, вони б більше сприяли нашій місії.

Якщо частина нашої місії полягала в тому, щоб служити послами людства, то я вважаю, що ми досить добре впоралися з цим завданням.

Вітаємо! Ви створили найбільший альянс у цій частині галактики.

Отримайте 2 .

ЗАПИС 924

☐ Якщо цей квадратик позначено, нічого не відбудеться. В іншому разі позначте цей квадратик і читайте далі:

Журнал капітана, запис 795

Сьогодні, йдучи вражаючим командним центром «Vanguard», я був вражений, скільки там метушні. Здавалося, що лише мить тому ми були беззахисним дослідницьким кораблем, який брали на бордаж аррогатори. А що зараз? У нашому розпорядженні справжня армія. Ми побудували укріплені аванпости на всіх придатних планетах. Наші елітні, технічно просунуті вогневі групи розгорнуті в кількох світах, щоб забезпечити майбутнє Землі. Аеругонці надсилають нам незліченні подарунки та данину. Горді ідеміїці погодилися на наше керівництво. Підозріливі таргіанці не наважуються стріляти по нашому кораблю. Навіть кліші Штормового світу працюють на нас, доставляючи мінерали та матеріали, які підживлюють нашу експансію.

Окрім того, що «Vanguard» – найгірший корабель у цій частині галактики, у нас є й інші раси, готові битися на нашому боці. Не уявляю, що може поставити під загрозу нашу місію зараз.

Звичайно, попри всі наші досягнення, не всі задоволені обраним нами шляхом. Деякі офіцери вірять, що якби ми показали інопланетянам свої хороші сторони, вони б все одно допомагали, але з більш теплими почуттями до людства.

Це, звісно, можливо. Але після того, як наш корабель ледь не був знищений, я усвідомив, що не можна ризикувати, коли на кону життя всіх людей на Землі. Тепер, коли «Vanguard» у безпеці, я нарешті спокійний.

Вітаємо! Ця частина галактики тепер ваша.

Отримайте 2 .

ЗАПИС 925

☐☐☐ – Якщо всі три квадратики позначено, читайте далі.

Журнал капітана, запис 629

Ми зробили все, що було в наших силах, але все ж не змогли врятувати польову команду. Я безпорадно спостерігав здалеку, як їхній посадковий модуль стискався під вагою зграї навколо нього. Весь цей час я боровся з власним інстинктом, який кричав, щоб я врятував їх. Проте ШІ та секція науки були einstайні – якщо б «Vanguard» наблизився до зграї, нас чекала така ж доля. Є битви, які просто неможливо виграти – цей урок мені допомогли засвоїти в академії...

Через декілька днів, після завершення поховальних церемоній, наші зонди-розвідники взяли зразок цього унікального мікроорганізму. Також в органічній туманності ми виявили стелу Будівників. Обеліск вказував на те, що мікробне життя зоряної зграї було створене для перевірки можливості еволюції розумного життя в космосі. Нам просто не пощастило стати учасниками цього експерименту.

Докторка Корі каже, що унікальні властивості мікробів зоряної зграї можуть допомогти нам створити нові біологічні батареї та перетворювачі енергії. Але я не впевнений, що це відкриття варте життя всієї польової команди.

Зніміть з усіх членів екіпажу протектори рангу й покладіть їх назад на планшети екіпажу. Поверніть протектори рангу до відповідних відсіків секцій. Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля.

- Отримайте унікальне відкриття **27**.
- Вилучіть із гри карту приземлення **L7**.
- Знайдіть карту ситуацій **S25** («Інфекція зоряної зграї») з майбутніх ситуацій і затасуйте в можливі ситуації (лоток B).
- Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 930

- ☐ **A** – Один з наших союзників загинув, прикриваючи нашу втечу.
- ☐ **B** – Наш командир загинув у бою.
- ☐ **V** – Один з наших могутніх союзників за бортом «Vanguard».
- ☐ **G** – Один з наших могутніх союзників за бортом «Vanguard».
- ☐ **D** – Провідний дослідник «Vanguard» загинув у бою.
- ☐ **E** – Старша помічниця «Vanguard» загинула у бою на борту «Vanguard».
- ☐ **S** – Багато офіцерів «Vanguard» неієздатні або загинули.

ЗАПИС 935

- ☐ **A** – Члени екіпажу вирішили залишитися з Hagi в останні хвилини його життя.
- ☐ **B** – Члени екіпажу завадили команді «Vanguard» катувати аррогатора.

ЗАПИС 940

- ☐ Польова команда «Vanguard» знищила маскування Eye of the Void! Позначте цей квадратик і перейдіть до запису **425**.

ЗАПИС 950

- ☐ **A** – Ми намагалися звільнити капітана з камери.
- ☐ **B** – Ми намагалися захопити місток зненацька.
- ☐ **V** – Ми намагалися захопити ворожого командира.
- ☐ **G** – Ми намагалися збільшити кількість союзників на кораблі.

ЗАПИС 960

- ☐ **A** – Головна місія «Vanguard» виконана.
- ☐ **B** – «Vanguard» зібрав усі можливі унікальні відкриття.

ЗАПИС 965

- ☐ Позначте цей квадратик і перейдіть до запису **843**.

ЗАПИС 970

- ☐ Бегемот упав.

ЗАПИС 990

- Усі члени екіпажу, які не перебувають у секторі посадкового модуля, загинули! Вийміть їхні карти членів екіпажу з протекторів рангів і покладіть останні до відповідних відсіків секцій. Покладіть карту члена екіпажу на планшет екіпажу.
- Якщо в секторі посадкового модуля немає **ЖОДНОГО** члена екіпажу, в такому разі посадковий модуль з усім вмістом втрачений:
 - Затасуйте всі неунікальні відкриття та інші карти, що були на посадковому модулі, назад у відповідні колоди.
 - Покладіть жетон «Місію провалено» на планшет посадкового модуля.
 - Відкрийте книгу корабля на с. **19** («Картотримач ангара») й переверніть ваш поточний посадковий модуль (окрім базового), на пошкоджений бік.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») й почніть керування кораблем.

ЗАПИС 991

- ☐ «Vanguard» вперше запустив процедуру термінового призову.
- ☐ «Vanguard» вдруге (або більше разів) запустив процедуру термінового призову.

ЗАПИС 999

