

2022//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG

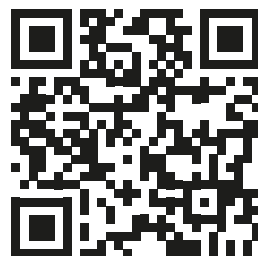


ISS VANGUARD
ОФІЦІЙНИЙ ДОКУМЕНТ

ЖУРНАЛ ОПЕРАЦІЙ

ВИ БУДЕТЕ ЗАПОВНЮВАТИ ЦЕЙ ЖУРНАЛ
І РОБИТИМЕТЕ В НЬОМУ ПОЗНАЧКИ
ПІД ЧАС ПРОХОДЖЕННЯ ОПЕРАЦІЙ.

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



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

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

ВСТУП

Операції «ISS Vanguard» — це одиночні сценарії, які можна грати як окремі самостійні ігрові сесії, так і як частину основної кампанії «ISS Vanguard».

Оскільки операції використовують усі розширені правила «ISS Vanguard», ми наполегливо рекомендуємо вам зіграти принаймні кілька досліджень планети із сюжетної кампанії, перш ніж спробувати пройти операцію.

Операції використовують усі стандартні компоненти з коробки гри «ISS Vanguard», за винятком книги корабля та мап систем.

«ISS Vanguard. Журнал операцій I» містить два сценарії.

- **Операція «Вічний світанок».** Ця місія для 1–4 гравців відбувається на планеті, де кочове плем'я аеругонців попросило «Vanguard» розгадати таємницю їхнього зниклого, мандрівного міста.
- **Операція «Вовк-одинак».** Соло-місія на виживання, де самотній член екіпажу намагається подолати смертоносне оточення та повернутися додому.

ЯК ГРАТИ ОПЕРАЦІЇ?

Якщо ви хочете проходити операцію як частину вашої кампанії, дивіться нижче розділ «Операції під час кампанії». Якщо ви хочете пройти операцію як самостійний сценарій поза кампанією, читайте далі.

Вам не потрібно проводити підготування, щоб розпочати операцію — просто перейдіть до запису бортового журналу вказаного нижче.

- » Щоб розпочати операцію «Вічний світанок», перейдіть до **запису 1105** бортового журналу.
- » Щоб розпочати операцію «Вовк-одинак», перейдіть до **запису 1000** бортового журналу.

ОПЕРАЦІЇ ПІД ЧАС КАМПАНІЇ

Виконувати операції під час кампанії необов'язково. Немає вимог щодо збору всіх унікальних відкриттів чи проєктів, та їхні винагороди менш ефективні, ніж нагороди місій кампанії. Під час кампанії у вас буде лише одна спроба на кожну операцію — після першої ж спроби планета стане для вас недоступною.

Щоб пройти операцію під час кампанії, вам не потрібно готуватися — знайшовши в мапах систем можливість приземлення, дотримуйтеся інструкцій на карті приземлення, як і для кожного дослідження планети.

ОПЕРАЦІЯ: ВОВК-ОДИНАК

ЗАПИС 1000

Кількість членів екіпажу: 1 — це справжня соло-місія для одного члена екіпажу.

Складність: це небезпечна місія з обмеженими припасами. Ваш член екіпажу може загинути — якщо ви не впевнені, чи ви хочете ризикувати його життям, скористайтеся можливістю відмовитися від операції в кінці цього запису.

Часті перевірки: потрібні всі кольори та символи кубиків. Однак рекомендується щонайменше 1  кубик.

Небезпеки: будьте готові долати загрози, зазнавати травм та зіткнутися зі складним менеджментом кубиків.

Додаткова інформація: усі знайдені відкриття мають у цій операції альтернативне використання. Будьте уважні, коли скидатимете їх, оскільки їхні ефекти можуть стати в нагоді пізніше.

Якщо ви граєте в кампанію та не пропустили кроки в ангарі й процедуру запуску місії згідно з інструкціями на карті приземлення, скиньте посадковий модуль з усіма модифікаціями та спорядженням. Потім поверніть усіх членів екіпажу зі столу (і всіх доступних членів екіпажу) в «Незадіяний екіпаж».

Якщо ви не готові грати в цю місію, можете перервати її без жодних наслідків один раз за кампанію. Якщо ви вирішили перервати приземлення, перейдіть до **запису 1036**. В іншому разі:

перейдіть до **запису 1001**.

ЗАПИС 1001

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Якщо всі пройдені тренінги та інструкції з безпеки, що ми отримали на «Vanguard», правильні, то я фактично мрець. У мене є пів балона кисню, один пайок, дослідницький костюм, який я щойно залатав ізострічкою, та один зламаний ліхтарик. А я вже згадував, що залишився один у чужому світі, настільки небезпечному, що нашій польовій команді довелося тікати звідсіля менше ніж за годину після приземлення?

Якщо коли-небудь почуєте це, дякую вам друзі, що покинули мене!

Якщо чесно, я розумію, ви вирішили, що я не зможу пережити падіння. Я теж був у цьому певен. Я також розумію, що ви не хотіли ризикувати своїми життями, намагаючись знайти моє тіло. Проте я вижив і зрештою виповз на поверхню, щоб побачити кратер від зльоту, де мав би стояти посадковий модуль. Можу лише сподіватися, що хтось там, на «Vanguard», відправить іншу команду шукати мої останки. Хоча, враховуючи відстань до корабля, це займе не менше двох тижнів.

До того часу я можу розраховувати лише на себе та зламаний робот П.Е.С., якого зараз спробую відремонтувати.

Думаю назвати його «Містер Вілсон».

Якщо ви граєте цю операцію як самостійний сценарій, перейдіть до **запису 1002**.

Якщо ви граєте цю операцію в рамках кампанії, перейдіть до **запису 1003**.

ЗАПИС 1002

- Оберіть будь-яку секцію і візьміть планшет екіпажу цієї секції. Виберіть будь-якого члена екіпажу та вставте його в протектор рангу 2 цієї секції. Помістіть вказану кількість маркерів у слот зарядів.
- Візьміть 1  кубик кожного кольору та 5 інших кубиків на свій вибір.
- Створіть колоду секції хоча б із 10 карт рангу 1 і 2 обраної секції (зверніть увагу, що карти, які спрямовані на допомогу або захист інших членів екіпажу, не принесуть користі в цій операції).
- Візьміть 1 карту спорядження, що відповідає вашій секції, з перелічених: **E66, E67, E68, E70**.

Ви починаєте без припасів, спорядження (за винятком дрібного спорядження, вказаного вище) та карт підвищення рангу.

Перейдіть до **запису 1004**.

ЗАПИС 1003

- Оберіть будь-яку секцію та візьміть її планшет екіпажу. Виберіть члена екіпажу цієї секції з будь-яким рангом із незадіяного екіпажу.
- Візьміть будь-які 8 кубиків зі свого відсіку секції — ви не можете взяти більше кубиків, навіть якщо вони у вас є (член екіпажу пережив майже смертельне падіння та виснажений).
- Створіть колоду секції хоча б з 10 карт (зверніть увагу, що карти, які спрямовані на допомогу іншим членам екіпажу та передбачають взаємодію з ними, не принесуть користі в цій операції).
- Візьміть будь-яке одне дрібне спорядження з арсеналу. Ви розпочинаєте без будь-яких припасів, спорядження (за винятком вищезазначеного дрібного спорядження) та карт підвищення рангу.

Якщо ви використовуєте розширені події, замініть їх стандартними на час виконання цієї операції.

Підказка: не соромтеся скидати відкриття під час дослідження, оскільки вони не будуть передані на «Vanguard» після закінчення цієї операції. Однак ви отримаєте інші винагороди. Все залежатиме від того, наскільки добре ви виконаєте операцію. Будь ласка, зверніть увагу, що ця операція складна, і ваш член екіпажу може загинути.

Перейдіть до **запису 1004**.

ЗАПИС 1004

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Добрі новини. Ця місцевість, де все поволі тоне в болоті, не підходить для складного ремонту, як і мої руки, що тремтять. П.Е.С. зачекає, бо я змушений зосередитися на власному виживанні.

Ох дійсно, добрі новини. Гарна новина полягає в тому, що я виявив систему печер, багату на кисень — і, ймовірно, на якесь джерело білка. Я спробую зібрати припаси, щоб прогнати себе дорогою до безпечнішого місця на сході, де планую побудувати сховок.

Що ж, бажаю собі удачі, бо більше це зробити нікому.

- Відкрийте Планетопедію на с. **22–23** (Операція «Вовк-одинак»).
- Заповніть праву частину поля планети зазначеними унікальними відкриттями (долілиць).
- Знайдіть та розкрийте місію **M110**.
- Установіть рівень припасів на полі планети на 0.
- Покладіть мішечок для зачіпок біля поля планети. Переконайтеся, що він містить 20 жетонів зачіпок.
- Перетасуйте всі 5 колод відкриттів (кожну окремо) та розмістіть їх над полем планети. Якщо їх ще немає на столі, візьміть їх з лотка А.
- Перетасуйте колоду подій (пам'ятайте, що треба використовувати не розширену колоду) та розмістіть її ліворуч від поля планети. Якщо її ще немає на столі, візьміть її з лотка А (або з «Вилучено з гри»).
- Візьміть колоду травм і помістіть її праворуч від поля планети. Якщо її ще немає на столі, візьміть її з лотка А.
- Помістіть члена екіпажу в сектор **1**.
- Покладіть жетон ходу на планшет екіпажу написом «Хід доступний» догори.
- Візьміть з колоди секції карти секції. Їхню кількість вказано на планшеті екіпажу.

Якщо ви граєте в межах кампанії, витягніть карту приземлення **L11** зі сканера та вилучіть її з гри.

Збережіть книгу корабля. Дотримуючись Розділу III правил гри, виконайте дослідження планети.

ЗАПИС 1006



Позначте цей квадратик та перейдіть до **запису 1035**.
Якщо цей квадратик вже позначено, читайте далі.

Звіт III екзокостюма

Останній запис перед переходом у режим гібернації.

Оперативник польової команди помер через виснаження, отримані рани та брак припасів. Мені не вдалося його врятувати. Це не моя провина, але я відчуваю відповідальність. Я відчуваю багато всього. Будь ласка, відновіть мене до заводських налаштувань — щось не так з моїм програмним забезпеченням.

Ваш член екіпажу помер. Операція закінчується провалом.

Якщо ви граєте в рамках кампанії, перейдіть до **запису 1009**.

ЗАПИС 1007

Звіт III екзокостюма

Оперативник польової команди ігнорує мою рекомендацію залишити дану територію. У воді надто багато невідомих мікроорганізмів, щоб їх можна було відфільтрувати й вона стала придатною до пиття. Оперативник має ретельно знезаразити екзокостюм перед тим, як розгерметизувати його в сховку.

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



Отримайте 1 відкриття «Мікроорганізм».



Отримайте 1 відкриття «Мікроорганізм». Замініть цю ЦОЛ на ЦОЛ **P504**.

ЗАПИС 1008

[Член екіпажу #4721]: «Vanguard», ви мене чуєте?

[Центр зв'язку]: Так. Хто на лінії?

[Член екіпажу #4721]: Це [секретна інформація]. Я на орбіті 51 Arietis LW.

[Центр зв'язку]: Це справді ти! Ми були впевнені, що ти загинув. Твоя команда констатувала це у своєму звіті!

[Член екіпажу #4721]: Я не звинувачую їх. Я сам був упевнений, що зі мною покінчено. Але ось я тут, чекаю порятунку на борту космічного корабля прибульців.

[Центр зв'язку]: Що...? Ти в небезпеці?

[Член екіпажу #4721]: Ні, більше ні.

[Центр зв'язку]: Що сталося? Чи безпечно нам наблизитися?

[Член екіпажу #4721]: Так, це безпечно. Що сталося? Це довга історія...

Помістіть по 1 маркеру на карту місії:

- за кожну вашу карту спорядження;
- за кожні 2 відкриття;
- за кожне унікальне відкриття;
- якщо на полі планети є ЦОЛ «Екіпаж болотного бота»;
- якщо на полі планети є ЦОЛ «Система видобутку мінералів».

Скиньте по 1 маркеру з карти місії:

- за кожну карту травм;
- за кожен маркер на полі планети (що представляє загрозу «Мисливці стають здобиччю»).

Скиньте всі знайдені відкриття та унікальні відкриття. Вилучіть із гри карти спорядження **E101, 102, 103, 104 і 105**.

Якщо ви граєте цю операцію як самостійний сценарій, перейдіть до **запису 1034**.

Якщо ви граєте цю гру в рамках кампанії, перейдіть до **запису 1018**.

ЗАПИС 1009

- Витягніть свого члена екіпажу з протектора рангу. Він мертвий.
- Скиньте всі карти місії з поля планети.
- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») та розпочніть керування кораблем.

ЗАПИС 1010

Уривок із спогадів Вовка-одинака

Я провів багато часу, досліджуючи затоплені печери на півночі цієї території. Вони були захопливими, але я запам'ятав лише те, як нервово ковзав поглядом по блимаючому датчику кисню, біль у колінах і спині, й те, як притискав однією рукою свій зголоднілий шлунок.

Тоді я виявив дещо багатообіцяюче — насичене киснем повітря, що проникало сюди з однієї з глибших печер. Я пішов туди без вагань, геть забувши про обережність.

Там я знайшов чудові, яскраві квіти, які виділяли кисень. Їх стебла були повні сахаридів. Я був врятований.

Тільки-но я почав збирати припаси, щось впало мені на голову. Я струснув шоломом, щоб скинути ту штуку, але вона прилипла до візора. Потім мій екран розцвів червоними сповіщеннями про неминуче порушення цілісності костюма — щось намагалося розірвати його гострими кліщами. Не пам'ятаю, як мені це вдалося, але я втік.

Це була одна з тих яскравих, багатонігих квіток, що переносять своє насіння. Вона намагалася зробити мене своїм запилювачем.

- Отримайте 1 припас. Замініть ЦОЛ у цьому секторі на карту **P502**.
- Помістіть карту загрози «Квітковий жучок» у вказаний слот над полем планети.
- Помістіть картонну фігурку квіткового жучка в сектор **2**.

Попередження: якщо ви не хочете пожертвувати своїми кубиками, пам'ятайте, що у вас є лише 1 припас, і він потрібен для вашої дії подорожі.

ЗАПИС 1011

Уривок із спогадів Вовка-одинака

Підйом на вулкан — один з найприємніших спогадів з того пекла — вітер гойдав траву, різнокольорові волосинки папусів ширяли в повітрі, а на кінчиках деяких листочків мерехтіла густа клейка рідина.

Час від часу неподалік спалахували невеликі пожежі, проте вони швидко згасали через низьку концентрацію кисню.

А нагорі чекала винагорода. Модуль був майже неушкоджений — і все, що потрібно було зробити, це відтягнути його назад у свій сховок і відремонтувати деякі основні схеми. Як мало я тоді знав...

Замініть цей ЦОЛ картою **P507**. Помістіть маркер на поточну карту місії.

ЗАПИС 1012

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Нарешті висохли. Зелена кірка водоростей відшаровується — прямо в мої імпровізовані контейнери. Кожен грам організмів, що виробляють кисень, бажаний у моему сховку.

Але це зачекає, бо на мене полює м'ясоїдний родич цих рослин. Я готую прості укріплення, що мають стати непрохідними для цього хижака. Сподіваюся, зібраних навколо уламків вистачить для виконання цього завдання.

- Замініть цей ЦОЛ картою **P501**. Замініть ЦОЛ у секторі **1** на карту **P512**.
- Отримайте спорядження **E101** і помістіть жетон «Тимчасовий аванпост» у цей сектор.
- Скиньте місію **M110**. Якщо на цій карті є маркер, помістіть його на карту місії **M111**, яку ви незабаром відкриєте. Маркер репрезентує вже відновлені ресурси.
- Знайдіть і розкрийте місію **M111**. Знайдіть і розкрийте додаткову місію **M112** і помістіть її поряд із полем планети.

ЗАПИС 1013

Якщо у вас є унікальне відкриття **36**, перейдіть до **запису 1017**. В іншому разі перейдіть до **запису 1020**.

ЗАПИС 1014

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Я причаївся поряд зі своїм сховком, бо його було викрито відразу. Я замасковував сховок від хижих рослин, а не від розумного виду, тож нічого дивного.

Ті чотирилапі мисливці рухаються повільно й обережно, аналізуючи мої сліди. На щастя, їх багато, і вони викликають достобіса галасу, тож поки що мені вдається уникати зустрічі з ними. Все ж я мушу тікати — але куди? Можливо, гори — це хороший варіант.

- Скиньте жетон «Тимчасовий аванпост» і його жетони покращень із сектора **3**.
- Розмістіть ЦОЛ **P509** поверх будь-якої карти ЦОЛ у секторі **3**.
- Переверніть усі карти спорядження тимчасового аванпосту долілиць — зараз вони неактивні.

Підказка: тікайте від мисливської зграї!

ЗАПИС 1015

Якщо в секторі **2** є «Квітучі печери» — перейдіть до **запису 1021**. В іншому разі читайте далі.

Звіт ШІ екзокостюма

Статус оперативника польової команди:

- Перегрівся
- Зневоднений
- Залишилося 7% кисню
- Розтягнена шиколотка та роздроблені ребра

Медичний висновок: потрібна негайна допомога медичної бригади.

Поточне рішення: не інформувати оперативника про його стан.

Прогноз: оперативник несе невідомі припаси; можливо, попереду є ймовірний сховок; чи мені шкода...

Видалено невідому помилку в програмному забезпеченні.

Прогноз: виявлено можливість запуску тимчасового виробництва кисню.

Отримайте 2 припаси. Замініть ЦОЛ у цьому секторі на карту **P500**. Замініть поточну глобальну умову на **G24**.

ЗАПИС 1016

Уривок із спогадів Вовка-одинака

Мені подобається уявляти себе безшумною помстою, що принесла смерть тим, хто намагався мене вбити. Я нишком проліз на свою базу, знешкодив усі пастки та позбувся єдиного вартового, який охороняв мій сховок.

Звичайно, не варто судити інопланетний вид за допомогою людської моралі, але я нічого не можу вдіяти. Що за чудовисько перехоплює крик про допомогу й полює на постраждалого? Важко було відчувати милосердя після чогось такого.

Скиньте ЦОЛ **P509**. Переверніть усі карти спорядження тимчасового аванпосту горілиць — вони знову активні. Помістіть відповідні жетони в сектор **3**.

ЗАПИС 1017

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Мої відкриття на болоті допомогли усвідомити, що ключем до знищення цієї рослини є її кореневище та ще один, поки безіменний, репродуктивний орган. Якщо їх пошкодити, квітковий жучок перестає рухатися, ніби втрачаючи свою мету.

Якщо квадратик нижче не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього.



Отримайте 2 відкриття «Живий зразок» і унікальне відкриття **37**.

Потім отримайте 1 зачіпку «Живий зразок» і 1 зачіпку «Дивна флора».

Скиньте картонну фігурку квіткового жучка (не скидайте карту загрози — вона залишається в грі, і маркер може просуватися її треком часу).

ЗАПИС 1018

Підрахуйте кількість маркерів на карті місії:

10+ — Ви впоралися на відмінно! Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців» і 1 відкриття «Живий зразок» та помістіть їх у «Зібрані відкриття». Отримайте 1 .

6–9 — Ви впоралися чудово! Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців» і помістіть його в «Зібрані відкриття». Отримайте 1 .

3–5 — Ви впоралися добре. Отримайте 1 відкриття «Технологія прибульців» і помістіть його в «Зібрані відкриття».

0–2 — Ви ледь вижили.

Після цього ваш член екіпажу підвищує ранг! Якщо член екіпажу вже має ранг 3, натомість отримайте 1 .

Скиньте всі відкриті карти місії. Відкрийте книгу корабля на с. **25** і розпочніть керування кораблем.

ЗАПИС 1019

Уривок із спогадів Вовка-одинака

Я відчув шалену радість у мить, коли зрозумів, що тікати нема потреби. Мисливці були неквапливі. А їхня зброя виявилась не такою небезпечною, як я думав спочатку. Середовище, де я комфортно пересувався, майже спинило їх, а квіткові жучки легко відволікали їхню увагу.

Мені не потрібно було тікати від них. Я мав бути мисливцем!

- Скиньте карту місії **M113**. Знайдіть і розкрийте карту місії **M114**.
- Скиньте поточну карту глобальних умов і замініть її на **G26**.
- Скиньте ЦОЛ **P513** (ця карта може бути в будь-якому секторі).
- Покладіть карту загрози «Мисливці стають здобиччю» у вказаний слот над полем планети.
- Помістіть по маркеру в сектори: **1**, **4**, **6** і **7**. Вони представляють мисливців із карти загрози.
- Якщо у вас немає неактивного «Тимчасового розширення аванпосту», розмістіть по додатковому маркеру в секторах **2** і **3**.

ЗАПИС 1020

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

У мене немає жодної зброї чи знань, що дали б мені змогу пошкодити рослину настільки, щоб знерухомити її. Мені бракує важливих даних. Зараз я мушу тікати та дізнатися більше про її вразливі місця.

Помістіть маркер на зелений трек карти загрози «Квітковий жучок» у слот одразу перед результатом.

Якщо квадратик нижче не позначений, позначте його й виконайте текстову вказівку біля нього.



Отримайте 2 зачіпки «Живий зразок».

ЗАПИС 1021

Звіт ШІ екзокостюма

Статус оперативника польової команди:

- Зневоднений
- Залишилося 9% кисню
- Розтягнена шиколотка та роздроблені ребра

Медичні показання: потрібна медична допомога.

Поточне рішення: не інформувати оперативника про його стан.

Прогноз: оперативнику вдалося пройти джунглями без будь-яких місцевих припасів – коригування ймовірності виживання...

Прогнозований час життя оперативника: 24 год (попередній прогноз: 14 год); місцевий лишайник виробляє кисень – існує ймовірність створення тимчасового виробництва кисню.

Попередження! Сканери виявили форму життя, яка швидко рухається. Рекомендую зберігати обережність!

- Замініть ЦОЛ у секторі **2** на карту **P502**.
- Помістіть карту загрози «Квітковий жучок» у вказаний слот над полем планети.
- Помістіть картонну фігурку квіткового жучка у сектор **2**.
- Отримайте 1 припас.
- Замініть ЦОЛ у цьому секторі на карту **P500**.
- Замініть поточну глобальну умову на **G24**.

ЗАПИС 1022

Звіт ШІ екзокостюма

Викид адреналіну.

Стимулятори потрапляють у кровоносну систему оперативника.

Зафіксовано удари по костюму високошвидкісних дрібних предметів, які виготовлені з м'якого матеріалу (імовірно мінерал, за шкалою Мооса 2–3).

Оперативник тікає.

Виберіть одне з вказаного:

» 1

» кинути тричі.

Потім безплатно перейдіть у будь-який сполучений сектор.

ЗАПИС 1023

Звіт ШІ екзокостюма

Коли оперативник сидить на стільці з листового металу, рівень його стресу зменшується. Поведінку занотовано – додано до бази даних.

Територія підготовлена ефективно: інструменти покладано, зразки відсортовано, оглядові отвори добре розміщені.

Зростає рівень гормонів стресу. Оперативник збирається розпочати новий вид діяльності.

Виберіть одне з вказаного:

» **Розширити базу** (ви можете переглянути **E103** і **E104** перед їх будівництвом):

- Розширення аванпосту – скиньте 1 відкриття «Технологія прибульців», щоб перейти до **запису 1025**.
- Виробництво кисню – лише якщо «Розширення аванпосту» вже побудовано: скиньте 1 відкриття «Технологія прибульців», щоб перейти до **запису 1026**.

» **Лудити** (ви можете переглянути **E102** і **E105** перед їх будівництвом):

– Відремонтуйте П.Е.С. – або , щоб перейти до **запису 1028**.

– Створіть броню – скиньте 1 відкриття «Мінерал», щоб перейти до **запису 1029**.

» **Зібрати припаси** (потрібні відкриття «Дивна флора» та/або «Живий зразок») – перейдіть до **запису 1030**.

» **Полікувати рани** (потрібні відкриття «Мікроорганізм») – перейдіть до **запису 1031**.

» **Побудувати аварійний маяк** – скиньте маркер з карти місії та скиньте 1 відкриття «Технологія прибульців» і 1 відкриття «Мінерал», щоб перейти до **запису 1032**.

» **Вийти** – завершіть цей запис.

Підказка: якщо ви втратите будь-яку з карт спорядження, ви зможете відновити їх тут пізніше. Проте у вас не може бути більше однієї копії кожної з них.

ЗАПИС 1025

Звіт ШІ екзокостюма

Оперативник розширив свою базу за допомогою печер і тунелів. Він поклав інструменти та пристрої в місцях, які ведуть до інших цікавих об'єктів та локацій, щоб легко отримати до них доступ.

Приєднайте жетон «Тимчасове розширення» до жетона «Тимчасовий аванпост» у цьому секторі. Приєднайте карту **E103** до карти «Тимчасовий аванпост».

Потім перейдіть до **запису 1023**.

ЗАПИС 1026

Звіт ШІ екзокостюма

Оперативник відключив мої системи, що відповідають за ремонт костюма. Він також відключив мої сповіщення. Я не можу його врятувати. Я не можу його врятувати. Будь ласка, дозволь мені врятувати тебе...

Критична помилка. Перезавантаження...

...
..
.

Оновлення нейронних мереж...

Костюм перепрошито. Оперативник установив декілька модулів, які використовують водорості, що виробляють кисень. Він залишив мені пакет даних для обробки нових модулів. Це потребує певної оптимізації.

Приєднайте жетон «Тимчасове виробництво кисню» до жетона «Тимчасовий аванпост» у цьому секторі. Приєднайте карту **E104** до карти «Тимчасовий аванпост».

Потім перейдіть до **запису 1023**.

ЗАПИС 1028

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Нарешті я маю час відремонтувати свій П.Е.С. Назву вже вибрано: Вілсон. Я думаю, що його присутність допоможе мені не тільки в роботі, але й розрадить мою самотність. Я знаю, що це просто машина, але не можу не уявляти його догідливим улюбленцем, який приносить тобі планшет із сусідньої тумбочки, або молодшим братом, що допомагає тобі по дому.

Готово! Я віддаю йому кілька наказів, щоб подивитися, як він носиться навколо. Дивовижно. Якби ж він міг говорити...

Отримайте карту **E102** й помістіть жетон «П.Е.С. Вілсон» у ваш сектор. Помістіть будь-який кубик секції, який не використовується, з коробки на жетон «П.Е.С. Вілсон».

Потім перейдіть до **запису 1023**.

Попередження: уважно прочитайте цю карту спорядження, оскільки воно працює не так, як стандартний П.Е.С.

ЗАПИС 1029

Звіт ШІ екзоскостюма

Оперативник додав деякі зайві деталі до мого костюма. Я їх не контролюю, оскільки вони не мають електронних компонентів. Це нелогічне рішення, наслідки якого можуть призвести до похибки в багатьох обчисленнях. Проте оперативник ігнорує всі мої попередження.

Отримайте карту **E105**.

Тоді перейдіть до **запису 1023**.

ЗАПИС 1030

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Що ж... Буде трохи огидно, але я маю вижити, щоб поділитися своїми відкриттями. Можливо, це візьмуть до уваги, коли я попрошу про підвищення платні.

Виконайте такі дії необмежену кількість разів у будь-якому порядку.

- Скиньте відкриття: 1 «Живий зразок» або 1 «Дивна флора», щоб отримати 1 припас.
- Скиньте відкриття: 3 «Живий зразок» або 3 «Дивна флора», щоб отримати 4 припаси.
- Скиньте відкриття: 1 «Живий зразок» і 1 «Дивна флора», щоб отримати 3 припаси.

Потім перейдіть до **запису 1023**.

ЗАПИС 1031

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Клин клином вибивають, тож чому б не боротися з інфекціями та гнійними ранами за допомогою мікроорганізмів із чужої планети? Ну, не зовсім, але культивування бактеріофагів на основі цих надокучливих мікробів дійсно може допомогти. І з тим невеликим медичним спорядженням, яке в мене є...

Виконайте таку дію необмежену кількість разів.

- Скиньте 1 відкриття «Мікроорганізм», щоб скинути 1 карту травм та 1 кубик травм.

Потім перейдіть до **запису 1023**.

Підказка: на цій планеті виявлено надзвичайно малу кількість відкриттів «Мікроорганізм», тому використовуйте їх із розумом.

ЗАПИС 1032

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

...надіслано. Тепер потрібно чекати.

...

Відповіді немає, але я точно чую назовні посадковий модуль. Перевіряю показники сенсора, проте вони не видаються знайомими. Я виходжу зі свого сховку і... тряса, що це? Ні, ні, ні...

- Скиньте місію **M111**. Знайдіть і розкрийте місію **M113**.
- Якщо в секторі **1** є «Екіпаж болотного бота», перемістіть цей ЦОЛ у сектор **6** – ви швидко перепрограмуєте їхній маршрут, щоб вони могли уникнути небезпеки.
- Замініть ЦОЛ у секторі **1** на **P508**.
- Помістіть ЦОЛ **P513** поверх будь-якої карти ЦОЛ у секторі **1**.
- Скиньте поточну глобальну умову та покладіть замість неї **G25**.
- Перейдіть до **запису 1014**.

ЗАПИС 1033

Особистий аудіозапис, член екіпажу №4721

Я б із задоволенням провів місяці, вивчаючи рештки фауни, але тут є набагато важливіші речі, які потребують дослідження в першу чергу – маленькі паростки проростають майже з кожного трупа. Насіння, з якого вони виростають, ідентичне до того, яке переносять квіткові жучки. Воно поширюється між «носіями» за допомогою коренеплодів. Я зберу кілька зразків, щоб дослідити їх пізніше.

Отримайте 1 відкриття «Дивна флора» та унікальне відкриття **36**.

Замініть поточну карту ЦОЛ на **P511**.

ЗАПИС 1034

8+ – Ви впоралися на відмінно!

4–7 – Ви впоралися чудово!

1–3 – Ви впоралися добре.

0 – Ви ледь вижили.

Вітаємо! Операція «Вовк-одинок» завершена!

ЗАПИС 1035

Звіт ШІ екзоскостюма

Розпочато екстрену процедуру. Вводжу останні запаси стимуляторів і знеболювальних. Оперативник виживе. Але якщо критична ситуація повториться, я вже не зможу його врятувати. Подібний фінал не є бажаним.

Замість отримання четвертої травми виконайте таке:

- Якщо ви граєте кампанію, візьміть 2 кубики з відсіку секції та помістіть їх до доступних кубиків на планшеті екіпажу.
- В іншому разі візьміть будь-які 2 кубики з коробки та помістіть їх до доступних кубиків на планшеті екіпажу.

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 1036

☐ Якщо цей квадратик вже позначено, поверніться до **запису 1000** – ви не можете перервати сценарій вдруге. В іншому разі позначте цей квадратик та прочитайте наступне.

- Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету»).
- Помістіть жетон штрафу в пул наказів.
- Розпочніть керування кораблем.

ОПЕРАЦІЯ: «ВІЧНИЙ СВІТАНОК».

ЗАПИС 1050

Особистий запис, член екіпажу №2471

Відколи ми прибули на цю планету і спричинили неабиякий переполюх серед її кочового населення, минуло три тижні. Мушу визнати, що наші ксенолінгвісти перевершили себе. Лише тиждень тому ми вперше спробували порозумітись, а сьогодні наш капітан повернувся з офіційної зустрічі з лідерами кланів

Ми назвали цих істот аеругонцями. Щось на кшталт нічних метеликів і того, як вони завжди летять на світло. Цивілізація аеругонців — один з прикладів того, що технології не завжди розвиваються тим же шляхом, що й на Землі. Рівень сталості докипів, над яким нам довелося багато працювати, прийшов до них природним чином. Усе зосереджено навколо їхнього сонця, вони приборкали його енергію та тепло від самого початку, ймовірно, через брак викопного палива.

Тільки-но ми налагодили контакт, вони попросили в нас щось в обмін на свою гостинність. Аеругонці хочуть використати наш посадковий модуль, щоб розшукати одне зі своїх «мандрівних міст», яке відстало за лінією заходу сонця. За словами капітана, ця ситуація вкрай незвична. За ракоподібними істотами, які переносять ці мандрівні міста, ретельно стежать, і вони рідко гинуть під час руху.

Ймовірно, у цьому місті вже закінчилося аварійне електропостачання, і воно поринуло в темряву. Ще деякий час все має бути добре. На темному боці трапляються неприємні речі, але аеругонці мають стіни та дивні довгі рушніці. Проте в них немає шансів протриматись у темряві шість місяців.

Місцеві мешканці знають спосіб евакуації міста, та спершу їм потрібно, щоб ми розшукали його та з'ясували, що трапилось. І ось тут у капітана виникають підозри. Ситуація напружена, а кілька кланів на порозі війни. Чомусь для них дуже важливо, щоб саме ми, зовнішня та неупереджена сила, дослідили цей випадок. Ми не тільки наосліп полетимо на темний бік планети. Ми також полетимо наосліп у павутину альянсів і давніх ворожнеч, яких ми досі не до кінця розуміємо.

Капітан наказав командирам секцій підібрати для цієї операції своїх найрозумніших людей, які здатні легко пристосовуватися. Я був здивований, дізнавшись, що один з них я — добре це чи не дуже.

Важливо: мета цієї операції — розгадати головну таємницю. Підказки часто можна знайти в описах сюжету операції, тож читайте їх уважно.

Перейдіть до **запису 1077**.

ЗАПИС 1051

Якщо в секторі 9 є карта **P523** («Полеглий титан») або **P524** («Уцілілі, але в облозі»), тут ви більше нічого не знайдете — продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі.

Навіть у тьмяному світлі темного боку планети було неважко помітити щось таке величезне, як титан. Сліди, залишені звіром, незабаром почали петляти, а місця, де він рухався особливо шалено, перегороджені уламками, що впали з його панцира. Потім стежка плавно повернула на південь у напрямку сусідніх гір. Дуже незвична поведінка для титанів, які завжди подорожували у напрямку до сонця.

Покладіть карту **P523** у секторі 9.

ЗАПИС 1052

Відкрийте Планетопедію на с. **14–15** («Вічний світанок»). Потім читайте далі.

Незважаючи на неприємний сюрприз під час нашого наближення, ми продовжили місію, приземлившись на титані, що належить Данау — багатому клану купців, який першим запросив нас на цю планету. Їхнє вражає мандрівне місто займало майже кожен сантиметр панцира ракоподібного завширшки в півтора кілометра, та приймало мандрівників з інших поселень аеругонців.

Шойно ми ступили на посадковий майданчик, кілька охоронців поспіхом відвели нас до адміністративної

будівлі клану Данау. Нам знадобився деякий час, щоб звикнути до хитавиці від кроків титана та вражених поглядів тубільців.

У високій білій будівлі представники Данау надали більше інформації про нашу місію, поки ми сиділи на ошатних дерев'яних стільцях, які, здавалося, були підготовлені спеціально для нас. Вони розповіли, що титан одного з менших кланів, Балакра, відстав за лінією заходу сонця. Звідти не надійшло жодного повідомлення й не було запалено рятувальні маячки. Темний бік планети населяли істоти, що були природними ворогами аеругонців, і жодна пошукова група не бажала заходити так далеко, в першу чергу тому, що їздові метелики аеругонців були там фактично сліпі.

Їздові метелики орієнтувалися на інфрачервоний маячок, встановлений на кожному титані, щоб досягти місця призначення. А маячок Балакра згас. Данау попросили нас використати свій високотехнологічний посадковий модуль, щоб знайти зниклого титана, дізнатися його долю та врятувати всіх, кого можливо. Час мав першочергове значення. Де б не перебував титан, було лише питанням часу, коли фауна темного боку розірве його мешканців на шматки.

Після інструктажу ми поспішили назад до посадкового модуля, але шойно повернули за ріг, як аеругонець у плащі й масці розштовхав охоронців і врізався в мене, зникнувши перш, ніж його встигли спіймати. Він вклав мені в руку записку.

Я непомітно прочитав повідомлення. Це було запрошення до якоїсь будівлі на околиці титану Ачери з усіма необхідними вказівками. Воно надійшло від когось, хто стверджував, що знає більше про цю справу. Однак у записці нам також радили уникати охоронців Ачери, оскільки вони не будуть раді людям.

Опинившись у посадковому модулі, я негайно зв'язався з «Vanguard», щоб повідомити їм про записку. Капітан Веймен сказав, що ми маємо добре все обдумати, вирішуючи, чи мчати до загиблого титана якомога швидше, чи спочатку зібрати більше інформації про місцеву політичну ситуацію.

1. Підготуйте поле планети

- Заповніть праву частину поля планети вказаними унікальними відкриттями (долілиць) і картою місії **M71**.
- Покладіть карту додаткової місії **M72** у порожній слот додаткової місії праворуч від поля планети.
- Покладіть карту **P529** («Титан Ропал») у секторі 4.
- Покладіть карту **P531** («Титан Данау») у секторі 5.
- Покладіть карту **P532** («Титан Ачери») у секторі 6.
- Покладіть карти **P520** («Лінія сутінків») у секторах 7, 8 і 9.
- Покладіть мішечок для зачіпок поруч із полем планети. Переконайтеся, що він містить 20 жетонів зачіпок.
- Перетасуйте всі 5 колод відкриттів (кожну окремо) та розмістіть їх над полем планети.
- Перетасуйте колоду розширених подій і помістіть її ліворуч від поля планети. Якщо ви граєте цю операцію як самостійний сценарій, розширені події можуть бути в секретному конверті.
- Помістіть колоду травм праворуч від поля планети.

2. Висадіться

- Розмістіть посадковий модуль у секторі 5.
- Розмістіть мініатюри всіх членів екіпажу польової команди в секторі 5.
- Не кладіть на стіл карту підвищення рангу. Якщо ви проходите цю операцію в рамках кампанії, ваші члени екіпажу отримають новий ранг залежно від їхніх результатів у цьому дослідженні.
- Гравці розподіляють між собою карти особистого спорядження та карти спорядження місії. Жоден член екіпажу не може носити карти спорядження іншої секції. Якщо гравці не можуть дійти згоди, рішення приймає гравець секції розвідки.
- Кожен член екіпажу розміщує жетон ходу на своєму планшеті екіпажу написом «Хід доступний» догори.
- Кожен член екіпажу бере зі своєї колоди секції ту кількість карт секції, що вказана на планшеті екіпажу.
- Гравець секції розвідки обирає члена екіпажу, який отримує жетон першого гравця.

3. Почніть дослідження планети!

ЗАПИС 1053

- Помістіть карту **G05** поверх поточної глобальної умови.
- Скиньте всі карти із секторів **1–3**.
- Перемістіть карти, маркери та жетони із сектора **4** в сектор **1**.
- Перемістіть карти, маркери та жетони із сектора **5** у сектор **2**.
- Перемістіть карти, маркери та жетони із сектора **6** у сектор **3**.
- Перемістіть три карти **P520** («Лінія сутінків») із секторів **7–9** у сектори **4–6**.
- Розмістіть карту **P521** («Екосистема, що прокидається») в секторі **7**.
- Перейдіть до **запису 1059**.

ЗАПИС 1054

Усі члени екіпажу в секторі мають карту **P531** («Титан Данау»)?

- **Так** – перейдіть до **запису 1056**.
- **Ні** – ви не можете вийти за межі лінії сутінків без усієї польової команди! Нічого не відбувається, продовжуйте гру.

ЗАПИС 1055

Якщо карта **P533** («Потуги титана») міститься в секторі **2**, перейдіть до **запису 1080**.

В іншому разі читайте далі.

Перш ніж ми зайшли в палац, ксенологи «Vanguard» виснажили нас цілим списком місцевих звичаїв і табу. Нам сказали, що:

- Перш ніж прийняти будь-що, незалежно від того, чи це миска з водою, чи відкриті для нас двері – ми маємо один раз відмовитися. Друга відмова завжди є остаточною.
- Ми завжди маємо пересуватися за зростом – від найнижчого до найвищого.
- Щоразу, коли ми отримуємо невеликий подарунок, нам потрібно негайно дати щось у відповідь (ми взяли для цього з собою мішечок з гайками та болтами).
- Перш ніж щось комусь сказати, спочатку ми маємо встановити з ними зоровий контакт.
- ...і ще багато, багато іншого.

Наприкінці інструктажу моя голова ледь не луснула. Все ж нам якось вдалося пройти крізь легіони носіїв, слуг і королівських радників, доки нас зрештою не допустили на офіційну церемонію чаювання з ропальською принцесою.

Замініть карту у вашому секторі на карту **P526**.

ЗАПИС 1056

Якщо карта **P520** («Лінія сутінків») міститься в секторах **7, 8 і 9**, перейдіть до **запису 1053**.

В іншому разі перейдіть до **запису 1059**.

ЗАПИС 1057

Ми випадково натрапили на аеругонця-диверсанта, коли він тягнув свого наляканого їздового метелика з печери в ніч, тьмяно освітлену фосфоресцентними рослинами, що ледь помітно колихались. Автоматичний переклад надав нашим голосам різкого металевого відтінку, коли ми закликали його зупинитись. Одним плавним рухом аеругонець дістав пістолет і вистрілив у нас. Ми пригнулися, але продовжували наближатися. Наша мета була в полі зору: громіздкий інфрачервоний маяк, закріплений позаду метелика.

Ми робили все можливе, щоб не нашкодити аеругонцю та його метелику, але в розпалі перестрілки влучили в останнього. Він запаникував та різко смикнувся, маячок випав із сітки для вантажу й покотився пагорбом. Аеругонець безсило дивився на пристрій, але не ризикнув бігти за ним. Натомість він стрибнув на спину метелика й злетів. Хтось із наших побіг і схопив метелика за одну з довгих лап. Це не зупинило істоту, яка підіймала нашого друга в повітря все вище й вище.

Якусь мить я стояв нерішуче. Затримання диверсанта нарешті змогло б дати нам інформацію про клан, що стоїть за отруєнням титана Балакра. Але все одно потрібно було підібрати маячок і врятувати мешканців титана, якщо ми хотіли, щоб наша місія була вдалою.

Отримайте унікальне відкриття **39**.

Важливо! Встановлення маячка завершить цю частину операції. Якщо ви хочете зловити диверсанта, зробіть це до встановлення.

Гравці можуть перемістити будь-яку кількість членів екіпажу із секторів **7, 8 і 9** у сектор **5**, але щонайменше один член екіпажу має залишитися в секторі **7, 8** або **9**. Члени екіпажу в секторі **5** зможуть і далі переслідувати диверсанта.

Якщо хтось із членів екіпажу зараз у секторі **5**, перейдіть до **запису 1094**.

В іншому разі продовжуйте гру.

ЗАПИС 1058

Важливо: якщо ви вирішите припинити дослідження зараз, то провалите місію. Якщо ви граєте цю операцію в рамках кампанії, ви більше не зможете повернутися на цю планету.

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

- » **Покинути** – помістіть жетон проваленої місії на планшет посадкового модуля. Видаліть із гри карту приземлення **L18**. Відкрийте книгу корабля на с. **25** («Покидаючи планету») і почніть керування кораблем.
- » **Залишитися** – продовжте гру.

ЗАПИС 1059

Якщо була розкрита карта додаткової місії **M72**, вилучіть її з гри – початкове дослідження вашої місії завершено. Продовжуйте читати далі.

[Польова команда]: Час настав, «Vanguard». Ми рухаємось на темний бік планети.

[Центр зв'язку]: Підтверджую. Безпечної подорожі! Якщо ця територія хоча б наполовину така небезпечна, як її описують аеругонці, вам слід бути надзвичайно обережними.

Якщо квадратики **В** і **Г** позначені в **записі 1090**, перейдіть до **запису 1091**.

Якщо лише один з цих квадратиків (**В** або **Г**) позначений у **записі 1090**, перейдіть до **запису 1092**.

В іншому разі читайте далі.

*** *Шум двигуна* ***

[Польова команда]: «Vanguard»? Ми нічого не бачимо з повітря. Летимо до останніх відомих координат титану Балакра. Ми приземлимося й підемо пішки, якщо у вас немає для нас додаткової інформації.

[Центр зв'язку]: Нічого, на жаль. Висока хмарність заважає нашому орбітальному скануванню.

[Польова команда]: Прийнято. Будуємо вектор приземлення. Побажайте нам удачі!

Розмістіть карту **P522** («Гігантські сліди») в секторі **8**. Розмістіть усіх членів екіпажу, посадковий модуль і П.Е.С. (якщо є) в секторі **7**.

ЗАПИС 1060

Якщо ви маєте унікальне відкриття **40**, нічого не відбувається. Продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі:

Усередині будівля була темною і вкритою пилом. А в її головній залі стояв схожий на примару, незвичайно високий аеругонець у сріблястому оперенні й вишукано прикрашеній платиновій масці клану Ачеро. Аеругонець був лаконічним і безпосереднім, наче звук віддавати накази, а не вести переговори. Без будь-яких пояснень він попросив нас знайти полеглого за лінією сутінків титана й підкласти докази, що звинуватять клан Ропал у диверсії проти істоти. Натомість він запропонував навігаційні дані від розвідників Ачеро, які допомогли б нам досягти місця призначення, і свою вдячність, щоб це не означало. Не чекаючи на нашу відповідь, він попрощався та вклонився. На мить його маска відхилилася вбік, демонструючи незвичайну рису. На відміну від усіх інших аеругонців, яких ми зустрічали, у цього не було рота.

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

- » **Прийняти пропозицію Ачеро та взяти підроблені докази** – перейдіть до **запису 1067**.
- » **Відмовитися від пропозиції Ачеро** – продовжуйте гру.

ЗАПИС 1061

Навіть шана, з якою інші клани ставилися до ропальської аристократії, не врятувала їх на тлі настільки переконливих доказів. Інші клани повстали проти них, і це переросло в насилля. Ми були змушені тікати з планети, і безпорадно спостерігали з орбіти за знищенням усього клану, включно зі смертю титана Ропалу та стратую їхньої принцеси.

Дивовижно, але капітан і лідери секцій вважали це частковим успіхом. Зрештою, ми зібрали незліченну кількість цікавої інформації про культуру аеругонців та отримали багато зразків для подальшого вивчення. Різких слів чи обвинувачень не було, і саме тому нам було важче змиритися з фактом, що ми не зробили нічого, щоб запобігти насильству.

Перейдіть до **запису 1087**.

ЗАПИС 1062

Було важко дістатися на зустріч, яку клани аеругонців провели на широкому панцирі титана Данау. На шляху до координат, наданих «Vanguard», нам постійно доводилося перетинати потоки переляканих мешканців Данау, які бігли в протилежному напрямку: до останнього пасажирського транспорту, що залишився на посадковому майданчику, чи до аварійних мотузок, прикріплених до боків титана.

Коли ми нарешті знайшли місце збору, яке було дуже схоже на античні амфітеатри Землі, центральну сцену якого посідав представник Данау. Він звинуватив клан Ачеро в отруєнні спочатку титана Балакра, а потім і титана Данау, але шойно помітив нас — замовк. Усі погляди звернулися до нас. Першою заговорила ропальська принцеса. Вона подякувала нам за рятувальну операцію та оголосила, що оскільки ми виявилися друзями аеругонців, зібрання вислухає нашу думку та розгляне усі докази, що ми надамо.

Якщо у вас є унікальне відкриття **40**, перейдіть до **запису 1096**.

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

- » **Звинуватити в нападі клан Ропал** — перейдіть до **запису 1097**.
- » **Звинуватити в нападі клан Данау** — перейдіть до **запису 1069**.
- » **Звинуватити в нападі клан Ачеро** — перейдіть до **запису 1099**.
- » **Сказати їм, що вам не вдалося з'ясувати, який клан відповідальний** — перейдіть до **запису 1101**.

ЗАПИС 1063

Нас вразило спеціальне спорядження, що використовували аеругонці: захисні окуляри дивної форми, вишукано прикрашена зброя та легкі броньовані пластини для їхніх гладких кінцівок. Нічим із цього ми не могли ефективно користуватись, не витративши дні, щоб підігнати їх до нашої будови тіла. Але на мить, оглядаючи вишукані, величезні рушниці, виготовлені кланом Ачеро, ми уявили, як це — стріляти з них у небо, збиваючи цілі зграї звірів темного боку одним натисканням спускового гачка.

Врешті-решт, ми роздобули декілька свистків, які видають звуки, що шкодять чутливим вухам хижаків темного боку, та каністру з отруйним газом, який можна використовувати для знищення тамтешніх хижих рослин. Однак, крмар дуже боявся нашого спорядження та технологій, щоб прийняти їх як оплату. Він уїдливо стверджував, що приймає лише місцеві цінності.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне.

- » **Придбати припаси для подорожі на темний бік** (необхідне щонайменше одне неунікальне відкриття на планшета посадкового модуля) — поверніть 1 неунікальне відкриття з планшета посадкового модуля під низ колоди та позначте квадратик **A** у **записі 1090**.
- » **Вийти з крамниці** — перейдіть до **запису 1070**.

ЗАПИС 1064

☐ Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, вам тут більше нічого шукати — продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі.

Відшукати місце, звідки пролунали постріли, було неважко. Штучний інтелект «Vanguard» зробив усе за нас, базуючись на записях польоту та потенційній траєкторії куль. Ми отримали точні координати, а коли дістались туди, то відразу помітили недбало замасковану вогневу позицію: відполіроване жерло триметрового дробовика відбивало промені призахідного сонця.

Ця аеругонська зброя була виготовлена з високою майстерністю та покрита заплутаними символами — «Vanguard» відразу ідентифікував, що символи належать клану Ачеро. Незважаючи на відмінності в культурі та веденні війни, виглядало дивним, що професійний убивця залишить такі явні докази чи дорогоцінну зброю. А може, Ачеро вирішили залишити цей викривальний доказ, щоб ми подумали, що по нас стріляли не вони? Завжди було складно зрозуміти інопланетний хід думок...

Кожен член екіпажу оновлює **2** .

ЗАПИС 1065

[Центр зв'язку]: Приземлення скасовано! Великі стада тварин швидко наближаються до вашої позиції.

[Польова команда]: Велика, порожня рівнина, еге ж?

[Центр зв'язку]: Так було годину тому. Складається враження, що все, що має ноги, намагається втекти від лінії сутінків, яка наближається. Стадо розсіється приблизно за годину.

Приземлення неможливе — продовжуйте гру.

ЗАПИС 1066

Місто на вершині полеглого титана було тихим, жахаючим місцем. Темні вулиці та будинки здавалися химерними через невеликий нахил, спричинений позою, у якій застигла мертва істота. Хижаки з темного боку блукали площами та непроглядно чорними арками, бенкетуючи мертвими тілами аеругонців.

Проте, не всі загинули. У центрі міста Балакра, у найвищій точці панцира титана, ми натрапили на групу аеругонців, які звели барикади, розвели багаття та намагалися захистити невеликий квартал будинків, переповнених уцілілими. Вони були здивовані, коли побачили нас, адже нічого не знали про людей. Але, завдяки нашому автоматичному перекладу, ми змогли переконати їх, що прийшли допомогти.

Уцілілі розповіли, що запас їжі їхнього титана було отруєно. Внаслідок цього істота швидко втратила сили і, відчувачи наближення смерті, попрямувала до давнього кладовища титанів. Один із уцілілих навіть дав нам зразок отрути, отриманої з моху, яким харчувався титан, а також брошку, знайдену біля запасу їжі, на якій було зображено знак клану Ропал.

Коли титан упав, Балакра намагалися подати іншим містам сигнал про допомогу, але диверсант викрав їхній аварійний інфрачервоний маячок і втік на північ. Вони вислали групу, щоб повернути маячок, але створіння темного боку, що прокинувся, легко впоралася з нею, як і з усіма бігунами, відправленими до інших титанів.

Вони попросили нас повернути маячок. Це був єдиний спосіб, яким евакуаційні метелики інших кланів могли дістатися сюди. Ми погодилися — іншого виходу не було. Наш посадковий модуль був надто малим, щоб вчасно переправити хоча б чверть із них, а зважаючи на тіла, що громадилися по обидва боки барикад — Балакрі залишилось недовго...

Кожен член екіпажу оновлює **2** .

Замініть карту місії **M71** на карту місії **M73**.

Покладіть карту додаткової місії **M74** в порожній слот для карт на правій частині поля планети.

Замініть ЦОЛ у секторі **9** картою **P524** («Уцілілі, але в облозі»). Покладіть жетон часу в другий слот цієї карти, рахуючи зліва направо. Якщо в **записі 1090** квадратик **A** позначено, перейдіть до **запису 1093**. В іншому разі нічого не відбувається.

ЗАПИС 1067

Ми отримали підроблені докази, але самі по собі вони мало чого варті. Нам ще потрібно було дістатися до загиблого титана Балакра, щоб удати, ніби ми зібрали їх на місці. На щастя, навігаційні дані Ачеро допомогли нам звузити коло пошуків загубленого звіра.

Кожен член екіпажу в секторі 6 оновлює 2 .

Отримайте унікальне відкриття 40.

Позначте квадратики Б і Г у записі 1090.

ЗАПИС 1068

Якщо ви перебуваєте в секторі 2, то не можете летіти далі на захід – продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі.

[Польова команда]: Наближаємося до західних секторів. «Vanguard», потрібна ЗП.

[Центр зв'язку]: Це велика порожня рівнина. Польова команда, можете приземлитися у будь-якому місці.

[Польова команда]: Сержанте, ми не впевнені. Земля покрита безліччю слідів. Бачите якісь мігруючі стада?

[Центр зв'язку]: Усе на цій планеті намагається втекти від темряви, що насувається. Якщо якесь із тих мандрівних міст не розтопче ваш посадковий модуль, то з вами все буде гаразд.

Якщо карта P530 («Панічна втеча») міститься в секторі 2, перейдіть до запису 1065. В іншому разі ви можете перемістити будь-яких членів екіпажу (якщо ті згодні) із сектора 5 у сектор 2. Якщо П.Е.С. міститься на полі планети, ви можете перемістити і його із сектора 5 у сектор 2.

ЗАПИС 1069

Теорія, перевірена протягом усієї історії людства, каже, що контакт високорозвиненої цивілізації з менш розвинутою завжди закінчується погано для останньої. Навіть якщо в розвиненої цивілізації немає злих намірів, то її технології, культура й сам факт її існування можуть стати дестабілізуючим фактором. Хотілося б думати, що «Vanguard» не винен у тому, що сталося на Kelu-8, але я відчуваю причетність.

Безлад, який спалахнув на планеті, не мав прецедентів в історії аеругонців. Майже всі клани пішли війною один на одного, й незабаром рівнини планети були всіяні трупами титанів та кам'яними уламками міст. Місцеве суспільство почало ненавидіти та зневажати людей. За таких умов подальші контакти не видаються можливими принаймні для покоління або двох...

Перейдіть до запису 1087.

ЗАПИС 1070

Галасливі ринки були серцем титана Данау, ваблячи купців, мисливців і ремісників з усіх прилеглих мандрівних міст. Нас особливо вразили крамниці таємничого клану Ачеро. Кажуть, що їхній титан навмисне йде відразу перед лінією сутінків, що дає змогу мисливцям Ачеро робити короткі вилазки на темний бік, де вони полюють на нічну фауну, коли та тільки прокидається.

Усі гравці мають обговорити й обрати щось одне.

- » Придбати спорядження для подорожі на темний бік – перейдіть до запису 1063.
- » Купити додаткові припаси – перейдіть до запису 1076.
- » Зібрати інформацію – перейдіть до запису 1072.
- » Покинути ринок – продовжуйте гру.

ЗАПИС 1071

Ми зазнали невдачі. Балакра не змогли вічно відбиватись від нескінченних хвиль хижаків. Із часом їхні частоклопи розбили, а захисників роздерли на шматки. Незабаром після цього останній вогник у їхньому місті згас, немов милосердно ховаючи за темною завісою цю жахливу сцену.

Новина про цю втрату шокувала аеругонців. Багато хто вирішив звинуватити нас у невдачі.

Перейдіть до запису 1101.

ЗАПИС 1072

 Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, ви тут більше нічого не зможете дізнатись – продовжуйте гру. В іншому разі читайте далі.

Ми зустріли багато подорожніх та купців з інших титанів серед барвистих крамниць і тихих чайних садів. Спілкування з ними допомогло зрозуміти ситуацію в регіоні краще. Ми дізналися, що північніше крокує титан клану Ропал – священний звір, який несе на панцирі королівський палац. Ропальський клан був королівською родиною аеругонців. Вони безпосередньо не контролювали інші клани, проте виконували багато важливих релігійних і церемоніальних ролей, а також головували на зборах кланів. Також вони були серед тих, хто голосував проти залучення інопланетян до справ аеругонців, й не дуже дружньо ставився до «Vanguard». Розказували, що отримати аудієнцію в ропальському палаці без офіційного запрошення було надзвичайно важко.

На півдні йшов титан Ачеро. Члени клану Ачеро були тими, що ходять присмерком. Вони були одними з небагатьох, хто полює за лінією заходу сонця, приносячи фрукти та іншу здобич нічних екосистем. Ачеро були найкраще пристосовані до пересування в темряві та єдиними аеругонцями, хто виготовляв спорядження для боротьби з істотами іншого боку. До нас дійшли чутки, що син лідера їхнього клану був «безротим». Він поклявся помститися клану Ропал за якусь ганьбу, про яку ніхто не хотів згадувати.

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 1073

Незважаючи на всі застосовані хитрощі, ми зрештою спіймали диверсанта. Ми затримали й допитали його, намагаючись справити враження страшних інопланетян, що їдять плоть, і змальовуючи наші інструменти як складні пристрої тортур.

Врешті-решт він заговорив і заявив, що його найняв старий купець із клану Данау, щоб саботувати титана Балакра та залишити символ Ропала на місці злочину у спробі звинуватити королівський клан. Ми попросили диверсанта змалювати символ, і опис ідеально відповідав брошці, яку Балакра знайшли поруч з отруєним мохом. Чи могли Данау бути відповідальними за злочин, який вони самі просили нас розслідувати? Ми відчували, що нам потрібно буде це ще раз обговорити, але час добігав кінця.

Вилучіть загрозу «Аеругонець-диверсанти» та її картонну фігурку.

Отримайте унікальне відкриття 40.

Позначте квадратик Д в записі 1090.

Перемістіть усіх членів екіпажу із секторів 4, 5 і 6 у сектор 8.

ЗАПИС 1074

Якщо розкрито карту місії M73, а у вас немає унікального відкриття 39, перейдіть до запису 1057.

В іншому разі позначте перший непозначений квадратик і виконайте текстову вказівку біля нього. Якщо всі квадратики позначені – вказівку найнижчого.

-  1 відкриття «Живий зразок»
-  2 зачіпки «Дивна флора»
-  1 зачіпка «Живий зразок»

ЗАПИС 1075

Аеругонська принцеса була здивована, наскільки ми вправно орієнтувались у чайній церемонії. Вона очікувала варварів, але ми справили пристойне враження цивілізованих людей. Думаю, тепер можна поставити галочку навпроти «вразити інопланетну королівську сім'ю».

Принцеса так високо оцінила нашу цікавість до культури аеругонців, що особисто провела для нас екскурсію цим місцем, розповівши багато нового з історії свого народу. Уявляю, як завовтузились наші яйцеголові у «Vanguard», почувши про все це.

Зрештою, ми дійшли до великої кімнати з велетенським золотим глобусом. То був складний годинниковий механізм, що показував лінію сутінків та рухоме механічне зображення різних титанів. Принцеса зізналася, що її клан голосував проти залучення екіпажу «Vanguard» до пошуків, але, можливо, це була помилка з їхнього боку. Вона показала останнє відоме місце розташування зниклого титана Балакра, і ми негайно позначили це місце в своїй навігаційній системі.

Позначте квадратик **В** у записі 1090. Потім перейдіть до запису 1079.

ЗАПИС 1076

Вільність крамарів ігнорували нас або не бажали з нами торгувати, дивлячись на наше спорядження одночасно з пожадливістю та недовірою. На щастя, були ті, хто поборов свій страх і схотів прибрати до рук технологію прибульців.

Члени екіпажу в цьому секторі можуть:

- скинути 1 карту спорядження місії, щоб отримати 2 припаси;
- скинути 1 карту спорядження, щоб отримати 1 припас;
- скинути 2 карти дрібного спорядження, щоб отримати 1 припас.

Потім перейдіть до запису 1070.

ЗАПИС 1077

*** Шум двигуна ***

[Польова команда, оперативник 1]: Погляньте на це!

[Польова команда, оперативник 2]: «Vanguard», ми спостерігаємо за трьома їхніми титанами, які прямують на захід, кожен з маленьким містом на спині.

[Польова команда, оперативник 1]: Дивіться, як він розгойдується! Цікаво, чи ми відчуємо там морську хворобу?

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Польова командо, надсилаю координати до вашої ЗП. Ви прямуєте до титана Данау, він найбільший посередині. Аеругонці очистили для вас один з посадкових майданчиків і чекають вашого прибуття. Зберігайте обережність під час приземлення. Їхній повітряний транспорт складається з великих натренованих метеликів. Ми з'ясували, що більшість із них сплять в арках навколо посадкового майданчика. Не злякайте їх.

[Польова команда, оперативник 1]: Не лякати великих страшних метеликів. Прийнято! Мені цікаво---

*** Звук далекого удару ***

*** Гучний сигнал ***

[ШІ посадкового модуля]: Виявлено відкриття вогню з поверхні. Почніть маневр ухилення!

[Польова команда, оперативник 2]: Гей! Вони стріляють у нас. Ви впевнені, що ми отримали дозвіл на приземлення?

[Центр зв'язку, капрал Кітц]: Вогонь ведеться не з титанів, а з замаскованої позиції на захід від них. Продовжуйте свою місію, польова командо. Ми проведемо розслідування цього інциденту пізніше.

*** Звук далекого удару ***

[Польова команда, оперативник 1]: Не надто теплий прийом.

Почніть процедуру приземлення.

1. На планшеті посадкового модуля розмістіть маркер у стартовому слоті (позначеному літерою «С» на треку приземлення).
2. Киньте кубик небезпеки та застосуйте ефект викинутого результату з таблицки нижче. Якщо доступний більше ніж один варіант, виберіть лише один з них (ви не можете вибрати варіант, який не вдається виконати повністю).

3. Просуньтеся по треку приземлення (перемістіть маркер на 1 слот вправо), але не далі за останній слот.

4. Якщо маркер досяг слота «Успішне приземлення», перейдіть до запису 1052. В іншому разі поверніться до кроку 2.

ПІД ВОГНЕМ!

	Промінь наведення на ціль	Виберіть щось одне: » Маневр ухилення Кожен член екіпажу витрачає 5- кубиків. » Використати вантаж як приманку Скиньте 1 вибрану карту спорядження або 1 припас.
	Залп	Шрапнель Якщо дорівнює 5 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі 1 випадковий член екіпажу отримує травму «Поранення».
	Вогонь!	Виберіть щось одне: » Загасити 1 обраний член екіпажу отримує травму «Опік». » Відрізати секцію Втраťте 6- припасів.
	Оптимальна траєкторія	Продовжити політ Якщо дорівнює 4 або більше, нічого не відбувається. В іншому разі перекиньте кубики.

ЗАПИС 1078

Ми знову прослизнули в місто Ачеро, але ніхто не захотів з нами розмовляти. Скоро нам довелося покинути титана, побоючись, що нас може помітити охорона.

Продовжуйте гру.

ЗАПИС 1079

Принцеса розповіла нам, що клан Данау, який ініціював контакт із «Vanguard», нещодавно наростив силу та заздрить владі Ропала. Але відносини між Ропалом і Ачеро також напружені. Ачеро хотів зміцнити зв'язки з Ропалом, піднісши їй «безротого закоханця» (що б це не означало) королівської крові. Однак ропальські старійшини відмовилися прийняти союз, побоюючись, що альянс із кланом з настільки темною репутацією кине ще більше тіні на Ропал. Закоханець пішов лютуючи, а Ачеро розірвав усі зв'язки з Ропалом.

Кожен член екіпажу в цьому секторі оновлює 1 . Замініть карту в цьому секторі на карту P529.

ЗАПИС 1080

Нас привели до палацових садів, де чекала ропальська принцеса. Яскраве оперення на її плечах гнівно настовбурчилося. Вона була приголомшена тим, що вцілілі з клану Балакра звинуватили її у своєму нещасті. Коли ми поклялись зберігати її таємницю, вона розповіла, що має палкі почуття до «безротого» закоханця, якого їй пропонував клан Ачеро. Коли ропальські старійшини відхилили закоханця та будь-яку думку про союз із Ачеро, вона хотіла, щоб церемонія все ж відбулася. Вона попросила Балакра відстати за лінію сутінків і таємно зібрати деякі рідкісні компоненти темного боку, необхідні для королівського весілля аеругонців. Вона не ризикувала просити Ачеро чи будь-який інший клан. Зараз вона думає, що хтось у палаці дізнався про це та скористався нагодою завдати удару по Балакрі, коли вони були найбільш уразливими, за межею сутінків та без шансу на допомогу. Оскільки Ачеро не були зацікавлені в зриві весілля, якого так прагнули, за словами принцеси, то залишається лише Данау.

Позначте квадратик **Д** в записі 1090 і продовжуйте гру.

ЗАПИС 1081

Під час перебування на цій планеті ми багато разів чули, що жоден клан не знає більше про дику природу та виживання в ній, ніж Ачеро. Тому, коли нам вдалося проникнути в столицю Ачеро, ми негайно розпочали пошуки когось, хто міг би дослідити зразки отрути, зібрані на загиблому титані Балакра.

Незабаром ми знайшли старого мисливця Ачеро, який погодився дослідити зачіпку в обмін на частину нашого спорядження. Він сказав, що зразок моху містить добре відому токсичну спору, смертельну для титанів. Зазвичай титан ніколи не торкнувся б такої їжі, миттєво вловивши запах та смак спору. Проте зразок був також приправлений складною сумішшю рідкісних спецій та інгредієнтів, призначених приховати спору та зробити її привабливою для титанів. На думку мисливця, приготування цієї суміші мало б бути надзвичайно дорогим, адже вона містила чи не найрідкісніші спеції та інгредієнти, куплені в найвіддаленіших містах планети. Він вважав, що Ачеро і, можливо, навіть Ропал, не мали необхідних торгових зв'язків для приготування такої отрути.

Позначте квадратик **Д** в записі **1090** і продовжуйте гру.

ЗАПИС 1083

[Польова команда]: На зв'язку, «Vanguard»? Схоже, що наша аудієнція закінчилася. Вона нас викинула.

[Центр зв'язку]: ШО?

[Польова команда]: Ми намагалися слідувати вашим інструкціям, але, думаємо, що все зіпсували на третьому кроці, де був увесь цей кумедний срібний посуд. Також ми ненавмисно перекинули кілька чашок і заварників. Але спробували розтопити під чудовими людськими жартами...

[Центр зв'язку]: --

[Польова команда, оперативник 1]: У будь-якому разі, здається, ми трохи її засмутили. Нам варто повернутися і спробувати ще раз?

[Центр зв'язку]: Тільки якщо пообіцяєте не спровокувати війну.

Замініть карту в цьому секторі картою **P529**.

ЗАПИС 1084

Якщо карта **P533** («Потуги титана») міститься в секторі **2**, перейдіть до запису **1081**.

В іншому разі читайте далі.



Позначте цей квадратик. Якщо його вже позначено, перейдіть до запису **1078**. В іншому разі читайте далі.

Ми змогли просковзнути в місто, не потурбувавши жодного вартового, хоча на кожному кроці за нами стежили підозрілі погляди звичайних громадян Ачеро. Ми боялися, що вони будь-якої миті можуть повідомити про нас, але все ж спокійно дісталися до місця призначення.

Зустріч мала відбутися в покинутому загоні для годівлі мальків титанів. Конструкція була напрочуд маленька — ми думали, що дитинчатам таких величезних створінь знадобиться більше місця — і прикрашена різноманітними малюнками. Очевидно, що аеругонці поважають тих, хто несе їхні міста, і будують міцний зв'язок з титанами з миті їхнього народження. Коли ми оглянули місце, то звернули увагу на темний вхід до головної будівлі з видом на загін. Тиша, темрява й покинутість. Ідеальне місце для засідки.

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

» **Увійти** — перейдіть до запису **1060**.

» **Покинути місце** — продовжуйте гру.

ЗАПИС 1085

Не надавши вагомих доказів, наш вердикт лише поглибив спантеличеність. Незабаром клани вчепилися одне одному в горлянку, а зібрання закінчилося бійкою. Ми евакуювалися, залишивши позаду хаос титана Данау, і з орбіти безпорадно спостерігали, як між аеругонцями спалахнула повномасштабна війна. Ми втратили наш шанс. Інша місія на цю планету буде можливою лише через багато років.

Дивовижно, але капітан і лідери секцій вважали це частковим успіхом. Зрештою, ми зібрали незліченну кількість цікавих спостережень про культуру аеругонців та отримали багато зразків для подальшого вивчення.

Різких слів чи обвинувачень не було, і саме тому нам було важче змиритись із фактом, що ми не зробили нічого, щоб запобігти насильству.

Перейдіть до запису **1087**.

ЗАПИС 1086

Нестримна стіна пільми просувається вздовж планети. Скоро всю зону проведення операції поглине темрява.

Замініть поточну карту глобальної умови картою **G06**.

Скиньте всі карти із секторів **1–6** (усі жетони спорядження місії залишаються у секторах).

Розмістіть карту **P520** («Лінія сутінків») у секторі **1**.

Розмістіть карту **P533** («Потуги титана») у секторі **2**.

Розмістіть карту **P520** («Лінія сутінків») у секторі **3**.

Важливо: операцію буде провалено, коли трек часу на новій карті глобальної умови закінчиться.

ЗАПИС 1087

Вітаємо! Ця операція завершена.

Скиньте всі карти місій із поля планети.

Якщо ви граєте в рамках кампанії, вилучіть із гри карту приземлення **L18** — ви більше не зможете приземлитись на цій планеті.

Після цього кожен член екіпажу в польовій команді підвищує свій ранг. За кожного члена екіпажу, в якого вже є 3 ранг, натомість візьміть 1 .

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

Ви можете знову зіграти це дослідження як самостійну операцію, щоб дійти до інших можливих фіналів!

ЗАПИС 1088

Наша спроба допомогти аеругонцям провалилась. Клани відвернулися від нас і обірвали всі зв'язки. Нам більше не раді на цій планеті. Після цього нам довелося повернутися на «Vanguard» і покинути цю систему.

Покладіть жетон проваленої місії на планшет посадкового модуля.

Вилучіть із гри карту приземлення **L18**.

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

ЗАПИС 1089

Нестримна стіна пільми просувається вздовж планети.

- Помістіть карту **G05** поверх вашої поточної карти глобальної умови.
- Скиньте всі карти із секторів **1–3**.
- Перемістіть усі карти, жетони, членів екіпажу та маркери із сектора **4** в сектор **1**.
- Перемістіть усі карти, жетони, членів екіпажу та маркери із сектора **5** у сектор **2**.
- Перемістіть усі карти, жетони, членів екіпажу та маркери із сектора **6** у сектор **3**.
- Перемістіть усі три карти **P520** («Лінія сутінків») із секторів **7–9** у сектори **4–6**.
- Розмістіть карту **P521** («Екосистема, що прокидається») в секторі **7**.

ЗАПИС 1090

- ☐ А – ми придбали спорядження, вироблене аеругонцями.
- ☐ Б – ми можемо вдало звинуватити один із кланів.
- ☐ В – ми отримали навігаційні дані.
- ☐ Г – ми отримали навігаційні дані.
- ☐ Д – ми можемо успішно звинуватити інший клан.

ЗАПИС 1091

[Центр зв'язку]: Польова команда, який ваш статус?

[Польова команда]: Ми проаналізували зібрані дані та змогли точно визначити поточне місцезнаходження титана. Зараз кружляємо над ним. Виглядає не дуже добре.

[Центр зв'язку]: Що ви маєте на увазі?

[Польова команда, оперативник 2]: Титан, здається, мертвий. Він лежить серед старих порожніх панцирів титанів на чомусь, що нагадує стародавнє кладовище його виду.

[Центр зв'язку]: Польова команда, наблизьтесь та розширніть. Зберігайте обережність. Ми досі не знаємо, що вбило звіра.

Розмістіть карту **P522** («Гігантські сліди») в секторі **8**. Розмістіть карту **P523** («Полеглий титан») у секторі **9**. Розмістіть усіх членів екіпажу, посадковий модуль та П.Е.С. (якщо є) в секторі **9**.

ЗАПИС 1092

[Центр зв'язку]: Польова команда, який ваш статус?

[Польова команда, оперативник 1]: Ми встановлюємо нову ЗП південніше. Дані, які ми збрали перед польотом, дали нам змогу відстежити сліди титана Балакра та деякий час слідувати ними. Але ми їх загубили над скелястою місцевістю. Вільше нічого не бачимо з повітря.

[Центр зв'язку]: Чудово. Продовжуйте пішки. Що менше часу ви там витратите, то краще.

Розмістіть карту **P522** («Гігантські сліди») в секторі **8**. Розмістіть усіх членів екіпажу, посадковий модуль і П.Е.С. (якщо є) в секторі **8**.

ЗАПИС 1093

Ми розділили між Балакра зброю та інструменти, куплені на ринку Данау. Це підняло їхній дух і зміцнило захист, проте ми знали, що сама по собі ця мізерна допомога лише відкладає неминуче.

Вилучіть жетон часу з карти **P524** («Уцілілі, але в облозі»).

ЗАПИС 1094

Летіти високо над поверхнею Келу-8, тримаючись за лапу пораненого метелика в той час, коли, осідлавши його аеругонець намагався прилаштуватися, щоб поцілити в мене, було найстрашнішою й найбільш виснажливою подією в моєму житті. Метелик зробив все що міг, щоб доставити свій несподівано важкий вантаж, доки останній промінь сонця ще не зник на заході.. Зрештою він став слабшати й упав прямо біля лінії заходу сонця. Диверсант пустився навтьоки.

Помістіть карту загрози «Аеругонець-диверсант» у вказане місце над полем планети та помістіть маркер на цю карту загрози. Розмістіть картонну фігурку аеругонця-диверсанта в секторі **5**.

ЗАПИС 1095

Ми успішно встановили маячок, і він негайно надіслав потужний сигнал про порятунок, видимий лише в інфрачервоному світлі. Рятувальний флот почав прибувати за годину: гігантські метелики плавно опускались із темних небес і приземлялися навколо маячка. Коли ми допомагали евакуйовувати уцілілих Балакра, дехто з них поклявся, що тільки-но діставшись на схід, скличе збори кланів і звинуватить там клан Ропал. Вони сказали, що ропальська принцеса таємно попросила їх відстати за межу лінії сутінків та зібрати деякі рідкісні компоненти темного боку. Такі доручення, зазвичай, виконують Ачери. Вони погодилися, раді прислужитись королівській родині. Саме цією нагодою скористався замаскований диверсант, завдавши удару, коли їхній титан був далеко позаду інших. Тепер Балакра хочуть помсти за долю свого титана, і впевнені, що винен у цьому Ропал.

Ми проконсультувалися з «Vanguard» і отримали наказ відвідати це зібрання кланів. Шойно місто на загиблом титані спорожніло, ми перегрупувалися й полетіли на захід, підбираючи тих, хто відстав.

Як же чудово було повернутися до теплого помаранчевого саява дня. Проте наш настрої почав псуватися, з наближенням до титана Данау. Щось було не так. Велетенський звір хитався з боку в бік дужче ніж зазвичай, а люди в паніці покидали його. Було лише одне можливе пояснення: поки ми були зайняті порятунком Балакра на темному боці, хтось отруїв ще одного титана!

Скиньте всі карти ЦОЛ із секторів **7–9**.

Замініть усі карти в секторі **2** картою **P533** («Потуги титана»).

Розмістіть усіх членів екіпажу, посадковий модуль і П.Е.С. (якщо є) в секторі **2**. Скиньте карту загрози «Аеругонець-диверсант» та її картонну фігурку, якщо така є.

ЗАПИС 1096

Ми надали всі наші записи, зразки та фотографії, доводячи, хто стоїть за нападом на титана Балакра, а також може нести відповідальність за нинішні проблеми титана Данау...

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

- » Довести, що за нападом стоїть клан Ропал - перейдіть до запису 1097.
- » Довести, що за нападом стоїть клан Данау - перейдіть до запису 1103.
- » Довести, що за нападом стоїть клан Ачери - перейдіть до запису 1085.
- » Сказати їм, що вам не вдалося з'ясувати, який клан відповідальний – перейдіть до запису 1101.

ЗАПИС 1097

Перевірте, чи позначено квадратик **Б** у записі 1090. Якщо так, то перейдіть до запису 1061. В іншому разі перейдіть до запису 1069.

ЗАПИС 1098

Почувши звинувачення проти Данау, які, начебто, стали жертвами останньої атаки, інші лідери кланів аж пороззявляли роти. Проте доказів, які ми зібрали проти клану купців, було вдосталь, щоб переконати присутніх. Данау протестували, та невдовзі один із їхніх старійшин погодився говорити в обмін на грошову компенсацію та імунітет. Усе зібрання почуло, що Данау, як найбагатший і найбільший клан, заздрило пошані та традиційному лідерству Ропала. Отримавши анонімне повідомлення, що титан Балакра розпочне ризиковану операцію зі збору на лінії заходу сонця, вони відправили диверсанта, щоб зашкодити йому та звинуватити у цьому Ропал. А коли з'явився ризик того, що люди з «Vanguard» з'ясують правду, вони зайшли настільки далеко, що отруїли власного титана, щоб відвести від себе будь-які підозри.

Інші клани були шоковані. Принцеса наказала ув'язнити старійшин Данау, а вчені «Vanguard» погодилися допомогти з лікуванням їхнього титана. Але це ще не кінець історії. Наступного дня ми прокинулись від святкових звуків на вулицях міста. Ми дізналися, що принцеса використала нещодавні події, як аргумент, що Ропал потребує більше союзників. Вона переконала ропальських старійшин дозволити їй одружитися із закоханцем Ачеро.

Таким чином ми з командою стали почесними гостями на королівському весіллі аеругонців. Церемонія була настільки яскравою, розкішною та п'яною, що мені важко її описати. Була лише одна дивна річ. На відміну від усіх інших чоловіків у палаці, молодий наречений аеругонець не мав рота, а всі інші аеругонці сприймали це як належне та не хотіли спілкуватися з нами на цю тему. Коли святкування закінчилося, принцеса та її обранець пішли до священних покоїв Ропальського палацу, щоб провести церемонію спарювання, як ми зрозуміли з уривків зібраної інформації.

Наступного дня нас розбудив слуга й запросив бути присутнім на королівських похоронах. Закоханець Ачеро, який одружився з принцесою, вночі помер. Шоковані, ми дізналися, що аеругонські чоловіки бувають двох типів: безплідні трутні з ротами, щоб працювати й воювати, та рідкісні безроті, плідні самці, які живуть лише кілька тижнів і помирають після спарювання.

Після похмурої, короткої церемонії поховання нас супроводили до нашого корабля, що стояв на посадковому майданчику палацу, м'яко погойдуючись від кроків ропальського титана, який продовжував свій вічний шлях до сонця, що сідало. Позаду нас раптом відчинилися вікна палацу й тисячі крихітних істот, схожих на нічних метеликів, заповнили сади тріпотінням своїх крил. Коли вони оточили нас, забарвлені в помаранчевий колір променями призахідного сонця, ми зрозуміли, що це немовлята аеругонців.

На планеті народилося нове покоління. Воно з'явилося на світ частково завдяки й нашим зусиллям. Вічна подорож на Kellu-8 продовжується.

З усього, що я побачив під час служби на «Vanguard», це єдиний спогад, який я заберу із собою в могилу.

Перейдіть до [запису 1087](#).

ЗАПИС 1099

Перейдіть до [запису 1069](#).

ЗАПИС 1101

Наша спроба допомогти аеругонцям провалилась.

Усі клани відвернулися від нас і обірвали всі зв'язки. Нам більше не раді на цій планеті. Після цього нам довелося повернутися на «Vanguard».

Дивовижно, але капітан і лідери секцій вважали це частковим успіхом. Зрештою, ми зібрали незліченну кількість цікавих спостережень про культуру аеругонців та отримали багато зразків для подальшого вивчення.

Різких слів чи обвинувачень не було, і саме тому нам було важче змиритись із фактом, що ми не зробили нічого, щоб запобігти насильству.

Перейдіть до [запису 1087](#).

ЗАПИС 1102

Зараз ця частина планети занурилась у довгу ніч. Аеругонці та їхні титани пішли. Нам тут більше нічого робити.

Перейдіть до [запису 1088](#).

ЗАПИС 1103

Якщо квадратик **Д** позначено в [записі 1090](#), перейдіть до [запису 1098](#).

В іншому разі перейдіть до [запису 1085](#).

ЗАПИС 1105

Операція «Вічний світанок».

Наступні правила допоможуть вам розпочати операцію «Вічний світанок» як окрему самостійну місію. Також ця операція доступна на мапі кампанії, отже її можна грати як частину повної кампанії «ISS Vanguard».

Кількість членів екіпажу: 2–4

Складність: середня

Часті перевірки: , , , , .

Перевірки кубиками:  більш небезпечні, ніж зазвичай.

Загрози: додаткова активна загроза.

Приземлення: потенційно ворожі мешканці; радимо  і .

Небезпеки: умови на планеті з часом будуть погіршуватися.

Підготування до гри:

1. Підготуйте посадковий модуль

- Розмістіть на столі планшет посадкового модуля Рейнджер порожнечі. Розмістіть на столі усі модифікації посадкового модуля з номерами **A01–A20**. Виберіть не більше як 2 утилітарні модифікації і не більше як 1 конструкційну модифікацію, та розмістіть їх на планшеті посадкового модуля.

2. Підготуйте польову команду

- Кожен гравець обирає щонайменше 1 планшет екіпажу. Якщо ви граєте соло, то маєте вибрати хоча б 2 планшети екіпажу.
- Кожна секція бере 3 карти членів екіпажу, вибирає одну з них та поміщає її в протектор рангу 2 цієї секції. Розмістіть членів екіпажу в протекторах на відповідних планшетах екіпажів.
- Кожен гравець заповнює свій планшет екіпажу 11 кубиками секцій, взятими з коробки. У кожного члена екіпажу має бути щонайменше один базовий кубик () кожного з трьох кольорів. У цій операції гравці можуть використовувати будь-які кубики секції.
- Кожен гравець секції створює колоду секції з щонайменше 10 карт своєї секції. Ви можете використовувати лише карти рангу 2 або нижче. Кожну колоду секції слід перетасувати та розмістити поруч із відповідним планшетом екіпажу.
- Помістіть вказану кількість маркерів у слот для зарядів кожного планшета екіпажу.

3. Завантажте посадковий модуль

- Візьміть усі карти спорядження з номерами **E01–E53** та виберіть ті, якими зможуть скористатися секції, обрані для цієї операції. Покладіть їх на стіл горілиць. Кожен член екіпажу польової команди вибирає 1 карту дрібного спорядження  і кладе її біля свого планшета екіпажу.
- Після цього виберіть кількість карт особистого спорядження  та спорядження місії  згідно з лімітом (зображеним у «Завантаженнях» у верхньому лівому куті планшета посадкового модуля). Ви також можете взяти будь-яку кількість покращень спорядження місій  для вибраних вами карт спорядження місій (покращення не враховуються до ліміту спорядження посадкових модулів). Якщо гравці не можуть дійти згоди щодо вибору спорядження, остаточне рішення приймає перша секція у списку з тих, що беруть участь в операції: секція інженерії, секція безпеки, секція розвідки, секція науки.
- Помістіть вибрані карти спорядження в стос біля планшета посадкового модуля, а решту поверніть у коробку.
- Помістіть маркер у відповідне місце на треку припасів. Позначений слот на треку припасів – це базова кількість припасів, яку може мати посадковий модуль. Її можна змінити за допомогою карт модифікації посадкового модуля.

4. Пристебніться!

- Перейдіть до **запису 1050**.

