

2022//.ISS_VANGUARD_ZAZNAM_MISE

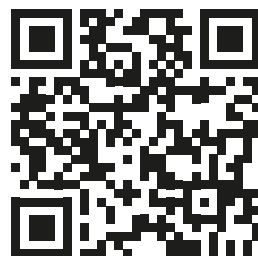


ISS VANGUARD
ÚŘEDNÍ DOKUMENT

OPERAČNÍ DENÍK

BĚHEM HRANÍ OPERACÍ BUDETE
DO TOHOTO DENÍKU VYPLŇOVAT
A ZAZNAMENÁVAT SVŮJ POSTUP.

MÍSTO JEHO PAPIROVÉ VERZE
MŮŽETE VYUŽÍT OFICIÁLNÍ APLIKACI
ISS VANGUARD:



BUDETE-LI POTŘEBOVAT DALŠÍ KOPII OPERAČNÍHO DENÍKU,
STÁHNĚTE SI A VYTISKNĚTE JEHO NEJNOVĚJŠÍ VERZI:

[HTTPS://NA.ALBI.CZ/ISS-VANGUARD](https://na.albi.cz/iss-vanguard)

ÚVOD

Operace ISS Vanguard jsou jednotlivé scénáře, které lze hrát samostatně v rámci jedné herní partie nebo jako součást hlavní kampaně ISS Vanguard.

Vzhledem k tomu, že operace využívají všechna pokročilá pravidla ISS Vanguard, důrazně vám doporučujeme odehrání alespoň několika průzkumů planety, které jsou součástí příběhu kampaně, než se pokusíte o jednu z operací.

V operacích se používají všechny standardní herní komponenty z krabice ISS Vanguard, s výjimkou lodní knihy a atlasu planetárních soustav.

První část operačního deníku ISS Vanguard obsahuje dva scénáře:

- **Operace Věčný úsvit.** Tato mise pro 1–4 hráče se odehrává na planetě, kde místní kočovná rasa zvaná Aerugoni požádala Vanguard o vyřešení záhady zmizelého putujícího města.
- **Operace Osamělý vlk.** V této sólové misi bude úkolem jediného člena posádky přežít a po překonání smrtících nástrah místního prostředí se vrátit zpět domů.

JAK HRÁT OPERACE?

Chcete-li do své kampaně začlenit jednu z operací, přečtěte si níže uvedenou část nazvanou „Operace v průběhu kampaně“. Chcete-li odehrát operaci jako samostatný scénář, čtete dále.

Pro zahájení operace nemusíte dělat žádné přípravy – jednoduše přejděte k příslušnému záznamu.

- » Přejete-li si zahájit operaci Věčný úsvit, přejděte k **záznamu č. 1105**.
- » Přejete-li si zahájit operaci Osamělý vlk, přejdi k **záznamu č. 1000**.

OPERACE V PRŮBĚHU KAMPANĚ


Ukutečňování operací v průběhu kampaně je volitelné. Pro sesbírání všech mimořádných objevů nebo realizaci vědeckých a výrobních projektů nejsou zapotřebí a jejich odměny nemají takový vliv na průběh kampaně jako ukončené mise. Při kampaňové hře budete mít u každé operace pouze jediný pokus. Příslušná planeta se poté stane nedostupnou.

Pro odehrání operace v průběhu kampaně nemusíte dělat žádné zvláštní přípravy. Po objevení možnosti přistání v atlasu planetárních soustav postupujte podle pokynů na kartě přistání stejně jako v případě každého jiného standardního průzkumu planety.

OPERACE OSAMĚLÝ VLK ZÁZNAM Č. 1000

Počet členů posádky: 1 – tato mise je nefalšovanou solitérní partií pouze pro 1 člena posádky.

Obtížnost: Nebezpečná mise s omezenými zásobami. Tvůj člen posádky může zemřít. Pokud si nejsi jistý, jestli chceš riskovat jeho život, využij možnost odstoupení z mise na konci tohoto záznamu.

Častá ověření kostkami: Budeš potřebovat kostky všech barev a všechny dostupné symboly. Doporučujeme ti alespoň 1 kostku zaměřenou na .

Nebezpečí: Připrav se na to, že budeš čelit hrozbám, utrpíš zranění a budeš nucen maximálně efektivně využívat své kostky.

Dodatečné informace: Všechny objevy, získané během této operace, mají alternativní využití. Buď proto opatrný při jejich odhazování výměnou za jejich schopnosti. Později se ti možná budou hodit.

Hraješ-li kampaň a nevynechal jsi kroky Hangár a Procedura zahájení mise, jak ti nařizuje karta přistání, odhod' výsadkovou loď i se všemi úpravami a výbavou. Všechny členy posádky na stole (a všechny dostupné členy posádky) vrať mezi *odpočívající posádky*.

Nejsi-li připraven odehrát tuto misi, jednou za kampaň ji můžeš přerušit bez jakýchkoli následků. Chceš-li přerušit přistání, přejdi k **záznamu č. 1036**.

Jinak čti dále:

Přejdi k **záznamu č. 1001**.

ZÁZNAM Č. 1001

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Jestli všechen ten výcvik a bezpečnostní instrukce, které jsme na Vanguardu dostali, nelhalý, jsem prakticky mrtvý.

Mám půl nádrže kyslíku, jednu potravinovou dávku, průzkumný oblek, který jsem si právě vyspravil technickou páskou, a jednu rozbitou svítilnu. Hmm, a zmínil jsem se, že jsem úplně sám na cizí planetě tak nebezpečné, že odsud náš výsadkový tým musel rychle zmizet necelou hodinu po přistání?

Jestli tohle, lidi, někdy uslyšíte, díky, že jste mě tu nechali!

Abych vám ale nekřivdil... Chápu, že jste si mysleli, že jsem ten pád nemohl přežít. O tom jsem byl přesvědčený i já sám. Rozumím i tomu, že jste nechtěli riskovat svoje životy a snažit se najít moje tělo. Přesto jsem ale přežil a nakonec vylezl zpátky na povrch jen proto, abych viděl kráter, který zbyl po startu výsadkové lodi tam, kde měla být ona sama. Můžu jen doufat, že někdo tam nahoře na Vanguardu pošle další tým, aby našli moje ostatky. S přihlédnutím k tomu, jak daleko loď je, to ale může trvat přinejmenším dva týdny.


Do té doby se můžu spolehnout jen na sebe a na rozbitého PETA, kterého se teď pokusím opravit.

Přemýšlím o tom, že mu začnu říkat „pan Wilson“.

Hraješ-li tuto operaci jako samostatný scénář, přejdi k **záznamu č. 1002**.

Hraješ-li tuto operaci jako součást kampaně, přejdi k **záznamu č. 1003**.

ZÁZNAM Č. 1002

- Vyber si libovolnou sekci a vezmi si její desku posádky. Poté si vyber libovolného člena posádky a jeho kartu vlož do obalu s hodnotí 2 patřícího této sekci. Na pole stimulantů umísti uvedený počet ukazatelů.
- Vezmi si 1  kostku každé barvy a dalších 5 kostek dle svého výběru.
- Sestav balíček karet sekce obsahující alespoň 10 karet hodnotí 1 či 2, náležících tebou vybrané sekci (nezapomeň, že karty, které vylepšují podporu nebo chrání ostatní členy posádky, nejsou v této operaci užitečné).
- Z následujících karet si vezmi 1 kartu výbavy odpovídající tvojí sekci: **VB66, VB67, VB68, VB70**.

Hru začneš bez zásob, bez výbavy (s výjimkou výše uvedené drobné výbavy) a bez karty povýšení.

Přejdi k **záznamu č. 1004**.

ZÁZNAM Č. 1003

- Vyber si libovolnou sekci a vezmi si její desku posádky. Poté si z *odpočívající posádky* vyber člena posádky s libovolnou hodnotí, který patří do této sekce.
- Ze své krabičky sekce si vezmi libovolných 8 kostek. Nesmíš si jich vzít víc, ani kdybys měl k dispozici větší počet (tvůj člen posádky přežil téměř smrtelný pád a je vyčerpaný).
- Sestav balíček karet sekce obsahující alespoň 10 karet (nezapomeň, že karty, které vylepšují podporu nebo chrání ostatní členy posádky, nejsou v této operaci užitečné).
- Ze *zbrojního skladu* si vezmi 1 libovolnou kartu drobné výbavy. Hru začneš bez zásob, bez výbavy (s výjimkou výše uvedené drobné výbavy) a bez karty povýšení.

Používáte-li pokročilé události, po dobu trvání této operace je nahrad' běžnými událostmi.

Nápověda: Během průzkumu planety neváhej odhazovat karty objevů. Na konci operace totiž nebudou přepraveny na ISS Vanguard. V závislosti na svém výkonu ale můžeš získat jiné odměny. Zapomeň také, že tato operace je obtížná a tvůj člen posádky může zemřít.

Přejdi k **záznamu č. 1004**.

ZÁZNAM Č. 1004

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Dobrá zpráva. Tahle oblast, kde se všechno pomalu propadá do bažiny, není pro komplikované opravy úplně ideální – stejně jako moje roztřesené ruce. P.E.T musí počkat a já se místo toho musím soustředit na svoje přežití.

Jasně... Ta dobrá zpráva. Dobrá zpráva je, že jsem objevil jeskynní systém bohatý na kyslík a nejspíš i na pár zdrojů bílkovin. Pokusím se něco posbírat a zajistit si zásoby, které mi poslouží cestou na východ do bezpečnější oblasti, kde mám v plánu postavit přístřešek.

No, budu si muset popřát hodně štěstí, protože tu není nikdo jiný, kdo by to pro mě udělal.

- Otevři planetopedii na stranách **22–23** (*Operace Osamělý vlk*).
- Do pravé části planetární desky umístí uvedené mimořádné objevy (lícem dolů).
- Vyhledej a odhal kartu mise **M110**.
- Štupnici zásob na planetární desce nastav na hodnotu 0.
- Sáček s žetony náznaků umístí vedle planetární desky. Ujisti se, že obsahuje 20 žetonů náznaků.
- Odděleně zamíchej všech 5 balíčků karet objevů a umístí je nad planetární desku. Nejsou-li zde již z dřívější doby, vezmi je z úložiště karet A.
- Zamíchej balíček karet událostí a umístí jej nalevo od planetární desky. (Nezapomeň, že při této operaci bys neměl používat pokročilé události.) Není-li zde již z dřívější doby, vezmi jej z úložiště karet A (nebo z *odstraněného materiálu*).
- Vezmi balíček karet zranění a umístí jej napravo od planetární desky. Nenachází-li se zde již z dřívější doby, vezmi jej z úložiště karet A.
- Svého člena posádky umístí do sektoru č. 1.
- Žeton tahu umístí na svou desku posádky stranou *Dostupný tah* nahoru.
- Ze svého balíčku karet sekce si dober tolik karet, kolik určuje tvoje deska posádky.

Hraješ-li operaci jako součást kampaně, ze skeneru vyjmi kartu přistání **PŘ11** a odstraň ji ze hry.

Loďní knihu ulož do krabice. V souladu s pravidly obsaženými ve 3. kapitole sešitu pravidel poté proved' průzkum planety.

ZÁZNAM Č. 1006

- Označ tento rámeček a přejdi k **záznamu č. 1035**.
Je-li tento rámeček označený, čti dále:

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Poslední záznam před přechodem do režimu hibernace.

Operátor výsadečového týmu zemřel v důsledku vyčerpání, utrpěných ran i nedostatku zásob. Nemohla jsem ho zachránit. Není to má chyba, ale cítím se za to zodpovědná. Cítím celou řadu věcí. Obnovte prosím mé tovární nastavení. S mým softwarem není něco v pořádku.

Tvůj člen posádky zemřel a operace končí neúspěchem.

Hraješ-li kampaň, přejdi k **záznamu č. 1009**.

ZÁZNAM Č. 1007

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Operátor výsadečového týmu ignoruje mé požadavky na opuštění oblasti. Ve vodě je až příliš mnoho neznámých organismů, aby se dala přefiltrovat a stala se pitnou. Operátor musí svůj exoskelet v přístřešku nejprve opatrně dekontaminovat a až poté ho otevřít.

Označ první neoznačený rámeček (ve směru shora dolů) a vyhodnoť jeho text. Jsou-li označeny všechny rámečky, vyhodnoť spodní rámeček.

- Získej 1 kartu objevu *mikroorganismů*.
 Získej 1 kartu objevu *mikroorganismů*. Kartu tohoto BZ nahraď kartou **BZ504**.

ZÁZNAM Č. 1008

[člen posádky č. 4721]: *Vanguard*, slyšíte mě?

[spojovací operátor]: Ano. Kdo vysílá?

[člen posádky č. 4721]: Tady [utajovaný údaj]. Jsem na oběžné dráze 51 Arietis LW.

[spojovací operátor]: Opravdu jste to vy! Byli jsme si jistí, že jste mrtví. Váš tým to uvedl ve svém hlášení!

[člen posádky č. 4721]: Já jim to nevyčítám. Sám jsem byl přesvědčený, že jsem umřel. Ale teď jsem tady a čekám na záchranu. Na palubě mimozemské lodi...

[spojovací operátor]: Cože...? Jste v ohrožení?

[člen posádky č. 4721]: Ne. Už ne.

[spojovací operátor]: Co se stalo? Můžeme se bezpečně přiblížit?

[člen posádky č. 4721]: Jo, je tu bezpečno. A co se stalo? To je na dlouhé vyprávění...

Na kartu mise umístí 1 univerzální ukazatel:

- za každou kartu vybavy, kterou máš,
- za každé 2 karty objevů,
- za každý mimořádný objev,
- je-li na planetární desce karta BZ *Robotická pracovní skupina*,
- je-li na planetární desce karta BZ *Těžbařské zařízení*.

Z karty mise odhod' 1 univerzální ukazatel:

- za každou kartu zranění,
- za každý ukazatel na planetární desce (představující hrozbu Z *lovců kořistí*).

Odhod' všechny získané karty objevů i mimořádných objevů. Karty vybavy **VB101, 102, 103, 104 a 105** odstraň ze hry.

Hraješ-li tuto operaci jako samostatnou partii, přejdi k **záznamu č. 1034**.

Hraješ-li tuto operaci jako součást kampaně, přejdi k **záznamu č. 1018**.

ZÁZNAM Č. 1009

- Kartu svého člena posádky vyjmi z jejího obalu s hodností. Tento člen posádky zemřel.
- Z planetární desky odhod' všechny karty misí.
- Otevři loďní knihu na straně **25** (*Opuštění planety*) a zahaj' fázi řízení lodi.

ZÁZNAM Č. 1010

Paměti Osamělého vlka, výňatek

Dost času jsem strávil průzkumem zatopených jeskyní v severní části oblasti. Nepopírám, že byly úžasné, ale vzpomínám si jen na to, jak se každou chvíli nervózně dívám na blikající indikátor kyslíku, na bolest v kolenou i zádech a na to, jak si tisknu ruku na rozbouržený žaludek.

Pak jsem objevil něco slibného: proud vzduchu bohatého na kyslík, vycházející z jedné hlouběji ležící jeskyně. Bez nejmenšího zaváhání – a opatrnosti – jsem zamířil přímo tam.

Našel jsem tam nádherné zářící rostliny, které vylučovaly kyslík. Jejich stonky byly plné sacharidů. Byla to moje záchrana.

Po chvíli vyplněné sbíráním zásob mi něco spadlo na hlavu. Zatřásl jsem přílbou, abych tu věc odhodil, ale nějakým záhadným způsobem se mi přilepila na hledi. Na obrazovce se mi vzápětí rozsvítilo červené varování ohledně hrozícího narušení integrity obleku. Něco se ho pokoušelo roztrhnout svými ostrými klepety. Nevzpomínám si, jak se mi to podařilo, ale nakonec jsem utekl.

Byla to jedna z těch zářících mnohonohých rostlin, která si s sebou nesla svoje semínka a zkoušela ze mě udělat hnojivo.

- Získej 1 zásoby. Kartu BZ v tomto sektoru nahraď kartou **BZ502**.
- Kartu hrozby *Květovec* umístí na vyhrazené místo nad planetární desku.
- Do sektoru č. 2 umístí kartonovou figurku *květovce*.

Varování: Nechceš-li obětovat své kostky, pamatuj, že máš pouze 1 zásoby a že je potřebuješ k vykonání akce *přesun*.

ZÁZNAM Č. 1011

Paměti Osamělého vlka, výňatek

Výstup nahoru na sopku je jednou z mých nejpříjemnějších vzpomínek na celé tohle peklo – tráva se vlnila ve větru, vzduchem poletovala chmýřím pokrytá semínka a na koncích některých listů se třeptala lepidlu podobná hustá míza.

Čas od času poblíž vzplanuly drobné požáry, nízká koncentrace kyslíku je ale rychle udusila.

A úplně nahoře na mě čekala odměna. Modul byl takřka nepoškozený. Musel jsem ho jen snést dolů, zpátky do svého přístřešku, a opravit pár základních obvodů. Tehdy jsem ještě neměl nejmenší tušení...

Tuto kartu BZ nahraď kartou **BZ507**. Na aktuální kartu mise umísti univerzální ukazatel.

ZÁZNAM Č. 1012

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Je tu sucho. Zelená krusta tvořená řasami se odlupuje přímo do mých provizorních kontejnerů. Každý gram organismů produkujících kyslík je v mém přístřešku nanejvýš vítaný.

To ale zatím musí počkat, protože po mně slídí masožravý příbuzný těchto rostlin. Připravuji jednoduché opevnění, které by toho dravce mělo zastavit. Doufám, že na to těch pár zbytků posbíraných kolem postačí.

- Tuto kartu BZ nahraď kartou **BZ501**. Kartu BZ v sektoru č. 1 nahraď kartou **BZ512**.
- Získáš kartu výbavy **VB101** a do tohoto sektoru umísti žeton *provizorní předsunuté základny*.
- Odhoď kartu mise **M110**. Je-li na její kartě univerzální ukazatel, umísti jej na kartu mise **M111**, kterou zakrátko odhalíš. Tento ukazatel představuje již získané zdroje.
- Vyhledej a odhal kartu mise **M111**. Vyhledej a odhal kartu volitelné mise **M112** a umísti ji vedle planetární desky.

ZÁZNAM Č. 1013

Máš-li mimořádný objev č. **36**, přejdi k **záznamu č. 1017**. Jinak přejdi k **záznamu č. 1020**.

ZÁZNAM Č. 1014

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Schovávám se nedaleko svého přístřešku, protože ho okamžitě objevili. Nezamaskoval jsem ho proti inteligentnímu druhu, ale proti masožravým rostlinám, takže to není žádné překvapení.

Ti čtyřnozí lovci se pohybují pomalu, opatrně a analyzují moje stopy. Naštěstí je jich tolik a způsobují takový rozruch, že prozatím není těžké se jim vyhnout. Přesto musím utéct, ale kam? Dobrou volbou jsou nejspíš hory.

- Ze sektoru č. **3** odhoď žeton *provizorní předsunuté základny* i žetony jejich vylepšení.
- Navrch všech karet BZ v sektoru č. **3** umísti kartu **BZ509**.
- Všechny své karty výbavy připojené k *provizorní předsunuté základně* otoč lícem dolů – nyní jsou neaktivní.

Nápověda: Musíš utéct před loveckou výpravou!

ZÁZNAM Č. 1015

Jsou-li v sektoru č. **2** *Jeskyně s vegetací*, přejdi k **záznamu č. 1021**. Jinak čti dále.

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Stav operátora výsadkového týmu:

- přehřátí,
- dehydratace,
- zbývá 7 % kyslíku,
- podvrtnutý kotník a pohmožděná žebra.

Lékařský posudek: Nutnost okamžité pomoci zdravotnického personálu.

Současné řešení: Neinformovat operátora o jeho stavu.

Prognóza: Operátor nese neidentifikované zásoby. Před sebou má potenciální úkryt. Je mi líto...

Neznámá programová chyba v softwaru smazána.

Prognóza: Zjištěna možnost zřízení provizorní kyslíkové farmy.

Získej 2 zásoby. Kartu BZ v tomto sektoru nahraď kartou **BZ500**. Aktuální kartu obecných podmínek nahraď kartou **O24**.

ZÁZNAM Č. 1016

Paměti Osamělého vlka, výňatek

Rád si sám sebe představuji jako tichou pomstu, která přinesla smrt těm, kdo se mě snažili zabít. Potají jsem vklouzl do své základny, deaktivoval všechny pasti a zbavil se jediného strážného, který hlídal můj přístřešek.

Mimozemskou rasu bych samozřejmě neměl posuzovat podle měřítek lidské morálky, ale nedokázal jsem si pomoci. Jaké monstrum může zachytit volání o pomoc a přiletět, aby lovilo jeho původce? Po takovém zážitku bylo těžké cítit slitování.

Odhoď kartu **BZ509**. Všechny své karty výbavy připojené k *provizorní předsunuté základně* otoč lícem nahoru – nyní jsou opět aktivní. Do sektoru č. **3** umísti odpovídající žetony.

ZÁZNAM Č. 1017

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Moje objevy v bažině mě dovedly k poznání, že klíčem k zabití téhle rostliny jsou její oddenky a další, dosud neznámý reprodukční orgán. Po jejich poškození se květovec přestal hýbat, jako by ztratil smysl své existence.

Je-li následující rámeček neoznačený, označ jej a vyhodnoť jeho text.


Získej 2 karty objevů *živého exempláře* a mimořádný objev č. **37**.


Poté získej 1 náznak *živého exempláře* a 1 náznak *podivné flóry*.

Odhoď kartonovou figurku květovece (jeho kartu hrozby ponechej na místě – zůstává ve hře a postup na její stupnici času je stále možný).

ZÁZNAM Č. 1018


Spočítej univerzální ukazatele umístěné na kartě mise:

10+ – Podal jsi naprosto úžasný výkon! Získej 1 kartu objevu *mimozemské technologie* a 1 kartu objevu *živého exempláře* – umísti je mezi *shromážděné objevy*. Získej 1 .

6–9 – Podal jsi skvělý výkon! Získej 1 kartu objevu *mimozemské technologie* – umísti ji mezi *shromážděné objevy*. Získej 1 .

3–5 – Podal jsi obstojný výkon. Získejte 1 kartu objevu *mimozemské technologie* – umísti ji mezi *shromážděné objevy*.

0–2 – Stěží jsi přežil.

Poté je tvůj člen posádky povýšen. Dosáhl-li již dříve hodnosti 3, místo povýšení získáš 1 .

Odhoď všechny odhalené karty mise, otevři lodní knihu na straně **25** a zahaj fázi řízení lodi.

ZÁZNAM Č. 1019

Paměti Osamělého vlka, výňatek

Ta chvíle, kdy mi došlo, že běžím pryč úplně zbytečně, mě naplnila až překvapivou radostí. Lovci byli pomalí a jejich zbraně nebyly ani z poloviny tak nebezpečné, jak jsem si myslel. Prostředí, ve kterém jsem se pohyboval takřka pohodlně, pro ně bylo takřka neprůchozí a jejich pozornost snadno upoutali květovci.

Neměl jsem před nimi utíkat. Měl jsem je raději lovit!

- Odhoď kartu mise **M113**. Vyhledej a odhal kartu mise **M114**.
- Odhoď aktuální kartu obecných podmínek a nahraď ji kartou **O26**.
- Odhoď kartu **BZ513** (může se nacházet v kterémkoli sektoru).
- Kartu hrozby *Z lovců kořistí* umísti na vyhrazené místo nad planetární deskou.
- Do sektorů č. **1, 4, 6 a 7** umísti po jednom univerzálním ukazateli. Představují lovce spojené s kartou hrozby.
- Nemáš-li neaktivní *provizorní rozšíření*, do sektorů č. **2 a 3** umísti po jednom dodatečném ukazateli.

ZÁZNAM Č. 1020

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Nemám k dispozici žádně zbraně ani vědomosti, které by mi tuhle rostlinu dovolily poškodit do té míry, abych ji znehybnil. Chybějí mi zásadně důležité údaje. Teď musím utíkat – a načerpat další informace o tom, vůči čemu je zranitelná.

Na poslední pole zelené stupnice (tj. před pole důsledku) na kartě hrozby Květovec umístí univerzální ukazatel.

Je-li následující rámeček neoznačený, označ jej a vyhodnoť jeho text:

Získej 2 náznaky živého exempláře.

ZÁZNAM Č. 1021

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Stav operátora výsadkového týmu:

- dehydratace,
- zbývá 9 % kyslíku,
- podvrtnutý kotník a pohmožděná žebra.

Indikace: Nutnost lékařské pomoci.

Současné řešení: Neinformovat operátora o jeho stavu.

Prognóza: Operátorovi se podařilo zdolat džungli bez jakýchkoli zásob místní provenience. Upravuji pravděpodobnost přežití...

Předpokládaná životnost operátora: 24 hodin (předchozí odhad: 14 hodin). Místní lišejník vylučuje kyslík. Teoretická možnost zřízení provizorní kyslíkové farmy.

Varování! Skenery zaznamenaly rychle se pohybující formu života. Doporučuji opatrnost!

- Kartu BZ v sektoru č. 2 nahraď kartou **BZ502**.
- Kartu hrozby Květovec umístí na vyhrazené místo nad planetární deskou.
- Kartonovou figurku květovce umístí do sektoru č. 2.
- Získej 1 zásoby.
- Kartu BZ v tomto sektoru nahraď kartou **BZ500**.
- Aktuální kartu obecných podmínek nahraď kartou **O24**.

ZÁZNAM Č. 1022

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Adrenalin uvolněn.

Stimulanty vstupují do krevního oběhu operátora.

Na povrchu obleku zjištěn dopad malých vysokorychlostních objektů vyrobených z měkkého materiálu (pravděpodobně minerálního původu; Mohsova stupnice tvrdosti: 2-3).

Operátor unikl.

Vyber si jednu z možností:

- » 1
- » Třikrát hod

Poté se zdarma přesuň do libovolného propojeného sektoru.

ZÁZNAM Č. 1023

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Když se operátor usadí na židli vyrobenou z kusu plechu, jeho úroveň stresu poklesne. Zaznamenaný způsob chování přidán do databáze.

Oblast je rozvržena efektivně: uspořádané nástroje, roztříděné vzorky, dobře rozmístěné průzory.

Hladina stresu a hormonů se zvyšuje. Operátor se chystá zahájit další aktivitu.

Vyber si jednu z možností:

- » **Rozšiř svou základnu** (smíš se předtím podívat na karty **VB103** a **VB104**):
 - *Provizorní rozšíření* – odhod' 1 kartu objevu *mimozemské technologie* a přejdi k **záznamu č. 1025**.
 - *Provizorní kyslíková farma* – pouze v případě, že jsi již postavil *provizorní rozšíření*: odhod' 1 kartu objevu *mimozemské technologie* a přejdi k **záznamu č. 1026**.
- » **Spravuj a vylepšuj** (smíš se předtím podívat na karty **VB102** a **VB105**):

- Oprav P.E.T. – nebo a přejdi k **záznamu č. 1028**.
- Zvyš svou ochranu – odhod' 1 kartu objevu *minerálů* a přejdi k **záznamu č. 1029**.
- » **Opatři si zásoby** (podmínkou jsou karty objevu *podivné flóry* a/nebo *živého exempláře*) – Přejdi k **záznamu č. 1030**.
- » **Vyleč si své rány** (podmínkou jsou karty objevu *mikroorganismů*) – Přejdi k **záznamu č. 1031**.
- » **Postav nouzový maják** – Z karty mise odhod' univerzální ukazatel a odhod' 1 kartu objevu *mimozemské technologie* a 1 kartu objevu *minerálů*. Poté přejdi k **záznamu č. 1032**.
- » **Odejdi** – Tento záznam končí.

Nápověda: Přijdeš-li o některé ze svých karet výbavy, na tomto místě je později můžeš získat znovu. Nesmíš mít ale více než 1 exemplář od každé karty.

ZÁZNAM Č. 1025

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Operátor rozšířil svou základnu prostřednictvím jeskyně a chodeb. Na místech vedoucích k dalším bodům zájmu ponechal nástroje a zařízení, aby si k nim zajistil snadný přístup.

K žetonu *provizorní základny* v tomto sektoru připoj žeton *provizorního rozšíření*. Kartu **VB103** připoj ke kartě *provizorní základny*.

Poté přejdi k **záznamu č. 1023**.

ZÁZNAM Č. 1026

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Operátor vyřadil z činnosti mé části zodpovědné za opravu obleku. Operátor vyřadil z činnosti mé výstrahy. Nemohu ho zachránit. Nemohu ho zachránit. Prosím, dovoluňte mi vás zachránit...

Systémová chyba. Restartuji...

...

..

.

Obnovuji neuronové sítě...

Oblek je přeprogramován. Operátor nainstaloval několik modulů využívajících řasy, které vylučují kyslík. K ovládání těchto nových modulů mi nechal balíček dat. Je potřeba ho optimalizovat.

K žetonu *provizorní základny* v tomto sektoru připoj žeton *provizorní kyslíkové farmy*. Kartu **VB104** připoj ke kartě *provizorní základny*.

Poté přejdi k **záznamu č. 1023**.

ZÁZNAM Č. 1028

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Konečně mám čas opravit svůj P.E.T. Jméno jsem už vybral: Wilson. Myslím, že když ho tu budu mít, ulehčí mi nejen moji práci, ale i samotou. Víím, že je to jenom stroj, ale nedokážu si pomoci, abych si ho nepředstavoval jako ochotného domácího mazlíčka, co vám z nedalekého nočního stolku přinese tablet, nebo jako mladšího sourozence, který vám pomáhá s domácími pracemi.

Je hotový! Dám mu pár rozkazů, jenom abych viděl, jak poskakuje kolem. Báječné. Ještě kdyby tak uměl mluvit...

Získej kartu **VB102** a do svého sektoru umístí žeton *P.E.T. Wilson*. Na žeton *P.E.T. Wilson* umístí libovolnou nepoužitou kostku sekce z krabice.

Poté přejdi k **záznamu č. 1023**.

Varování: Text na této kartě výbavy si pečlivě přečti. Funguje totiž jinak než standardní *P.E.T.*

ZÁZNAM Č. 1029

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Operátor přidal k mému obleku několik nadbytečných částí. Nemám nad nimi kontrolu, protože nemají žádné elektronické komponenty. Je to chyba, protože by mohly ovlivnit přesnost mnoha výpočtů. Veškeré moje výstrahy však operátor ignoruje.

Získej kartu **VB105**.

Poté přejdi k **záznamu č. 1023**.

ZÁZNAM Č. 1030

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

No... Bude to trochu nechutné, ale musím přežít, abych se o svoje objevy mohl s někým podělit. Možná k tomu přihlédnou, až je požádám o zvýšení platu.

Následující akce proved' v tebou zvoleném pořadí a tolikrát, kolikrát budeš chtít:

- Odhoď 1 kartu objevu *živého exempláře* nebo 1 kartu objevu *podivné flóry* a získej 1 zásoby.
- Odhoď 3 karty objevů *živého exempláře* nebo 3 karty objevů *podivné flóry* a získej 4 zásoby.
- Odhoď 1 kartu objevu *živého exempláře* a 1 kartu objevu *podivné flóry* a získej 3 zásoby.

Poté přejdi k **záznamu č. 1023**.

ZÁZNAM Č. 1031

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Vyhánějte čerta ďáblem - nebo na infekci a hnisající rány nasadte mikroorganismy z cizí planety. No, ne tak úplně, ale kultivace bakteriofágů živících se těmi otravnými mikroby by mi opravdu mohla pomoci. A s přihlédnutím k nevelkému množství zdravotnického materiálu, který mám...

Následující akci proved' tolikrát, kolikrát budeš chtít:

- Odhoď 1 kartu objevu *mikroorganismů* a odhoď 1 kartu zranění a 1 kostku zranění.

Poté přejdi k **záznamu č. 1023**.

Nápověda: Karty objevů *mikroorganismů* jsou na této planetě velmi vzácné, a proto je využívej s rozmyslem.

ZÁZNAM Č. 1032

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

... odesláno. Teď už jen musím počkat.

...

Nedostal jsem žádnou odpověď, ale venku rozhodně slyším nějakou výsadkovou loď. Podívám se na údaje svých senzorů, ale nevypadají moc povědomě. Vyjdu ven ze svého přístřešku a... Co to, sakra, je? Ne, ne, ne...

- Odhoď kartu mise **M111**. Vyhledej a odhal kartu mise **M113**.
- Je-li v sektoru č. 1 karta **BZ Robotická pracovní skupina**, přemísti ji do sektoru č. 6 - rychle přeprogramuješ jejich trasu, aby se vyhnuli nebezpečí.
- Kartu **BZ** v sektoru č. 1 nahraď kartou **BZ508**.
- Navrch všech karet v sektoru č. 1 umísti kartu **BZ513**.
- Odhoď aktuální kartu obecných podmínek a nahraď ji kartou **O25**.
- Přejdi k **záznamu č. 1014**.

ZÁZNAM Č. 1033

Soukromý hlasový záznam, člen posádky č. 4721

Prozkoumáváním ostatků místní fauny bych rád strávil celé měsíce, ale k objevování jsou tu mnohem důležitější věci. Z takřka každé mršiny raší malé rostlinky. Semínka, z nichž vyrůstají, jsou stejná jako ta, která přenáší květovci. Z jednoho „nositele“ na druhého se šíří pomocí oddenků. Odeberu pár vzorků, abych si je potom mohl prohlédnout.

Získej 1 kartu objevu *podivné flóry* a mimořádný objev č. 36. Tuto kartu **BZ** nahraď kartou **BZ511**.

ZÁZNAM Č. 1034

8+ - Podal jsi naprosto úžasný výkon!

4-7 - Podal jsi skvělý výkon!

1-3 - Podal jsi obstojný výkon.

0 - Stěží jsi přežil.

Blahopřejeme! Právě jsi dokončil operaci *Osamělý vlk!*

ZÁZNAM Č. 1035

Hlášení umělé inteligence exoskeletu

Nouzový protokol spuštěn. Vstřikují poslední zásoby stimulantů a analgetik. Operátor přežije. Znovu ho ale zachránit nedokážu. Tento výsledek není preferovanou variantou.

Místo obdržení čtvrté karty zranění proved' následující kroky:

- Hraješ-li kampaň, ze své krabičky sekce si vezmi 2 kostky a umísti je mezi dostupné kostky na své desce posádky.
- Jinak si z krabice vezmi 2 libovolné kostky a umísti je mezi dostupné kostky na své desce posádky.

Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1036

Je-li tento rámeček označený, vrať se k **záznamu č. 1000** - podruhé už operaci přerušit nesmíš. V opačném případě jej označ a čti dále:

- Otevři lodní knihu na straně **25** (*Opuštění planety*).
- Do zásoby žetonů velení umísti žeton penalizace.
- Zahaj fázi řízení lodi.

OPERACE VĚČNÝ ÚSVIT

ZÁZNAM Č. 1050

Soukromý deník, člen posádky č. 2471

Od našeho příletu na tuto planetu uběhly tři týdny. Mezi místní kočovnou populací jsme způsobili celkem slušný rozruch. Musím přiznat, že naši xenolingvisté se doslova překonali. Před týdnem jsme se poprvé pokusili o komunikaci a teď se náš kapitán právě vrátil z prvního oficiálního setkání s jejich kmenovými vůdci.

Těm tvorům jsme začali říkat Aerugoni. Má to něco společného s můrami a tím, jak je přitahuje světlo. Civilizace Aerugonů je jen dalším důkazem, že technologie se pokaždé neubírají stejnou cestou jako u nás doma na Zemi. Úroveň udržitelného rozvoje, o jejíž dosažení jsme museli usilovat, k nim přišla přirozenou cestou. Všechno se soustřeďuje kolem jejich slunce, jehož teplo i energii využívali už od samého počátku - pravděpodobně z důvodu nedostatku fosilních paliv.

Jakmile jsme s nimi začali komunikovat, výměnou za svoji pohostinnost nás požádali o protislužbu. Naši výsadkovou loď chtějí použít k pátrání po jednom ze svých „chodících měst“, které se opozdilo za linií západu slunce. Podle kapitána je taková situace dost neobvyklá. Korýšům podobná stvoření, která tato putující města nosí, jsou pod pečlivým dohledem a ve službě umírají opravdu jen velmi zřídka.

Městu už touhle dobou pravděpodobně došly záložní zdroje energie a stojí někde ve tmě. Nějaký čas by to neměl být problém. Na odvrácené straně se sice vyskytují samé nepěkné věci, ale Aerugoni mají své hradby a také dlouhé podivné pušky. Šance na přežití šest měsíců dlouhé temnoty je nicméně mizivá.

Naši hostitelé mají způsob, jak město evakuovat. Nejdřív ale potřebují, abychom ho vypátrali a zjistili, co se stalo. A právě tohle přijde kapitánovi podezřelé. Místní situace je totiž napjatá a několik kmenů je na pokraji války. Z nějakého důvodu je pro ně velmi důležité, abychom celou záležitost vyšetřili my - vnější a nestranný činitel. Proto letíme naslepo nejen vstříc odvrácené straně planety, ale i síti spojenectví a starých svárů, které pořad úplně nechápeme.

Velitelům sekcí kapitán nařídil, aby pro tuhle operaci vybrali svoje nejchytřejší a nejprizpůsobivější lidi, a já s překvapením zjistil, že jsem jednou z nich - ať už to je dobře, nebo ne.

Důležité: Smyslem této operace je vyřešení hlavní záhady. Stopy často naleznete v textech popisujících její průběh, a proto je čtete opravdu pozorně. Přejdi k záznamu č. 1077.

ZÁZNAM Č. 1051

Je-li v sektoru č. 9 karta **BZ523** (*Padlý titán*) nebo **BZ524** (*Obležení přeživší*), nic dalšího tu už nenajdete - pokračuj ve hře. Jinak čti dále:

Vystopovat něco tak velkého jako titán nebylo těžké dokonce ani v šeru panujícím na odvrácené straně. Stopa, kterou za sebou stvoření zanechalo, se zakrátko začala stáčet z jedné strany na druhou a na místech, kde byla změna směru obzvlášť náhlá, ležely roztroušené kusy trosek spadlých z jeho krunýře. Stopa pak začala opisovat široký oblouk a táhla se směrem k nedalekým horám. Pro titány, kteří pokaždé šli přímo za sluncem, bylo něco takového velmi neobvyklé.

Do sektoru č. 9 umístěte kartu **BZ523**.

ZÁZNAM Č. 1052

Otevřete planetopedii na stranách 14–15 (*Věčný úsvit*). Poté čtete dále:

Ve své misi jsme pokračovali i navzdory nepřijemnému překvapení při našem přiblížení a přistáli jsme na titánovi patřícímu Danauům - bohatému klanu obchodníků, kteří nás na planetu pozvali jako první. Jejich působivé chodící město zabíralo téměř každý centimetr půldruhého kilometru širokého korýšova krunýře a hostilo cestovatele z ostatních aerugonských sídel.

Jakmile jsme vystoupili na přistávací plošinu, několik strážných nás ve spěchu dostrkalo do administrativní

budovy kmene. Nějakou dobu nám také trvalo zvyknout si nejen na houpavý krok titána, ale i na šokovaně zírající aerugonské domorodce.

Uvnitř vysoké bílé budovy jsme se usadili na zdobených dřevěných židlích, které podle všeho připravili speciálně pro nás, a představitelé Danauů nám podali další informace týkající se naší mise. Řekli nám, že titán patřící Balakrům, jednomu z menších klanů, se opozdil za linií západu slunce. Nepřišli od nich žádné zprávy, a navíc ani nezapnuli nouzové majáky. Odvrácenou stranu obývají tvorové, kteří byli přirozenými nepřáteli Aerugonů, a tak daleko nebyla ochotná zajít žádná pátrací výprava - zejména z toho důvodu, že můrám podobná stvoření, na nichž Aerugoni létali, byla v těchto místech v podstatě slepá.

K tomu, aby doletěly ke svému cíli, potřebovaly „můry“ infračervený maják nesený každým titánem. Maják Balakrů ale mezitím zhasl. Danauové nás proto požádali, abychom svoji technologicky vyspělou výsadkovou loď použili k vypátrání pohřešovaného titána, zjistili, jaký ho potkal osud, a zachránili všechny ty, které bude možné zachránit. Zásadní roli hrála rychlost. Ať už byl titán kdekoli, bylo jen otázkou času, než fauna obývající odvrácenou stranu planety rozerve obyvatele města na kusy.

Po instruktaži nás strkali zpátky k lodi. Jakmile jsme ale zahнули za roh, mezi strážnými se protlačil Aerugon v plášti a s maskou na obličej, který do mě vrazil, a dřív než ho strážní stačili chytit, opět zmizel. Do ruky mi vsunul lístek papíru.

Nenápadně jsem si jeho vzkaz přečetl. Byla to pozvánka do budovy stojící na okraji města na acheronském titánovi a její součástí byly i všechny potřebné instrukce. Ten, kdo ji poslal, tvrdil, že o celé záležitosti ví mnohem víc. Zároveň nám však radil, ať se vyhneme acheronským strážným, kteří by lidské hosty příliš neuvítali.

Ve výsadkové lodi jsem se okamžitě spojil s *Vanguardem* a informoval je o příhodě s lístkem. Kapitán Wayman nám řekl, že se při rozhodování, jestli se máme co nejrychleji pustit za ztraceným titánem, nebo nejprve posbírat další informace o místní politice, musíme řídit svým nejlepšímsi úsudkem.

1. Připravte planetární desku

- Do pravé části planetární desky umístěte uvedené mimořádné objevy (lícem dolů) a kartu mise **M71**.
- Kartu volitelné mise **M72** umístěte po pravé straně planetární desky na prázdné místo vyhrazené volitelným misím.
- Do sektoru č. 4 umístěte kartu **BZ529** (*Rhopalský titán*).
- Do sektoru č. 5 umístěte kartu **BZ531** (*Danauský titán*).
- Do sektoru č. 6 umístěte kartu **BZ532** (*Acheronský titán*).
- Do sektorů č. 7, 8 a 9 umístěte karty **BZ520** (*Linie soumraku*).
- Sáček s žetony náznaků umístěte vedle planetární desky. Ujistěte se, že obsahuje 20 žetonů náznaků.
- Odděleně zamíchejte všech 5 balíčků karet objevů a umístěte je nad planetární desku.
- Zamíchejte balíček karet pokročilých událostí a umístěte jej nalevo od planetární desky. Hrajete-li tuto operaci jako samostatný scénář, pokročilé události se mohou nacházet v tajné obálce.
- Vezměte balíček karet zranění a umístěte jej napravo od planetární desky.

2. Vystupte z lodi

- Výsadkovou loď umístěte do sektoru č. 5.
- Figurky všech členů posádky ve výsadkovém týmu umístěte do sektoru č. 5.
- Kartu povýšení na stůl neumísťujte. Hrajete-li tuto operaci jako součást kampaně, vaši členové posádky získají novou hodnotu v závislosti na svých výkonech v průběhu tohoto průzkumu planety.
- Hráči si mezi sebou rozdělí karty osobní vybavy a polní vybavy. Žádný člen posádky nesmí nést karty vybavy jiné sekce. Nedokážou-li se hráči dohodnout, konečné slovo patří veliteli průzkumné sekce.
- Každý člen posádky umístí na svou desku posádky žeton tahu stranou *Dostupný tah* nahoru.
- Každý člen posádky si ze svého balíčku karet sekce dobere tolik karet, kolik určuje jeho deska posádky.
- Velitel průzkumné sekce vybere jednoho člena posádky, který obdrží žeton začínajícího hráče.

3. Začněte s průzkumem planety!

ZÁZNAM Č. 1053

- Navrch aktuální karty obecných podmínek umístěte kartu **O05**.
- Ze sektorů č. **1–3** odhodte všechny karty.
- Všechny karty, univerzální ukazatele a žetony v sektoru č. **4** přemístěte do sektoru č. **1**.
- Všechny karty, univerzální ukazatele a žetony v sektoru č. **5** přemístěte do sektoru č. **2**.
- Všechny karty, univerzální ukazatele a žetony v sektoru č. **6** přemístěte do sektoru č. **3**.
- Trojici karet **BZ520** (*Linie soumraku*) v sektorech č. **7–9** přemístěte do sektorů č. **4–6**.
- Do sektoru č. **7** umístěte kartu **BZ521** (*Procitající ekosystém*).
- Přejdi k **záznamu č. 1059**.

ZÁZNAM Č. 1054

Jsou všichni členové posádky v sektoru s kartou **BZ531** (*Danauský titán*)?

- **Ano** – Přejdi k **záznamu č. 1056**.
- **Ne** – Za linii soumraku se nemůžete vydat s nekompletním výsadkovým týmem! Nic se neděje. Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1055

Je-li v sektoru č. **2** karta **BZ533** (*Titán v nesnážích*), přejdi k **záznamu č. 1080**.

Jinak čti dále:

Než jsme vstoupili do paláce, xenologové na palubě *Vanguardu* nás doslova zahrnuli vyčerpávajícím seznamem místních zvyků a tabu. Informovali nás mimo jiné, že:

- Předtím než cokoli přijmeme, bez ohledu na to, jestli se jedná o misku vody, nebo nám někdo otevře dveře, máme jednu odmítnout. Druhé odmítnutí je pokaždé konečné.
- Za všech okolností máme jít seřazení podle výšky – od nejmenšího po největšího.
- Kdykoli dostaneme malý dárek, máme dárce okamžitě obdarovat i my (pro takový případ jsme si s sebou vzali pytlík šroubů a matek).
- Dříve než komukoli cokoli řekneme, máme navázat oční kontakt.

Byla toho ještě spousta a na konci seznamu jsem měl pocit, že se mi rozletí hlava. Nějak se nám ale podařilo projít přes zástupy nosičů, služebníků i královských poradců, až nás nakonec připustili k oficiálnímu čajovému obřadu s rhopalskou princeznou.

Kartu ve vašem sektoru nahradte kartou **BZ526**.

ZÁZNAM Č. 1056

Je-li v sektorech č. **7, 8 a 9** karta **BZ520** (*Linie soumraku*), přejdi k **záznamu č. 1053**.

Jinak přejdi k **záznamu č. 1059**.

ZÁZNAM Č. 1057

Na aerugonského záškodníka jsme narazili ve chvíli, kdy svůj vyděšený, můře podobný dopravní prostředek táhl z jeskyně ven do tmy, v níž tlumeně zářily kolébající se fosforeskující rostliny. Zakřičeli jsme na něj, ať se zastaví, a automatický tlumočník dodal našim hlasům tvrdý kovový tón. Aerugon v jediném plynulém pohybu vytáhl svou pistoli a vystřelil po nás. Přikřčili jsme se a snažili se krýt, před sebou jsme ale jasně viděli svůj cíl: rozměrný infračervený maják připevněný ke hřbetu můry. Proto jsme také pokračovali v postupu.

Dělali jsme všechno možné, abychom Aerugonovi neublížili, uprostřed přestřelky jsme ale zasáhli jeho měru. Ta sebou v panice trhla, maják vypadl z její přepravní sítě ven a skutálel se dolů ze svahu. Aerugon vrhl směrem k zařízení bezmocný pohled, pustit se za ním se ale neodvažoval. Místo toho skočil na hřbet zmítající se můry a vzlétl. Jeden ze členů našeho týmu okamžitě vyrazil a měru popadl za jednu z jejích dlouhých nohou. Stvoření to ovšem nezastavilo a do vzduchu začalo stoupat i s ním.

Na okamžik jsem se zarazil, ochromený nerozhodností. Dopadení záškodníka by nám konečně mohlo poskytnout informace o klanu, který stál za otrávením balakrijského titána. Pokud jsme ale chtěli, aby naše mise uspěla, bylo třeba vzít maják a zachránit obyvatele města.

Získejte mimořádný objev č. **39**.

Důležité! Instalaci majáku tato část operace skončí. Chcete-li chytit záškodníka, musíte to udělat ještě předtím.

Hráči mohou ze sektorů č. **7, 8 a 9** vzít libovolný počet členů posádky a umístit je do sektoru č. **5**. V sektoru č. **7, 8** nebo **9** však **musí** zůstat alespoň jeden člen posádky. Členové posádky v sektoru č. **5** budou moci pokračovat v pronásledování záškodníka.

Je-li nyní v sektoru č. **5** kterýkoli ze členů posádky, přejdi k **záznamu č. 1094**.

Jinak pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1058

Důležité: Pokud se nyní rozhodnete pro přerušeni průzkumu planety, vaše mise skončí neúspěchem. Hrajete-li tuto operaci jako součást kampaně, na planetu se již nebudete moci vrátit.

Všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich (nedokážou-li se dohodnout, konečné slovo patří veliteli bezpečnostní sekce):

- » **Odleťte pryč** – Na desku výsadkové lodi umístěte žeton neúspěšné mise. Kartou přistání **PR18** odstraňte ze hry. Otevřete lodní knihu na straně **25** (*Opuštěná planeta*) a zahajte fázi řízení lodi.
- » **Zůstaňte** – Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1059

Je-li odhalena karta volitelné mise **M72**, odstraňte ji ze hry – počáteční pátrání v rámci vaší mise je u konce. Poté čti dále:

[výsadkový tým]: *Vanguard*, čas se nachýlil. Míříme na odvrácenou stranu planety.

[spojovací operátor]: Bereme na vědomí. Dávejte tam na sebe pozor! Jestli je ta oblast jen z poloviny tak nebezpečná, jako ji popisují Aerugoni, musíte být opravdu opatrní.

Jsou-li v **záznamu č. 1090** označeny rámečky **C** a **D**, přejdi k **záznamu č. 1091**.

Je-li v **záznamu č. 1090** označen pouze jeden z těchto rámečků (**C**, nebo **D**), přejdi k **záznamu č. 1092**.

Jinak čti dále:

***** hukot motorů *****

[výsadkový tým]: *Vanguard*? Ze vzduchu nic nevidíme. Letíme na poslední známé souřadnice balakrijského titána. Přistaneme a dál budeme pokračovat pěšky – pokud pro nás nemáte nějaké další informace.

[spojovací operátor]: Nic takového tu bohužel není. Naše skenování z oběžné dráhy narušuje silná vrstva oblačnosti.

[výsadkový tým]: Rozumíme. Nastavuji přistávací vektor. Držte nám palce!

Do sektoru č. **8** umístěte kartu **BZ522** (*Obří stopy*). Všechny členy posádky, výsadkovou loď a *P.E.T.* (je-li přítomen) umístěte do sektoru č. **7**.

ZÁZNAM Č. 1060

Máte-li mimořádný objev č. **40**, nic se neděje a pokračuj ve hře.

Jinak čti dále:

Vnitřek budovy byl potemnělý a pokrytý prachem, v hlavní místnosti však stálo hotové zjevení: neobvykle urostlý Aerugon se stříbrným opeřením a zdobenou platinovou maskou klanu Acheronů na tváři. Aerugon byl strohý a přímočarý, jako by místo vyjednávání byl zvyklý spíše vydávat rozkazy. Bez jakéhokoli vysvětlení nás požádal, abychom za linií soumraku našli padlého titána a na místě nastražili důkazy, které by ze sabotáže usvědčovaly klan Rhopalů. Výměnou nám nabídl navigační data acheronských průzkumníků, která nám měla pomoci dosáhnout našeho cíle, a svůj vděk, ať už měl jakoukoli cenu. Bez toho, aby počkal na naši odpověď, se rozloučil a uklonil. Masku mu v té chvíli sklouzla ze spodní části obličeje a odhalila jeden velmi neobvyklý rys. Na rozdíl od všech ostatních Aerugonů, s nimiž jsme se zatím setkali, mu chyběla ústa.

Všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich (nedokážou-li se dohodnout, konečné slovo patří veliteli vědecké sekce):

- » **Přijměte Acheronovu nabídku a vezměte si padělané důkazy** – Přejdi k **záznamu č. 1067**.
- » **Odmítněte nabídku Acheronů** – Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1061

Tváří v tvář tak výmluvným důkazům nezachránila Rhopaly ani hluboká úcta, kterou vůči jejich aristokracii chovaly ostatní klany. Ty proti nim povstaly a následovalo všeobecné násilí. Z planety jsme museli uprchnout a z její oběžné dráhy jsme jen bezmocně sledovali zničení celé jedné frakce včetně smrti rhopalského titána a popravu jejich princezny.

Bylo překvapením, že kapitán i velitelé sekcí naši misi nepřestali považovat za omezený úspěch – přece jen jsme posbírali bezpočet zajímavých postřehů týkajících se aerugonské kultury a zajistili celou řadu vzorků pro další zkoumání. Nezazněla tedy žádná přísná slova ani obvinění. Možná právě proto jsme ale také o dost hůře snášeli pocit, že jsme neudělali mnohem víc, abychom zmíněnému násilí zabránili.

Přejdi k záznamu č. 1087.

ZÁZNAM Č. 1062

Dostat se na poradu, kterou aerugonské klany svolaly na širokém krunyři danauského titána, nebylo vůbec snadné. Cestou k souřadnicím, které jsme obdrželi z paluby Vanguardu, jsme se museli nepřetržitě vyhýbat proudům vyděšených Danauů prchajících opačným směrem – k posledním civilním transportérům zbývajícím na přistávacích plošinách, nebo dokonce i k nouzovým provazovým žebříkům shozeným z boků titána.

Když jsme konečně našli místo shromáždění, které do značné míry připomínalo jeden ze starověkých pozemských amfiteátrů, na jevišti v jeho středu stál danauský představitel. Ten obviňoval klan Acheronů z otrávení danauského a předtím i balakrijského titána, jakmile si ale všiml naší přítomnosti, zmlkl. Zraky všech přítomných se obrátily naším směrem. Jako první promluvila rhopalská princezna. Poděkovala nám za naši záchrannou operaci a prohlásila, že vzhledem k tomu, že jsme se projevíli jako přátelé Aerugonů, si shromáždění vyslechne náš názor a zváží všechny důkazy, které mu předložíme.

Máte-li mimořádný objev č. 40, přejdi k záznamu č. 1096.

Jinak všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich (nedokážou-li se dohodnout, konečné slovo patří veliteli vědecké sekce):

- » **Obviňte z útoku klan Rhopalů** – Přejdi k záznamu č. 1097.
- » **Obviňte z útoku klan Danauů** – Přejdi k záznamu č. 1069.
- » **Obviňte z útoku klan Acheronů** – Přejdi k záznamu č. 1099.
- » **Řekněte jim, že jste nedokázali zjistit, který z klanů je za útok zodpovědný** – Přejdi k záznamu č. 1101.

ZÁZNAM Č. 1063

Žasli jsme nad specializovanou výbavou používanou Aerugony: zvláště tvarovanými brýlemi, zdobenými zbraněmi i lehkými kovovými pláty kryjícími jejich útlé končetiny. Žádný z těchto předmětů bychom nedokázali efektivně využít bez toho, abychom strávili několik dní jejich úpravou. Při prohlížení překrásných obrovských brokovnic vyrobených klanem Acheronů jsme si ale přece jen na chvíli představili, jaké by asi bylo vystřelit z nich vzhůru k obloze a jediným stisknutím spouště srazit k zemi celá hejna bestii obývajících odlehlou stranu planety.

Nakonec jsme narazili na jakési pišťalky, jejichž zvuky zraňovaly citlivý sluch predátorů temné strany, a také na kontejner s jedovatým plynem, který jsme mohli použít ke zneškodnění tamních masožravých rostlin. Prodejce byl ale až příliš vystrašený naší výstrojí a technikou, aby je přijal jako platbu za své zboží, a kousavě prohlásil, že přijme jen cennosti pocházející z jeho vlastního světa.

Všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich:

- » **Nakupte výbavu soumráčných lovců** (podmínkou je alespoň jedna karta objevu (ne mimořádného) na desce výsadkové lodi) – Z desky výsadkové lodi vezměte 1 kartu objevu (ne mimořádného), vraťte ji dospod příslušného balíčku objevů a v **záznamu č. 1090** označte rámeček **A**.
- » **Odejděte od stánku pryč** – Přejdi k záznamu č. 1070.

ZÁZNAM Č. 1064

- Označ tento rámeček. Je-li označený z dřívější doby, nic dalšího tu už nenajdete – pokračuj ve hře. Jinak čti dále:

Zjistit, odkud výstřely vyšly, nebylo nic těžkého. Veškerou matematiku vycházející z letových záznamů a potenciální trajektorie projektilů za nás obstarala umělá inteligence Vanguardu. Obdrželi jsme přesné souřadnice, a když jsme dorazili na místo, ihned jsme si všimli nedbale zamaskovaného palebného postavení i lesklé hlavně tři metry dlouhé brokovnice, odrážející paprsky zapadajícího slunce.

Aerugonská zbraň byla precizně vyrobená a pokrývala ji hotová spleť symbolů – znaků, které podle okamžité identifikace provedené Vanguardem patřily klanu Acheronů. Bylo to zvláštní. Takové důkazy a drahou zbraň by tu profesionální úkladný vrah neměl jen tak nechat, dokonce ani s přihlédnutím k jejich odlišné kultuře a válečnickým tradicím. Nebo se snad Acheroni rozhodli, že tyto usvědčující důkazy nastraží, abychom si mysleli, že střelcem nemohl být jeden z nich? Porozumět mimozemskému myšlení je pokaždé dost komplikované...

Každý člen posádky si obnoví 2 .

ZÁZNAM Č. 1065

[spojovací operátor]: Přerušte přistání! K vaší pozici se rychle blíží velká stáda zvířat.

[výsadkový tým]: Rozlehlá prázdná pláň, co?

[spojovací operátor]: Ještě před hodinou to tak bylo. Teď se zdá, že všechno, co má nohy, se snaží utéct před blížící se linií soumraku. Zhruba za hodinu se ta stáda znovu rozptýlí.

Přistání není možné. Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1066

Město na hřbetě padlého titána bylo ztichlým a děsivým místem. Díky lehkému náklonu vyvolanému poslední ztuhlou pózou mrtvého stvoření působily jeho potměšle ulice i budovy poněkud bizarním dojmem. Po náměstích a inkoustově černých průchodech se potulovali predátoři žijící na odvrácené straně planety, kteří hodovali na mrtvolách Aerugonů.

Ne všichni jeho obyvatelé byli ale mrtví. Uprostřed balakrijského města jsme na nejvyšším bodě titánova krunyře narazili na skupinu Aerugonů, kteří tu postavili barikády, zapálili ohně a snažili se ochránit nevelký shluk budov plných k sobě se choulících přeživších. O lidech neměli ani nejmenší ponětí, a náš příchod je proto vyděsil, díky automatickému tlumočení se nám ale podařilo je přesvědčit, že jsme jim přišli na pomoc.

Od těch, kdo přežili, jsme se dozvěděli, že někdo otrávil zásobu potravy určené jejich titánovi. Stvoření následkem toho rychle ztratilo svou sílu a v tušení blížícího se konce zamířilo na starý hřbitov titánů. Jeden z přeživších nám dokonce předal vzorek jedu získaný z mechu, jímž se titán živil, a brož nalezenou nedaleko zásob krmiva, která nesla znamení klanu Rhopalů.

Když titán padl, Balakrové se snažili signalizovat ostatním městům, aby jim pomohla, záškodník jim ale ukradl jejich nouzový infračervený maják a uprchl směrem na sever. Vyslali za ním skupinu svých válečníků, aby ho dostali zpět, probouzející se tvorové temné strany s nimi však rychle skoncovali – stejně jako se všemi posly, které se pokusili vypravit k ostatním titánům.

Požádali nás, ať jim jejich maják pomůžeme znovu získat. Pro evakuační měry ostatních klanů to totiž byl jediný způsob, jak je na tomto místě najít. Souhlasili jsme, protože žádná jiná možnost neexistovala. Naše výsadková loď byla až příliš malá, aby dokázala včas přepravit třeba jen čtvrtinu z nich. Soudě podle mrtvých těl hromadících se na obou stranách barikády bylo zřejmé, že Balakrové už dlouho nevydrží...

Každý člen posádky si obnoví 2 .

Kartu mise **M71** nahraďte kartou mise **M73**.

Na prázdné místo po pravé straně planetární desky, vyhrazené volitelným misím, umístěte kartu volitelné mise **M74**.

Kartu BZ v sektoru č. 9 nahraďte kartou **BZ524** (Obležení přeživší) a na její druhé pole zleva umístěte žeton času. Je-li v **záznamu č. 1090** označen rámeček **A**, přejdi k **záznamu č. 1093**. Jinak se nic neděje.

ZÁZNAM Č. 1067

Dostali jsme sice zfalšované důkazy, ty ale samy o sobě za moc nestály. Pokud jsme chtěli třeba jen předstírat, že jsme tyto stopy našli na místě činu, pořád nám nezbývalo nic jiného než se dostat k padlému titánovi Balakrů. Pro zredukování možností v rámci pátrání po ztraceném zvířeti nám naštěstí pomohly acheronské navigační údaje.

Každý člen posádky v sektoru č. 6 si obnoví 2 .

Získejte mimořádný objev č. 40.

V **záznamu č. 1090** označte rámečky B a D.

ZÁZNAM Č. 1068

Jsi-li v sektoru č. 2, dále na západ už letět nemůžete – pokračuj ve hře. Jinak čti dále:

[výsadkový tým]: Blížíme se k západním sektorům. *Vanguard*, potřebujeme přistávací plochu.

[spojovací operátor]: Je to rozlehlá prázdná pláň. Můžete přistát kdekoli, výsadkový týme.

[výsadkový tým]: Nejsme si jistí, seržante. Na zemi je spousta stop. Nevidíte nějaká migrující stáda?

[spojovací operátor]: Před blížící se tmou se snaží utéct všechno na téhle planetě. Pokud na vaši loď nešlápne jedno z těch chodících měst, neměli byste mít problémy.

Je-li v sektoru č. 2 karta **BZ530** (*Splašený úprk*), přejdi k **záznamu č. 1065**. Jinak smíš ze sektoru č. 5 vzít libovolné členy posádky (budou-li souhlasit) a umístíš je do sektoru č. 2. Je-li na planetární desce přítomen *P.E.T.*, ze sektoru č. 5 do sektoru č. 2 smíš přemístit i *P.E.T.*

ZÁZNAM Č. 1069

Existuje teorie prověřená napříč celými lidskými dějinami, že kontakt mezi vysoce vyspělou civilizací a méně vyspělou kulturou pro tuto kulturu nikdy nedopadne příliš dobře. Třebaže uvedená vyspělá civilizace nechová žádné zlé úmysly, její technologie, kultura nebo i samotná její existence mohou mít destabilizující vliv. Chtěl bych se domnívat, že za to, co se stalo na *Kelu-8*, nenesla *ISS Vanguard* žádnou zodpovědnost, ale nedokážu se zbavit dojmu, že na tom máme svůj podíl.

Chaos, který na planetě propukl, neměl v aerugonských dějinách obdoby. Téměř všechny klany spolu začaly válčit a široké pláně planety byly zanedlouho poseté ostatky rozkládajících se titánů a troskami měst. Lidé se v této společnosti stali předmětem spílání a zášti a zdálo se, že přinejmenším po dobu jedné či dvou generací nebude možný žádný další kontakt...

Přejdi k **záznamu č. 1087**.

ZÁZNAM Č. 1070

Na samém vrcholku krunýře danauského titána byla rušná tržiště, která sváděla dohromady obchodníky, lovce i řemeslníky ze všech okolních kočovných měst. Obzvláštní dojem na nás udělaly stánky Acheronů – tajemného klanu, jehož titán údajně záměrně postupoval na samotné hranici linie soumraku, aby acheronským lovcům umožňoval krátké výpravy na odvrácenou stranu, kde lovili noční faunu ve chvíli, kdy se probouzela ze svého spánku.

Všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich:

- » **Nakupte výbavu soumravných lovců**
– Přejdi k **záznamu č. 1063**.
- » **Nakupte další zásoby** – Přejdi k **záznamu č. 1076**.
- » **Sbírejte informace** – Přejdi k **záznamu č. 1072**.
- » **Odejděte z tržiště pryč** – Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1071

Selhali jsme. Nekonečným vlnám predátorů nedokázali Balakrové čelit věčně. Jejich barikády nakonec podlehly a balakrijští obránci byli roztrháni na kusy. Krátce poté zhaslo i poslední světlo ve městě a nastalou hrůzostrašnou scénu přikryl milosrdný závoj tmy.

Zprávy o této ztrátě Aerugony šokovaly a mnozí z nich dávali nezdařenou záchranu Balakrů za vinu jen nám.

Přejdi k **záznamu č. 1101**.

ZÁZNAM Č. 1072

Označ tento rámeček. Je-li označený z dřívější doby, nic dalšího tu už nenajdete – pokračuj ve hře. Jinak čti dále:

Mezi pestrobarevnými stánky a tichými čajovými zahradami jsme se setkali s mnoha cestovateli a kupci z ostatních titánů. Rozhovory s nimi nám umožnily pochopit situaci v této oblasti mnohem lépe než předtím. Dozvěděli jsme se, že na severu se pohybuje titán klanu Rhopalů – posvátné zvíře, které navrchu svého krunýře nese královský palác. Rhopalové byli aerugonskou královskou rodinou, a třebaže ostatní klany přímo neovládali, zastávali řadu zásadně důležitých náboženských i obřadních rolí a předsedali klanovým shromážděním. Byli také těmi, kdo hlasovali proti angažování cizinců do aerugonských záležitostí, a vůči *Vanguardu* nebyli příliš přátelští. Dosáhnout audience v rhopalském paláci bez oficiálního pozvání bylo údajně velmi obtížné.

Na jihu postupoval titán Acheronů. Acheroni byli soumravnými lovci a patřili mezi nemnoho těch, kteří lovili za linií soumraku a z probouzejícího se nočního ekosystému přinášeli jeho plody i další kořist. Acheroni byli nejlépe uzpůsobeni k pohybu ve tmě a jen oni vyráběli výbavu, určenou ke zvládnání tvorů žijících na odvrácené straně planety. Zaslýchli jsme také zvěsti, že syn jejich klanového vůdce je „bezústý“ a Rhopalům přísahal krevní mstu za jakousi potupu, o níž nikdo nechce mluvit.

Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1073

Navzdory celému arzenálu nejrůznějších triků jsme záškodníka přece jen chytili. Spoutali jsme ho a za předvádění našich nástrojů jakožto důmyslných mučičích zařízení jsme se na něj při výslechu snažili ze všech sil zapůsobit jako děsiví masožraví cizozemci.

Aerugon se nakonec rozmluvil a prozradil nám, že ho najal jakýsi starý obchodník z klanu Danaů, aby provedl sabotáž na balakrijském titánovi a na místě ponechal rhopalský symbol usvědčující královský klan. Požádali jsme ho, ať nám popíše, jak zmíněný symbol vypadá, a jeho popis zcela odpovídal broži, kterou Balakrové objevili vedle otráveného mechu. Bylo možné, aby Danauové nesli zodpovědnost za zločin, o jehož vyšetření nás sami požádali? Cítili jsme, že něco takového musíme probrat mnohem důkladněji, ale nezbývalo nám mnoho času.

Odhodte kartu hrozby *Aerugonský záškodník* i její kartonovou figurku.

Získejte mimořádný objev č. 40.

V **záznamu č. 1090** označ rámeček E.

Všechny členy posádky v sektorech č. 4, 5 a 6 přemísti do sektoru č. 8.

ZÁZNAM Č. 1074

Je-li odhalena karta **M73** a zároveň **nemáte** mimořádný objev č. 39, přejdi k **záznamu č. 1057**.

Jinak označ první neoznačený rámeček (ve směru shora dolů) a vyhodnoť jeho text. Jsou-li označeny všechny rámečky, vyhodnoť nejspodnější rámeček.

- 1 karta objevu živého exempláře
- 2 náznaky *podivné flóry*
- 1 náznak živého exempláře

ZÁZNAM Č. 1075

Aerugonskou princeznu překvapilo, jak obratně jsme si při čajovém obřadu počínali. Očekávala barbary a odnesla si přinejmenším solidní představu civilizovaných lidí. Hádám, že si ze seznamu věcí, které musím udělat dřív, než umřu, můžu odškrtnout položku „zapůsobit na člena mimozemské královské rodiny“.

Náš zájem o aerugonskou kulturu princezna ocenila do té míry, že nás osobně provedla svým palácem a naučila nás spoustu věcí o minulosti svého lidu. Můžu jen hádat, jak byli naši vědátoři nahoře na Vanguardu radostí celí bez sebe, když se o tom všem dozvěděli.

Nakonec jsme přišli do velké místnosti s obrovským zlatým glóbusem - složitým mechanickým modelem, který ukazoval linii soumraku a zahrnoval i pohybuující se symboly nejružnějších titánů. Princezna nám prozradila, že její klan sice hlasoval proti zapojení posádky Vanguardu do probíhajícího pátrání, jeho příslušníci se ale možná mylili. Potom nám ukázala poslední známou pozici pohřešovaného titána Balakrů a my si to místo okamžitě zaznamenali do svých navigačních počítačů.

V **záznamu č. 1090** označ rámeček **C**. Poté přejdi k **záznamu č. 1079**.

ZÁZNAM Č. 1076

Kupci nás většinou ignorovali nebo s námi nechtěli obchodovat a na naši výbavu upírali pohledy plné směsice žádoživosti a nedůvěry. Naštěstí tu ale bylo i několik takových, kteří se rozhodli přehlížet svůj strach a chtěli dostat do rukou cizozemské technologie.

Členové posádky v tomto sektoru směji:

- odhodit 1 kartu polní výbavy a získat 2 zásoby,
- odhodit 1 kartu osobní výbavy a získat 1 zásobu,
- odhodit 2 karty drobné výbavy a získat 1 zásobu.

Poté přejdi k **záznamu č. 1070**.

ZÁZNAM Č. 1077

*** hukot motorů ***

[výsadkový tým, 1. operátor]: Podívejte se na tohle!

[výsadkový tým, 2. operátor]: Vanguard, máme vizuální kontakt na tři jejich titány, kteří postupují směrem na západ. Každý z nich má na hřbetě malé město.

[výsadkový tým, 1. operátor]: Dívejte, jak se kymácí! To by mě zajímalo, jestli tam dole dostaneme mořskou nemoc.

[spojovací operátor desátník Coetz]: Výsadkový týme, posílám vám souřadnice vaší přistávací plochy. Zamířte k titánovi Danauů, tomu největšímu uprostřed. Aerugoni vám povolili přistání na jedné z plošin a čekají na váš přílet. Při dosednutí buďte opatrní. Jejich letecká přeprava závisí na velkých vycvičených mūrách. Celou řadu jich zaznamenáváme v průchodech kolem přistávací plošiny, kde spí. Tak ať je nevydésíte.

[výsadkový tým, 1. operátor]: Nevydésit velké strašidelné mūry. Rozumíme! Rád bych věděl -

*** vzdálená rána ***

*** hlasitý poplach ***

[umělá inteligence výsadkové lodi]: Zaznamenáváme palbu vedenou ze země. Zahajte úhybné manévry!

[výsadkový tým, 2. operátor]: Hej! Oni po nás střílejí. Jste si jistí, že od nich máme povolení k přistání?

[spojovací operátor desátník Coetz]: Ta palba nepřichází od žádného z titánů, ale z maskovaného postavení západně od nich. Pokračujte ve svojí misi, výsadkový týme. Tenhle incident vyšetříme později.

*** vzdálená rána ***

[výsadkový tým, 1. operátor]: Tak tohle není úplně nejvřelejší přivítání.

Zahajte přistávací proceduru:

1. Na startovní pole stupnice přistání na desce výsadkové lodi (označené písmenem „S“) umístíte univerzální ukazatel.
2. Hodte kostkou nebezpečí a dle níže uvedené tabulky vyhodnoťte účinek jejího výsledku. Máte-li na výběr z více možností, zvolte si jednu

z nich (nemůžete si vybrat možnost, kterou nedokážete vyhodnotit celou a beze zbytku).

3. Postupte na stupnici přistání (ukazatel posuňte o 1 pole doprava), nikoli však za její poslední pole.
4. Dosáhl-li ukazatel pole **Úspěšné přistání**, přejdi k **záznamu č. 1052**. Jinak se vraťte zpět ke 2. kroku.

JSME POD PALBOU!

	Zaměřovací paprsek	Vyberte si jednu z možností: » Úhybný manévr Každý člen posádky přesune 5 kostek mezi své vyčerpané kostky, za každý přesune o 1 kostku méně. » Použijte náklad jako klamný cíl Odhodte 1 vybranou kartu výbavy, nebo ztraťte 1 zásobu.
	Salva	Šrapnely Je-li alespoň 5 , nic se neděje. Jinak 1 náhodně vybraný člen posádky obdrží kartu zranění typu rána .
	Hoří!	Vyberte si jednu z možností: » Uhaste požár 1 vybraný člen posádky obdrží kartu zranění typu popálenina . » Uzavřete postiženou část Ztrácíte 6 zásob, za každý ztrácíte o 1 méně.
	Optimální trajektorie	Pokračujte v letu Je-li alespoň 4 , nic se neděje. Jinak znovu hodte kostkou nebezpečí.

ZÁZNAM Č. 1078

Znovu jsme proklouzli do města Acheronů, jen abychom se dozvěděli, že s námi nikdo není ochotný mluvit. Ve strachu z možného objevení místními hlídkami jsme titána nedlouho poté museli opustit.

Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1079

Princezna nám řekla, že klan Danauů, který Vanguard zkontaktoval jako první, v poslední době rozšířil svou moc a Rhopalům závidí jejich postavení. Napjatá situace ale panuje i mezi Rhopaly a Acherony, kteří chtěli upevnit své vztahy s Rhopaly a nabídli jí „bezústého nápadníka“ (ať už to mělo znamenat cokoli) královské krve. Rhopalští stařešinové ale tento sňatek odmítli, protože se báli, že spojenectví s klanem tak pochybné pověsti by na Rhopaly vrhlo další stín. Nápadník odešel vzteky bez sebe a Acheroni přerušili s Rhopaly veškeré vztahy.

Každý člen posádky v tomto sektoru si obnoví 1 . Kartu v tomto sektoru nahraďte kartou **BZ529**.

ZÁZNAM Č. 1080

Přivedli nás do palácových zahrad, kde na nás čekala rhopalská princezna. Barevné opeření na ramenou se jí ježilo vzteky a byla zděšená tím, že ji přeživší Balakrové obviňují ze svého neštěstí. Poté, co nás zavázala přísahou, nám sdělila, že „bezústého“ nápadníka, kterého jí nabídli Acheroni, miluje. Když ho rhopalští stařešinové odmítli společně s jakýmkoli pomyslením na spojenectví s Acherony, chtěla pokračovat v obřadu i přes jejich vůli. Proto také požádala Balakry, aby se zdrželi za linií soumraku a na odvrácené straně jí tajně opatřili vzácné artefakty potřebné k uzavření aerugonského královského sňatku. Obrátit se na Acherony nebo některý z ostatních klanů také nemohla riskovat. Teď se domnívá, že se někdo v paláci o všem dozvěděl a využil tuto příležitost k úderu proti Balakrům ve chvíli, kdy byli nejzranitelnější - na druhé straně linie soumraku a bez jakékoli pomoci. A protože Acheroni neměli nejmenší zájem na sabotáži svatby, o kterou tolik usilovali, podle princezny zbývali jako jediná další možnost pouze Danauové.

V **záznamu č. 1090** označ rámeček **E** a pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1081

Během našeho pobytu na této planetě jsme mnohokrát slyšeli, že o její přírodě a přežití v divočině toho žádný jiný klan neví tolik jako Acheroni. Proto jsme se okamžitě po úspěšné infiltraci do jejich hlavního města začali poohlížet po někom, kdo by si mohl prohlédnout vzorky jedu sebrané na padlém titánovi Balakrů.

Zanedlouho jsme narazili na starého acheronského lovce, který souhlasil, že naši stopu přezkoumá výměnou za několik předmětů z naší výbavy. Řekl nám, že vzorek mechu obsahuje dobře známé jedovaté spory, které jsou pro titány smrtící. Titán by se za běžných okolností takového jídla ani nedotkl, protože by ho okamžitě odradil pach i chuť těchto spor. Náš vzorek byl ale obohacený o složitou směsici vzácného koření a přísad, jejichž účelem bylo spory zamaskovat a udělat z mechu chutnou potravu. Příprava této směsi musela být podle lovce nesmírně nákladná, protože obsahovala některé zdaleka nejvzácnější přísady a koření, nakoupené v nejvzdálenějších městech planety. Acheroni, a dost možná i Rhopalové, postrádali podle jeho názoru potřebné obchodní konexe, aby takový jed dokázali vyrobit.

V **záznamu č. 1090** označ rámeček **E** a pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1083

[výsadkový tým]: Slyšíte nás, *Vanguard*? Vypadá to, že naše audience skončila. Vyhodila nás.

[spojovací operátor]: COŽE?

[výsadkový tým]: Snažili jsme se držet vašich pokynů, ale myslím, že jsme to s tím vším divným stříbrným náčiním v průběhu třetího kroku zpackali. Navíc jsme asi převrátili pár misek se sítky. Ledy jsme se pokusili prolomit několika dobrými lidskými vtipy...

[spojovací operátor]: ...

[výsadkový tým, 1. operátor]: Každopádně to vypadá, že jsme jí trochu rozcuchali peří. Máme se vrátit a zkusit to znovu?

[spojovací operátor]: Jenom když slíbíte, že nezačnete válku.

Kartu v tomto sektoru nahraďte kartou **BZ529**.

ZÁZNAM Č. 1084

Je-li v sektoru č. 2 karta **BZ533** (*Titán v nesnážích*), přejdi k **záznamu č. 1081**.

Jinak čti dále:

Označ tento rámeček. Je-li označený z dřívější doby, přejdi k **záznamu č. 1078**. Jinak čti dále:

Do města se nám podařilo proklouznout, aniž bychom vzbudili pozornost hlídek, na každém kroku nás však sledovaly podezřelé pohledy obyčejných Acheronů. Měli jsme strach, že nás mohou kdykoli nahlásit, nakonec jsme ale nerušeně dorazili k cíli naší cesty.

Schůzka se měla odehrát v opuštěné stavbě sloužící ke krmení malých titánů. Její konstrukce byla až překvapivě malá - mysleli jsme si, že pro mláďata tak obrovských tvorů bude potřeba většího prostoru - a vyzdobená různými malbami. Bylo očividné, že Aerugoni mají nosiče svých měst v úctě a s titány navazují pevné svazky od chvíle, kdy se narodí. Když jsme si to místo prohlédli, naši pozornost upoutal tmavý vstup do hlavní budovy, jejíž průčelí se zvedalo do výšky o něco dále. Byla ztichlá, potemnělá a prázdná. Ideální místo pro přepadení.

Všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich (nedokážou-li se dohodnout, konečné slovo patří veliteli bezpečnostní sekce):

- » **Vejděte dovnitř** – Přejdi k **záznamu č. 1060**.
- » **Odejděte pryč** – Pokračuj ve hře.

ZÁZNAM Č. 1085

Bez předložení spolehlivých důkazů náš verdikt jen dále prohloubil všeobecný zmatek. Klany si brzo nato začaly jít po krku a shromáždění skončilo násilím. Vyklidili jsme pole, chaos panující na danauském titánovi nechali za svými zády a z oběžné dráhy jsme jen bezmocně sledovali, jak mezi Aerugony vypukla totální válka. Věděli jsme, že s naší příležitostí je konec. Další mise na tuhle planetu přicházela v úvahu až za mnoho let.

Bylo překvapením, že kapitán i velitelé sekcí naši misi nepřestali považovat za omezený úspěch - přece jen jsme posbírali bezpočet zajímavých postřehů týkajících se aerugonské kultury a zajistili celou řadu vzorků pro další zkoumání. Nezazněla tedy žádná přísná slova ani obvinění. Možná právě proto jsme ale také o dost hůře snášeli pocit, že jsme neudělali mnohem víc, abychom zmíněnému násilí zabránili.

Přejdi k **záznamu č. 1087**.

ZÁZNAM Č. 1086

Po povrchu planety postupuje nezadržitelný temný příkrov. Celou oblast, která je dějištěm této operace, zakrátko zahalí tma.

Aktuální kartu obecných podmínek nahraďte kartou **O06**.

Ze sektorů č. 1–6 odhodte všechny karty (všechny žetony polní výbavy v těchto sektorech zůstávají na svých místech).

Do sektoru č. 1 umístěte kartu **BZ520** (*Linie soumraku*).

Do sektoru č. 2 umístěte kartu **BZ533** (*Titán v nesnážích*).


Do sektoru č. 3 umístěte kartu **BZ520** (*Linie soumraku*).

Důležité: Dojde-li žeton času na nové kartě obecných podmínek na konec své stupnice, vaše operace skončí neúspěchem.

ZÁZNAM Č. 1087

Blahopřejeme! Právě jste dokončili tuto operaci.

Z planetární desky odhodte všechny karty mise.

Hrajete-li kampaň, kartu přistání **PŘ18** odstraňte ze hry – další přistání na této planetě již není možné. Každý člen posádky ve výsadkovém týmu je poté povýšen. Za každého člena posádky, který již dříve dosáhl hodnosti 3, místo toho získajte 1 .

Otevřete lodní knihu na straně **25** (*Opuštění planety*) a zahajte fázi řízení lodi.

Tento průzkum planety můžete znovu odehrát jako samostatný scénář a objevovat tak jeho další možnosti i alternativní konce!

ZÁZNAM Č. 1088

Aerugonům jsme pomoci nedokázali. Klany se k nám obrátily zády a přerušily s námi veškerou komunikaci. Na planetě jsme už nebyli vítáni. Krátce nato jsme se museli vrátit na *Vanguard* a soustavu nadobro opustit.

Na desku výsadkové lodi umístěte žeton neúspěšné mise.

Kartu přistání **PŘ18** odstraňte ze hry.

Otevřete lodní knihu na straně **25** (*Opuštění planety*) a zahajte fázi řízení lodi.

ZÁZNAM Č. 1089

Po povrchu planety postupuje nezadržitelný temný příkrov.

- Navrch aktuální karty obecných podmínek umístěte kartu **O05**.
- Ze sektorů č. 1–3 odhodte všechny karty.
- Všechny karty, univerzální ukazatele, členy posádky a žetony v sektoru č. 4 přemístěte do sektoru č. 1.
- Všechny karty, univerzální ukazatele, členy posádky a žetony v sektoru č. 5 přemístěte do sektoru č. 2.
- Všechny karty, univerzální ukazatele, členy posádky a žetony v sektoru č. 6 přemístěte do sektoru č. 3.
- Trojici karet **BZ520** (*Linie soumraku*) v sektorech č. 7–9 přemístěte do sektorů č. 4–6.
- Do sektoru č. 7 umístěte kartu **BZ521** (*Procitající ekosystém*).

ZÁZNAM Č. 1090

- A - Zajistili jsme si výbavu aerugonského původu.
- B - Můžeme úspěšně obvinít jeden z klanů.
- C - Získali jsme navigační údaje.
- D - Získali jsme navigační údaje.
- E - Můžeme úspěšně obvinít další klan.

ZÁZNAM Č. 1091

[**spojovací operátor**]: Jaká je vaše situace, výsadkový tým?

[**výsadkový tým**]: Provedli jsme analýzu shromážděných dat a podařilo se nám přesně určit současnou pozici titána. Právě teď kroužíme přímo nad ním. Nevypadá moc dobře.

[**spojovací operátor**]: Co tím chcete říct?

[**výsadkový tým, 2. operátor**]: Ten titán je podle všeho mrtvý. Leží mezi starými prázdnými krunyři jiných titánů - to místo vypadá jako nějaký starodávný hřbitov jeho druhu.

[**spojovací operátor**]: Přistaňte a proveďte průzkum, výsadkový tým. Postupujte ale opatrně. Pořád nevíme, co toho tvora zabilo.

Do sektoru č. 8 umístěte kartu **BZ522** (*Obří stopy*). Do sektoru č. 9 umístěte kartu **BZ523** (*Padlý titán*). Všechny členy posádky, výsadkovou loď a *P.E.T.* (je-li přítomen) umístěte do sektoru č. 9.

ZÁZNAM Č. 1092

[**spojovací operátor**]: Jaká je vaše situace, výsadkový tým?

[**výsadkový tým, 1. operátor**]: Nastavujeme kurz k novému místu přistání o něco dál na jih. Údaje, které jsme shromáždili před startem, nám umožnily zachytit stopy balakrijského titána a nějakou dobu je sledovat. Teď ale na kamenitém povrchu zmizely. Nic jiného shora nevidíme.

[**spojovací operátor**]: Výborně. Dál pokračujte pěšky. Čím méně času tam strávíte, tím lépe.

Do sektoru č. 8 umístěte kartu **BZ522** (*Obří stopy*). Všechny členy posádky, výsadkovou loď a *P.E.T.* (je-li přítomen) umístěte do sektoru č. 8.

ZÁZNAM Č. 1093

Zbraně a náčiní nakoupené na danauském tržišti jsme rozdělili mezi Balakry. Dodalo jim to odvahy a posílila se i jejich obrana, zároveň jsme ale věděli, že tahle skrovná pomoc je sama o sobě pouze oddálením nevyhnutelného.

Z karty **BZ524** (*Obležení přeživší*) odstraňte žeton času.

ZÁZNAM Č. 1094

Let ve výšce nad povrchem Kelu-8 - zatímco jsem ze všech sil objímal nohu raněné můry a Aerugon na jejím hřbetě se snažil najít správný úhel, aby mě mohl zastřelit - byl tou nejděsivější a nejnamáhavější věcí v mém životě. Můra se snažila ze všech sil, aby svůj podezřele těžký náklad donesla až k sotva znatelnému poslednímu záblesku denního světla, který bylo vidět na západě, nakonec ale zeslábla a zřítěla se přímo do oblasti linie soumraku. Záškodník pak začal utíkat pryč.

Kartu hrozby *Aerugonský záškodník* umístěte na vyhrazené místo nad planetární deskou a položte na ni univerzální ukazatel. Kartonovou figurku *aerugonského záškodníka* umístěte do sektoru č. 5.

ZÁZNAM Č. 1095

Úspěšně jsme nainstalovali maják, který okamžitě vyslal silný nouzový signál viditelný pouze v infračerveném světle, a o hodinu později se začala slétat záchranná flotila - z potměšlé oblohy se ladně snášely obří můry, které přistávaly všude kolem něj. Zatímco jsme pomáhali nakládat přeživší Balakry, někteří z nich přísahali, že jakmile se dostanou na západ, svolají shromáždění klanů, kde před všemi jejich zástupci obviní Rhopaly. Říkají, že to byla právě rhopalská princezna, kdo je tajně požádal, ať se zdrží za linií soumraku a na odvrácené straně posbírají nějaké vzácné artefakty. Tento úkol však obvykle náležel Acheronům. Balakrové souhlasili a měli radost, že mohou posloužit královské rodině. Potom ale udeřil ukrytý záškodník, který využil nabízenou příležitost i skutečnost, že se jejich titán nacházel daleko za ostatními. Teď se chtějí pomstít za smrt svého titána a jsou si jistí, že ji mají na svědomí Rhopalové.

Spojili jsme se s palubním velením na *Vanguardu* a dostali pokyn zúčastnit se klanového shromáždění. Jakmile byli všichni přeživší z padlého titána evakuováni, přeskupili jsme se a letěli na západ. Cestou jsme posbírali ještě několik zatoulaných duší.

Návrat do teplé naoranžovělé záře zalévající denní stranu byl příjemný, ale ve chvíli, kdy jsme se začali blížit k danauskému titánovi, naše nálada poněkud poklesla. Něco nebylo v pořádku. Obrovské stvoření se kolébalo z jedné strany na druhou mnohem dramatičtěji než obvykle a jeho obyvatelé ho v panice opouštěli. Existovalo jen jediné možné vysvětlení: Zatímco jsme byli na temné straně planety zaměstnaní záchranou Balakrů, někdo otrávil dalšího titána!

Ze sektorů č. 7-9 odhodte všechny karty BZ.

Kartu či karty v sektoru č. 2 nahraďte kartou **BZ533** (*Titán v nesnázích*).

Všechny členy posádky, výsadkovou loď a *P.E.T.* (je-li přítomen) umístěte do sektoru č. 2.

Odhodte kartu hrozby *Aerugonský záškodník* i její kartonovou figurku (jsou-li přítomny).

ZÁZNAM Č. 1096

Za účelem prokázání, kdo stojí v pozadí útoku na balakrijského titána a kdo by mohl být zodpovědný i za současné problémy titána Danaů, jsme předložili všechny své nahrávky, vzorky i snímky...

Všichni hráči projednají následující možnosti a vyberou si jednu z nich (nedokážou-li se dohodnout, konečné slovo patří veliteli vědecké sekce):

- » **Dokažte, že za útokem stojí klan Rhopalů** - Přejdi k záznamu č. 1097.
- » **Dokažte, že za útokem stojí klan Danaů** - Přejdi k záznamu č. 1103.
- » **Dokažte, že za útokem stojí klan Acheronů** - Přejdi k záznamu č. 1085.
- » **Řekněte jim, že jste nedokázali zjistit, který z klanů je za útok zodpovědný** - Přejdi k záznamu č. 1101.

ZÁZNAM Č. 1097

Zkontroluj, je-li v záznamu č. 1090 označen rámeček B.

Pokud ano, přejdi k záznamu č. 1061. Jinak přejdi k záznamu č. 1069.

ZÁZNAM Č. 1098

V reakci na obvinění Danaů, kteří se zdáli být obětí posledního útoku, vůdcové ostatních klanů hlasitě zalapali po dechu. Nami shromážděné důkazy proti klanu obchodníků však stačily k tomu, aby se nechali přesvědčit. Danauové protestovali, jeden z jejich stařešinů ale krátce nato souhlasil, že promluví výměnou za finanční kompenzaci a imunitu. Celé shromáždění si následně vyslechlo, jak Danauové - nejbohatší a nejpočetnější klan - záviděli Rhopalům jejich váženost i tradiční postavení. Ve chvíli, kdy dostali anonymní tip, že balakrijský titán zahájí za linií soumraku riskantní sběračské operace, vyslali sabotéra, aby ho ochromil a vina padla na Rhopaly. Když pak stáli před nebezpečím, že lidé z *ISS Vanguard* zjistí celou pravdu, zašli dokonce tak daleko, že vlastně titánovi způsobili zdravotní potíže, aby od sebe odvrátili jakékoli podezření.

Ostatní klany byly v šoku. Danauské stařešiny nařídila princezna uvěznit a vědci z *Vanguardu* souhlasili, že pomohou vyléčit jejich titána. Tím však celý příběh nekončil. Následující den nás probudily zvuky oslav probíhajících na titánových ulicích. Dozvěděli jsme se, že princezna využila nedávné události k tomu, aby dokázala, že Rhopalové potřebují další spojení, a přesvědčovala rhopalské starší, ať jí dovolí vzít si jejího acheronského nápadníka. Ti nakonec souhlasili.

A tak jsme se já i zbývající členové týmu stali čestnými hosty na aerugonské královské svatbě. Obřad byl tak pestrobarevný, veselý a opojný, že ho jen stěží dokážu popsat. Byla tu ale jedna zvláštní věc. Na rozdíl od ostatních příslušníků mužského pohlaví v paláci neměl mladý aerugonský ženich žádná ústa. Tuto skutečnost všichni ostatní Aerugoni brali za samozřejmou a nechtěli se o ní s námi bavit. Jakmile oslavy skončily, princezna i její nápadník se odebrali do posvátných komnat rhopalského paláce a na základě námi získaných útržkovitých informací jsme se mohli jen domnívat, že se tak stalo kvůli obřadu manželského spojení.

Další den nás vzbudil jeden ze služebníků a požádal nás o účast na královském pohřbu. Acheronský nápadník, který se s princeznou oženil, v noci zemřel. Byli jsme v šoku. Potom jsme se ale dozvěděli, že aerugonští muži se rodí ve dvou variantách: jako trubci s ústy, kteří pracují a bojují, avšak zůstávají neplodní, a jako velmi vzácní „bezústí“ samci žijící pouhých několik týdnů, kteří umírají okamžitě po spáření.

Po pochmurném a krátkém pohřebním obřadu nás doprovodili zpátky k naší lodi. Ta stála na palácové přistávací plošině a zlehka se pohupovala do rytmu pohybu rhopalského titána pokračujícího v nekonečném putování za klesajícím slunečním kotoučem. Za námi se náhle otevřela okna paláce a jeho zahradu naplnilo třepotání křídel celých tisíců drobných, mūrám podobných stvoření. Když nás pak tyto tvorové obklopili, zbarvení do oranžova v záři zapadajícího slunce, došlo nám, že jsou to aerugonské děti.

Na planetě se probudila k životu nová generace, zrozená - alespoň do jisté míry - také díky našemu úsilí. Věčná pouť na Kelu-8 měla pokračovat dál.

Ze všech věcí prožitých během služby na *ISS Vanguard* je tohle jediná vzpomínka, na kterou do smrti nezapomenu.

Přejdi k záznamu č. 1087.

ZÁZNAM Č. 1099

Přejdi k záznamu č. 1069.

ZÁZNAM Č. 1101

Aerugonům jsme žádným významnějším způsobem pomoci nedokázali. Všechny klany se k nám obrátily zády a přerušily s námi veškerou komunikaci. Na planetě jsme už nebyli vítáni. Krátce nato jsme se museli vrátit na *Vanguard*.

Bylo překvapením, že kapitán i velitelé sekcí naši misi nepřestali považovat za omezený úspěch - přece jen jsme posbírali bezpočet zajímavých postřehů týkajících se aerugonské kultury a zajistili celou řadu vzorků pro další zkoumání. Nezazněla tedy žádná přísná slova ani obvinění. Možná právě proto jsme ale také o dost hůře snášeli pocit, že jsme neudělali mnohem víc, abychom zmíněnému násilí zabránili.

Přejdi k záznamu č. 1087.

ZÁZNAM Č. 1102

Celá tato část planety se nyní ponořila do hlubin dlouhé noci. Aerugoni i jejich titáni jsou pryč. Nic dalšího už tu udělat nemůžeme.

Přejdi k záznamu č. 1088.

ZÁZNAM Č. 1103

Je-li v záznamu č. 1090 označen rámeček **E**, přejdi k záznamu č. 1098.

Jinak přejdi k záznamu č. 1085.






ZÁZNAM Č. 1105


Operace Věčný úsvit

Následující pravidla vám umožní zahájit operaci Věčný úsvit jako oddělenou a samostatnou misi. Tato operace je však současně k dispozici jako jeden z průzkumů planety, a lze ji proto odehrát i jako součást kompletní kampaně ISS Vanguard.

Počet členů posádky: 2–4


Obtížnost: Střední

Častá ověření kostkami: , , , , .

Ověření kostkami:  jsou mnohem nebezpečnější než za běžných okolností.

Hrozby: Volitelná aktivní hrozba.

Přistání: Potenciálně nebezpeční obyvatelé; doporučené parametry:

 a .

Nebezpečí: Podmínky na planetě se s postupem času zhoršují.

Příprava hry:





1. Připravte výsadkovou loď

- Na stůl umístěte desku výsadkové lodi třídy *Void Ranger* a všechny úpravy výsadkové lodi **ÚV01–ÚV20**. Poté si vyberte nejvýše 2 funkční úpravy a nejvýše 1 konstrukční úpravu a umístěte je na desku výsadkové lodi.

2. Připravte výsadkový tým

- Každý hráč si vybere alespoň jednu desku posádky. Hrajete-li sólovou hru, musíte si vybrat alespoň 2 desky posádky.
- Každá sekce si dobere tři karty členů posádky, vybere si jednu z nich a vloží ji do obalu s hodnotí 2 patřícího této sekci. Karty členů posádky v obalech umístěte na odpovídající desky posádky.
- Každý hráč si vezme z krabice 11 kostek sekce a umístí je na svou desku posádky. Mezi těmito kostkami musí mít každý člen posádky alespoň po jedné základní kostce ($\frac{2}{4}$, $\frac{4}{6}$) od každé ze tří barev. Hráči smějí v této operaci používat jakékoli kostky sekce.
- Každý hráč sestaví balíček karet sekce obsahující alespoň 10 karet příslušejících hodnoti 1 a 2, které náležejí jím vybrané sekci. Tento balíček je posléze zamíchán a umístěn vedle odpovídající desky posádky.
- Na pole stimulantů na každé desce posádky umístěte uvedený počet ukazatelů.

3. Naložte výsadkovou loď

- Vezměte si všechny karty vybavy **VB01–VB53**, které mohou být použity sekcemi vybranými pro účast na této operaci. Tyto karty umístěte lícem nahoru na stůl. Každý člen posádky ve výsadkovém týmu si vybere 1 kartu drobné vybavy  a umístí ji vedle své desky posádky.
- Poté si vyberte tolik karet osobní  a polní  vybavy, kolik stanovuje jejich limit (uvedený v levém horním rohu desky výsadkové lodi). Kromě toho si pro vámi vybrané karty polní vybavy smíte vzít i libovolný počet vylepšení polní vybavy  (vylepšení se do limitu vybavy nesené výsadkovou lodí nezapočítávají). V případě, že se hráči nedokážou dohodnout, kterou vybavu si s sebou mají vzít, konečné slovo patří veliteli první sekce v následujícím seznamu, která se této operace účastní: technická sekce, bezpečnostní sekce, průzkumná sekce, vědecká sekce.
- Vybrané karty vybavy umístěte v balíčku vedle desky výsadkové lodi a zbývající karty vraťte zpět do krabice.
- Na příslušné místo na stupnici zásob umístěte univerzální ukazatel. Zvýrazněné pole stupnice zásob je základní hodnotou zásob nesených výsadkovou lodí, tuto hodnotu však mohou upravovat příslušné karty vylepšení výsadkové lodi umístěné na její desce.

4. Připoutejte se!

- Přejdi k **záznamu č. 1050**.

