



RAUMSTATION

SCRAPHEAP: OFFIZIELLES DOKUMENT

KAMPAGNE „TÖDLICHE GRENZE“  
**LOGBUCH**

BEIM SPIELEN DER EINSÄTZE WIRST DU  
DIESES LOGBUCH MARKIEREN UND FÜLLEN.

STATT DIESER PRINTVERSION  
KANNST DU AUCH DIE OFFIZIELLE  
ISS-VANGUARD-APP NUTZEN:



SOLLTEST DU EINE WEITERE PRINTVERSION DES LOGBUCHS BENÖTIGEN,  
KANNST DU DIE AKTUELLSTE VERSION HIER HERUNTERLADEN UND AUSDRUCKEN:

[AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD](https://awakenrealms.com/download)

## STARTPROTOKOLL

Im Weltraum gibt es fast nichts Erschreckenderes, als von der Kommunikation abgeschnitten zu sein. Vor allem, wenn dieser Zustand mehrere Monate andauert. Die Forschungs- und Erkundungsexpeditionen der ISS Vanguard zu den entferntesten Punkten des Perseus-Arms waren auf den Kontakt zu ihrem Mutterschiff so sehr angewiesen, dass sie ihre Missionen abbrechen mussten. Eins nach dem anderen trafen die Schiffe am Treffpunkt ein und stellten fest, dass dort niemand auf sie wartete, außer ein paar zerstörten Raumschiffwracks, die durch die Stille des Weltalls trieben, nachdem die Flotte in einen Haufen Weltraumschrott verwandelt worden war.

Doch es gab noch ein wenig Leben dort. Die Überlebenden des Kampfs hatten das Wrack der Vanguard in einen provisorischen Unterschlupf verwandelt und versuchten nun, es mit einem anderen Wrack zu verbinden.

Die Neuankömmlinge merkten schnell, dass sie zu Gestrandeten im Weltraum geworden waren, und hatten keine andere Wahl, als sich der neu gebildeten Gemeinschaft von Überlebenden anzuschließen. Keines ihrer Schiffe kam für die Reise zurück zur Erde oder zu einer der anderen Heimatwelten infrage. Zudem gab es keine Langstreckenkommunikation. Die Überlebenden nutzten die verbliebene Technik, um einige ihrer Schiffe und nur leicht beschädigte Schiffswracks aneinander anzudocken und auf diese Weise eine unförmige, aber bewohnbare Raumstation zu erschaffen. Sie nannten sie liebevoll Scrapheap - den Schrotthaufen.

Die ersten Jahre auf Scrapheap waren ruhig, aber mit einer Menge harter Arbeit verbunden. Die Bewohner der neuen Raumstation waren eine bunte Mischung aus Idemiern, Aerugoniern und Erdlingen sowie einer Handvoll rebellischer Besucher, die lieber auf dieser improvisierten, klapprigen Raumstation lebten, als sich auf ihrer Heimatwelt unterjochen zu lassen. Die Überlebenden aller Spezies versuchten, eine Gesellschaft zu erschaffen, in der alle gleich behandelt wurden und die frei von Vorurteilen war. Vereint durch den starken Überlebenswillen und die Notwendigkeit, das eigene Fortbestehen zu sichern, hatten sie keine Zeit für innere Konflikte. Doch als das Leben auf Scrapheap nach einigen Jahren schließlich stabil verlief, kamen erste Risse in der Harmonie zum Vorschein. Einige der Gruppen entschlossen sich dazu, eigene Ziele zu verfolgen, und flogen in kleineren Raumschiffen davon, wobei sie auch einige Ressourcen mitnahmen. Andere verfolgten ihre eigene politische Agenda und übernahmen die Kontrolle über die profitableren und wohlhabenderen Teile von Scrapheap. Die Besatzung der Raumstation hielt nicht mehr zusammen, und manchen Gruppen fiel es immer schwerer, friedlich miteinander zu leben.

Die Unruhen dauerten viele Jahre an, doch etwa fünfzig Jahre nach der Entstehung von Scrapheap gab es die erste echte Krise. Einige der Lebenserhaltungssysteme waren bereits kurz davor, den Geist aufzugeben, oder nicht mehr zu reparieren. Es gab keine Ersatzteile mehr. Und alles wurde noch schlimmer, da die rivalisierenden Gruppen so sehr mit dem Erreichen ihrer eigenen Ziele beschäftigt waren, dass kein Wert mehr auf Bildung gelegt wurde. So ging die Zahl der Spezialisten und Wissenschaftler der Kolonie drastisch zurück.

Zum Glück scharten ein paar weitsichtige Anführer einige ehemalige Sektionsmitglieder und deren Freunde um sich, um dem Chaos ein Ende zu bereiten. In hitzigen Verhandlungen kamen sie schließlich zum Entschluss, die politische Macht wieder zu zentralisieren. Sie wählten einen Kandidaten aus jeder Sektion und riefen die Tetrarchie ins Leben, die über die gesamte Station bestimmen sollte. Sie musste die rebellischen Gruppen dazu bringen, sich ihr unterzuordnen, was hohe Kosten und viel Zeit verschlingen würde.

Lies **Protokoll 2001**.

## PROTOKOLL 2001: GESCHICHTE

Am Ende übernahmen die Tetrarchen die Kontrolle über die Basis. Ab und an mussten sie auf Gewalt setzen, doch zum Glück forderte der Coup keine Todesopfer. All denjenigen, die keine Zentralisierung der Macht akzeptieren wollten, wurde eine Alternative angeboten: Sie bekamen die Voyager, eines der beiden Raumschiffe von Scrapheap, zugesprochen und erhielten die Erlaubnis, die Station zu verlassen. Das andere Raumschiff, die Journeyer, blieb dagegen im Besitz der Raumstation.

Zunächst waren die Bewohner der Station mit den Veränderungen zufrieden, da sie große Erwartungen in die Zentralisierung der Macht gesetzt hatten.

Doch schon bald beschwerten sie sich über Einschränkungen ihrer Freiheit. Sie waren nicht glücklich über den politischen Stillstand durch die Tetrarchie und forderten radikale Entscheidungen und noch schnellere Ergebnisse.

Die Tetrarchen hatten einen perfekten Plan zur Errichtung einer Kolonie auf einem ressourcenreichen Planeten und der Kontaktaufnahme zu einem kleinen Volk auf einem anderen. Als sich die Tetrarchen stärker auf die Politik der Station konzentrierten, delegierten sie die Aufgabe an die Sektionsleiter.

Lies **Protokoll 2002**.

## PROTOKOLL 2002: GESCHICHTE

Die Sektionsleiter wählten jeweils mehrere Kandidaten aus und trainierten sie, damit sie die schwierigsten Aufgaben bewältigen konnten.

Die Vorbereitung auf die Mission erwies sich als große Herausforderung, da die meisten Kandidaten noch keine Erfahrung mit Schwerkraftbrunnen gesammelt hatten und einige der Fähigkeiten, die auf dieser Mission gebraucht wurden, in Vergessenheit geraten waren. Selbst die besten Ausbilder besaßen nur theoretisches Wissen über einige der komplexeren Aufgaben, sodass den künftigen Mitgliedern des Außenteams schnell klar wurde, dass sie improvisieren und experimentieren mussten.

Die Situation mit der Ausrüstung schien sogar noch schwieriger zu sein, da sie aufgrund von schlechter Wartung und übermäßigem Gebrauch in miserablen Zustand war und repariert werden musste. Doch auch hier lernte das Außenteam schnell dazu. Schließlich kann man nicht wählerisch sein, wenn das Leben so vieler von einem abhängt.

**Sektionen auswählen:**

Die Spieler besprechen, wer im Spiel welche Sektionen kontrolliert. Das Spiel ist kooperativ, und jeder Spieler sollte mit seiner Entscheidung zufrieden sein. Jede der vier Sektionen muss von einem Spieler kontrolliert werden!

### 1. Startbesatzung ziehen

- Die Spieler der Sektionen ziehen 2 beliebige Karten aus „Rekruten“ (Kartenbehälter B) und legen sie aufgedeckt auf den Tisch. Nicht gewählte Karten werden zu „Rekruten“ (Kartenbehälter B) zurückgelegt.
- Platziere jedes dieser Besatzungsmitglieder in einer Rang-1-Hülle  ihrer Sektion. Alle Spieler nehmen die Besatzungsmitglieder der von ihnen kontrollierten Sektionen auf die Hand. Die Besatzungsmitglieder, die ein Spieler auf der Hand hat, sind die verfügbaren Besatzungsmitglieder. Spieler, die mehr als eine Sektion kontrollieren, behalten die verfügbaren Besatzungsmitglieder aus all ihren Sektionen auf der Hand.

### 2. Sektionswürfel vorbereiten

Nimm die Sektionswürfel für jede Sektion entsprechend der nachfolgenden Liste und platziere sie in Sektionsbehältern. Achte darauf, dass du genau die aufgelisteten Würfel nimmst (wenn du nicht sicher bist, welche Würfel du nehmen sollst, sieh im Glossar im Regelbuch nach). Lege nicht verwendete Würfel in die Schachtel.

**Wissenschaft:**

1x grün (Basis), 1x blau (Basis), 1x rot (Basis), 1x Biologie (Spezial),  
1x Wissenschaft (Spezial), 1x grün (Wild)

**Sicherheit:**

1x rot (Basis), 1x blau (Basis), 1x grün (Basis), 1x Abwehr (Spezial),  
1x Technik (Spezial), 1x rot (Wild)

**Aufklärung:**

1x grün (Basis), 1x blau (Basis), 1x rot (Basis), 1x Physisch (Spezial),  
1x Kundschaften (Spezial), 1x grün (Wild)

**Technik:**

1x blau (Basis), 1x grün (Basis), 1x rot (Basis), 1x Beschaffung (Spezial),  
1x Konstruktion (Spezial), 1x blau (Wild)

Lies **Protokoll 2003**.

## PROTOKOLL 2003: GESCHICHTE

Auf den ersten Blick ist Scrapheap ein Haufen chaotisch zusammengeschweißter deformierter Raumschiffteile, die zusammen Tausende im Weltall verlorene Lebewesen

beherbergen. Die zahlreichen notdürftig geflickten Löcher im Rumpf, die Brandspuren an den Außenwänden und die anderen Anzeichen verheerender Raumkämpfe, an denen die Raumschiffe vor vielen Jahrzehnten teilgenommen haben, sind kaum zu übersehen. Doch wer Scrapheap betritt, ist von seiner einfachen und praktischen Einrichtung überrascht. Die Station wurde nicht gebaut, um einen Schönheitspreis zu gewinnen, sondern um ihrer Besatzung ein sicheres Zuhause zu bieten und der kalten Grausamkeit der Leere um sie herum zu widerstehen.

Und genau das hat Scrapheap seit mindestens einem halben Jahrhundert getan.

Scrapheap ist ein Symbol für Mut, Einfallsreichtum und Widerstandsfähigkeit, ein Monument der Beständigkeit und des Überlebenswillens von intelligentem Leben. Wenn die Missionen des Außenteams Erfolg haben, wird Scrapheap seine edle Mission fortsetzen – jedenfalls noch eine Weile.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 2 (Brücke) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2004: TRACHE'I

Wenn alle Kästchen in diesem Protokoll markiert sind, lies **Protokoll 2010**.

### Letztes Missionsbriefing, 7 Stunden vor Landung

Willkommen! Ich freue mich, Ihnen ankündigen zu können, dass wir in Kürze auf einem mittelgroßen Planeten landen werden, den wir zum Dank für die Entwicklung des OWC-Systems durch unseren Tetrarchen Trache'i genannt haben. Der Planet ist hauptsächlich von Ozeanen bedeckt, doch es gibt auch zwei große Kontinente und eine Inselkette. Einer der Kontinente ist karg, von Eis bedeckt und verlassen, wohingegen der andere Kontinent und der Archipel von einem scheinbar intelligenten Volk bewohnt werden, das zwar technologisch fortgeschritten ist, aber noch keine Raumfahrt entwickelt hat. Wir hatten die Bewohner bisher noch nicht entdeckt, da ihre Kommunikation auf OWC-Technik statt Funkwellen basiert. Aus diesem Grund haben wir so gut wie keine Kenntnisse über ihre Kultur und Mentalität. Unter anderem daher wird unser diplomatisches Team von unserer Forschungsoffizierin Atta geführt, die für ihre zurückhaltende Art und ihr profundes Urteilsvermögen bekannt ist. Verehrte Mitreisende, noch nie zuvor in Scrapheaps Geschichte hatten wir die Gelegenheit, einen Erstkontakt herzustellen. Machen Sie sich für diesen großen Moment bereit.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine nicht markierte Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- Das eisbedeckte Land erkunden: Markiere das Kästchen neben dieser Auswahlmöglichkeit und lies **Protokoll 2044**.
- Mit dem Archipel Kontakt aufnehmen: Markiere das Kästchen neben dieser Auswahlmöglichkeit und lies **Protokoll 2103**.
- Mit dem Kontinent Kontakt aufnehmen: Markiere das Kästchen neben dieser Auswahlmöglichkeit und lies **Protokoll 2042**.

## PROTOKOLL 2005: STERNKARTE

### Gesprächsaufzeichnung: Weltraumtraining

**[Besatzungsmitglied 1] (staunend):** Sehen Sie sich diese Löcher im Rumpf an. Das muss ein massiver Beschuss gewesen sein.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Sie denken zu viel nach.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Mag sein. Aber alte Schlachtfelder lassen mich eben nicht kalt.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Wetten, dass Sie vorher noch nie ein Schlachtfeld gesehen haben? Wir sind hier, um Weltraumschrott zu sammeln, schon vergessen? Nicht, um uns gegenseitig zu erschrecken.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ist ja gut. Aber Sie müssen zugeben, wer auch immer das war, der weiß, was richtig Wumms macht.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Erhalte 1 .
- Erhalte 1 Mineral-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.
- Du kannst 1  ablegen, um 1  zu erhalten.

## PROTOKOLL 2006: TRACHE'I

### Aus Attas „Der allererste Kontakt“

Unsere KI, die wir für die Übersetzung verwenden, wurde beinahe der erste Zankapfel.

Die Insulaner verstanden nicht, dass ein Computer so fortschrittlich sein konnte, ihre Sprache zu entschlüsseln, und nach nur wenigen Minuten in der Lage war, komplexe Sätze zu bilden. Sie wähten einen Hinterhalt, was mir signalisierte, dass sie unter enormem Druck standen. Es war tatsächlich viel Zeit nötig, bis Angst und Misstrauen aus ihren großen, pupillenlosen Augen gewichen waren.

Ihr ganzes Leben hatten sie in Angst zugebracht. Die aggressive Politik ihrer Nachbarn auf dem Festland, die sie gemeinhin als die Hochländer bezeichneten, zwang sie dazu, auf friedliche Forschung zu verzichten und ihre Streitkräfte auszubauen.

Natürlich baten sie uns um Unterstützung. Sie wünschten sich, dass wir ihnen Technik zur Verfügung stellten, damit sie Waffen bauen und so die Hochländer abschrecken konnten.

Ich fühlte mich müde. Müde und alt. Gleich der erste Kontakt, den ich herstellen sollte, drehte sich – natürlich – um einen Krieg.

Lies **Protokoll 2020**.

## PROTOKOLL 2007: STERNKARTE

- Wenn dieses Kästchen markiert ist, erhältst du 2  und dieses Protokoll endet. Anderenfalls lies weiter:

### Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir nähern uns langsam der Oberfläche des Planetoiden. Vorläufige Atmosphärenscans weisen auf ungewöhnlich hohe Mengen von Wasserstoff hin, der scheinbar aus dem Boden entweicht.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Besatzung zum Probensammeln schicken:** Du kannst 1–3 Besatzungsmitglieder zuweisen, um **Protokoll 2011** zu lesen.
- » **Drohnen losschicken:** Du kannst 1–3  ausgeben, um **Protokoll 2016** zu lesen.
- » **Den Fund vorerst ignorieren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2008: TRACHE'I

### Aus Attas „Der allererste Kontakt“

Insgesamt war es ein Erfolg.

So werden es unsere Historiker mit Sicherheit bewerten. Die Zurschaustellung der militärischen Überlegenheit der Insulaner hatte bei den Hochländern einen politischen Eklat zur Folge, und schon bald lud die neue Regierung der Hochländer ihre Pendants von den Inseln zu Gesprächen ein. Überraschend schnell unterzeichneten beide Seiten den ersten Friedensvertrag in vielen Jahrzehnten.

Der Planet trat scheinbar in eine neue Ära ein, doch ich kannte beide Völker zu gut, um dem Frieden zu trauen. Mein Bauchgefühl sagte mir, dass sie früher oder später erneut zu den Waffen greifen würden.

Nimm Karte **N11** (Trache'i) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2009: STERNKARTE

### Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen

Und was haben wir hier? Einen kleinen Planeten namens Brink, der zum XO-3-System gehört und von einer ökologischen Katastrophe heimgesucht worden war. Doch es ist möglich, seine Atmosphäre zu verbessern und eine Kolonie auf ihm einzurichten ... Und die Scanner haben eine Anomalie entdeckt, die denen der Besucher am Rand des Systems ähnelt.

Drehe Karte **Y09** (XO-3) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2010: TRACHE'I

Wir haben auf diesem Planeten alles getan, was wir konnten. Es wird Zeit, sich anderen Dingen zu widmen.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

- Erhalte 2 .

## PROTOKOLL 2011: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, alles in Ordnung. Unsere gesammelten Proben sind verstaubt und wir heben bald ab. Interessanterweise sind wir auf eine abgestürzte Drohne gestoßen, die hier wahrscheinlich zu Aufklärungszwecken unterwegs war. Wir nehmen sie mit.

Wende dies für jedes zugewiesene Besatzungsmitglied an: Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Du kannst 1  verbrauchen, um 1 *Mineral*-Entdeckung zu erhalten und in „Gesammelte Entdeckungen“ zu verschieben.
- Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.
- Verschiebe Karte 08 (*Flüssigwasserstoff*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag und markiere das Kästchen in **Protokoll 2007**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2012: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Operator**]: CAPCOM, wir sehen das Schiff. Ein toller Fund! Erinnert mich an ...

[**CAPCOM**]: Bitte fassen Sie sich kurz.

[**Außenteam-Operator**]: Ja, ja. Ich nähere mich einem treibenden Schiffswrack. Möglicherweise alucinorisch. Ende.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Alucinorisches Besatzungsmitglied schicken**: Weise 1 alucinorisches Besatzungsmitglied zu und lies **Protokoll 2017**.
- » **Spezialisten schicken**: Weise 1 Besatzungsmitglied mit einer  oder  zu, um **Protokoll 2021** zu lesen.
- » **Das Schiff von außen untersuchen**: Weise 1 Besatzungsmitglied zu, um **Protokoll 2023** zu lesen.
- » **Den Fund zurücklassen**: Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2013: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Trache'i-Mission**

[**Atta**]: Ich bin verwirrt, Vulter.

[**CAPCOM Vulter**]: Warum?

[**Atta**]: Ich versuche, die Situation auf dem Planeten zu lösen, aber ich weiß nicht weiter.

[**CAPCOM Vulter**]: Wie kann ich Ihnen helfen?

[**Atta** (lächelt)]: Indem Sie mir einfach zuhören. Die Hochländer haben uns herzlich willkommen geheißen und die Insulaner haben uns beschossen. Andererseits starben mehr Insulaner in der Polarstation, was bedeuten könnte, dass die Hochländer dort angegriffen haben. Was halten Sie davon, Vulter? Wer ist der Aggressor?

[**CAPCOM Vulter**]: Keine Ahnung. Warum warten Sie nicht, bis sich der Nebel lichtet? Vielleicht ist es morgen schon leichter, eine Entscheidung zu treffen.

[**Atta**]: Vielleicht. Danke, Vulter.

[**CAPCOM Vulter**]: Gern geschehen.

Markiere Kästchen **J** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2063**.

## PROTOKOLL 2014: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Missionskommandant**]: Brust raus und freundlich gucken, Leute. Und das Lächeln nicht vergessen.

[**Aerugonisches Besatzungsmitglied**]: Ich bin ein Aerugonier. Wir lächeln nicht.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Außerdem ist die Gegend hier nicht gerade zum Lächeln, oder?

[**Missionskommandant** (angespannt)]: Nein, ist sie nicht. Wir werden beobachtet. Verhalten Sie sich ... natürlich.

[**Aerugonisches Besatzungsmitglied**]: Da kommen ein paar Einheimische.

**\*\*\* Quietschen von Scharnieren, Schritte, Stimmen nähern sich \*\*\***

[**Missionskommandant**]: Waffen bereit machen.

[**Einheimischer 1**]: Hey, du! Motte! Hast du dich verlaufen?

[**Missionskommandant**]: Hallo, wir sind ...

[**Einheimischer 2**]: Oh, wir wissen schon, wer ihr seid.

[**Einheimischer 1**]: Gerüchte verbreiten sich hier schnell. Wie läuft das Geschäft für euch? Leckt ihr die Stiefel der Ernter?

[**Missionskommandant**]: Wie kommt ihr darauf, dass wir für die Ernter arbeiten?

[**Einheimischer 1**]: Deine Motte tut es. So eine saubere, gesunde und gut genährte Motte.

[**Einheimischer 2**]: Kein Aerugonier sieht hier so frisch und gut aus. Es ist ziemlich offensichtlich, dass sie eine kleine, gefederte Ernterin ist.

[**Missionskommandant**]: Ist sie aber nicht. Wir sind hier, um mit euch zu reden und zu erfahren, was ihr braucht.

[**Einheimischer 1**]: Was wir brauchen?

[**Missionskommandant**]: Ja, ihr scheint hier große Probleme zu haben. Darum wollen wir euch helfen.

[**Einheimischer 2**]: Ihr macht Witze, oder?

[**Aerugonisches Besatzungsmitglied**]: Nein, machen wir nicht. Wie wäre es, wenn wir in Ruhe reden?

- Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P127**.

## PROTOKOLL 2015: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Promising Land im Theta-Geminorum-System. Der perfekte Standort für eine neue Kolonie. Der Asteroidengürtel im System verspricht Ärger, aber das könnte eine ausgezeichnete Gelegenheit sein, neue Besatzungsmitglieder auszubilden.

Drehe Karte **Y04** (*Theta Geminorum*) mit der Erforscht-Seite nach oben.

**Hinweis**: Jede Sternkarte hat zwei Seiten – „Unbekannt“ und „Erforscht“. Wenn ein System erforscht ist, erhältst du Zugang zu seinen Landemöglichkeiten und interessanten Zielorten.

## PROTOKOLL 2016: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, die meisten unserer Drohnen haben bereits genug Proben gesammelt. Eine von ihnen hat eine Sonde entdeckt, die unter der Oberfläche feststeckte. Wahrscheinlich sollte sie den Boden scannen.

Wende dies für jedes verbrauchte  an: Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Du kannst 1  verbrauchen, um 1 *Alien-Tech*-Entdeckung zu erhalten und in „Gesammelte Entdeckungen“ zu verschieben.
- Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.
- Verschiebe Karte 08 (*Flüssigwasserstoff*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag und markiere das Kästchen in **Protokoll 2007**, ohne dieses Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2017: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Operator**]: Ich bin im Schiff.

[**CAPCOM**]: Berichten Sie.

[**Außenteam-Kommandant**]: Es gibt nichts zu berichten. Das Schiff wurde komplett ausgeschlachtet. Ich sehe nur noch die Atombatterien, die es mit Energie versorgt haben.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

- Verschiebe Karte **28** (*Korrosiver Zerstörer*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Ein wenig länger bleiben und mehr über das Schiff in Erfahrung bringen**: Lies **Protokoll 2023**.
- » **Zur Journeyer zurückkehren**: Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2018: STERNKARTE

**Briefing des Captains**

Wir empfangen ein pumilionisches Signal von einem kleinen Planeten mit üppiger Vegetation und haben den Standort ihrer Station ermittelt. Ich habe entschieden, ein Außenteam zu entsenden, um Kontakt mit den Pumilioniern

aufzunehmen. Vielleicht benötigen sie unsere Hilfe oder haben eine Entdeckung gemacht, die sie teilen wollen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Ein Außenteam zu den Pumilioniern schicken:** Lies **Protokoll 2024**.
- » **Besatzung zur Erforschung der Pflanzen schicken:** Weise 1–3 Besatzungsmitglieder zu, um **Protokoll 2029** zu lesen.
- » **Zur Journeyer zurückkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2019: BESUCHERWELT

Wenn dieses Kästchen markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tohn]: Verehrte Tetrarchen, wir sind hier zusammengetroffen, um ein sensibles Thema zu besprechen.

[Tamara]: Nur zu, Tohn. Sie wirken ziemlich aufgewühlt.

[Tohn]: Ich habe einen meiner Besucher zu unserer Heimatwelt entsandt, um die Beziehungen mit unseren orthodoxeren Brüdern und Schwestern zu verbessern.

[Ava]: Zur Spionage, richtig?

[Tohn]: Mein Gesandter war ein Diplomat, kein Spion, aber er wurde scheinbar nicht so behandelt. Er sprach davon, dass er verfolgt werde, und dann brach der Kontakt zu ihm ab. Ich habe jetzt seit Monaten nichts mehr von ihm gehört.

[Tamara]: Das hört sich nicht gut an ...

[Tohn]: Ich fürchte, das Verschwinden eines freigeistigen Besuchers könnte sich negativ auf Scrapheaps diplomatische Lage auswirken. Ich muss die Sache dringend aufklären.

[Ava]: Was haben Sie vor?

[Tohn]: In der Nähe hat sich eine Anomalie geöffnet. Sie gewährt Zugang zur Besucherwelt.

- Erhalte 2 Marker. Sie dienen als Pool für Besucherwissen. Bei dieser Mission kannst du diese Marker ablegen, um dich in der Besucherwelt fortzubewegen.
- Du kannst eine beliebige Anzahl von Besucher-Besatzungsmitgliedern oder Besatzungsmitgliedern mit einer  Wandlungsfähigkeit zuweisen. Für jedes zugewiesene Besatzungsmitglied fügst du dem Besucherwissen-Pool 1 zusätzlichen Marker hinzu.
- Lies **Protokoll 2025**.

## PROTOKOLL 2020: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Trache'i-Mission**

[Atta]: Sie wollen Waffen haben. Natürlich. Was habe ich erwartet?

[CAPCOM Vultex]: Ja. Und das ist ein wenig verstörend.

[Atta]: Die Insulaner liegen schon lange in einer Fehde mit ihren Nachbarn auf dem Festland, die scheinbar deutlich aggressiver sind. Stimmt es, dass diese Nachbarn schon einige der Inseln verwüstet haben?

[CAPCOM Vultex]: Unsere Scans in niedriger Umlaufbahn haben ergeben, dass einige von ihnen erst vor kurzer Zeit vernichtet wurden. Aber es gibt keinen Hinweis, wer es gewesen sein könnte.

[Atta]: Die Insulaner behaupten, dass sie die Hochländer zur Aufgabe bewegen wollen, um eine Grundlage für Friedensverhandlungen zu schaffen, aber wer kann schon sagen, was ihr echter Plan ist?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssekktion.

- » **Die Technik teilen:** Lies **Protokoll 2031**.
- » **Ihnen die Technik verwehren:** Lies **Protokoll 2038**.

## PROTOKOLL 2021: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Operator]: CAPCOM, wir versuchen, ins Innere des Schiffs vorzudringen, aber das wird eine Weile dauern. Das ist ein Schiff der Alucinorier. Ich bin zwar kein Experte, was ihre Technik angeht, aber ich tue mein Bestes.

Wirf einen **W10**. Du kannst beliebig viele -Plättchen verbrauchen, um diesen Würfel neu zu werfen oder 1 zum Ergebnis hinzuzuaddieren. Überprüfe das Ergebnis unten:

- 0–6: Dieses Protokoll endet.
- 7+: Lies **Protokoll 2017**.

## PROTOKOLL 2022: TRACHE'I

**Live-Feed: EKFM (Eiskontinent-Forschungsmission)**

[Entdecker 2]: Diese Polarstation sollte eigentlich ein Monument des Friedens sein. Stattdessen wurde sie ein Schauplatz des Verrats.

[Missionsleiter]: Die Hochländer behaupten, die Insulaner hätten sie angegriffen. Wir müssen den geheimen Ort finden, an dem sie ihre Beweise aufbewahren.

[Entdecker 1]: Hier ist ein Tresor. Nicht versteckt. Überhaupt nicht geheim.

[Missionsleiter]: Wie auch immer, machen wir ihn auf.

[Entdecker 1]: Hier sind ein paar Disks und ein Abspielgerät.

\*\*\* *Geräusch eines eingeschalteten Geräts* \*\*\*

[Missionsleiter]: Was Sie nicht sagen. CAPCOM, hören Sie mich?

[CAPCOM Vultex]: Ich höre Sie. Wie ist Ihr Status?

[Missionsleiter]: Wir haben die Videos gefunden. Darin ist zu sehen, dass die Insulaner tatsächlich zuerst angegriffen haben.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2063**.

## PROTOKOLL 2023: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[CAPCOM]: CAPCOM O'Really hier. Wie ist Ihr Status? Sie haben sich seit einer Weile nicht gemeldet.

[Außenteam-Operator]: Es ist alles in Ordnung! Ich war nur mit der Analyse der Ergebnisse beschäftigt. Ihr Navigationssystem ist defekt und die Rettungskapseln fehlen. Die Besatzung muss das Schiff verlassen und dabei alles von Wert mitgenommen haben.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 1 .

Anderenfalls lies **Protokoll 2012**.

## PROTOKOLL 2024: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, wir haben die Station der Pumilionier kontaktiert. Sie verhalten sich freundlich und zurückhaltend und sind sogar bereit, ihre gewonnenen Erkenntnisse zu teilen, aber nicht mit uns persönlich. Sie sind nur bereit, mit Wissenschaftlern zu sprechen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Repräsentanten auswählen:** Weise 1 Besatzungsmitglied mit einer - oder -Wandlungsfähigkeit zu, um **Protokoll 2078** zu lesen.
- » **Um etwas mehr Zeit bitten:** Lies **Protokoll 2018**.

## PROTOKOLL 2025: BESUCHERWELT

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Die Ankunft auf der Besucherwelt erfüllt mich mit gemischten Gefühlen. Hier bin ich, mitten auf der Plaza, sehe mich um und atme die vertraute Fremdartigkeit ein. Ich kann das Bauwerk betreten, in dem unser Wissen aufbewahrt wird, den alten Außenposten, den die Erdlinge während der Vanguard-Expedition errichtet haben, oder durch eines der vielen Portale hier in die „normale“ Dimension zurückkehren. Ich gebe es nur ungern zu, aber ich hätte nichts dagegen, die „widernatürliche“ Physik und Geometrie noch einmal zu erleben.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssekktion.

- » **Zur Plaza gehen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2036** zu lesen.
- » **Zum Bauwerk gehen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2123** zu lesen.
- » **Die Portale benutzen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2125** zu lesen.
- » **Zum alten Außenposten der Erdlinge gehen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2128** zu lesen.
- » **Zu Scrapheap zurückkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2026: STERNKARTE

**Persönliches Protokoll: Tamara Woon**

Eclectic Haven war eine unserer ersten erfolgreichen Missionen. Es ist eine große Ehre für mich, erneut dorthin gesandt zu werden, um mir ein Bild davon zu machen, wie es den Kolonisten dort geht. Außerdem bin ich schon eine ganze Weile nicht mehr im Schwerkraftbrunnen gewesen. Ich könnte ein paar freie Tage gut gebrauchen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Oase besuchen:** Lies **Protokoll 2393**.
- » **Den Handelsdistrikt besuchen (nur wenn sich Karte N04 im Koloniekartenhalter auf Seite 7 im Schiffsbuch befindet):** Lies **Protokoll 2195**.
- » **Die ehemaligen Slums besuchen:** Lies **Protokoll 2486**.
- » **Für die Einheimischen arbeiten (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 13 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2344** zu lesen.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2027: STERNKARTE

**Chronik: Alburton Wonrock**

Unsere Reise war in den vergangenen Wochen seltsam ruhig, doch nun haben wir Zeta Aquarii erreicht, ein System mit einem kleinen, aber bewohnbaren Planeten. Seine Fauna ist überraschend vielfältig, seine Atmosphäre leider ätzend, doch die Bewohner wollen gern mit uns zusammenarbeiten. Es ist eine kleine Gruppe von Omnimodiern, die sich von ihrer Flotte getrennt haben, um eine beständige Kolonie zu errichten, falls die Gespräche mit Scrapheap scheitern sollten. Wenn wir klug vorgehen, könnte die Kolonie sich Scrapheap anschließen.

Du kannst 1 *Alien-Tech-Entdeckung* aus „Gesammelte Entdeckungen“ in ihr Deck zurücklegen. Wenn du dies tust, stecke Karte **N15 (Zeta Aquarii)** aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Anderenfalls erhalte 2 .

## PROTOKOLL 2028: TRACHE'I

**Aus Attas „Der allererste Kontakt“**

Unsere Mission war ein bitterer Sieg.

Die Hochländer setzten die Technik, die wir ihnen zur Verfügung gestellt hatten, erfolgreich ein und konnten mit ihrer hoch überlegenen Armee den Widerstand der Insulaner brechen. Kurz nach ihrem Sieg boten sie uns Handelsbeziehungen zu Bedingungen an, die es uns leicht machten, die an uns nagenden Schuldgefühle zu verdrängen. Wir mussten an Scrapheap denken und brauchten die Ressourcen.

Und so wurden wir von einer Zivilisation ausgenutzt, die noch nicht einmal ihre Heimatwelt verlassen hatte. Es war die größte Demütigung meines Lebens.

Nimm Karte **N12 (Trache'i)** aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Nimm Karte **S13 (Schlechte Erinnerungen)** aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2029: STERNKARTE

**Bericht: Wissenschaftssektion**

Die Flora des Planeten ist tatsächlich sehr üppig, doch ihre Biodiversität ist begrenzt. Etwas von Wert zu finden, könnte sich als zeitraubendes Unterfangen entpuppen.

Wirf einen **W10**. Addiere für jedes zugewiesene Besatzungsmitglied 1 zum Ergebnis hinzu. Überprüfe das Ergebnis unten:

- 0–5: Lies **Protokoll 2018**.
- 6+: Lies **Protokoll 2057**.

## PROTOKOLL 2030: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Das Persei-4-System erregte schon vor längerer Zeit meine Aufmerksamkeit. Zunächst einmal gibt es dort einen Planeten, auf dem sich eine Gruppe überlebender niedergelassen hat, die es nach dem Kampf nicht nach Scrapheap geschafft hatten. Es dürfte interessant sein, ihnen einen Besuch abzustatten, um zu sehen, wie es ihnen geht.

Doch da ist noch etwas anderes, noch Interessanteres, dem ich liebend gern auf den Grund gehen möchte: eine

energetische Anomalie. Ich glaube, ich muss mich einmal mit den Tetrarchen unterhalten.

Drehe Karte **Y05 (Persei 4)** mit der Erforscht-Seite nach oben.

**Hinweis:** Jede Sternkarte hat zwei Seiten – „Unbekannt“ und „Erforscht“. Wenn ein System erforscht ist, erhältst du Zugang zu seinen Landemöglichkeiten und interessanten Zielorten.

## PROTOKOLL 2031: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Trache'i-Mission**

**[Atta]:** Verehrte Bewohner der Inseln. Wir schätzen Ihren Wunsch nach einer friedlichen Zukunft. Aus diesem Grund haben wir entschieden, Ihnen einen Teil unserer Technik zugänglich zu machen und Ihnen dabei zu helfen, effektive Waffensysteme herzustellen, damit Sie dieses glorreiche Ziel erreichen können.

**[Repräsentant der Insulaner]:** Wir danken Ihnen für Ihr Verständnis. Ihre Unterstützung wird nicht umsonst sein. Wir werden alles in unserer Macht Stehende tun, um unsere Nachbarn davon zu überzeugen, dass ein Frieden auch in Ihrem Interesse liegt.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2055**. Wenn Kästchen **J** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2176**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2032: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wir haben durch den Bau dieses Landers viel gelernt und stehen kurz davor, diese Technik besser zu verstehen.

Verschiebe Karte **R08 (Hochentwickelte Lander-Verbesserungen)** von „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2033: TRACHE'I

**Live-Feed: EKFM (Eiskontinent-Forschungsmission)**

**[Entdecker 2]:** Was suchen wir jetzt?

**[Missionsleiter]:** Irgendwo hier haben die Insulaner ein geheimes Versteck mit Videos, in denen ihre Wissenschaftler von Eierköpfen der Hochländer angegriffen werden.

**[Entdecker 1]:** Da! Eine kleine Klappe in der Wand, neben dem verbrannten Schrank.

**[Missionsleiter]:** Machen wir sie auf.

**[Entdecker 2]:** Ein paar Disks ... Prähistorische Technik. Zum Glück haben uns die Insulaner ein Abspiegelgerät gegeben. Sollen wir sie uns ansehen?

**[Missionsleiter]:** Auf jeden Fall.

**[Entdecker 1]:** Bastarde.

**[Missionsleiter]:** CAPCOM, hier spricht der Leiter der EKFM. Wir haben Videomaterial, das Hochländer zeigt, die einen Angriff auf die Insulaner vorbereiten. Das Video muss noch geprüft werden, aber wenn Sie mich fragen, sieht es echt aus.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2063**.

## PROTOKOLL 2034: MEISSELMOND

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, haben wir keine Erlaubnis für eine weitere Landung, um das Kunstwerk zu untersuchen. Dieses Protokoll endet. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Attas persönliches Tagebuch**

Und dann tauchte auf einmal der Meißelmond in der Leere des Weltalls auf.

Es gab keine Erklärung für seine Schönheit und seinen Ursprung. Wir konnten nur ahnen, dass eine intelligente Spezies aus unbekanntem Grund einen natürlichen Satelliten in ein Meisterwerk verwandelt hatte. In seine Oberfläche sind fantastische geometrische Formen geschnitten und mit dem überschüssigen Material wurden die leeren Flächen mit noch mehr Strukturen gefüllt.

Der Mond wurde zu einem bewussten Versuch, eine komplexe Botschaft an schönheitsbewusste Raumfahrer zu richten. Ich bin den Tetrarchen zutiefst dankbar, weil sie zugestimmt haben, unser Außenteam zu entsenden, um ihn erkunden.

- Mische alle 5 Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über dem Schiffsbuch.
- Platziere den Hinweisbeutel neben dem Schiffsbuch. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Die Regeln für den Erhalt von Entdeckungen sind dieselben wie bei der Planetenerkundung. Ignoriere Hinweisregeln, die Karten oder

- Ladungen gewähren.
- Entdeckungen, die du erhältst, sollten direkt auf einer Besatzungstafel platziert werden – Besatzungsmitglieder können Entdeckungen nutzen, die neben ihrer Besatzungstafel liegen, als wären sie im Lander.
- Jeder Spieler nimmt alle Besatzungsmitglieder aus seinem Sektionsbehälter und platziert sie vor sich auf dem Tisch. Dies sind die verfügbaren Besatzungsmitglieder. Sie werden die gesamte Erkundung hindurch in verschiedenen Situationen verwendet.
- Jeder Spieler nimmt 1 verfügbares Besatzungsmitglied seiner Wahl und steckt es in den Warten ...“-Umschlag. Auch wenn du alle anderen Besatzungsmitglieder zuweist, stehen diese Besatzungsmitglieder für die Planetenerkundung zur Verfügung.
- Lies **Protokoll 2859**.

## PROTOKOLL 2035: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Würden Sie sich bitte beeilen?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Sicher, sicher. Hier sind überall Splitterfliegen, aber diese Pflanzen sind verdammt widerspenstig, und es dauert ewig, die Proben zu sammeln. Sie häufen Unmengen von Kalzium an! Vielleicht braucht der Kristall ...

**[Außenteam-Kommandant]:** Sie können mir das alles erklären, wenn wir in Sicherheit sind. Und jetzt Bewegung!

Verschiebe Karte **21** (*Zähes Gewebe*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2036: BESUCHERWELT

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Ich lasse mir auf der Plaza Zeit – angesichts der vielen Besucher, die sich hier tummeln. Sie sitzen still, sind an Nährschläuche angeschlossen und wirken auf unheimliche Weise glücklich. Der Anblick weckt Erinnerungen und erfüllt mich mit Angst.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Sich den Besuchern anschließen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2166** zu lesen.
- » **Nach dem verschwundenen Diplomaten fragen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2182** zu lesen.
- » **Die Plaza verlassen:** Lies **Protokoll 2025**.

## PROTOKOLL 2037: STERNKARTE

**Forschungsbericht: Atta**

Der Planet ähnelt dem zerstörten Pellucid aus den Videos der ISS-Vanguard-Expedition. Es ist wirklich schade, dass es wir selbst waren, die dafür gesorgt haben, dass der Kristall wieder wächst. Wenn wir die Technik der Erbauer hätten, wäre alles wohl anders gekommen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Pflanzenproben sammeln (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 21 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2035** zu lesen.
- » **Deformierte Kristalle sammeln (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 25 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2347** zu lesen.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Erhalte 3 . Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2038: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Trache'i-Mission**

**[Atta]:** Verehrte Bewohner der Inseln. Wir haben Ihre Situation mit unseren Vorgesetzten intensiv besprochen und sie haben darauf hingewiesen, dass die Idee des Erstkontaktes die Erweiterung des Wissens ist und nicht die Einmischung in die lokale Politik. Wir sollten keiner Seite einen unfairen Vorteil verschaffen.

**[Repräsentant der Insulaner]:** Ehrlich gesagt haben wir eine solche Antwort erwartet. Wir sind nicht glücklich damit, aber wir verstehen Ihre Haltung. Bitte lassen Sie uns nun in Ruhe.

Wenn Kästchen **J** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2176**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2039: SCHIFFSBUCH

**Bericht: Tohn McMuts**

Verehrte Tetrarchen, da die Erkundung des Weltraums ein entscheidender Faktor zum Überleben von Scrapheap ist, habe ich eine Liste der vielversprechendsten Planeten und Systeme zusammengestellt, die wir in den kommenden sechs Monaten erkunden sollten. Das erste ...

## PROTOKOLL 2040: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

**[Atta]:** Es wird Zeit, diesen Planeten zu verlassen. Sie brauchen uns nicht.

**[CAPCOM Vultur]:** Es gibt so viel, was wir mit diesen Leuten teilen könnten.

**[Atta]:** Leider brauchen sie nichts als Waffen, aber das ist nicht unser Konflikt. Sie entscheiden, ob sie ihn beenden oder nicht.

**[CAPCOM Vultur]:** Das heißt ... wenn Ihr Lander eintrifft, essen Sie mit mir zu Abend?

**[Atta]:** Ich teile gern meine Trauer mit Ihnen.

## PROTOKOLL 2041: STERNKARTE

**[Besatzungsmitglied 1]:** Journeyer, wir betreten das treibende Wrack.

**[CAPCOM Vultur]:** Verstanden. Seien Sie vorsichtig.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Es scheint mehr oder weniger intakt zu sein. Und da sind versiegelte Fässer mit dem Symbol der Aufklärungssektion.

**[CAPCOM Vultur]:** Fortuna ist uns wohlgesonnen.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Fortuna?

**[CAPCOM Vultur]:** Das ist ein mystisches Konzept ... Ähm ... Vergessen Sie's. Sichern Sie die Fässer. Aber vorsichtig.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Verschiebe Karte **E15** (*Raketentiefel*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 2042: TRACHE'I

**Aus Attas „Der allererste Kontakt“**

Die Festlandbewohner – Hochländer genannt – waren eindeutig überrascht, uns zu sehen, aber sie hatten ihren Schock schnell überwunden und begrüßten uns mit offenen Armen. Sie gaben uns sofort die Landekoordinaten und sorgten dafür, dass wir sicher landen konnten.

Auch die persönliche Begrüßung war überraschend herzlich. Erst als sie zugaben, dass wir einen weitaus schlechteren Landeplatz hätten wählen können, stieg das dumpfe Gefühl in mir hoch, dass diese Gastfreundschaft mit einem Hintergedanken verbunden war. Sie meinten damit die Inseln, auf denen ihre Feinde lebten, angeblich ein gewalttätiges Volk, das schon immer die ganze Welt unterwerfen wollte. Ich wollte die Wahrheit wissen, aber ihre schwarzen, pupillenlosen Augen verrieten nicht das Geringste.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2079**.

Wenn Kästchen **F** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2074**.

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2046**.

Wenn Kästchen **E** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2051**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2088**.

## PROTOKOLL 2043: SCHIFFSBUCH

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

**[Tohn]:** Unsere Krankenstation muss ausgebaut werden, aber warum soll sie sich nur auf humanoide Patienten konzentrieren?

**[Trache'i]:** Weil viele Besatzungsmitglieder humanoid sind.

**[Tohn]:** Aber es gibt auch viele, die es nicht sind.

**[Trache'i]:** Ich weiß, aber wenn wir die Krankenstation für alle gleichermaßen anpassen, wird es um einiges länger dauern.

**[Tohn]:** Nun, wenn wir es nicht tun, kommt das einer Diskriminierung gleich.

Nimm die Karten **F02** (*Intensivpflege*), **F03** (*McMuts-Station*) und **F04** (*Trache'i-Station*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2044: TRACHE'I

**Live-Feed: EKFM (Eiskontinent-Forschungsmission)**

[Entdecker 2]: Kommandant, ist die Station, zu der wir unterwegs sind, wirklich verlassen?

[Missionsleiter]: Nun, wir konnten keinerlei Aktivitäten in ihrer Nähe feststellen. Unsere Scanner-Analysten gehen davon aus, dass es eine Ruine ist, aber ich hoffe, wir erfahren noch mehr. Kommen Sie, es ist zu kalt zum Reden. Gehen wir weiter.

---

[Missionsleiter]: CAPCOM, hier spricht der EKFM-Kommandant. Wir können bestätigen, dass die Station verlassen ist. Es handelte sich höchstwahrscheinlich um eine Forschungseinrichtung, ein Gemeinschaftsprojekt der beiden Völker auf diesem Planeten. Jetzt sind die meisten Räume dort beschädigt und es gibt Anzeichen für schwere Kämpfe. Wir wissen nicht, wie sie ausgegangen sind, aber die KI analysiert noch immer Teile von Dokumenten. Wir haben die Toten gezählt und sind uns sicher, dass die Insulaner deutlich mehr Verluste erlitten haben.

Wenn Kästchen **G** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2013**.

Wenn Kästchen **H** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2058**.

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2033**.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2022**.

Anderenfalls markiere Kästchen **E** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2063**.

## PROTOKOLL 2045: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Die Erfahrung, die wir durch die Entwicklung des nächsten Landers machen, ermöglicht uns, beide Lander zu verbessern.

Verschiebe Karte **R20 (Lander-Ausbauten)** von „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2046: TRACHE'I

**Aus Attas „Der allererste Kontakt“**

Nach dem reservierten Verhalten, das die Insulaner an den Tag gelegt hatten, war die Begrüßung durch die Hochländer um einiges warmherziger. Sie kümmerten sich wirklich um uns, und als wir aus dem Lander gestiegen waren, servierten sie uns eine üppige Willkommensmahlzeit.

Markiere Kästchen **G** in **Protokoll 2050**. Lies **Protokoll 2143**.

## PROTOKOLL 2047: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Ich weiß, dass es seltsam klingt, aber ich wünschte, wir hätten noch etwas mehr Zeit hier. Allein das Genie der Erbauer zu erleben, ist schon inspirierend.

[Besatzungsmitglied 1]: Wir treffen sie vielleicht woanders wieder. Sie waren schließlich überall.

[Außenteam-Kommandant]: Wir sollten uns erst mal darauf konzentrieren, nach Hause zu kommen.

Wenn deine aktuelle Missionskarte **M12** ist, lies **Protokoll 2574**.

Anderenfalls lies weiter:

1. Lege alle Sektionswürfel aus den Spezialfeldern und Sektor **3** in die Schachtel.
2. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!
3. Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
4. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27 (Planeten verlassen)** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2048: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Schritte, eine Tür wird geschlossen, gedämpfte Stimmen \*\*\***

[Besatzungsmitglied 2]: Wissen Sie wirklich, was Sie da tun, Kommandant?

[Missionskommandant]: Nein. Eigentlich nicht. Geben Sie mir Deckung. (lauter) Hey, äh ... wir möchten Sie nicht unterbrechen, aber ...

[Besatzungsmitglied 1]: Wir möchten mit Ihnen reden.

[Missionskommandant]: Genau. Danke.

[Einheimischer]: Worüber?

[Missionskommandant]: Wir wollen Ihnen helfen, mein Freund. Wenn Sie uns ebenfalls helfen, versteht sich.

[Einheimischer]: Ich bin nicht Ihr Freund.

[Missionskommandant]: Das stimmt, aber ich möchte, dass Sie ...

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, da kommt jemand.

[Besatzungsmitglied 1]: Eine Aerugonierin! Ist sie in Schwierigkeiten?

[Aerugonische Einheimische] (keuchend): Sind Sie ...? Sind Sie die Neuankommlinge? Ich habe Ihren Lander am Raumhafen gesehen und dachte ...

[Missionskommandant]: Ja, wir sind gerade erst eingetroffen. Was haben Sie gedacht ...?

[Aerugonische Einheimische]: Meine Familie ... Meine Familie ist gefangen! Unser Haus ist unter Trieben begraben. Bitte helfen Sie mir, bevor es zu spät ist.

Erhalte 1 **Alien-Tech-Hinweis**.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

» **Der Aerugonierin folgen:** , um das SZ in diesem Sektor durch Karte **P128** zu ersetzen.

» **Die verwilderte Einheimische ignorieren und die Slums erkunden:** Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P127**.

## PROTOKOLL 2049:

**UNLEASHED PARADISE**

Wenn Missionskarte **M28** oder Missionskarte **M29** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2052**. Anderenfalls lies **Protokoll 2154**.

## PROTOKOLL 2050: TRACHE'I

- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H
- I
- J

## PROTOKOLL 2051: TRACHE'I

**Aus Attas „Der allererste Kontakt“**

Ich bin schon älter und habe nicht die Geduld für irgendwelche Spielchen, also stellte ich die Hochländer direkt wegen ihrer Station zur Rede.

„Wir wissen von Ihrer Kooperation mit den Insulanern“, sagte ich. „Und wir wissen auch, wie alles ausgegangen ist. Sie haben viele Insulaner getötet.“

Nie zuvor hatten die Hochländer so brutal reagiert. Unser Sicherheitsoffizier musste einschreiten und sie daran erinnern, in Anwesenheit des Gesandten nicht die Stimme zu erheben. Sie konnten sich irgendwie im Zaum halten, behaupteten aber weiterhin, dass die Insulaner sie trotz ihrer Friedensinitiativen hintergangen und angegriffen hätten. Sie behaupteten außerdem, dass die Insulaner später noch weitere Leichen herbeigeschafft hätten, um die Hochländer in den Augen von Historikern noch schuldiger erscheinen zu lassen.

Ihre Wut war so groß, dass ich sie gar nicht gefragt habe, warum die Insulaner sie überhaupt angreifen sollten.

Markiere Kästchen **I** in **Protokoll 2050**. Lies **Protokoll 2143**.

## PROTOKOLL 2052:

### UNLEASHED PARADISE

Wenn du diesen Planeten verlässt, wirst du nicht wieder hierher zurückkommen und den Bewohnern helfen können.

Wenn du hierbleibst, setze das Spiel fort. Wenn du gehst, lies weiter:

#### Bericht Außenteamleiter

**[Außenteamleiter]:** CAPCOM, hören Sie mich? Verdammt Funk ... CAPCOM, ich hoffe, Sie hören mich. Die Situation hier ist tragisch. Wir können nichts mehr für diese Leute tun.

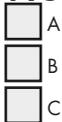
**[CAPCOM Vultex]:** Sind Sie in Gefahr?

**[Außenteamleiter]:** Die ganze Zeit. Der Planet hält uns ganz schön in Atem. Wir haben fast keine Munition mehr und ...

**[CAPCOM Vultex]:** Verstanden. Sie haben die Erlaubnis, von dort zu verschwinden.

- Entferne Landungskarte **L09** aus dem Spiel.
- Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!
- Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
- Nimm Karte **Y27 (Lambda Corvii)** aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2053: PROMISING LAND



#### Wandbilder: Promising Land

**[Aerugonisches Kind]:** Mama, was ist das? Ist das ein Bild aus einem Spiel?

**[Aerugonier]:** Das? Oh, das ist ein Wandbild, meine Kleine. Das ist kein Spiel, sondern Geschichte.

**[Aerugonisches Kind] (beschwert sich):** Geschichte ist langweilig.

**[Aerugonier]:** Das Wandbild zeigt die Landung auf Promising Land, Kleines. Vor ein paar Jahren, noch bevor du zur Welt kamst, schickten wir eine Mission dorthin, um Ressourcen zu suchen.

**[Aerugonisches Kind]:** Wow! War das gefährlich?

**[Aerugonier]:** Davon gehe ich aus. Schau, das ist der Lander der Journeyer.

**[Aerugonisches Kind]:** Sieht echt cool aus!

**[Aerugonier]:** Aber er ist auch sehr klein, mein Schatz. Winzig und zerbrechlich. Überall sind scharfe Felsen und Vorsprünge, und ein tosender Sandsturm wirbelt in der Ferne umher.

**[Aerugonisches Kind]:** Wie gruselig! Sind sie wiedergekommen?

**[Aerugonier]:** Wenn du fleißig Geschichte lernst, wirst du es herausfinden, Kleines. Und jetzt ab in die Schule.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **2–3 (Promising Land)**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Lithoidianer“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Lithoidianer-Aufsteller in Sektor **1**.
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K01**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K02**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Decke Missionskarten auf:
  - Wenn die Kästchen **A** und **B** markiert sind, decke die Missionskarten **M03** und **M27** auf.
  - Wenn nur Kästchen **A** markiert ist, decke die Missionskarten **M02** und **M03** auf.
  - Wenn weder Kästchen **A** noch **B** markiert ist, decke Missionskarte **M01** auf.
- Bereite eine Globale-Bedingung-Karte vor:
  - Wenn Kästchen **C** markiert ist, platziere Globale-Bedingung-Karte **G02** auf „Globale Bedingungen“.
  - Wenn Kästchen **C** NICHT markiert ist, platziere Globale-Bedingung-Karte **G01** auf „Globale Bedingungen“.

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2054:

### UNLEASHED PARADISE

#### Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat

**[Tohn]:** Warum hat die Wissenschaft diesen Planeten Unleashed Paradise getauft?

**[Tamara]:** Nun, wissen Sie, was ein Paradies ist?

**[Tohn]:** Natürlich weiß ich das. Ich bin mit Ihrer Kultur vertraut.

**[Tamara]:** Dies hier ist ein ziemlich verpfushtes. Vor vielen Jahren spaltete sich eine Gruppe von Menschen von der Vanguard-Mission ab und gründete eine Kolonie auf einem lebensfreundlichen Planeten. Dank der Gentechnik der Erbauer konnten sie ein perfektes Ökosystem erschaffen, dass schon bald versuchte, die Menschen wieder loszuwerden.

**[Ava]:** Die Natur hält die Erdlinge für eine Pest. Sie haben ein Talent dafür, ganze Welten zu zerstören.

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2059**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

	<b>Turbulenzen</b>	Wähle eines: » <b>Anschnallen!</b> <b>Wenn  mindestens 7 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied » <b>Ignorieren</b> Lege 7 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. Wird durch  verringert.
	<b>Überladung</b>	Verliere 8 -Vorräte.
	<b>Triebwerksüberhitzung</b>	<b>Wenn  mindestens 7 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied
	<b>Kontrollverlust</b>	<b>Wenn  mindestens 5 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft

## PROTOKOLL 2055: TRACHE'I



Sind nur die Kästchen **B** und **C** markiert, lies **Protokoll 2197**.

Sind nur die Kästchen **A** und **B** markiert, lies **Protokoll 2008**.

Ist nur Kästchen **C** markiert, lies **Protokoll 2028**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2040**.

## PROTOKOLL 2056:

### UNLEASHED PARADISE

#### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

**[Außenteam-Kommandant]:** Kommen Sie schon, reißen Sie sich zusammen.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Kommandant, wir sind dem Tode geweiht! Wir müssen von hier weg, solange wir noch können!

**[Außenteam-Kommandant]:** Solange es hier noch Leute gibt, die wir retten können, bleiben wir. Seien Sie stark. Ich werde Sie hier auch nicht zurücklassen.

Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, ignoriert es die vierte Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.



Markiere 1 nicht markiertes Kästchen und setze das Spiel fort. Wenn alle Kästchen markiert sind, lies weiter:

#### Abschlussbericht: Captain der Journeyer

Verehrte Tetrarchen, leider habe ich keine guten Neuigkeiten. Trotz größter Anstrengungen hat uns der Planet in die Knie gezwungen. Wir hatten keine Chance gegen die Urgewalt von Unleashed Paradise und auch keine Möglichkeit, das Außenteam zu evakuieren. Dieser Verlust ist ein schmerzvoller Schlag für uns alle.

- Entferne Landungskarte **L09** aus dem Spiel.
- Alle Besatzungsmitglieder auf dem Planeten sterben. Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
- Der Lander und sein gesamter Inhalt sind verloren:
  - Mische alle Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel in ihre Decks zurück.
  - Platziere alle Mods von der Lander-Tafel im „Warten ...“-Umschlag.
  - Lege alle Ausrüstungskarten von der Lander-Tafel zurück ins Arsenal.
  - Öffne das Schiffsbuch auf Seite **21** (Hangar-Kartenbehälter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Nimm Karte **Y27** (*Lambda-Corym*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2057: STERNKARTE

### Bericht: Wissenschaftssektion

Der größte Fund ist bis jetzt ein einzigartiges Exemplar einer Pflanze mit Steinblüten, die wir uns auf jeden Fall näher ansehen sollten.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Dann lies **Protokoll 2018**.

## PROTOKOLL 2058: TRACHE'I

### Aus Attas „Der allererste Kontakt“

Ich hatte Spannungen und Angst seitens der Insulaner erwartet. Auch Kälte und Misstrauen. Aber ich hätte nie erwartet, dass sie auf uns schießen.

Wir konnten zurückfallen, und da ich wissen musste, wer hier der wahre Aggressor war, schickte ich das Erkundungsteam zur Polarstation. Der Repräsentant der Hochländer war überzeugt, dass wir dort Beweise für die Aggression der Insulaner finden würden.

Und so war es auch. Wir fanden Videomaterial, das eindeutig zeigte, dass die Insulaner trotz der größeren Verluste für das Aufflammen des Konflikts verantwortlich waren.

Markiere Kästchen **J** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2063**.

## PROTOKOLL 2059:

### UNLEASHED PARADISE

#### Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

**[Außenteam-Kommandant]:** Touchdown. Schön sanft. Fahren Sie das Triebwerk runter und sichern Sie ...

**[Besatzungsmitglied 1]:** Kommandant, da kommt irgendetwas Großes auf uns zu. Es ist verdammt schnell.

**[Außenteam-Kommandant]:** Was? Legen Sie's auf den Monitor!

**[Besatzungsmitglied 1]:** Wow! Das Ding sieht aus wie eine Riesenspinne mit merkwürdigem Rumpf und gewaltigem Maul.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Und es hat gerade den Lander gerammt!

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **20–21** (*Unleashed Paradise*).

Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K11**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2

im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K12**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.

Platziere die Bedrohungskarte „*Jagender Räuber*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den *Jagender-Räuber-Aufsteller* in Sektor **6**.

Platziere die Bedrohungskarte „*Fleischfressendes Gestrüpp*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den *Fleischfressendes Gestrüpp-Aufsteller* in Sektor **4**.

Ersetze das SZ in Sektor **3** durch Karte **P284**.

Finde Missionskarte **M07** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

Finde Missionskarte **M28** und platziere sie im Missionsplatz neben der Planetenkarte.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 26 und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2060: SCHIFFSBUCH

### Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat

**[Tamara]:** Das Handelszentrum verschafft uns Zugang zu neuen Ressourcen.

**[Trache'i]:** Und mit dem Wissenschaftszentrum brauchen wir sie nicht mehr.

**[Tamara]:** Natürlich brauchen wir sie! Es gibt jede Menge zu bauen!

**[Trache'i]:** Bauen bringt uns nicht weiter! Wissenschaft sehr wohl!

**[Tamara]:** Mit leeren Lagern kommen Sie nicht weit.

Nimm die Karten **F23** (*Wissenschaftszentrum*), **F24** (*Handelszentrum*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2061:

### UNLEASHED PARADISE

#### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

**[Außenteam-Kommandant]:** Ist das Ding beschäftigt?

**[Besatzungsmitglied 1]:** So ähnlich. Es greift immer wieder den Lander an.

**[Außenteam-Kommandant]:** Hoffentlich richtet es nicht zu viel Schaden an. Wir dürfen keine Zeit verlieren. Verschwinden wir.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P281**.

Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **5**.

## PROTOKOLL 2062: ECLECTIC HAVEN

### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Wir führen die Startdiagnose durch und ich rechne damit, den Raumhafen von Eclectic Haven in etwa einer Stunde zu verlassen. Wir sehen uns im niedrigen Orbit, Journeyer.

1. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!  
Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.

2. Lies **Protokoll 2082**.

## PROTOKOLL 2063: TRACHE'I

### Live-Feed: EKFM (Eiskontinent-Forschungsmission)

**[Missionsleiter]:** Der nächste Schritt unserer Erkundung ist eine große Station in der Nähe. In der Zwischenzeit sollten wir allerdings ein wenig über das Ökosystem dieser Welt lernen.

**[Entdecker 2]:** Guter Punkt. Wie wäre es, wenn wir mit Schneeproben anfangen? Sie könnten uns wichtige Informationen über lokale Mikroorganismen geben.

**[Entdecker 1]:** Oder wir könnten einen kleinen Umweg machen und die lokalen Gewässer nach aquatischen Lebensformen abschnappen.

**[Missionsleiter]:** Ich glaube nicht, dass wir Zeit für beides haben. Wir müssen uns entscheiden.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Aquatisches Leben:** Lies **Protokoll 2067**.
- » **Mikroorganismen erforschen:** Lies **Protokoll 2070**.

## PROTOKOLL 2064: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**] (leise, aber aufgeregt):

Der Schlund ist tot!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Oder wird es bald sein. Die Nekrose verbreitet sich.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, das Immunsystem des Schlunds scheint unserem Toxin nichts entgegenzusetzen zu können.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kehren wir jetzt um? Wir haben den Auftrag erledigt!

[**Missionskommandant**]: Das war aber noch nicht alles. Die Ernter wollen, dass wir den Schlund töten, aber auch ein paar Triebe mitnehmen. Haben wir schon genug von diesen zappeligen Bastarden gefangen?

## PROTOKOLL 2065: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wir erfahren nach und nach immer mehr über die Militärtechnik. Wenn wir mehr Erfahrung sammeln, gelingt uns vielleicht ein Durchbruch!

Verschiebe Karte **C18** (*Hochentwickelte Waffen*) von „Produktionsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2066:

### UNLEASHED PARADISE

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das Ding greift uns an!

[**Außenteam-Kommandant**]: Feuer frei!

\*\*\* **Feuersalve** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ist es tot?

[**Außenteam-Kommandant**]: Solange wir es nicht sehen, sollten wir vom Gegenteil ausgehen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Mit anderen Worten, es könnte zurückkommen.

[**Außenteam-Kommandant**]: So ist es. Aufgepasst, Leute.

Ein zufälliges Besatzungsmitglied wirft .

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P281**.

Du kannst den *Jagender-Räuber*-beziehungsweise *Territorialer-Räuber*-Aufsteller in Sektor **5** oder **7** platzieren.

## PROTOKOLL 2067: TRACHE'I

**Auszug aus „Die Erkundung von Trache'i“**

Wir waren alle von der Schönheit des Meereslebens überwältigt. Man bekommt schließlich nicht jeden Tag fischähnliche Kreaturen zu sehen, die über das Wasser laufen und singen, mit Stimmen, die sich zu einer andersweltlichen Symphonie vereinigen ...

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

Lies **Protokoll 2073**.

## PROTOKOLL 2068: ECLECTIC HAVEN

**Chronik: Alburton Wonrock**

Irgendwie hatte das Außenteam die Notwendigkeit gespürt, einzuschreiten, und ohne zu zögern liefen sie hinter der verwahrlosten Aerugonierin her, um ihrer Familie zu helfen. Die Verfolgung endete in einer stillen Sackgasse ohne Triebe weit und breit. Als sie sich umdrehten, bemerkten sie ein paar übel aussehende Einheimische, die den Rückweg versperrten. Andere spähten mit gezogenen Waffen aus den Fenstern.

Das Außenteam war in einen Hinterhalt geraten.

Und dann passierte etwas wirklich Sonderbares. Ein Einheimischer stupste seinen Freund an und flüsterte: „Die haben einen Besucher dabei.“ Auch andere bemerkten das und zogen sich schnell zurück. Kurz darauf war die Straße wieder leer.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P127**.

## PROTOKOLL 2069:

### UNLEASHED PARADISE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Der Lander kann nicht mehr viel einstecken.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja. Wir müssen das Kraftfeld aktivieren.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Aber unsere Batterie wird nicht ewig halten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Darum kümmern wir uns später. Tun Sie jetzt, was ich sage.

Platziere 1 Marker in Sektor **6**.

## PROTOKOLL 2070: TRACHE'I

**Auszug aus „Die Erkundung von Trache'i“**

Meine Hauptsorge war, dass wir uns bei einer Untersuchung der lokalen Mikroben eine tödliche, unheilbare Krankheit einhandeln würden. Zu meiner großen Erleichterung schienen diese Mikroben allerdings harmlos, wenn auch unheimlich zäh.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

Lies **Protokoll 2073**.

## PROTOKOLL 2071: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Ich habe schlechte Neuigkeiten. Die Mission ist gescheitert und ein Besatzungsmitglied ist in kritischem Zustand. Machen Sie unsere Krankenstation bereit. Wir fahren die Triebwerke hoch und verlassen diesen verfluchten Planeten, so schnell wir können.

Ende.

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Lies **Protokoll 2082**.

## PROTOKOLL 2072:

### UNLEASHED PARADISE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, der Bereich rund um das Lagerhaus ist gesichert. Wir bringen die Leute raus.

[**CAPCOM Vultor**]: Gute Arbeit, Kommandant. Hervorragend! Wir überwachen alles vom Orbit aus und werden Sie warnen, wenn ein weiteres Monster auftaucht.

[**Außenteam-Kommandant**]: Vielen Dank. In Ordnung, Leute. Los geht's!

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2200**.

Ersetze das SZ in Sektor **3** durch Karte **P288**.

**Hinweis:** Nutze die restliche Zeit, um dich auf den Start vorzubereiten und mehr über den Planeten herauszufinden.

## PROTOKOLL 2073: TRACHE'I

**Live-Feed: EKFM (Eiskontinent-Forschungsmission)**

[**Missionsleiter**]: CAPCOM, wir haben die Sendestation erreicht. Sie gehört mit hoher Wahrscheinlichkeit zum gleichen Projekt wie die verwüstete Hauptstation. Die Wände sind mit Schriftzeichen und Postern übersät, die wir entschlüsseln. Die häufigsten Worte sind Frieden, Koexistenz und Kooperation.

[**CAPCOM Vultor**]: Glauben Sie, dass die Sendestation die Friedensnachricht auf dem gesamten Planeten verbreiten könnte?

[**Missionsleiter**]: Das ist nicht so leicht. Die OWC-Technik ist von einer ganzen Reihe von Faktoren wie Wolken oder Vulkanasche abhängig. Deshalb wurden Ballons vorbereitet, um ihre Reichweite zu vergrößern. Sie scheinen nie benutzt worden zu sein.

[**CAPCOM Vultor**]: Wenn wir sie also verwenden könnten, wären wir in der Lage, der gesamten Bevölkerung die Wahrheit zu sagen. Das ist einigermassen interessant.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Die Übertragung beginnen:** Lies **Protokoll 2077**.
- » **Die Station offline lassen:** Lies **Protokoll 2086**.

## PROTOKOLL 2074: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[CAPCOM Vultur]: Sie sehen bekümmert aus.

[Atta]: Das bin ich auch. Ich versuche, der Sache auf den Grund zu gehen. Die Hochländer tun alles, damit wir uns willkommen fühlen, aber sie verlieren gleichzeitig kein gutes Wort über ihre Rivalen. Sehr verdächtig.

[CAPCOM Vultur]: Warum?

[Atta]: Sie stellen die Insulaner als blutrünstigen Stamm von Barbaren dar. Das entspricht nicht dem, was wir auf dem Eiskontinent entdeckt haben.

[CAPCOM Vultur]: Wir haben nur herausgefunden, dass beide Völker vergeblich versucht hatten, friedlich nebeneinander zu koexistieren.

[Atta]: Und welches Volk hat mehr Verluste erlitten?

[CAPCOM Vultur]: Die Insulaner. Viel mehr.

[Atta]: Sollte man nicht davon ausgehen, dass militärisch orientierte Wilde weniger Verluste erleiden? Verstehen Sie, was ich sagen will? Die Hochländer könnten auf unfaire Weise versuchen, unsere Gunst zu erlangen.

[CAPCOM Vultur]: Da könnten Sie recht haben. Seien Sie auf der Hut.

[Atta]: Das werde ich.

Markiere Kästchen J in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2143**.

## PROTOKOLL 2075: PROMISING LAND

**Wandbilder: Promising Land**

[Besatzungsmitglied 1]: Da, das am meisten unterschätzte Stück von ganz Scrapheap.

[Besatzungsmitglied 2]: Was? Kommen Sie schon, wir haben Dringenderes zu tun. Was ist das überhaupt?

[Besatzungsmitglied 1]: Ist das Ihr Ernst? Dieses Wandbild zeigt unsere glorreiche Landung auf einem Planeten, der später Promising Land getauft wurde! Sehen Sie das klitzekleine glitzernde Ding da in dem Sandsturm? Das ist unser Lander. Und sehen Sie sich nur all die Farben an, das viele Grau und Ocker. So sah der Planet früher mal aus.

[Besatzungsmitglied 2] (nachdenklich): Jetzt weiß ich es wieder. Ich habe die Mission in den Medien verfolgt. Und ich habe mit Leuten geredet, die dabei waren.

[Besatzungsmitglied 2]: Und was haben die gesagt?

[Besatzungsmitglied 1]: Nicht viel. Sie wollten eigentlich nie richtig darüber reden.

\*\*\* Augenblick der Stille \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1] (kommt wieder zu sich): Ich hab zu tun.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, ja. Ich auch.

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2053**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Turbulenzen</b>	<b>Durchstehen</b> Wenn  mindestens 1 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied 2  .
	<b>Sturm der Stärke 9</b>	<b>Manöver</b> Jedes Besatzungsmitglied 2  Wird durch  verringert.
	<b>Herumfliegende Trümmer</b>	Wähle eines: » <b>Riskanter Weg</b> Wenn  mindestens 1 ist, passiert nichts. Anderenfalls, lege 1  oder 1  ab. » <b>Kreisen</b> Wenn  mindestens 2 ist, passiert nichts. Anderenfalls verliere 1 Vorräte.
	<b>Ein ruhiger Moment</b>	Wenn  mindestens 1 ist: Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack. Anderenfalls passiert nichts.

## PROTOKOLL 2076:

### UNLEASHED PARADISE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Lies **Protokoll 2080**.

Lies **Protokoll 2174**.

## PROTOKOLL 2077: TRACHE'I

**Auszug aus „Die Erkundung von Trache'i“**

Wir haben etwas Zeit gebraucht, um herauszufinden, wie die Sendestation funktioniert, da niemand von uns zuvor mit so einer einfachen, aber nicht selbsterklärenden Technik gearbeitet hat. Doch nun werden die Solarbatterien geladen und die Datenübertragung hat begonnen. Allerdings wird es mehrere Wochen oder sogar Monate dauern, bis die Übertragungsballons starten und die Nachricht senden können.

Markiere Kästchen A in **Protokoll 2055** und lies **Protokoll 2086**.

## PROTOKOLL 2078: STERNKARTE

**Audioprotokoll: Pumilionier-Begegnung**

[Pumilionischer Wissenschaftler]: Sie. Gleich. Partner.

[Scrapheap-Wissenschaftler]: Nun, wir schätzen Ihr Wissen auch.

[Pumilionischer Wissenschaftler]: Wir. Entdecken. Erbauer. Relikt. Wir. Geben. Kopie.

[Scrapheap-Wissenschaftler]: Eine Kopie Ihrer Nachforschungen zu einem Relikt der Erbauer? Sehr großzügig.

[Pumilionischer Wissenschaftler]: Teilen. Ihr. Wissen. Erbauer.

[Scrapheap-Wissenschaftler]: Sehr gern. Wir werden Ihnen alles sagen, was wir wissen.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Verschiebe Einmalige Entdeckung **32** (*Technologischer Austausch*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2079: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[Atta]: Bevor wir mit den Gesprächen beginnen, möchte ich Ihnen ein Video zeigen, auf das wir gestoßen sind. Hier, ich spiele es für sie ab.

[Repräsentant der Hochländer] (nach kurzem Zögern): Sind Sie sicher, dass es echt ist?

[Atta]: Kein Zweifel.

[Repräsentant der Hochländer]: Wie kommen Sie darauf? Das ist garantiert eine Fälschung! Man will uns mit Dreck bewerfen! Sie können sich nicht vorstellen, wie hinterlistig und heuchlerisch die Insulaner sind!

[Atta]: Worte, Worte, Worte.

[Repräsentant der Hochländer] (empört): Brauchen Sie etwas Handfesteres? Wir wissen mit Sicherheit, dass die Insulaner eine Expedition vorbereiten, um diese Videos zu finden, zu veröffentlichen und so ihr ganzes Volk auf uns zu hetzen.

[Atta]: Ich weiß noch etwas anderes. Es gab dreiundzwanzig tote Insulaner in der Polarstation und nur fünf von uns. Das Video liefert den Grund dafür.

Markiere Kästchen **J** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2143**.

## PROTOKOLL 2080:

### UNLEASHED PARADISE

**Chronik: Unleashed Paradise, Teil 1**

Wir gehörten zur Besatzung der ISS Vanguard, dem ersten interstellaren Raumschiff der Erde. Zusammen mit Hunderten von anderen Besatzungsmitgliedern hatten wir das Ziel, unsere Flotte zu retten, die irgendwo in der endlosen Weite des Alls verloren war, bis wir uns entschieden, einen größeren Plan zu verfolgen. Wir wollten die Herausforderung annehmen, die uns von den Erbauern hinterlassen worden war, und verließen die Vanguard, um eine neue Gemeinschaft zu gründen und uns auf unsere eigene Entwicklung zu konzentrieren. So konnten wir die Chancen erhöhen, die einzig wahre Antwort auf die Bedrohung des Universums zu finden.

Jedes Besatzungsmitglied kann 1  erneuern.

## PROTOKOLL 2082: ECLECTIC HAVEN

Wenn sich mindestens 1 Missionskarte auf der Planetenkarte befindet, lies **Protokoll 2089**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2092**.

## PROTOKOLL 2083: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Unsere Techniker werden immer besser darin, praktische Ausrüstung herzustellen. Wir sollten sie weiter Erfahrung sammeln lassen, dann werden sie neue Ideen haben.

Verschiebe Karte **C04 (Inventarausbau)** von „Produktionsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2084:

### UNLEASHED PARADISE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, den Kolonisten des Versorgungszentrums geht es relativ gut. Wir haben den Ansturm der Dschungelkreaturen abgewehrt. Nun wird es Zeit, sie zum Lander und in Sicherheit zu bringen.

[**CAPCOM Vultor**]: Halten Sie weiter die Augen offen, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Natürlich.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2200**.

Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P287**.

**Hinweis:** Nutze die restliche Zeit, um die Rettung der restlichen Erdlinge vorzubereiten und mehr über den Planeten herauszufinden.

## PROTOKOLL 2085: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Scheiße, sehen Sie mich an! Sehen Sie mich an! Sind Sie noch da?

[**Außenteam-Kommandant**]: Stoppen Sie die Blutung!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich versuche es, aber das sind ernste Wunden! Wir müssen zur Krankenstation! Schnell!

[**Außenteam-Kommandant**]: Notstartprotokoll aktiviert. Festhalten. Wir kommen zurück.

Wenn deine aktuelle Missionskarte **M12** ist, lies **Protokoll 2574**.

Anderenfalls lies weiter:

- Lege alle Sektionswürfel aus den Spezialfeldern und Sektor **3** in die Schachtel.
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27 (Planeten verlassen)** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2086: TRACHE'I

**Live-Feed: EKFM (Eiskontinent-Forschungsmission)**

[**Missionsleiter**]: CAPCOM, die Eiskontinent-Forschungsmission nähert sich ihrem Ende. Wir haben sowohl

die Polarstation als auch die Sendestation untersucht und einen Einblick in die lokale Fauna erhalten. Wir sehen uns auf der Journeyer.

Wenn Kästchen **J** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2176**.

Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2087: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

CAPCOM, hier spricht der Missionskommandant. Der Schlund wurde vernichtet.

Da die Bestie in einem großen Teil des Höhlensystems hauste, hätte der Einsatz konventioneller Waffen keine befriedigenden Ergebnisse gebracht. Ihre schiere Größe hielt uns außerdem davon ab, Sprengstoff einzusetzen, sodass wir schließlich ein tödliches Gift in ihre Wurzeln und Knollen injizierten. Das Gift breitete sich schnell im gesamten Stoffwechselsystem des Schlunds aus, woraufhin die Kreatur innerhalb nur weniger Stunden verstarb.

Ihre Sprossen sind zwar weiterhin aktiv, doch wir glauben, dass sie innerhalb der nächsten Tage absterben werden. Die Hauptquelle der Seuche ist damit ausgeschaltet, und die Einheimischen können darauf hoffen, ihr Land säubern und wieder nutzen zu können. Unsere einzige Sorge gilt den Besuchern, die scheinbar Pläne mit dem Schlund hatten und den Tod der Kreatur nicht wollten.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **02**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 1 .
- Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.
- Wenn die Bedrohungskarte „Schlund und Triebe“ aufgedeckt ist, lege den Schlund-Aufsteller ab und drehe die Bedrohungskarte „Schlund und Triebe“ um.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P125**.
- Markiere Kästchen **A** und **C** in **Protokoll 2960**.
- Wenn Missionskarte **M05** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2064**.  
Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2088: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[**Repräsentant der Hochländer**]: Verehrter Gesandter, die Lage auf unserem Planeten ist alles andere als stabil. Es gibt einen lange schwelenden Konflikt zwischen diesen Verrätern von den Inseln und uns.

[**Atta**]: Verrätern?

[**Repräsentant der Hochländer**]: Leider. Wir haben versucht, Frieden zwischen unseren Völkern zu schließen, doch ohne Erfolg. Unsere letzte Initiative war der gemeinsame Bau der Polarstation, doch die elenden Insulaner haben die Bedeutung eines Friedens nie verstanden und die Gelegenheit genutzt, um uns anzugreifen.

[**Atta**]: Das klingt schrecklich.

[**Repräsentant der Hochländer**]: Es gibt einen Beweis für diesen Verrat. Unsere Wissenschaftler haben ihn in der Polarstation versteckt, bevor sie brutal erschossen wurden. Wollen Sie ihn sich ansehen?

[**Atta**]: Nun, vielleicht?

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2050**. Lies **Protokoll 2143**.

## PROTOKOLL 2089: ECLECTIC HAVEN

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27 (Planeten verlassen)** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2090: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Missionskommandant**]: Wie lautet unser Status?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Alle Systeme im grünen Bereich. Wir verringern die Geschwindigkeit des Landers.

[**Missionskommandant**]: Gut. Alle mal zuhören. Nur um das klarzustellen: Wir sind gleich in Eclectic Haven, einer Kolonie, die von intelligenten Spezies gegründet wurde, die sich Scrapheap nicht angeschlossen haben. Obwohl sie auf die Unterstützung einer Gemeinschaft von Besuchern zählen können, haben sie leider Probleme. Die größte Stadt versinkt im Chaos. Der Ostteil ist längst verlassen und wurde von Monstern überrannt. Es sieht nicht gut aus. Wir sind auf der Suche nach Hilfe hierhergekommen, doch jetzt müssen wir den Bewohnern hier helfen. Gibt es Fragen?

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2111**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Staub</b>	<b>Verstopfte Filter</b> Jedes Besatzungsmitglied 3  Wird durch  verringert.
	<b>Fehlfunktion</b>	<b>Ausrüstung überhitzt</b> <b>Wenn  mindestens 2 ist</b> , passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> lege 1 Ausrüstungskarte deiner Wahl ins „Arsenal“ zurück.
	<b>Hitzewelle</b>	Wähle eines: » <b>Durchstehen</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  » <b>Kühlung umleiten</b> Verliere 3 Vorräte. Wird durch  verringert.
	<b>Wunderschöne Dämmerung</b>	Wähle eines: » <b>Bewunderung</b> Jedes Besatzungsmitglied 2  » <b>Blindflug</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  .

## PROTOKOLL 2091:

### UNLEASHED PARADISE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[CAPCOM]: Wie ist die Lage?

[Außenteam-Kommandant]: Es ist jetzt schon eine Weile ruhig. Die Natur hat aufgehört, uns anzugreifen.

[Besatzungsmitglied 2]: Da ist ein Gebäude vor uns, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir nähern uns einer großen Struktur, höchstwahrscheinlich verlassen. Sie könnte zeremoniellen Ursprungs sein, aber das ist schwer zu sagen, da sie unter invasiven Ranken begraben ist. Wir gehen rein.

\*\*\* Schritte \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2] (entfernt): Sie werden das nicht glauben. Es ist ein Museum!

Erhalte 2 Alien-Tech-Hinweise.

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 2076**.

## PROTOKOLL 2092: ECLECTIC HAVEN

**Chronik: Alburt Wonrock**

Wir waren bewegt und stolz zugleich, die Journeyer im Landedock unserer guten, alten Scrapheap landen zu sehen. Das Außenteam kehrte von einer politisch brisanten Mission zurück, bei der ein tödlicher Feind vernichtet werden musste. Zum Glück konnte es wichtige Geschäftskontakte knüpfen, die unsere Zukunft absichern werden. Endlich können wir uns ausruhen und uns vielleicht nach einer weiteren Mission umsehen, um unsere Zukunft noch weiter abzusichern.

- Nimm Karte **C06** (Besucher-Vorraum) aus „Produktionsprojekte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **6** (Kolonien). Wenn Karte **N01** (Keine Kolonien!) in Platz 1 ist, entferne sie aus dem Spiel.
- Nimm Karte **Y14** (Persei 4) aus „Sternkarte“ und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.
- Entferne Landungskarte **L02** aus dem Spiel.
- Lies **Protokoll 2172**.

## PROTOKOLL 2093: EISRING-STATION

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **8–9** (Eisring-Station).
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K07**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K08**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2104**. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Kommunikation: Außenteam**

\*\*\* Entfernter metallischer Aufprall \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1]: Was war das?

[Besatzungsmitglied 2]: Noch ein Felsen. Nicht groß.

[Außenteam-Kommandant]: Gut. Wie weit sind wir weg?

[Besatzungsmitglied 2]: Etwas mehr als 200 Klicks entfernt. Schluss mit dem Weltraumschrott. Wir nähern uns langsam dem Asteroiden. Noch etwa fünf Minuten bis zur Landung.

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie sich das an. Ein Labyrinth von Asteroiden, die mit ... Röhren verbunden sind?

[Besatzungsmitglied 2]: Was für eine Arbeit das gewesen sein muss. Zu dumm, dass alles beschädigt wurde.

[Besatzungsmitglied 1]: Was ist hier nur geschehen?

[Außenteam-Kommandant]: Genau das werden wir herausfinden.

[Besatzungsmitglied 1]: Vier Minuten.

Platziere den Lander-Aufsteller und alle Besatzungsmitglieder in Sektor **9**.

Lies jetzt die Sonderregel „Eisring“ rechts auf der Planetenkarte.

Finde Missionskarte **M11** und platziere sie im Missionsplatz neben der Planetenkarte.

Finde die Optionale-Mission-Karte **M39** und platziere sie im Platz für Optionale Missionen neben der Planetenkarte.

Platziere Karte **P162** in Sektor **7**.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

**Hinweis:** Bei dieser Erkundung wirst du möglicherweise auf Hinweise stoßen, die sich auf Farbkombinationen beziehen.

**Nicht vergessen:** Der Lander-Sektor ist der Sektor, in dem sich der Lander-Aufsteller befindet.

## PROTOKOLL 2094:

### UNLEASHED PARADISE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Capcom]: Außenteam, was wird in dem Museum ausgestellt?

[Außenteam-Kommandant]: Nicht viel. Hauptsächlich Holoskulpturen und Präsentationen, aber die meisten sind inaktiv. Es gibt ein paar altmodische Tafeln mit ein paar Informationen darauf. Ich werde mir das ansehen.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Erhalte 1 

- Erhalte 2 Alien-Tech-Hinweise.

## PROTOKOLL 2095: ECLECTIC HAVEN

- A: Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2190**.

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* Marktgeräusche, Verkaufsgespräche \*\*\*

[Händler 1]: Hey, hey. Kommen Sie her! Hier, ich habe Batterien! Voll aufgeladen und so! Und hier sind Bilder vom Schlund, von der einzigen Person, die eine Begegnung mit ihm überlebt hat.

[Händler 2]: Hören Sie nicht auf diesen Betrüger! Der hat die Batterien schon seit der letzten Sturmsaison. Die sind wertlos. Hey, ich kann Ihnen Trinkwasser anbieten!

[Händler 3]: Die Stadt platzt aus allen Nähten und Sie verkaufen noch immer Souvenirs! Das ist mal naiv. Kommen Sie! Ich habe Munition im Angebot! Aller Art!

Die Spieler führen die nachfolgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft aus:

- 1 Missionsausrüstungskarte ins „Arsenal“ zurücklegen, um 2 Vorräte zu erhalten.

- 1 Kleine-Ausrüstung- oder Persönliche-Ausrüstung-Karte ins „Arsenal“ zurücklegen, um 1 Vorrat zu erhalten.

Dann endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2096: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

- Nichts passiert.
- Lies **Protokoll 2098**.

## PROTOKOLL 2097: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Ava]: Tamara, ich weiß nicht, was die Scrapheaper so brauchen, also ...

[Tamara]: Wo liegt das Problem?

[Ava]: Ich wollte die Halle der Abenteuer gestalten und die spektakulären Operationen des Außenteams präsentieren, aber ...

[Tamara]: Aber?

[Ava]: Aber vielleicht wäre ein Unterhaltungsbereich sinnvoller?

Nimm die Karten **F21** (Unterhaltungsbereich), **F22** (Halle der Abenteuer) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2098: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Okay, Team, die Energie ist wieder da.

[Besatzungsmitglied 1]: Wie wäre es dann, wenn wir ...?

[Außenteam-Kommandant]: Moment. Ich habe hier eine Nachricht der Journeyer. CAPCOM, hier Außenteam. Was gibt es Neues?

[CAPCOM]: Außenteam, Scrapheap meldet höchste Alarmstufe!

[Außenteam-Kommandant]: Was? Was ist passiert?

[CAPCOM]: Das kann ich jetzt nicht erklären. Wir schicken Evakuierungskapseln, um Sie aufzusammeln.

[Außenteam-Kommandant]: Evakuierungskapseln? Aber warum? Unser Lander ist voll funktionstüchtig und ...

[CAPCOM]: Aber er ist zu weit weg und wir brauchen alle Mann an Bord. Bereit machen für Evakuierung in exakt sechs Minuten. Ende.

[Außenteam-Kommandant]: Werden wir angegriffen?

[CAPCOM]: Noch nicht. Scrapheap hat einige große Raumschiffe am Rand des Sonnensystems entdeckt. Sie reagieren nicht. Die Journeyer wurde zurückbeordert und wir können Sie nicht hier zurücklassen.

[Außenteam-Kommandant]: Danke, CAPCOM. Wir machen uns für die Evakuierung bereit. Ende.

Lege Missionskarte **M11** ab.

Finde Missionskarte **M12** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 2099: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Lies **Protokoll 2228**.
- Lies **Protokoll 2357**.
- Lies **Protokoll 2229**.

## PROTOKOLL 2100: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Lies **Protokoll 2101**.
- Lies **Protokoll 2315**.
- Lies **Protokoll 2336**.
- Lies **Protokoll 2354**.
- Die Gespräche mit den Tetrarchen sind vorerst beendet. Du kannst einen anderen Charakter zum Reden auswählen.

## PROTOKOLL 2101: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Trache'i]: Tohn. Ich muss mit Ihnen über die Finanzen sprechen. Wir scheinen unterschiedliche Auffassungen von unseren Ausgaben zu haben.

[Tohn]: Stimmt. Sie wollen alles in die Forschung investieren.

[Trache'i]: Und wie sonst wollen Sie unsere Zukunft sichern und verbessern?

[Tohn]: Trache'i, wenn Sie ab und zu Ihr Labor verlassen würden, könnten Sie die Gefahren sehen, mit denen wir es zu tun haben. Es könnte der Punkt kommen, an dem unsere Existenz bedroht ist. Wir brauchen eine stabile Versorgung mit Sauerstoff, Nahrung und Ressourcen. Wir brauchen ...

[Trache'i]: Warum ist Ihnen das so wichtig, Tohn? Sie sind ein Besucher. Sie können jederzeit zu Ihrer Heimatwelt zurückkehren.

[Tohn]: Nein, das kann ich nicht.

[Trache'i]: Und warum nicht?

[Tohn]: Weil dann mein ganzer Kampf hier umsonst war. Ich wünschte, Sie könnten dasselbe sagen, Trache'i.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Die Zukunft zu retten, ist wichtiger. Tohns Idee unterstützen:** Erhalte 1  und lies **Protokoll 2039**.
- » **Scrapheaps aktuelle Entwicklung ist genauso wichtig. Trache'is Idee unterstützen:** Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3), erhalte 1  und lies **Protokoll 2227**.

## PROTOKOLL 2102:

**UNLEASHED PARADISE**

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir nähern uns einem Objekt, das früher einmal ein Raumschiff war.

[CAPCOM]: Können Sie das bitte näher ausführen?

[Außenteam-Kommandant]: Es ist mit invasiven Ranken überwuchert, die teilweise den Rumpf durchdrungen haben. Ein totes Schiffswrack.

[Besatzungsmitglied 2]: Da ist eine Plakette.

[Außenteam-Kommandant]: Was steht da drauf?

[Besatzungsmitglied 2]: Das ist Englisch. „Die Tapferkeit. Die Dankbarkeit. Der Neubeginn.“ Das Schiff ist ein Denkmal, Kommandant. Ein Denkmal ihrer Kolonie.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Lies **Protokoll 2076**.

## PROTOKOLL 2103: TRACHE'I

Wenn das Kästchen **D** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2121**.

Wenn das Kästchen **I** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2118**.

Wenn Kästchen **E** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2107**.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2114**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2139**.

## PROTOKOLL 2104: EISRING-STATION

Überprüfe, ob beide Kästchen in **Protokoll 2096** markiert sind. Ist dies der Fall, lies **Protokoll 2108**. Anderenfalls lies **Protokoll 2113**.

## PROTOKOLL 2105:

**UNLEASHED PARADISE**

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben die Überreste der Kolonie erreicht. Hier ist alles vollkommen mit dicken Ranken überwuchert. Ohne schwere Ausrüstung kommen wir da nicht durch. Ich glaube, die sind giftig.

- Wenn mindestens 2 Marker in Sektor **1** liegen, entferne alle Marker aus diesem Sektor und platziere Karte **P282** auf allen Karten in diesem Sektor. Wenn Karte **P282** (Überwuchertes Versorgungszentrum) sich bereits in Sektor **1** befindet, wirft jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor .
- Wenn mindestens 2 Marker in Sektor **3** liegen, entferne alle Marker aus diesem Sektor und platziere Karte **P284** auf allen Karten in diesem

Sektor. Wenn Karte **P284** (*Überwuchertes Lagerhaus*) sich bereits in Sektor **3** befindet, wirft jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor

- Führe diesen Effekt für die Sektoren **2, 4 und 5** aus:  
Wenn mindestens 2 Marker in diesem Sektor liegen, entferne alle Marker aus diesem Sektor und jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor

## PROTOKOLL 2106: ECLECTIC HAVEN

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

\*\*\* Windböen, knirschende Schritte,  
Rascheln trockener Blätter \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1]: Trockene Blätter und Wurzeln so weit das Auge reicht. Da kriege ich eine Gänsehaut.

[Missionskommandant]: Tote Pflanzen sind ein gutes Zeichen.

[Besatzungsmitglied 1]: Wie meinen Sie das?

[Missionskommandant]: Das bedeutet, wir sind auf der richtigen Spur. Wir kommen der Quelle des Problems langsam näher.

[Besatzungsmitglied 1]: Sie meinen den Schlund.

[Missionskommandant]: Ja. Den Schlund.

[Besatzungsmitglied 1]: Wo er sich wohl versteckt?

[Missionskommandant]: Die Einheimischen haben von einem Höhlensystem in der Nähe gesprochen. Dorthin soll der Schlund sich verkrochen haben.

[Besatzungsmitglied 1]: Und genau das zeigt auch der Scanner! Ich kann den Eingang sehen.

[Missionskommandant]: Also gut. Gehen wir rein und bringen wir es hinter uns!

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P124**.

## PROTOKOLL 2107: TRACHE'I

Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i

[Lander-Captain]: Wir haben die unterste Schicht der Stratosphäre erreicht. Übertragung wird eingeleitet.

[Atta]: Wir müssen ihnen genug Zeit zum Antworten geben. Das Besondere am Erstkontakt ist, dass es der erste Kontakt ist. Blöder Spruch, ich weiß.

[Lander-Captain]: Wie haben Sie diese Leute genannt?

[Atta]: Insulaner. Vorerst jedenfalls. Irgendwelche Einwände?

[Kommunikationsoffizier]: Nein.

[Atta]: In Ordnung. Teilen Sie ihnen ein paar der Erkenntnisse mit, die wir in der Eisstation gewonnen haben. Und heben Sie besonders hervor, dass wir in Frieden kommen und mehr über ihre Geschichte erfahren wollen.

[Kommunikationsoffizier]: Erledigt.

[Atta]: Jetzt können wir nur noch warten. Es ist ...

[Kommunikationsoffizier]: Wir haben eine Antwort. Es sind Landekoordinaten!

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2006**.

## PROTOKOLL 2108: EISRING-STATION

Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Ich bin froh, dass wir uns wieder der Eisring-Station nähern.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, ich auch. Normalerweise bedeutet eine unerwartet auftauchende Flotte von Alien-Schiffen eine Menge Ärger. Aber wer hätte ahnen können, dass diese Schiffe voller Verbündeter sind?

[Außenteam-Kommandant]: Diese Omnimodier sind wirklich interessant. Aber konzentrieren wir uns erst mal auf die Station.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Die Energie ist wieder da und es könnte sich dort etwas geändert haben.

[Außenteam-Kommandant]: Exakt. Wir müssen sie neu erkunden.

Platziere Karte **P165** in Sektor **7**.

Platziere Karte **P176** in Sektor **9**.

Finde Missionskarte **M13** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

Platziere den Lander-Aufsteller und alle Besatzungsmitglieder in einem beliebigen -Sektor.

Lies **Protokoll 2124**.

Nicht vergessen: Der Lander-Sektor ist der Sektor, in dem sich der Lander-Aufsteller befindet.

## PROTOKOLL 2109:

UNLEASHED PARADISE

Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Da drin ist etwas Lebendiges. Ich messe Bewegung!

[Außenteam-Kommandant]: Was immer es ist, räuchern wir es aus. Feuer!

\*\*\* Schussgeräusche \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Weg ist es. Was war das überhaupt? Irgendeine abartige Mischung aus Pflanze und Monster?

Lege die Bedrohungskarte „*Amphibische Blätterfalle*“ ab und entferne ihren Aufsteller.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P286**.

## PROTOKOLL 2110: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Wir müssen uns entscheiden, was im Augenblick wichtiger ist: Forschung oder Produktion.

Nimm die Karten **F10** (*Zusätzliches Labor*), **F17** (*Zusätzliches Montageband*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und lege die andere zu „Anlagenausbau“ zurück. Lies **Protokoll 2120**.

Der Ausbau der Produktions- und Forschungskapazitäten wird Scrapheap deutlich voranbringen.

Nimm die Karten **F10** (*Zusätzliches Labor*), **F17** (*Zusätzliches Montageband*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B) – je nachdem, welche vorhanden ist – und stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2111: ECLECTIC HAVEN

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **4–5** (*Eclectic Haven*).
- Bereite Bedrohungen vor:

- Wenn Kästchen **C** in **Log 2960** markiert ist, platziere die Bedrohungskarte „*Triebe*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere 1 *Trieb*-Aufsteller in Sektor **1** und 1 *Trieb*-Aufsteller in Sektor **3**.

- Anderenfalls platziere die Bedrohungskarte „*Schlund und Triebe*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere 1 *Schlund*-Aufsteller und 1 *Trieb*-Aufsteller in Sektor **1** und 1 *Trieb*-Aufsteller in Sektor **3**.

- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K04**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K03**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Finde Missionskarte **M04** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Mische alle Globale-Bedingung-Karten **G04** und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in „Globale Bedingungen“.
- Unter den Sektoren **1, 2, 3 und 4** siehst du ein spezielles Markerfeld. Dies ist das Kontaminierungsfeld, und während dieser Planetenerkundung werden durch manche Effekte Marker auf diesem Feld platziert. Lies hierzu die Spezialregeln unter den Sektoren **1, 2, 3 und 4**.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2112:

UNLEASHED PARADISE

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, die Lage ist kritisch. Die Kreaturen dreschen weiter auf unseren Lander ein! Sie haben noch nicht viel Schaden angerichtet, aber die Angriffe werden immer schlimmer! Ich mache mir große Sorgen um den Antrieb und hoffe, dass der Rumpf standhält.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen.

Wenn alle Kästchen markiert sind, lies **Protokoll 2189**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2113: EISRING-STATION

A

**Kommunikation: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Alle festhalten! Wir wagen noch einen Landeversuch.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, ich habe einen weiteren Asteroiden gefunden, auf dem wir sicher runtergehen können.

[**Außenteam-Kommandant**]: Geben Sie mir die Koordinaten und ein Bild.

\*\*\* **Elektronisches Piepsen** \*\*\*

[**Außenteam-Kommandant**]: Sieht gut aus. Was ist mit Weltraumschrott?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nicht viel.

[**Außenteam-Kommandant**]: In Ordnung. Alle anschnallen. Los geht's.

Wenn Kästchen **A** markiert ist, ersetze das SZ in Sektor **9** durch Karte **P001**.

Platziere den Lander-Aufsteller und alle Besatzungsmitglieder in einem beliebigen -Sektor.

Finde Missionskarte **M11** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

Lies **Protokoll 2124**.

## PROTOKOLL 2114: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[**Lander-Captain**]: Wir sinken unter die Wolken. Jetzt können wir dieses komische OWC-System anwerfen.

[**Atta**]: Komisch?

[**Lander-Captain**]: Das gesamte Universum nutzt Radiowellen zur Kommunikation.

[**Atta**]: Ha. Wissen Sie, wie lange die Erdlinge gebraucht haben, um das Rad zu erfinden? Oder wie lange es gedauert hat, bis mein Volk eine Sprache hatte? Lesen Sie es nach. Okay, senden Sie die Nachricht.

[**Kommunikationsoffizier**]: Erledigt.

\*\*\* **Roter Alarm** \*\*\*

[**Lander-Captain**]: Sie haben das Feuer eröffnet. Ausweichmanöver!

[**Atta**]: Ich hatte eine andere Begrüßung erwartet.

[**Lander-Captain**]: Anschnallen!

[**Atta**]: Senden wir die Nachricht trotzdem?

[**Kommunikationsoffizier**]: Ja, tun wir!

[**Lander-Captain**]: Es sind zu viele Raketen, um allen auszuweichen. Es wird ernst!

[**Atta**]: Alles klar. Lassen wir diese Heißsporne allein. Captain?

[**Lander-Captain**]: Volle Kraft. Captain, Mission abgebrochen.

Markiere Kästchen **H** in **Protokoll 2050**. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2115: SCHIFFSBUCH

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[**Tohn**]: Jedes neue Besatzungsmitglied sollte Kampftraining erhalten.

[**Ava**]: Wozu? Wir müssen Spezialkräfte ausbilden. Darauf sollten wir uns konzentrieren.

[**Tohn**]: Und was soll der Rest von uns im Ernstfall machen?

Nimm die Karten **F30** (*Halle der Erfahrung*), **F31** (*Halle der Veteranen*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2116: ECLECTIC HAVEN

**Offizielle Korrespondenz: Außenteam**

Journeyer, hier ist ein Statusbericht.

Bei unserer Erkundung der Slums sind wir auf jemanden gestoßen, der Wasser und Essensrationen verteilt. Die meisten Nahrungsmittelkisten waren mit dem Symbol der Besucher gekennzeichnet. Die wichtigste Wasserquelle in der Stadt, die auch als die Oase bekannt ist, scheint von den Trieben überrannt worden zu sein. Sie haben die Wasseraufbereitungsanlage beschädigt und so dafür gesorgt,

dass die Einheimischen nichts mehr zu trinken haben. Diese haben auch keine Möglichkeit, die Anlage zu reparieren oder überhaupt dorthin zu gelangen. Der Kampf gegen die Triebe und die Verteidigung ihrer Häuser verlangt ihre volle Aufmerksamkeit.

Sie haben uns um Hilfe gebeten und ich habe entschieden, ihnen zu helfen.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

Ersetze das SZ in Sektor **3** durch Karte **P129** (wenn sie noch nicht dort ist).

## PROTOKOLL 2117:

**UNLEASHED PARADISE**

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 2200** markiert ist, lies **Protokoll 2135**.

Anderenfalls lies weiter:

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir sind gescheitert. Verdammt, wir haben versucht, die Leute aus dem Versorgungszentrum zu retten, aber es hat nicht ...

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kommandant, wir haben eine Nachricht erhalten! Im Lagerhaus gibt es noch eine Gruppe Überlebender, die von einheimischen Lebensformen umzingelt ist.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wie schlimm ist es?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Sehr schlimm.

[**Außenteam-Kommandant**]: Dann dürfen wir keine Zeit verlieren. Wir müssen hin und versuchen, wenigstens diese armen Seelen zu retten.

Platziere Globale-Bedingung-Karte **G16** auf „Globale Bedingungen“.

Ersetze Missionskarte **M28** durch Missionskarte **M29**.

Wenn sich Karte **P282** (*Überwuchertes Versorgungszentrum*) bereits in Sektor **1** befindet, platziere Karte **P287** unterhalb dieses SZ.

Anderenfalls platziere Karte **P287** in Sektor **1**.

Platziere Karte **P285** in Sektor **7**.

Platziere die Bedrohungskarte „*Amphibische Blätterfalle*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den *Amphibische-Blätterfalle*-Aufsteller in Sektor **7**.

## PROTOKOLL 2118: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[**Lander-Captain**]: Diese Bastarde haben das Feuer eröffnet! Wir kommen zurück ...

[**Atta**]: Nein, nein!

[**Lander-Captain**]: Bei allem Respekt ...

[**Atta**]: Hören Sie, ich habe eine Idee! Weichen Sie weiter ihren Raketen aus und werfen Sie ihnen alles entgegen, was wir in der Polarstation gefunden haben.

[**Kommunikationsoffizier**]: Schon dabei!

[**Lander-Captain**]: Sie haben das Feuer eingestellt.

[**Kommunikationsoffizier**]: Eine eingehende Nachricht. Und hier ist die Übersetzung. Sie scheinen uns nicht zu trauen. Sie wissen, dass wir bei den Hochländern waren, und sie haben Angst, dass wir uns auf ihre Seite geschlagen haben.

[**Atta**]: Ich hasse solche Feindseligkeiten. Schickt ihnen folgende Nachricht: „Wir kommen von einem Weltraumkollektiv namens Scrapheap. Wir gehören keiner Seite an. Wir erkunden und lernen.“

[**Kommunikationsoffizier**]: Wird gesendet. Oh, und hier ist die Antwort. Sie, äh ... lassen uns landen, aber sie warnen uns auch, dass sie schießen werden, wenn sie herausfinden, dass wir für ihre Feinde spionieren.

[**Atta**]: Ich ziehe knallharte Offenheit der falschen Freundlichkeit der Hochländer vor. Captain, bringen Sie uns runter.

Markiere Kästchen **J** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2006**.

## PROTOKOLL 2119: EISRING-STATION

A  B  C  D  E

## PROTOKOLL 2120: GESCHICHTE

**Chronik: Alburk Wonrock - Der Schwarze Ritter**

Mit dem Verlust der ISS Vanguard verloren die Überlebenden zugleich auch ihre einzigartige Schwarzer-Ritter-Kommunikationstechnik und wurden so zu echten Gestrandeten.

Es gab viele Baupläne auf Scrapheap, und viele dort kannten die Technik in- und auswendig, doch ihre Versuche, sie nachzubauen, blieben erfolglos. Schon bald verloren selbst die hartgesottensten Optimisten ihren Glauben daran, jemals wieder zu ihren Heimatwelten Kontakt aufnehmen zu können, und eines Tages stellten sie die Versuche ein.

Doch die Lösung befand sich die ganze Zeit über vor ihrer Nase. Es war weithin bekannt, das Teile von Scrapheap aus dem Wrack der Vanguard bestehen, doch niemand erwartete, dort irgendetwas Neues zu entdecken. Und so war es für alle eine große Überraschung, als ein Suchteam auf einmal auf ein Geheimfach stieß, in dem sich ein leicht beschädigter Schwarzer-Ritter-Sender befand.

Es dauerte nur zwei Tage, den Sender zu reparieren und in Scrapheaps Kommunikationssystem einzubauen. In den Monaten darauf konnten die Techniker die Journeyer und die Lander mit funktionierenden Nachbauten des Schwarzen Ritters ausstatten.

#### Scrapheap-Aufzeichnungen: Der erste Kontakt mit den Erdlingen

[Vulter O'Really]: Houston, können Sie mich hören? Houston, hier ist Scrap... die Besatzung der ISS Vanguard. Wir senden vom Perseus-Arm.

[Tamara Woon]: Es sind mindestens 50 Jahre vergangen. Die NASA könnte aus Houston weg sein.

[Vulter O'Really]: Ja, das ist durchaus verstörend. Aber vorerst ...

[Houston]: Hier ist Houston. Wir können Sie hören, Vanguard.

**\*\*\* Plötzlicher Jubel, Freudengeschrei, ein Stuhl kippt um \*\*\***

[Tamara Woon]: Das glaube ich nicht!

[Vulter O'Really]: Äh ... Hallo, Houston! Hier ist ...

[Tamara Woon] (übernimmt): Houston, ich kann Ihnen gar nicht sagen, wie froh wir sind, Sie zu hören. Wir haben vor 50 Jahren den Kontakt verloren und es ist uns erst jetzt gelungen, unseren Schwarzen Ritter zu reparieren! Wie geht es Ihnen auf der guten, alten Erde?

[Houston]: Danke, Vanguard. Wann werden Sie wieder in unserem Sonnensystem sein?

[Tamara Woon]: Nun, nicht so bald. Um es kurz zu machen ... Die ISS Vanguard wurde zerstört und wir sind seitdem Gesträndete. Sie müssen uns zu Hilfe kommen, Houston.

[Houston]: Ja, verstanden, aber ich kann nichts versprechen.

[Tamara Woon] (schockiert): Was?

[Houston]: Wir sind kein Taxiunternehmen, Vanguard. Wir melden uns wieder bei Ihnen, sobald wir können.

[Tamara Woon]: Wann wird das sein?

[Houston]: Das weiß ich nicht. Passen Sie auf sich auf, Vanguard, und halten Sie uns monatlich über ihren Status auf dem Laufenden. Gut gemacht! Ende.

**\*\*\* Pause \*\*\***

[Vulter O'Really]: Haben Sie uns gerade einen Korb gegeben?

#### Freigegebene Scrapheap-Aufzeichnungen: Erster Kontakt mit den Idemiern

[Vulter O'Really]: An alle idemischen Schiffe, die dies hören. Hier spricht Scrapheap, eine Weltraumkolonie, die Kontakt mit raumfahrenden ...

[Idemier]: Scrapheap?

**\*\*\* Gedämpfte Freundenschreie \*\*\***

[Vulter O'Really]: Äh, ja.

[Idemier]: Der Name gefällt mir - Schrotthaufen. Er lässt eine Vielzahl von Interpretationen zu. Ist Ihre Kolonie wirklich heruntergekommen oder ist der Name nur ein Spaß?

[Vulter O'Really]: Äh ... ein bisschen von beidem, würde ich sagen. Tut mir leid. Das war eine unerwartete Frage.

[Idemier]: Ich war einfach nur neugierig. Sind Sie in Not, Scrapheap?

[Vulter O'Really]: Nein, es geht uns gut. Mehr oder weniger. Wir haben 50 Jahre in diesem Schrotthaufen überlebt, unser Leben ist daher also nicht in unmittelbarer Gefahr. Unser Verstand jedoch schon.

[Idemier]: Verstand?

[Vulter O'Really]: Bis jetzt waren wir davon ausgegangen, dass das Universum uns vergessen hat. Wir waren dabei, die Hoffnung zu verlieren.

[Idemier]: Ihre Offenheit berührt mich. Übermitteln Sie uns Ihre Koordinaten. Wir ändern den Kurs und werden in wenigen Wochen bei Ihnen sein.

**\*\*\* Ausbrechender Jubel \*\*\***

[Vulter O'Really]: Danke, idemisches Schiff. Vielen Dank!

#### Freigegebene Scrapheap-Aufzeichnungen: Erster Kontakt mit den Aerugoniern.

[Vulter O'Really]: An alle aerugonischen Schiffe, die uns hören können. Hier spricht Scrapheap, eine Weltraumkolonie, die Kontakt zu Kelu-8 wiederherstellen will. Unsere Position ist ...

[Aerugonier]: Hier spricht die Acheron. Scrapheap, wir kennen Ihre Position.

**\*\*\* Gedämpfte Überraschung \*\*\***

[Vulter O'Really]: Acheron, wir freuen uns, von Ihnen zu hören. Woher kennen Sie unsere Koordinaten?

[Aerugonier]: Wir haben Ihre Schwarze-Ritter-Nachricht zurückverfolgt und mit der letzten bekannten Position der ISS Vanguard in Korrelation gesetzt. Da war es nicht allzu schwer, Sie ausfindig zu machen.

[Vulter O'Really] (ungläubig): Wir, äh ... sind froh und verwundert zugleich, dass Sie sich die Mühe gemacht haben.

[Aerugonier]: Es befinden sich Aerugonier der Acheron unter Ihnen. Wir lassen Mitglieder unseres Clans niemals im Stich. Niemals.

[Besatzungsmitglied 1]: Selbst nach 50 Jahren Funkstille nicht?

[Aerugonier]: Was sind schon 50 Jahre, verglichen mit den Traditionen unseres Volks? Ein Botschafter und ein Team von Spezialisten sind bereits auf dem Weg zu Ihnen. Bis in Kürze.

Lies **Protokoll 2172**.

## PROTOKOLL 2121: TRACHE'I

Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i

[Lander-Captain]: Sie hören nicht auf zu feuern! Es wird immer schwerer, ihren Raketen auszuweichen! Wir sollten fliehen!

[Atta]: Warten Sie! Schicken Sie die Nachricht noch einmal! Und fügen Sie die Daten hinzu, die wir in der Polarstation gefunden haben.

[Lander-Captain]: Oh! Sie haben aufgehört. Wurde aber auch Zeit.

[Kommunikationsoffizier]: Und ich empfangen eine Nachricht. Es sind nur Landekordinaten. Und eine Warnung.

[Atta]: Eine Warnung? Statt einer Entschuldigung?

[Kommunikationsoffizier]: Ja. Sie drohen, uns zu töten, wenn sie herausfinden, dass wir für die Hochländer spionieren.

[Atta]: Nun, die Hochländer haben nichts Gutes über sie gesagt. Vielleicht lagen sie da nicht vollkommen falsch. Landen wir, Captain.

Markiere Kästchen J in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2006**.

## PROTOKOLL 2122: PROMISING LAND

Wandbilder: Promising Land

[Besatzungsmitglied 1]: Wo wollen Sie hin?

[Besatzungsmitglied 2]: Haben Sie es nicht gehört? Die Journeyer kommt zurück! Ihre Mission nach Promising Land war ein voller Erfolg! Und ich muss es irgendwie feiern! Ich habe da eine coole Idee für ein Wandbild im Kopf. Ein silberner Pfeil, der die graue und ockerfarbene Atmosphäre von Promising Land durchdringt und in die Leere hinaus zu unserer Station fliegt, die auf Neuigkeiten wartet!

[Besatzungsmitglied 1]: Cool! Der silberne Pfeil könnte künftig unser Siegesymbol sein, aber ich an Ihrer Stelle ...

[Besatzungsmitglied 2]: Tut mir leid, aber ich muss weiter. Es gibt noch mehr wie mich und nur wenig Platz zum Malen. Ich muss die beste Wand finden, die es gibt!

1. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!

Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.

2. Lies **Protokoll 2151**.

## PROTOKOLL 2123: BESUCHERWELT

Audioprotokoll Bauwerk

Kommt. Habt keine Angst, Neuankömmlinge. Entspannt Euch, während ich Euch eine Geschichte über unsere Mutter erzähle. Unsere Projekte mögen Euch verwirren oder sogar

beunruhigen, doch Ihr werdet ihren Ursprung schnell verstehen, denn es gibt eine bekannte Analogie. Wir nutzen andere Planeten benachbarter Dimensionen auf dieselbe Weise, wie Scrapheap seine Kolonien nutzt. Wir wählen immer zwei Planeten aus, mit denen wir eine Bindung eingehen – einen nutzen wir als Plantage und den anderen füllen wir mit der überschüssigen Energie aus unserer Dimension auf. Ich will Euch gern mit unserer Geschichte vertraut machen. Vor langer Zeit, als wir das Weltall bereisten, um das Erbe der Erbauer zu erfüllen, entdeckten wir die universelle Phasenverschiebung. Nach einer Reihe von Experimenten mit der anderen Dimension entschieden wir uns, eine eigene Welt zu erschaffen, so sicher und abgelegen, dass wir alles andere beinahe vergaßen. Wenn die ISS Vanguard uns nie erreicht hätte, wäre unser Volk wohl immer noch dort und wir hätten uns nicht aufgeteilt. Das war in der Tat ein trauriges Ereignis. Kommt, Neuankömmlinge. Eure Führung ist vorbei. Markiere das Kästchen in **Protokoll 2125**, ohne das Protokoll anzuwenden. Lies **Protokoll 2025** und triff eine andere Entscheidung.

## PROTOKOLL 2124: EISING-STATION

Finde die Optionale-Mission-Karte **M39** und platziere sie im Platz für Optionale Missionen neben der Planetenkarte.

Überprüfe, welche Kästchen in **Protokoll 2119** markiert sind.

- Wenn Kästchen **A** markiert ist, nimm einen nicht verwendeten roten Sektionswürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** (sind keine roten Sektionswürfel verfügbar, benutze stattdessen ein Zeitplättchen).
- Wenn Kästchen **B** markiert ist, nimm einen nicht verwendeten blauen Sektionswürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** (sind keine blauen Sektionswürfel verfügbar, benutze stattdessen einen Marker).
- Wenn Kästchen **C** markiert ist, nimm einen nicht verwendeten grünen Sektionswürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** (sind keine grünen Sektionswürfel verfügbar, benutze stattdessen  nimm bei Bedarf 1 aus dem Plättchenbeutel).
- Wenn Kästchen **D** markiert ist, nimm einen nicht verwendeten Gefahrenwürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39**.

Platziere dann Karte **P162** auf allen Karten in Sektor **6**.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

**Nicht vergessen:** Der Lander-Sektor ist der Sektor, in dem sich der Lander-Aufsteller befindet.

## PROTOKOLL 2125: BESUCHERWELT

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2194**. Anderenfalls lies weiter:

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Ich bin erstaunt, wie viele Ausgänge es hier gibt. Von hier aus gelangt man zu unendlich vielen Orten. Wer nicht weiß, wonach er sucht, der sollte lieber zweimal überlegen, bevor er mit dem Kopf voraus hindurchspringt.

Lies **Protokoll 2025** und triff eine andere Entscheidung.

## PROTOKOLL 2126: ECLECTIC HAVEN

**Chronik: Alburt Wonrock**

Die Expedition zur verseuchten Oase schien ein Meilenstein in unserer Allianz mit den Einheimischen zu sein. Und die bislang härteste Prüfung.

Die Waffen des Außenteams liefen heiß, als sie einen Trieb nach dem anderen kaputtgeschossen, und schon bald gab es keine Kreaturen mehr, die ihr tödliches Gift in den Boden pumpten. Unsere Besatzungsmitglieder waren erschöpft, durstig und übel zugerichtet, da die Triebe mit ihren Stacheln nach ihnen geschlagen hatten. Doch das war nur der Anfang eines größeren Projekts, da sie nun die Wasseraufbereitungsanlage wieder in Ordnung bringen mussten. Obwohl sie die nötige Ausrüstung hatten, brauchten sie beinahe acht Stunden, um alle Ranken zu beseitigen und die Anlage wieder zum Laufen zu bringen.

Aber es funktionierte. Alle Tests zeigten zweifellos, dass das Wasser trinkbar war, und der Klang der gurgelnden Rohre erfüllte ihre Herzen mit purer Freude.

- Erhalte 1 Vorrat.
- Erhalte 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P130**.
- Ersetze das SZ in Sektor **4** durch Karte **P131**.

## PROTOKOLL 2127: SCHIFFSBUCH

**[Atta]:** Verehrte Tetrarchen. Ich habe darüber nachgedacht, wie wir die Produktion steigern können, und möchte Ihnen ein paar meiner Ideen vorstellen. Einige menschliche und nicht-menschliche Besatzungsmitglieder besitzen bestimmte Fähigkeiten, die wir noch nicht zu unserem Vorteil einsetzen. Hier ist eine Liste meiner Vorschläge.

Nimm die Karten **F18** (*Technikkorridore*), **F19** (*Standardisierter Arbeitsplatz*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2128: BESUCHERWELT

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Ich bin froh, dass die einheimischen Besucher den alten Außenposten der Erdlinge nie zerstört haben. Das Außenteam sieht sich Archivaufzeichnungen vom Besuch der Vanguard an und sammelt Pflanzen, die hier wachsen. Sie besitzen eine interessante chemische Zusammensetzung. Trache'i wird sie lieben.

- Markiere das Kästchen in **Protokoll 2182**, ohne den Rest des Protokolls anzuwenden.
- Du kannst eine beliebige Anzahl von  verbrauchen, um 3 Besucherwissen je verbrauchtem  zu erhalten.
- Lies **Protokoll 2025**.

## PROTOKOLL 2129: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Missionskommandant]:** Das ist also der Schlund?

**[Besatzungsmitglied 2]:** Merkwürdig still für die größte Bedrohung auf dem Planeten.

**[Missionskommandant]:** Gut. Wir lassen das mit dem Weglaufen. Nehmen Sie die Plasmafackeln. Wir schneiden dieses fleischfressende Gemüse aus dem Boden.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Schon dabei!

\*\*\* *Metallisches Klicken und Zischen* \*\*\*

**[Besatzungsmitglied 1]:** Es ist raus und betäubt. Wir können es jetzt aus dem Krater ziehen.

**[Missionskommandant]:** Es könnte ätzend sein! Ziehen Sie Handschuhe mit Schutzbeschichtung an!

**[Besatzungsmitglied 1]:** Widerlich.

\*\*\* *Geräusch eines gezogenen Körpers, metallisches Klicken einer sich schließenden Containertür* \*\*\*

**[Besatzungsmitglied 1]:** Problem beseitigt.

**[Missionskommandant]:** Nicht ganz. Schauen Sie in den Krater. Wir scheinen nur den Teil des Monsters erwischt zu haben, der über dem Boden zu sehen ist. Da ist noch eine Menge unter der Erde, und die Bestie könnte nachwachsen.

Wenn deine aktuelle Missionskarte **M06** ist, lies **Protokoll 2150**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2131**.

## PROTOKOLL 2130: PROMISING LAND

**Chronik: Alburt Wonrock**

Die Tetrarchen waren am Boden zerstört, als sie vom Fehlschlag erfuhren, doch wenigstens kehrte unser tapferes Team sicher nach Hause zurück, und da die Journeyer noch intakt ist, haben wir die Hoffnung nicht aufgegeben, noch einmal dort zu landen oder woanders nach Ressourcen zu suchen. Leider hat sich die schlechte Nachricht herumgesprochen, sodass die Moral am Boden ist. Wir haben weniger Zeit als zuvor.

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Lies **Protokoll 2151**.

## PROTOKOLL 2131: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* *Wüstenwind* \*\*\*

**[Besatzungsmitglied 1]:** Wie geht es jetzt weiter, Kommandant?

**[Besatzungsmitglied 2]:** Wir müssen etwas tun. Die Probleme werden wiederkehren, bevor die Einheimischen überhaupt merken, dass sie weg waren.

**[Missionskommandant]:** Das ist wahr. Hören Sie zu. Wir sollten noch tiefer graben und das Ding aus dem Planeten brennen.

Erhalte 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2132: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Weltraumtraining**

[Trainer]: Also schön, Leute. Ich habe Ihnen soeben die Koordinaten eines Asteroiden gesendet, den wir passiert haben. Ihre Aufgabe ist es, zu ihm zu fliegen und den Lander auf ihm zu landen. Landen, nicht crashen.

[Besatzungsmitglied 2]: Aber wir haben so was noch nie gemacht!

[Trainer]: Es gibt eben immer ein erstes Mal.

[Besatzungsmitglied 1]: Sir, wir meinen es ernst. Bisher haben wir Landungen nur in einem Schwerkraftbrunnen trainiert. Nie in Schwerelosigkeit.

[Trainer]: Sie haben aber noch ein Ass im Ärmel. Auf dem Lander wurde ein neuer KI-Koordinator installiert. Aktivieren Sie ihn, wenn Sie sich dem Asteroiden nähern, und folgen Sie seinen Anweisungen.

[Besatzungsmitglied 1]: Dann ... testen wir hier also die KI? Nicht uns?

[Trainer]: Beides. Aber benutzen Sie Ihren Verstand und schätzen Sie die Situation selbst ein.

[Besatzungsmitglied 1]: Bin dabei, Sir. (zum Kollegen) Die bringen uns noch irgendwann um.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Verschiebe Karte **E18** (KI-Koordinator) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.
- Nimm 1 Besatzungsmitglied aus „Rastende Besatzung“ auf die Hand des dazugehörigen Spielers.

## PROTOKOLL 2133: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, passiert nichts.

- Lies **Protokoll 2528**.
- Lies **Protokoll 2134**.

## PROTOKOLL 2134: EISRING-STATION

**Inoffizielle Scrapheap-Missionschronik: Alburk Wonrock**

Während wir diesen Teil der verlassenen Station suchten, stieß das Außenteam auf einen kleinen roten Kristall und war wie gebannt von dessen seltenen optischen Eigenschaften, was nur beweist, dass trotz Jahrhunderten technischen Fortschritts viele intelligente Spezies von kleinen glänzenden Objekten besonders angezogen werden.

Nimm einen nicht verwendeten roten Sektionswürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** (sind keine roten Sektionswürfel verfügbar, benutze stattdessen ein Zeitplättchen).

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2119**.

## PROTOKOLL 2135:

### UNLEASHED PARADISE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, wir haben das Versorgungszentrum hinter uns gelassen und alle versammelten Überlebenden zum Lander geschickt. Jetzt helfen wir den Personen, die im Lagerhaus gefangen sind. Die einheimischen Lebensformen greifen uns weiterhin an, aber wir sind guter Dinge, sehr guter Dinge. Ende.

Erhalte 1 .

Platziere Globale-Bedingung-Karte **G16** auf „Globale Bedingungen“.

Ersetze Missionskarte **M28** durch Missionskarte **M29**.

Platziere die Bedrohungskarte „Amphibische Blätterfalle“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den Amphibische-Blätterfalle-Aufsteller in Sektor 7.

Platziere Karte **P285** in Sektor 7.

## PROTOKOLL 2136: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* **Unruhiges Gemurmel einer Menge** \*\*\*

[Missionskommandant]: Wir sind gerade von Ihrer Oase zurückgekehrt. Die giftigen Pflanzen sind für immer fort und Ihre Wasseraufbereitungsanlage ist einsatzbereit.

[Einheimischer 1]: Wie ist das möglich?

[Einheimischer 2]: Sollen wir Ihnen das wirklich abnehmen?

[Missionskommandant]: Wenn Sie Zweifel haben, kann ich auch etwas von dem Wasser trinken, hier vor ihnen!

[Einheimischer 1]: Sie könnten ein Gegengift genommen haben.

[Einheimischer 2]: Wenn wir sterben, gehören all unsere Ressourcen Ihnen.

\*\*\* **Wütende Rufe** \*\*\*

[Repräsentant der Unabhängigen]: Ruhe! Hören Sie mir zu!

\*\*\* **Stille** \*\*\*

[Repräsentant der Unabhängigen]: Sie kennen mich gut. Ich spreche für die Unabhängigen, und glauben Sie mir, wenn ich sage, dass diese Ankömmlinge Ihnen nichts tun wollen. Wir kennen uns bereits und sie haben uns dabei geholfen, unser Versteck und unsere Nachschubwege zu sichern. Wir haben keinen Grund, an ihren Absichten zu zweifeln, und das sollten Sie ebenfalls nicht.

[Einheimischer 1] (ungläubig): Aber sie sagen, sie hätten die Wasseraufbereitungsanlage repariert.

[Repräsentant der Unabhängigen]: Was bedeutet, dass sie es tatsächlich getan haben. Es gibt also wieder Trinkwasser.

Lies **Protokoll 2140**.

## PROTOKOLL 2137: GESCHICHTE

Unser Abenteuer nimmt hier ein Ende. Wir hoffen, dass du Spaß hattest, den Weltraum rund um Scrapheap zu erkunden und die Geschichte zu erleben, die sich durch deine Entscheidungen entwickelt hat. Vielen Dank, dass du Tödliche Grenze gespielt hast!

## PROTOKOLL 2138: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Die aktuelle Lage in der Stadt ist problematisch.

Wir haben einen Straßenmarkt besucht, auf dem die Einheimischen ihren letzten Besitz verkaufen. Die Leute sitzen auf dem Boden und versuchen, die wenigen Passanten davon zu überzeugen, die paar Dinge zu kaufen, die sie anbieten. Wir müssen die Mission zum Erfolg bringen, denn das wird der Stadt helfen.

Ende.

Die Spieler führen die nachfolgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft aus:

-  + , um 2 *Alien-Tech*-Hinweise zu erhalten.
- , um 1 Sektionskarte zu ziehen.
- Lege 2 Sektionskarten ab, um 1  zu erneuern.

Dann endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2139: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[Kommunikationsoffizier]: Die Nachricht wird gesendet, Gesandte.

[Atta]: Gut.

\*\*\* **Roter Alarm** \*\*\*

[Kommunikationsoffizier]: Raketen! Die Insulaner beschießen uns!

[Lander-Captain]: Alle anschnallen! Ausweichmanöver!

[Atta]: Was im Namen der Leere ist in sie gefahren? Offizier, wiederholen Sie es, bis sie zur Besinnung kommen.

[Lander-Captain]: Ich glaube, dass die Nachricht angekommen ist. Der Beschuss lässt nach. Ihre Waffen sind veraltet, aber sie hätten unseren klapprigen Lander trotzdem irgendwann erledigt.

[Atta]: Warum haben sie überhaupt das Feuer eröffnet?

[Kommunikationsoffizier]: Wir haben ihre Antwort erhalten. Sie entschuldigen sich für den Beschuss, aber sie haben uns für Hochländer gehalten. Wir haben Landekoordinaten empfangen.

[Atta]: Endlich. Dieser Erstkontakt ist echt anstrengend.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2050** und lies **Protokoll 2006**.

## PROTOKOLL 2140: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Es war ein hartes Stück Arbeit, die Einheimischen davon zu überzeugen, dass ihr Wasser endlich trinkbar ist, aber ich bin stolz,

sagen zu können, dass ihr Misstrauen jetzt gewichen ist. Sie haben das Wasser probiert und nun tanzen sie vor Freude auf den Straßen und feiern. Ein herrlicher Anblick!

Es gab viele Versprechen und einige kleinere Geschenke. Ich glaube, dass wir ab heute auf die Unterstützung der Einheimischen bauen können.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

Erhalte Einmalige Entdeckung **13**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 2960**.

## PROTOKOLL 2141:

### UNLEASHED PARADISE

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2200** markiert ist, lies **Protokoll 2146**.

Anderenfalls lies weiter:

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

**[Außenteam-Kommandant] (keuchend):** CAPCOM, wir haben das Lagerhaus erreicht und den Bereich gesichert, aber die hintere Wand war eingedrückt und das Dach eingestürzt. Die Wurzeln und Zweige eines Baums in der Nähe müssen die Bausubstanz geschwächt haben. Niemand hat diese Katastrophe kommen sehen. Es gibt keine Überlebenden.

Lege die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab.

Ersetze Missionskarte **M29** durch Missionskarte **M30**.

Wenn sich Karte **P284** (*Überwuchertes Lagerhaus*) bereits in Sektor **3** befindet, platziere Karte **P288** unterhalb dieses SZ.

Anderenfalls platziere Karte **P288** in Sektor **3**.

Ersetze SZ in Sektor **6** durch Karte **P289**.

## PROTOKOLL 2142: PROMISING LAND

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Lies **Protokoll 2144**.

Lies **Protokoll 2149**.

## PROTOKOLL 2143: TRACHE'I

**Aus Attas „Der allererste Kontakt“**

Das Bankett, das die Hochländer zu unserer Begrüßung aufgefahren hatten, war eine ziemlich peinliche Angelegenheit. Die Gastgeber präsentierten uns eine Sammlung handgewebter Banner und anschließend eine Vorführung, bei der sie Meditation und Tanz vereinten. Sie zeigten uns mit großem Pomp auch einige einheimische Pflanzen und Ressourcen, auf die die Einheimischen besonders stolz waren.

Während wir geduldig auf das Ende der Zeremonie warteten, machte die KI ein paar Fortschritte, und kurz darauf konnten beide Seiten ihre Punkte ziemlich eindeutig ausführen. Und dann geschah das Erwartete. Die Einheimischen versprachen, uns mit Ressourcen zu versorgen, wenn wir ihnen Militärtechnik liefern. Nur zur Verteidigung und zur Wahrung des Friedens, versteht sich.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Erhalte 1 . Dann lies **Protokoll 2147**.

## PROTOKOLL 2144: PROMISING LAND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteamleiter]:** Ich möchte Ihnen allen gratulieren. Der erste Teil unseres großen Projekts ist geschafft!

\*\*\* Applaus \*\*\*

**[Außenteamleiter] (fröhlich):** Ich freue mich darauf, unseren Freunden von Scrapheap davon zu berichten. Aber ...

**[Besatzungsmitglied 1]:** Warum muss es immer ein „Aber“ geben?

**[Außenteamleiter]:** Denken wir jetzt nicht daran.

\*\*\* Stimmen werden leiser \*\*\*

## PROTOKOLL 2145: ECLECTIC HAVEN

**Chronik: Alburton Wonrock - Eclectic Haven**

Die Besucher sind nicht leicht zufriedenzustellen, weshalb der Missionskommandant froh war, so schnell mit ihnen zu einer Einigung zu kommen. Doch schon bald erkannte das Außenteam, dass die Besucher unter großem Zeitdruck standen. Riesige Teile der Stadt lagen in Trümmern. Die Barrieren, die ursprünglich dafür gedacht waren, die Stadt

vor den Sandstürmen zu schützen, waren zerstört, und die Einwohner litten.

Seltsamerweise sagten die Besucher immer wieder, dass der Schlund nicht getötet werden sollte. Sie bestanden darauf, dass wir die Kreatur nur fangen, da sie spürten, dass sie sie zu Forschungszwecken brauchen würden.

Nicht alle von uns stimmten zu und manche baten den Missionskommandanten sogar, mit den Erntern in Kontakt zu treten - in der Hoffnung, dass sie die Bestie vernichten und die Stadt retten wollten.

Das und die plötzliche Ankunft des Boten der Ernter mit einem Gegenangebot brachten den Missionskommandanten zum Nachdenken.

Lege Missionskarte **M04** ab. Finde Missionskarte **M06** und decke sie auf.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P122**.

## PROTOKOLL 2146:

### UNLEASHED PARADISE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, das Lagerhaus war eine Kleinigkeit. Machen Sie sich keine Sorgen. Wir konnten durchbrechen und den Überlebenden helfen, den Ansturm der einheimischen Lebensformen abzuwehren. Wir bringen sie auf dem schnellsten Weg zum Land. Ende.

Erhalte 1 .

Lege die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab.

Ersetze Missionskarte **M29** durch Missionskarte **M30**.

Ersetze SZ in Sektor **6** durch Karte **P289**.

## PROTOKOLL 2147: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

**[Atta]:** Sag mal, Vultor, warum dreht sich im ganzen Universum immer nur alles um Waffen?

**[CAPCOM Vultor]:** Ist das ernst gemeint oder eine rhetorische Frage?

**[Atta] (seufzend):** Natürlich rhetorisch. Der Grund sind Angst, Gier und ein paar Weiterentwicklungen.

**[CAPCOM Vultor]:** Diese Hochländer wollen Militärtechnik, nicht wahr?

**[Atta]:** Nun, sie bieten eine Menge dafür. Viele wertvolle Ressourcen. Vor langer Zeit, als Scrapheap noch in Nöten war, hätten wir wahrscheinlich keine Sekunde gezögert.

**[CAPCOM Vultor]:** Und jetzt?

**[Atta]:** Jetzt haben wir eine Wahl.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

» **Die Technik teilen:** Lies **Protokoll 2163**.

» **Das Angebot ablehnen:** Lies **Protokoll 2167**.

## PROTOKOLL 2148: PROMISING LAND

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

Lies **Protokoll 2172**.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement. Anderenfalls setze das Schiffsmanagement fort.

## PROTOKOLL 2149: PROMISING LAND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteamleiter]:** Ich bin sicher, dass Sie alle die Bestien gesehen haben, die Gravitationskräfte einsetzen, um über dem Boden zu schweben. Wir nennen sie erst einmal Lithoidianer. Sie scheinen aggressiv genug zu sein, die Existenz der Kolonie zu bedrohen. Natürlich können wir das nicht zulassen.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Haben sie irgendwelche Schwachstellen?

**[Außenteamleiter]:** Wir werden ihre Schwächen schon bald herausfinden.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Schwachstellen oder nicht, wie wollen wir gegen sie kämpfen?

**[Außenteamleiter]:** Wir haben Sprengstoff. Und wir wissen, wo sich ihr Bau befindet. Die Lithoidianer scheinen in den Höhlen nordwestlich der Station zu leben.

[Besatzungsmitglied 3]: Worauf warten wir noch?

[Außenteamleiter]: Auf nichts! Es ist an der Zeit, dass wir planen, wie wir sie loswerden.

- Lege Missionskarte **M01** ab. Finde Missionskarte **M02** und Optionale-Mission-Karte **M03** und decke sie auf.
- Platziere Karte **P106** in Sektor 1.
- Erhalte 4 Vorräte.
- Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2053**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2150: ECLECTIC HAVEN

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Das war leicht, Kommandant.

[Missionskommandant]: Ja. Leicht. Und jetzt müssen wir zurück zu den Besuchern, den Schlund übergeben, und hoffen, dass sie sich an ihre eigene Abmachung halten. Sie versprachen uns wertvolle Handelsverträge.

[Besatzungsmitglied 1]: Die Besucher lügen nicht.

[Missionskommandant]: Aber sie sind dafür bekannt, die Wahrheit manipulieren zu können. Aktivieren Sie jetzt den Kran. Heben wir das Gemüse auf den Rover.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **02**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 1 *Seltsame-Flora*-Hinweis.
- Erhalte 2 *Seltsame-Flora*-Hinweise.
- Platziere einen Marker auf Missionskarte **M06**.
- Lege den Schlund-Aufsteller ab und drehe die Bedrohungskarte „Schlund und Triebe“ um.

**Hinweis:** Du kannst den Schlund nach wie vor töten, aber das wird die Besucher erzürnen.

## PROTOKOLL 2151: PROMISING LAND

Chronik: Alburton Wonrock

Ich hatte mich immer um die Journeyer gesorgt, dieses klobige Stück Schrott, das wir Scrapheaper so zu schätzen gelernt hatten. Die Existenz der Kolonie hängt allein von diesem Schiff ab und sein Verlust hätte die meisten unserer Verbindungen zum Rest des Universums gekappt.

Ich war erleichtert, als ich erfuhr, dass unsere Scrapheap-Techniker mit der Arbeit an einer Reihe einfacher Raumschiffe begonnen haben, damit wir Waren von den Kolonien herbeischaffen können. Die gute, alte Journeyer könnte möglicherweise bald ihre letzte Fahrt antreten.

- Lege alle Optionalen Missionen ab.
- Wenn sich mindestens 1 Missionskarte auf der Planetenkarte befindet, öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement. Anderenfalls lies weiter.
- Zähle die -Symbole in den Sektoren **3**, **6** und **8**:
  - **0–2**: Nimm Karte **N02** (*Promising Land*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.
  - **3**: Nimm Karte **N03** (*Promising Land*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.

Lies **Protokoll 2148**.

**Hinweis:** Keine Sorge, falls du noch nicht alle Einmaligen Entdeckungen gesammelt hast. Du wirst noch eine weitere Gelegenheit haben, sie zu erhalten.

## PROTOKOLL 2152: ECLECTIC HAVEN

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam, Eclectic Haven

[Ernter]: Wen haben wir denn da?

[Missionskommandant]: Hallo. Ich möchte fragen, ob das Angebot noch steht.

[Ernter]: Den Schlund zu töten und seine Triebe zu fangen, um lukrative Verträge und Ressourcen zu erhalten? Ja, tut es. Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Den Auftrag der Händler erfüllen (nur wenn Missionskarte M05 nicht aufgedeckt ist):** Lege alle Missionskarten, die keine Optionale-Mission-Karten sind, ab. Finde Missionskarte **M05** und decke sie auf. Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2960** (wenn es noch nicht markiert ist).
- » **Ihnen sagen, dass du den Auftrag erfüllt hast:** Lies **Protokoll 2205**.
- » **Weggehen.**

## PROTOKOLL 2153: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

Lies **Protokoll 2528**.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2154:

UNLEASHED PARADISE

Live-Feed: Außenteamleiter

Ohne schwere Waffen werden wir nicht lange gegen die Lebensformen hier überleben. Ich trommle alle, die ich finden kann, zusammen, um von hier zu verschwinden.

Wenn sich Karte **P289** (*Letzte Hoffnung*) in Sektor **6** befindet, markiere das Kästchen in **Protokoll 2165** und lies **Protokoll 2165**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2165**.

## PROTOKOLL 2155: ECLECTIC HAVEN

Chronik: Alburton Wonrock – Eclectic Haven

Das Außenteam entdeckte faszinierende Spuren von intelligenten Lebewesen oder Fahrzeugen, einige mit Überresten verdorrter Triebe bedeckt, andere wiederum leicht zu erkennen. Sie führten das Außenteam zu einem gut getarnten Höhleneingang.

Das Team betrat die Höhle und sah sich dort einem Labyrinth von Hallen und Korridoren gegenüber, die eindeutige Anzeichen intelligenter Lebewesen aufwiesen. Nach kurzer Zeit trat dem Team eine Gruppe gut bewaffneter Einheimischer entgegen. Glücklicherweise einigten sich ihr Anführer und der Missionskommandant nach kurzem Zögern, miteinander zu reden.

Die Gruppe nannte sich die Unabhängigen. Sie waren Händler, die jenseits der Regeln der Stadt lebten und den Gefahren der Wüste allein trotzten. Sie baten den Kommandanten, ihnen beim Schutz ihrer Enklave und bei den Verhandlungen mit der Stadt zu helfen.

Erhalte 1 Vorrat.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P132**.

Ersetze das SZ in Sektor **7** durch Karte **P133**.

## PROTOKOLL 2156: STERNKARTE

Wenn sich Karte **N03** im Koloniekartenhalter (Schiffsbuch, Seite **7**) befindet, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

Offizielle Korrespondenz: Tamara Woon

Verehrte Tetrarchin,

die offizielle Gründung der Kolonie auf Promising Land ist nun sechs Monate her und es ist an der Zeit für einen ersten formellen Bericht.

Wir haben sämtliche Mineralienabbauanlagen erfolgreich errichtet und die lokalen Biomassevorkommen decken unseren Bedarf vollständig ab.

Auf der anderen Seite könnte es sein, dass die Kolonie die Nachfrage von Scrapheap nicht erfüllen kann. Die Vorkommen, die wir derzeit ausbeuten, scheinen kleiner als gedacht zu sein, und wir haben keine Möglichkeiten, woanders weitere Abbauanlagen zu errichten.

Sollten Sie also weitere Rohmaterialien benötigen, rate ich Ihnen dringend dazu, die Kolonie zu erweitern.

Mit besten Grüßen

Gouverneurin Jill Atashi

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Die Kolonie erweitern:** Lies **Protokoll 2158**.
- » **Die Kolonie unverändert lassen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2157: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Lies **Protokoll 2360**.

Lies **Protokoll 2355**.

Lies **Protokoll 2361**.

## PROTOKOLL 2158: STERNKARTE

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Ein Biomasse-Extraktionssystem vorbereiten (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 05 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2162** zu lesen.
- » **Den Bereich rund um die Kolonie erkunden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 09 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2226** zu lesen.
- » **Kolonie erweitern (nur, wenn du beide Einmaligen Entdeckungen 05 und 09 im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter (Schiffsbuch, Seite 31) hast):** Lege 1  ab, um Karte **N03 (Promising Land)** aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) zu nehmen und in den „Warten ...“-Umschlag zu stecken. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2159: ECLECTIC HAVEN

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Missionskommandant hatte keine Ahnung, ob man den Erntern trauen konnte, aber sie versprochen nahezu endlose Vorteile und schickten das Außenteam nach Osten in die Wüste.

Auf dem Weg konnte das Außenteam das Ausmaß des Schadens sehen, den der Schlund und seine Triebe in der Stadt angerichtet hatten. Viele Häuser waren zerstört und die Leute lebten in provisorischen Unterküften inmitten von Trümmern.

Alle waren tief bewegt von der Tragödie, mit der es die Einheimischen zu tun bekommen hatten, doch manche Mitglieder des Außenteams versuchten, dem Missionskommandanten zu erklären, dass der Kampf gegen riesenhafte Wüstenmonster jenseits ihrer Möglichkeiten läge. Sie deuteten an, dass sie zu den Besuchern zurückkehren würden, die vermutlich einen weniger militanten Ansatz verfolgten.

Das und die plötzliche Ankunft des Boten der Besucher mit einem Gegenangebot brachten den Missionskommandanten zum Nachdenken.

- Lege Missionskarte **M04** ab. Finde Missionskarte **M05** und decke sie auf.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P122**.

## PROTOKOLL 2160: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** ... und ich denke, das sollte reichen.

**[Unabhängige] (erstaunt):** Wirklich? Ich sehe nur ein paar Ständer und klitzekleine Sender daran. Wie soll damit die Station geschützt werden, von unseren Routen ganz zu schweigen?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Vertrauen Sie mir. Diese Sender werden alle sich nähernden Triebe mit Plasmastrahlen vernichten. Wir haben nicht genug, weil unsere Ressourcen knapp werden, aber die einzelnen Bauteile des Systems sind leicht herzustellen. Schon bald können Sie die Station und die Route sichern.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

- Wenn sich Karte **P133 (Verhandlungen)** in Sektor 7 befindet, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies **Protokoll 2184**.

## PROTOKOLL 2161:

### UNLEASHED PARADISE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, können Sie uns aufnehmen? Es ist hart hier, aber ... Kommen Sie, ich helfe Ihnen. Alles okay? Können Sie gehen?

**[Überlebender]:** Ich ... äh ... Ja, ich glaube schon.

**[Außenteam-Kommandant]:** Dann folgen Sie den anderen.

**[CAPCOM]:** Kommandant? Wie ist die Lage?

**[Außenteam-Kommandant]:** Wir eskortieren die übrigen Überlebenden zum Lander, aber der Dschungel spuckt immer mehr von diesen ...

**[Besatzungsmitglied 1]:** Da kommt noch einer!

**[Außenteam-Kommandant]:** Feuer!

\*\*\* **Feuersalve** \*\*\*

**[Außenteam-Kommandant]:** Erwischt! Weiter! Wir lassen niemanden zurück! CAPCOM, bis gleich!

Lege SZ-Karte **P289** ab.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.

Wenn du diesen Planeten verlassen möchtest, platziere jedes Besatzungsmitglied in Sektor 6 und lies **Protokoll 2165**. Anderenfalls setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 2162: STERNKARTE

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die silberne, unförmige Struktur, die auf dem Vulkan errichtet worden war, erwies sich für unsere junge Kolonie als unbezahlbar wertvolle Energie- und Wärmequelle und als Extraktionspunkt für Biomasse. Die Biomasse selbst basierte auf Lignocellulose und den Überresten einer Spezies, die an schuppige Gastropoden erinnerte und große Mengen Glutaminsäure produzierte.

Verschiebe Karte **05 (Acrylnitril)** aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2163: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

**[Atta]:** Verehrtes Volk der Hochländer, wir sind kein militantes Kollektiv, aber wir finden es wichtig, uns verteidigen zu können. Aus diesem Grund werden wir Ihre Forderungen erfüllen und Ihnen Militärtechnik im Tausch gegen bestimmte Ressourcen zugänglich machen, die wir Ihnen noch mitteilen werden.

**[Repräsentant der Hochländer]:** Ihre Entscheidung ist gerecht. Frieden ist unser einziges Ziel, und dank Ihrer Unterstützung dürfen wir auf eine bessere Zukunft hoffen.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2055**.

Wenn Kästchen **J** in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2176**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2164: PROMISING LAND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Der Boden ist mit toten Kreaturen übersät.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Unsere Wissenschaftler glauben, der Planet befindet sich in einer Abkühlungsphase, was diese Kreaturen das Leben gekostet hat.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Der Sensor zeigt organische Materie anderen Ursprungs.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Das interessiert mich.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Einen Moment noch, ich schließe gerade die Analyse ab ... Fertig. Es ist Lignocellulose.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Meinen Sie das ernst? Jetzt können wir mit wenig Aufwand Acrylnitril herstellen.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Sicher, aber suchen wir weiter. Vielleicht hat der Planet noch mehr auf Lager.

Erhalte 3 *Mikroorganismus*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P104**.

## PROTOKOLL 2165:

### UNLEASHED PARADISE

Wenn dieses Kästchen markiert ist, lege alle Nicht-Einmaligen Entdeckungen von der Lander-Tafel ab und lege Beförderungskarten zu „Beförderungen“ (Kartenbehälter A).

Lege die Missionskarten **M07** und **M30** ab. Dann:

- Wenn Kästchen **A** und **B** in **Protokoll 2200** markiert sind, lies **Protokoll 2178**.
- Wenn Kästchen **A** oder **B** in **Protokoll 2200** markiert sind, lies **Protokoll 2183**.
- Anderenfalls lies **Protokoll 2198**.

## PROTOKOLL 2166: BESUCHERWELT

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Oh, was für ein schwerer Fehler! Das Außenteam hätte nicht versuchen dürfen, am Ritual des Trinkens der Essenz der Mutter teilzunehmen. Als Außenweltler hatten wir kein Recht dazu. Die Besucher kochen vor Zorn!

Lies **Protokoll 2036** und triff eine andere Entscheidung.

## PROTOKOLL 2167: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

**[Atta]:** Verehrte Hochländer, es gibt einiges an Wissen,

das wir gern mit Ihnen teilen, aber unsere Militärtechnik gehört nicht dazu. Wir sind überzeugt, dass Ihr Volk in der Lage ist, den Frieden auf eine Weise zu sichern, die keine Bedrohung für das politische Gleichgewicht bedeutet.

**[Repräsentant der Hochländer]:** Und wir sind uns ebenfalls sicher, dass die lange Isolation im Weltraum Ihrer Fähigkeit, die Bedürfnisse anderer Völker einzuschätzen, nicht gutgetan hat. Wir fühlen uns missverstanden. Kontaktieren Sie uns nicht wieder, denn wir haben keine Zeit für Partner mit einem Herz aus Eis.

Wenn Kästchen J in **Protokoll 2050** markiert ist, lies **Protokoll 2176**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2168: ECLECTIC HAVEN

Wenn Kästchen C in **Protokoll 2960** markiert ist, lies **Protokoll 2177**. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besucher]:** Die Mutter hat Ihren Weg gesegnet, Neuankömmling.

**[Missionskommandant]:** Seid begrüßt. Wünscht die Mutter noch immer, dass der Schlund gefangen und zu Ihnen gebracht wird?

**[Besucher]:** Ja, das tut sie.

**[Missionskommandant]:** Äh ... Und sie ist noch immer bereit, uns für den Aufwand zu entschädigen?

**[Besucher]:** Die Mutter ist großzügig. Wir versprechen Ihnen Handelsabkommen. Und Hilfe für die Armen dieser Stadt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Den Auftrag der Besucher erfüllen (nur wenn Missionskarte M06 nicht aufgedeckt ist):** Lege alle Missionskarten, die keine Optionale-Mission-Karten sind, ab. Finde Missionskarte **M06** und decke sie auf. Markiere Kästchen B in **Protokoll 2960** (wenn es noch nicht markiert ist).
- » **Ihnen sagen, dass du den Auftrag erfüllt hast:** Lies **Protokoll 2262**.
- » **Weggehen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2169: PROMISING LAND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ich habe noch nie so einen Wind erlebt.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Das Radar zeigt noch einen weiteren Sturm an! Noch stärker als zuvor. Helfen Sie mir mit diesem Windbrecher!

**[Besatzungsmitglied 1]:** Das funktioniert nicht! Der ist zu schwach.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ja, deshalb will ich ihn auch mit diesen Stahlträgern verstärken.

**[Besatzungsmitglied 1]:** In Ordnung, versuchen wir es, aber ...

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ruhe jetzt und halten Sie das mal!

- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G02**.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P102**.
- Markiere Kästchen C in **Protokoll 2053**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2170: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Missionskommandant] (räuspert sich):** Wir freuen uns, dass Sie uns zu diesem Treffen eingeladen haben.

**[Ernter] (kichernd):** Die Zeit drängt, vor allem, wenn es ums Geschäft geht. Darum sind Sie doch hier, oder?

**[Missionskommandant]:** Wenn ich ehrlich bin, ja. Wir würden gern bei Ihnen einkaufen.

**[Ernter]:** Und wir wären sogar bereit, Ihnen etwas mitzugeben, im Tausch gegen ... sagen wir einen kleinen Gefallen.

**[Missionskommandant]:** Wir groß ist dieser kleine Gefallen?

**[Repräsentant der Besucher]:** Sie haben bestimmt schon vom Schlund gehört, einem Wüstenmonster, dass die Gegend hier mit seinen gefräßigen, halb intelligenten Trieben heimsucht. Wir haben alles versucht, um das Monster zu töten, aber es scheint unsere Möglichkeiten zu übersteigen. Darum wollen wir, dass Sie dies übernehmen und zusätzlich ein paar seiner Triebe einfangen. Sie könnten unsere Hydrofarmen mit Energie versorgen.

**[Missionskommandant] (resignierendes Seufzen):** Klingt nach einer harten Nuss.

**[Ernter]:** Ja, aber solange der Schlund am Leben ist, können wir die Stadt nicht wiederaufbauen, und die Leute leiden, glauben Sie mir.

**[Missionskommandant]:** Wir töten also das Monster und fangen seine Sprösslinge ein, und im Gegenzug machen Sie uns ein gutes Angebot und bauen die Stadt wieder auf? Lassen Sie mich kurz überlegen.

**[Ernter]:** Die Zeit drängt, vergessen Sie das nicht.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Ihr Angebot annehmen:** Lies **Protokoll 2159**.
- » **Um etwas Bedenkzeit bitten:** Nichts passiert.

## PROTOKOLL 2171: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Geräusch der Triebwerkskühlung, pneumatische Rampe senkt sich, laute metallische Schritte \*\*\***

**[Besatzungsmitglied 1]:** Da kommt unser Empfangskomitee.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Komitees, würde ich sagen. Es sind zwei. Warum stehen die so weit auseinander?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Die haben nicht gerade viel füreinander übrig. Das riecht nach Ärger.

**[Missionskommandant]:** Seien Sie still und lassen Sie mich nachdenken.

**\*\*\* Schritte verstummen \*\*\***

**[Besatzungsmitglied 1]:** Die Leute auf der linken Seite sind die Besucher. Die sind leicht reizbar. Sie werden beleidigt sein, wenn wir die andere Gruppe wählen.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Und die rechte Gruppe ist ein gemischter Haufen. Ich sehe Aerugonier, aber auch ein paar Idemier und Erdlinge. Das könnten die sogenannten Ernter sein, eine Gruppe, die Hydrofarmen betreibt. Sie scheinen ... verärgert zu sein. Zu welcher der beiden Gruppen sollen wir gehen?

**[Missionskommandant]:** Es gibt noch eine weitere Möglichkeit. Wir können an beiden Gruppen vorbeigehen und sie einfach ignorieren. Was darf es sein?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Zu den Besuchern gehen:** Lies **Protokoll 2221**.
- » **Zu den Erntern gehen:** Lies **Protokoll 2294**.
- » **Beide Gruppen ignorieren:** Lies **Protokoll 2342**.

## PROTOKOLL 2172: GESCHICHTE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Erhöhe die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Befindest du dich auf einer Planetenerkundung, entferne Landungskarte **L01** aus dem Spiel. Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

Jede Sektion nimmt 1 Standardwürfel aus der Schachtel und fügt ihn ihrem Sektionsbehälter hinzu. Befindest du dich auf einer Planetenerkundung, öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement. Anderenfalls setze das Schiffsmanagement fort.

Nimm Karte **R06** (*Speziesübergreifendes Training*) aus „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag. Lies **Protokoll 2300**.

## PROTOKOLL 2173: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Es gibt einen entscheidenden Durchbruch!

Die Unabhängigen haben ein Geschäft mit den Erntern abgeschlossen. Die Ernter dominieren die einheimische Wirtschaft und haben den Unabhängigen den Zugang zum Hauptmarkt eingeschränkt, und jetzt verhandeln beide Fraktionen über ihren Beitrag zum Wiederaufbau der Stadt, Handelsgrenzen und vieles mehr. Ihre Feindseligkeiten haben aufgehört und die Einheimischen versuchen wenigstens, sich zu vereinen.

Aber am wichtigsten ist uns, dass wir jetzt hohe Rabatte auf die dringend benötigten Ressourcen erhalten. Wir blicken einer besseren Zukunft entgegen.

Ende.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P121**.

Wenn sich Karte **P132** (*Verborgener Markt*) in Sektor **2** befindet, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies **Protokoll 2184**.

## PROTOKOLL 2174:

### UNLEASHED PARADISE

Die Geschichte von *Unleashed Paradise*: Zusammenfassung, Teil 2

Schon bald fanden wir den richtigen Planeten für unser Ziel und erhielten die Erlaubnis, uns dort niederzulassen. Widerwillig erhielten wir ein kleines Raumschiff und landeten auf unserer neuen Welt, bereit, die Technik der Erbauer zu nutzen, um die Umwelt zu verändern und ein wahres Paradies zu erschaffen.

Leider begingen wir irgendwann einen Fehler, den wir nicht sofort bemerkten. Irgendwie entwickelte das von uns geschaffene Ökosystem ein zu starkes Eigenbewusstsein und fing an, uns, seine Schöpfer, als überflüssig zu betrachten. Da fing der Krieg an.

Und wir sind dabei, ihn zu verlieren.

Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte.

## PROTOKOLL 2175: PROMISING LAND

Chronik: **Alburt Wonrock**

Die silberne, unförmige Struktur, die vom Außenteam errichtet worden war, erhielt später den Beinamen „der Ofen“ und erwies sich für unsere junge Kolonie als unbezahlbar wertvolle Energie- und Wärmequelle. Dank des Ofens waren die Kolonisten außerdem in der Lage, die extrahierte Biomasse für die Produktion synthetischer Materialien für Scrapheap zu nutzen. Die Biomasse selbst basierte auf Lignocellulose und den Überresten einer Spezies, die an schuppige Gastropoden erinnerte und große Mengen Glutaminsäure produzierte. Leider blieb nicht genug Zeit, um die Spezies eingehend zu erforschen und mehr über sie herauszufinden, wie es mit der ISS Vanguard möglich war.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **05**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 2 *Mikroorganismus*-Hinweise.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P109**.

## PROTOKOLL 2176: TRACHE'I

Aus **Attas** „Der allererste Kontakt“

Es gibt keinen bewohnten Planeten ohne Geheimnis oder Konflikt, und die meisten haben sogar beides.

Trache'i war da keine Ausnahme.

Der Planet war von zwei sich feindlich gesonnenen Völkern bewohnt, den Insulanern und den Hochländern. Der Planet verharrte in einem ständigen Zustand des kalten Kriegs, der ab und zu durch plötzliche Akte der Gewalt erschüttert wurde. Irgendwann schienen die beiden Völker eine Weile genug von dem Konflikt zu haben, und sie entschieden sich, gemeinsam eine Polarforschungsstation zu errichten. Doch dann brach auf einmal ein Streit zwischen den Wissenschaftlern beider Völker aus.

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 2055** markiert ist, lies **Protokoll 2181**.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2055** markiert ist, lies **Protokoll 2185**.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 2055** markiert ist, lies **Protokoll 2193**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2055**.

## PROTOKOLL 2177: ECLECTIC HAVEN

Chronik: **Alburt Wonrock**

Niemand sollte dem Außenteam schlechte Absichten oder einen Mangel an Enthusiasmus unterstellen, doch wahr ist auch, dass seine Mitglieder so gut wie keine Erfahrung im Kampf gegen eine Bestie wie den Schlund hatten. Da aufgrund der knappen Zeit keine Forschung möglich war, erwies sich das verabreichte Gift als zu stark, wodurch der Schlund schließlich verdorrte, was wiederum die Besucher verärgerte. Sie liebten das Außenteam wissen, dass sie nicht mehr willkommen waren, und der Missionskommandant verstand, dass die Ernter nun die einzige Hoffnung sein würden.

Lege alle Missionskarten, die keine Optionale-Mission-Karten sind, ab. Finde Missionskarte **M05** und decke sie auf. Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2960** (wenn es noch nicht markiert ist).

**Hinweis:** Du kannst die Mission für die Besucher nicht abschließen. Du musst die Ernter besuchen und ihr Angebot annehmen, um fortzufahren.

## PROTOKOLL 2178:

### UNLEASHED PARADISE

Gesprächsaufzeichnung: **Tetrarchenrat**

[**Tohn**]: Haben wir schon alle von ihnen gerettet?

[**Tamara**]: Es gab ein paar Tote, aber ja, das haben wir.

[**Tohn**]: Da bin ich aber erleichtert.

[**Ava**]: Wir alle. Ich hätte keine Gruppe von Erdlingen ihrem Schicksal überlassen.

[**Tamara**]: Und jetzt wurde unser Kollektiv durch eine Handvoll hart gesottener, fähiger Leute verstärkt. Manche wollen sogar unseren Sektionen beitreten.

[**Trache'i**]: Die Mission ist also beendet.

[**Ava**]: Ja, Trache'i. Das ist sie.

[**Trache'i**]: Dann können wir also wieder an die Arbeit?

[**Ava**]: Auf jeden Fall.

- Verschiebe die Karten **W53–W60** aus „Nicht verfügbare Besetzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“.
- Nimm Karte **S17** (*Erbauerkult*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Entferne Landungskarte **L09** aus dem Spiel.
- Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!
- Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
- Nimm Karte **Y27** (*Lambda Corvii*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2179: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Lies **Protokoll 2367**.

Lies **Protokoll 2467**.

Lies **Protokoll 2337**.

Lies **Protokoll 2443**.

Das Gespräch mit Elpenor'i ist beendet. Du kannst einen anderen Charakter zum Reden auswählen.

## PROTOKOLL 2180: ECLECTIC HAVEN

Gesprächsaufzeichnung: **Außenteam**

[**Besucher**]: Willkommen, Neuankömmlinge. Möge Mutter Euch den Weg in die Zukunft weisen.

[**Missionskommandant**]: Ich danke Ihnen. Der Segen Ihrer Mutter ist uns auf unserer beschwerlichen Reise willkommen.

[**Besucher**]: Ihre Manieren sind tadellos, Neuankömmling. Das freut mich, da wir bald miteinander ins Geschäft kommen werden. Haben Sie schon vom Schlund gehört?

[**Missionskommandant**]: Äh ... Soeben, ja.

[**Besucher**]: Es handelt sich dabei um eine mächtige Kreatur, die mit ihren Trieben die einheimische Bevölkerung viele Monate lang auf Trab gehalten und großen Schaden angerichtet hat. Aus geheimen Gründen ist der Schlund, wie er genannt wird, in den Augen der Mutter zu einem attraktiven Ziel geworden. Darum wollen wir, dass Sie ihn einfangen.

[**Missionskommandant**] (**schockiert**): Ich soll was?

[**Besucher**] (**kälter**): Ihn einfangen. Ihn lähmen und uns dann übergeben. Die Mutter will nicht, dass Sie ihm wehtun.

[**Missionskommandant**]: Und ... äh ... was springt dabei für uns raus?

[**Besucher**]: Wenn Sie die Kreatur ausschalten, werden die Einheimischen Ihnen für immer dankbar sein.

[**Missionskommandant**]: Wir brauchen Ressourcen, keine Dankbarkeit.

[**Besucher**]: Die sollen Sie auch bekommen. Aber fangen Sie erst den Schlund ein, und beeilen Sie sich. Niemand sollte mehr leiden müssen.

[**Missionskommandant**]: Ich werde das mit meinen Leuten besprechen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Ihr Angebot annehmen:** Lies **Protokoll 2145**.
- » **Um etwas Bedenkzeit bitten:** Nichts passiert.

## PROTOKOLL 2181: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[CAPCOM Vulter]: Wir haben die aufsteigenden Übertragungsballons gesichtet. Haben Sie die Nachricht von der Polarstation aus gesendet?

[Atta]: Ja, das haben wir. Beide Völker müssen die Wahrheit erfahren.

[CAPCOM Vulter]: Und? Haben sie die Wahrheit gut aufgenommen?

[Atta]: Einige der lautereren Wortführer der Hochländer nicht. Sie behaupteten, die Ballons wären eine Kriegslist, aber die überwiegende Mehrheit war schockiert genug, um weitere Antworten zu fordern. Sie sind verbittert und fühlen sich betrogen. Überall brechen Unruhen aus, aber die Polizei hält sich zurück. Die Regierung versucht, den wachsenden Konflikt einzudämmen, doch ihre Worte werden nicht gehört.

[CAPCOM Vulter]: Und die Insulaner?

[Atta]: Bis auf ein paar Kriegstreiber warten sie ab. Der Planet wird nicht mehr so sein wie vorher.

[CAPCOM Vulter]: Das ist die Folge der Wahrheit.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2055** markiert ist, lies **Protokoll 2185**.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 2055** markiert ist, lies **Protokoll 2193**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2055**.

## PROTOKOLL 2182: BESUCHERWELT



**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Die einheimischen Besucher sind nicht gerade wild darauf, uns zu helfen. Vielleicht sollte ich sie bestechen. Oder vielleicht kann das Außenteam sie mit seinem Wissen über die einheimischen Traditionen beeindrucken.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Sie mit eurem Wissen beeindrucken:** Lege 2 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2191** zu lesen.
- » **Ihnen die Pflanzen anbieten (nur, wenn Kästchen C am Anfang dieses Protokolls nicht markiert ist):** Lies **Protokoll 2191**.
- » **Woandershin gehen:** Lies **Protokoll 2025**.

## PROTOKOLL 2183: UNLEASHED

### PARADISE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tohn]: Haben Sie alle den Bericht gelesen? Es ist dramatisch.

[Tamara]: Tohn, beruhigen Sie sich.

[Tohn]: Wie könnte ich? Das Außenteam konnte 60 Prozent der Kolonisten retten. Warum nicht alle?

[Ava]: Weil sie keine Wunder vollbringen können.

[Tamara]: Und sie hatten den ganzen Planeten gegen sich. 60% sind viel. Sehr viel.

[Tohn]: Dennoch sollten wir unsere Rettungsprozeduren verbessern, oder ...

[Tamara]: Zunächst einmal sollten wir uns um die Überlebenden kümmern. Einige von ihnen sind in schlechtem Zustand, aber sie können vielleicht schon bald der Gemeinschaft helfen.

[Tohn]: Aber nicht ...

[Trache'i]: Sind wir hier fertig? Ich muss wieder an die Arbeit.

- Verschiebe die Karten **W53–W56** aus „Nicht verfügbare Besatzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“.
- Nimm Karte **S17 (Erbauerkult)** aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Entferne Landungskarte **L09** aus dem Spiel.
- Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!
- Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
- Nimm Karte **Y27 (Lambda Corvii)** aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2184: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Wir konnten Fortschritte mit einer weiteren Fraktion von Eclectic Haven erzielen – den Unabhängigen. Sie folgen den Gesetzen der Stadt nicht und scheinen ehrlich genug zu sein, um näher mit ihnen in Kontakt zu treten.

Die Ernter sind von dieser Entwicklung nicht begeistert, da sie unseretwegen ihre Monopole verloren haben.

Wir müssen ab jetzt vorsichtig sein.

Ende.

Erhalte 1 Vorrat.

Erhalte Einmalige Entdeckung **13**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2095**.

Markiere Kästchen **B** und **D** in **Protokoll 2960**.

## PROTOKOLL 2185: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[CAPCOM Vulter]: Unsere Sensoren haben eine Explosion von apokalyptischem Ausmaß auf einer unbewohnten Insel registriert. Ist das der Beginn eines Kriegs?

[Atta]: Der Beginn des Friedens.

[CAPCOM Vulter]: Wie das?

[Atta]: Die Insulaner zeigen die Möglichkeiten ihrer neuen Militärtechnik. Und unseren Quellen zufolge sind die Anführer der Hochländer verstört.

[CAPCOM Vulter]: Hoffen wir, dass sie jetzt zu einem Friedensvertrag bereit sind.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 2055** markiert ist, lies **Protokoll 2193**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2055**.

## PROTOKOLL 2186: PROMISING LAND

**Chronik: Alburton Wonrock**

Eine ohrenbetäubende Explosion erschütterte den Boden und kurz darauf schoben sich undurchdringliche Staubwolken vor die Sonne. Das Außenteam wusste jedoch, dass die Mission erfolgreich war. Ihre Sensoren konnten keine Lebenszeichen im Inneren entdecken.

Es war schwer zu sagen, wie viele Sprengladungen nötig gewesen wären, um etwas so Widerstandsfähiges wie einen Lithoidianer auszuschalten, von mehreren auf einmal ganz zu schweigen. Wir hofften außerdem, dass uns andere Lithoidianer nicht bedrohen würden. So sehr wir auch unsere Station beschützen wollen, so sehr wollen wir das einheimische Ökosystem nicht gefährden.

- Lege die Bedrohungskarte „*Lithoidianer*“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Erhalte Einmalige Entdeckung **01**.
- Lege Missionskarte **M02** ab.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.
- Wenn *Enger Pass* sich in Sektor **2** befindet, ersetze sie durch Karte **P000**.
- Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2053**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2187: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Ernter] (*empört*): Ich mache keine Geschäfte mit diesen Wüstenratten.

[Unabhängiger]: Sie nennen uns Ratten?

[Missionskommandant]: Hey, wir sind hierhergekommen, um Handelsbeziehungen aufzubauen.

\*\*\* *Allmählich ansteigender Jubel* \*\*\*

[Ernter]: Sicher. Aber was haben diese Schmuggler schon anzubieten?

[Unabhängiger]: Eine Menge.

\*\*\* *Der Ernter lacht* \*\*\*

[Ernter]: Gehen Sie zurück in die Wüste, wo Sie hingehören, und lassen Sie uns in Ruhe Geschäfte machen.

[Unabhängiger]: Wir haben einiges anzubieten. Und Sie werden uns anhören. Sehen Sie her.

\*\*\* *Schritte, Quietschen eines geöffneten Fensters* \*\*\*

[Missionskommandant]: Was ist das? Ein Aufstand?

[Unabhängiger]: Nein. Das sind alles Einheimische. Ihre Leute aus den armen Distrikten. Die Oasengruppe, wie Sie sie

nennen. Sie haben diese Leute zu lange links liegen gelassen. Hören Sie zu. Können Sie die Wut in ihren Stimmen hören?

\*\*\* Rufe aus der Menge \*\*\*

[Menge]: Un-ab-hängige!

[Unabhängiger]: Denken Sie über unser Angebot nach.

[Ernter] (höhnisch): Vielleicht.

Lies **Protokoll 2173**.

## PROTOKOLL 2188: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Elpenor'i]: Tetrarchen, ich habe recht gute Neuigkeiten. Hilfe ist unterwegs, aber es wird noch etwas dauern, bis sie eintrifft. In der Zwischenzeit werde ich auf Scrapheap bleiben. Sie und ich sollten reden und überlegen, wie es weitergeht.

Nimm Karte **B17** (Botschafter der Acheron) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2189:

**UNLEASHED PARADISE**

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, wir sind startklar. Der Lander hat einiges abbekommen, aber die wichtigsten Systeme funktionieren noch! Ich werde alle Proben und die gesamte Fracht abwerfen, um den Antrieb nicht überzustrapazieren, und mehr Überlebende aufnehmen.

Wir heben gleich ab. Drücken Sie uns die Daumen!

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **21** (Hangar-Kartenbehälter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

Markiere dann das Kästchen in **Protokoll 2165**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2190: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

Journeyer, hier spricht der Missionskommandant. Den Unabhängigen zu helfen, war eine gute Entscheidung. Da wir ihnen Zugang zum einheimischen Markt verschafft haben, haben sie uns gute Preise angeboten. Wir brauchen uns nicht länger um unsere Vorräte zu sorgen!

Ende.

Die Spieler führen die nachfolgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft aus:

- 1 Missionsausrüstungskarte ablegen, um 3 Vorräte zu erhalten.
- 1 Kleine-Ausrüstung- oder Persönliche-Ausrüstung-Karte ablegen, um 2 Vorräte zu erhalten.

Dann endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2191: BESUCHERWELT

**Kommunikation zwischen Tohn McMuts und Scrapheap**

Ava, Tamara, Trache'i, ich habe endlich einen Einheimischen gefunden, der mit uns kooperieren möchte. Er gab widerwillig zu, dass er einen seltsamen Vorfall beobachtet hat. Eine Gruppe von Besuchern brachte eine einzelne Person, vermutlich einen Kriminellen oder Verräter, zu den Dimensionsfenstern. Er hörte einen von ihnen davon sprechen, dass der Gefangene im Abwasser landen würde, wo alle Abfälle landen. Ich habe das starke Gefühl, dass es sich bei ihm um den Diplomaten handelt, den ich geschickt hatte. Wir müssen ihn finden.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2125**, ohne das Protokoll anzuwenden. Dann lies **Protokoll 2025** und triff eine andere Entscheidung.

## PROTOKOLL 2192: STERNKARTE

**Bericht: Trache'i, Projekt 242/12**

Der fragliche Mond besitzt eine dichte Atmosphäre, die die Wärme an der Oberfläche hält. Das Gestein an der Oberfläche ist reich an Mineralien, die hauptsächlich als Futtermittel für Mikroorganismen dienen. Für die Gründung einer Kolonie benötigen wir nur eine ausreichende Menge organischer Materie.

Du kannst 1 *Lebendes-Exemplar-* oder *Seltsame-Flora-Entdeckung* aus „Gesammelte Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) in ihr Deck zurücklegen. Wenn du dies tust, stecke Karte **N13** (*Sigma Velorum*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Anderenfalls erhalte 2 .

## PROTOKOLL 2193: TRACHE'I

**Live-Feed: Diplomatische Mission Trache'i**

[CAPCOM Vultor]: Warum machen Sie so ein langes Gesicht?

[Atta]: Die Hochländer haben uns belogen. Ich hätte es ahnen müssen, Vultor.

[CAPCOM Vultor]: Dich trifft keine Schuld. Ich hatte auch gedacht, dass sie an Frieden interessiert waren. Sie haben alle getäuscht.

[Atta]: Ich bin so ... müde. Die Hochländer haben unsere Technik benutzt, um ihr Militär aufzubessern. Sie greifen die Insulaner an, während wir sprechen.

Lies **Protokoll 2055**.

## PROTOKOLL 2194: BESUCHERWELT

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Es stehen zu viele Fenster zur Auswahl, darum habe ich die Auswahl auf die zwei wichtigsten Passagen begrenzt: die Plantage und die Energiedeponie. Die Rückkehr wird viel Zeit und Einsatz erfordern, darum dürfen wir keinen Fehler machen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Die Plantage besuchen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2211** zu lesen.
- » **Die Entsorgungswelt besuchen:** Lege 1 Besucherwissen ab, um **Protokoll 2214** zu lesen.
- » **Einen anderen Ort besuchen:** Lies **Protokoll 2025**.

## PROTOKOLL 2195: STERNKARTE

Wenn du Karte **N06** nicht im Koloniekartenhalter (Schiffsbuch, Seite **7**) hast, kannst du 1  und 1  ablegen, um Karte **N06** (*Eclectic Haven*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) zu nehmen und in den „Warten ...“-Umschlag zu stecken.

**Kommunikation zwischen Tamara Woon und Scrapheap**

[Ava]: Schön, von Ihnen zu hören, Tamara. Wie geht es Ihnen?

[Tamara]: Mir geht es gut, wobei die Schwerkraft hier mir ziemlich zu schaffen macht.

[Ava]: Und die Politik?

[Tamara]: Auch alles bestens. Das Geschäft brummt, aber seit die Konflikte vorbei sind, sind viele Söldner ohne Beschäftigung. Eine aerugonische Veteranin kam zu mir und hat nach einem Job gefragt. Können wir Verstärkung für die Sicherheitssektion gebrauchen?

[Ava]: Immer. Gib mir mal ihre Daten.

Du kannst 1 *Alien-Tech-Entdeckung* aus „Gesammelte Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) in ihr Deck zurücklegen. Wenn du dies tust, verschiebe Karte **E69** (*Veteran*) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Du kannst 1  ausgeben, um **Protokoll 2026** zu lesen. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2196: STERNKARTE

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tohn]: Sie „strahlen“. Das ist bei Erdlingen ein Zeichen der Freude, richtig?

[Tamara]: Ja, das stimmt. Ich freue mich. Ich habe gerade ein idemisches Pilgerschiff kontaktiert. Sie sind an einem nahe gelegenen Planeten mit reichen Metallvorkommen interessiert, genauso wie wir. Wir haben gerade die Details für die Gründung eines gemeinsamen Abbauunternehmens geklärt.

[Tohn]: Wir freuen uns schon darauf, unsere Erfahrung und Expertise mit ihnen zu teilen. Das haben Sie gut gemacht.

[Tamara]: Ich weiß!

Du kannst 2 Besatzungsmitglieder zuweisen, um Karte **N14** (*21 Delphini*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag zu verschieben.

Anderenfalls erhalte 2 .

## PROTOKOLL 2197: TRACHE'I

**Aus Attas „Der allererste Kontakt“**

Wir haben unser Bestes gegeben.

Ich habe persönlich jede Gelegenheit genutzt, den Einheimischen diesen ganzen Irrsinn auszureden, aber sie waren nicht mehr aufzuhalten.

Wir konnten den Krieg nicht verhindern.

Als unser Lander abhob, stand ich blind vor Tränen am

Fenster und sah, wie dieses einst so fruchtbare Land in Flammen aufging. Eine Stimme in meinem Kopf sagte immer wieder: „Das ist eure Schuld.“

Ja, es war unsere Schuld. Wir hätten uns nicht einmischen dürfen. Dann hätten wir nicht den zerstörerischsten Krieg entfesselt, den ich jemals erlebt habe.

Ich werde nie darüber hinwegkommen.

Nimm Karte **S12** (*Eine zerstörte Zivilisation*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2198:

### UNLEASHED PARADISE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[**Tamara**]: Will jemand etwas sagen?

[**Tohn**]: Ich glaube ...

[**Tamara**]: Nein, Tohn. Sie nicht. Ich will nicht hören, wie schrecklich die Rettungsaktion war und wie sehr es uns allen leid tun sollte.

[**Tohn**]: Aber das stimmt doch. Wir konnten von so vielen nur ein paar mitgenommene, verletzte arme Schäfchen retten, die vielleicht niemals wieder auf die Beine kommen.

[**Ava**]: Wir kümmern uns um sie.

[**Tamara**]: Ja, wir werden den Überlebenden helfen, wieder auf die Beine zu kommen. Sich wieder in den Alltag einzugliedern.

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Entferne Landungskarte **L09** aus dem Spiel.
- Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!
- Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
- Wenn KEINE Besatzungsmitglieder im Lander-Sektor sind, gehen der Lander und sein gesamter Inhalt verloren:
  - Lege die Hälfte der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab (abgerundet).
  - Öffne das Schiffsbuch auf Seite **21** (*Hangar-Kartenbehälter*) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Nimm Karte **Y27** (*Lambda Corvii*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2199: PROMISING LAND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam, Promising Land**

\*\*\* **Laute Schritte, Windböen** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hey, Leute! Hat jemand schon einmal so einen großen Krater gesehen?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, beeindruckend, aber ...

\*\*\* **Piepen eines elektronischen Geräts** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 2**] (**alarmiert**): Wusste ich's doch. Das ist kein Vulkankrater. Der Sensor hat Strahlungsspuren entdeckt.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Heilige Scheiße! Hat hier etwa jemand mit Atombomben herumgespielt?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Vielleicht haben wir ja deswegen keine Überbleibsel einer Zivilisation gefunden.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und nicht einmal Kleinstorganismen. Auf schwere atomare Schläge folgt ein atomarer Winter, das Todesurteil für komplette Ökosysteme.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja, aber ein Atomkrieg kann das Leben nicht komplett auslöschen, vor allem kein intelligentes. Wir hätten irgendwelche Spuren einer Zivilisation finden müssen. Ich habe da eine andere Theorie. CAPCOM? Hören Sie mich?

[**CAPCOM**]: Laut und deutlich.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Könnten Sie einen kurzen Oberflächenscan durchführen? Versuchen Sie, noch mehr Krater wie diesen hier zu finden.

[**CAPCOM**]: Schon dabei.

\*\*\* **Etwas später** \*\*\*

[**CAPCOM**]: Wir haben siebzehn ...

[**Besatzungsmitglied 3**]: Siebzehn!

[**CAPCOM**]: ... und das allein in dieser Hemisphäre.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Danke, CAPCOM. Okay, alles klar.

Dieser Planet war ein unbewohntes Atomtestgebiet.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wer da wohl dahintersteckt? Muss jemand sehr Mächtiges sein, würde ich sagen. Und verdammt wütend. Wir sollten ein paar Proben entnehmen. Vielleicht bringt uns das ja der Wahrheit näher.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **09**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 2200:

### UNLEASHED PARADISE

A: Du hast die Leute aus dem Versorgungszentrum gerettet.

B: Du hast die Leute aus dem Lagerhaus gerettet.

## PROTOKOLL 2201: PROMISING LAND

### Wandbilder

[**Künstler**]: Entschuldigung, Sir?

[**Erfahrenes Besatzungsmitglied**]: Ja?

[**Künstler**] (**aufgeregt**): Ich kenne Sie aus den Nachrichten! Sie waren doch bei der Mission auf Promising Land dabei, oder?

[**Erfahrenes Besatzungsmitglied**]: Ja, das stimmt. Lustig, dass Sie mich wiedererkennen. Das ist schließlich schon viele Jahre her.

[**Künstler**]: Es ist mir eine Ehre, Ihre Bekanntschaft zu machen! Eine große Ehre! Dürfte ich Ihnen etwas zeigen? Ihre Mission hat mich zu einem Wandbild inspiriert! Einem ganz großen, auf dem die Basis im geschützten Tal zu sehen ist! Würden Sie es sich einmal ansehen? Es ist gleich um die Ecke!

[**Erfahrenes Besatzungsmitglied**] (**leicht genervt**): Okay, kein Problem.

[**Künstler**]: Da ist es! Und? Wie finden Sie es?

[**Erfahrenes Besatzungsmitglied**]: Oha. Wissen Sie, die Kolonie ist bei Weitem nicht so prächtig wie hier dargestellt. Wesentlich einfacher mit höheren Mauern und einigen Kerben. Außerdem liegt eine dicke Staubschicht auf ihr. Wir haben nicht wirklich auf Schönheit geachtet.

[**Künstler**]: Aber gefällt es Ihnen?

[**Erfahrenes Besatzungsmitglied**] (**nach einer Pause**): Ja. Die Farben stimmen. Ich mag das Blau der Wasserbecken und den Grünton der Biomasse um die Basismauern. Erinnert mich daran, was wir dort alles erreicht haben. Danke.

[**Künstler**]: Ich danke Ihnen!

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P105**.

Platziere Karte **P107** in Sektor 7.

Lies **Protokoll 2142**.

## PROTOKOLL 2202: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Mein erster Kontakt mit Everquake stand unter keinem besonders guten Stern. Kaum hatten wir es geschafft, einigermaßen unversehrt zu landen, da fanden wir uns in einem undurchdringlichen Nebel wieder. Unsere Sensoren zeigten eine hohe Ammoniakkonzentration in der Luft an, die unsere Anzüge kaum herausfiltern konnten. Der Boden war feucht, die Vegetation rasiermesserscharf und ungenießbar, und die Sichtweite lag praktisch bei null.

Und als ich gerade dachte, schlimmer könne es nicht mehr werden, sahen wir zweibeinige, aufrecht gehende Kreaturen durch den Nebel flitzen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P147**.

Platziere die Bedrohungskarte „*Accidianer*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den *Accidianer*-Aufsteller in Sektor 3.

## PROTOKOLL 2203: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* **Geräusche einer Bergbaumaschine** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Gleich haben wir's. Weitergraben. Diese Anomalie gehört uns.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich weiß nicht, ob ich mich darüber freuen soll. Man könnte sie auch als tickende Zeitbombe bezeichnen.

\*\*\* **Die Bergbaumaschine hält an** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 2**] (**triumphierend**): Keine Sorge, Kommandant. Wir haben sie.

**[Außenteam-Kommandant]:** Okay, dann mal alle vorsichtig zurücktreten.

\*\*\* **Elektronischer Alarm** \*\*\*

**[Außenteam-Kommandant]:** Was ist denn das ...? Es ist die Höhle! Die Wände beben! Die Pumilionier hatten recht! Die Höhle stürzt gleich ein! Schnappen Sie sich den verfluchten Kristall und dann nichts was weg!

Erhalte Einmalige Entdeckung **O6**.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

Lege die SZ-Karte aus diesem Sektor ab.

## PROTOKOLL 2204: EVERQUAKE

- Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!  
Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2205: ECLECTIC HAVEN

Falls folgende Voraussetzungen nicht erfüllt sind, endet dieses Protokoll.

- Kästchen **C** in **Protokoll 2960** ist markiert.
- Es liegen 2 Marker auf Missionskarte **M05**.

Sind die Voraussetzungen erfüllt, lies **Protokoll 2248**.

## PROTOKOLL 2206: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Passen Sie gut auf, wo Sie hintreten. In diesem grünen Schleim will niemand landen.

**[Besatzungsmitglied 1] (Hüsternd):** Hey, Kommandant!

**[Außenteam-Kommandant]:** Was denn?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ich glaube, ich habe etwas gehört. Klang nach ... nassen Schritten?

**[Besatzungsmitglied 2] (veängstigt):** Runter! Runter! Sehen Sie was?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ja. Sieht aus wie ... ein Fuchs? Aber größer als ich und wahrscheinlich schwerer als wir drei zusammen.

**[Außenteam-Kommandant]:** Das sehe ich auch. Oh, verschwunden. Hoffentlich hat er uns nicht gesehen. Okay, Leute. Waffen entsichern und weitergehen. Wir lassen uns unsere Mission doch nicht von irgendeinem Sumpf-Eichhörnchen vermessen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P001**.

Platziere die Bedrohungskarte „*Vulpes Palus*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den *Vulpes-Palus*-Aufsteller in Sektor 1.

## PROTOKOLL 2207: EVERQUAKE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Lies **Protokoll 2213**.

Lies **Protokoll 2220**.

Lies **Protokoll 2223**.

## PROTOKOLL 2208: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, hier ist Lander 13. Wir setzen unseren Anflug fort. Alle Systeme einsatzbereit.

**[CAPCOM]:** Gut zu wissen. Weitermachen.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Die Dreizehn soll für Erdlinge eine Glückszahl sein.

**[Außenteam-Kommandant]:** Hoffen wir mal. Landung einleiten.

Beginne mit dem Landevorgang:

- Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
- Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.

- Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
- Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2210**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Aschewolken</b>	Jedes Besatzungsmitglied 7  . Wird durch  verringert.
	<b>Rauchschwaden</b>	Wende ein deinem  -Wert entsprechendes Ergebnis an:  <b>7+:</b> Nichts passiert. <b>6:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  . <b>4 oder 5:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  . <b>3 oder weniger:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  .
	<b>Turbulenzen</b>	Wenn du mindestens 4  und 4  hast: jedes Besatzungsmitglied  . Anderenfalls wähle einen dieser Effekte: » Jedes Besatzungsmitglied wirft  . » Lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ab.
	<b>Chance</b>	<b>Wenn du mindestens 6  hast,</b> vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack.

## PROTOKOLL 2209: BRINK

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Die ökologische Lage auf diesem Planeten ist katastrophal und wir müssen etwas dagegen unternehmen. Wenn wir das Ökosystem des Planeten nicht reparieren, wird die Kolonie niemals überleben. Irgendwelche Fragen?

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **10–11**.
- Finde die Missionskarten **M26** und **M40** und platziere sie in den Missionsplätzen neben der Planetenkarte.
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K13**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K14**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

**Hinweis:** In den Protokollen sind viele Hinweise zum Ökosystem und den Wechselwirkungen der SZ versteckt. Es wird empfohlen, sich für diese Erkundung sowie den möglichen Besuch des Planeten Notizen zu machen.

## PROTOKOLL 2210: BRINK

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2209**. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Okay, Leute. Kurze Einführung. Das Ökosystem des Planeten hat schwer unter atomaren Explosionen gelitten und es kann jede Sekunde noch schlimmer werden. Wir stehen kurz vor einer noch größeren Katastrophe.

Kurz gesagt, müssen wir versuchen, den Schaden zu beheben und die Umwelt wieder auf Vordermann zu bringen. Außerdem müssen wir eine nahegelegene zerstörte idemische Kolonie erreichen, herausfinden, was dort passiert ist, und dann versuchen, uns die Ruinen zunutze zu machen. Irgendwelche Fragen?

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **10–11**.
- Finde die Missionskarten **M23** und **M25** und platziere sie in dem Missionsplatz neben der Planetenkarte.
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K13**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K14**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2211: BESUCHERWELT

**Persönliches Protokoll: Tohn McMuts**

Die Plantage ist ruhig und ziemlich behaglich, aber der Diplomat ist nirgends zu finden. Es war reinste Zeitverschwendung, hierherzukommen, und die Dimension wieder zu verlassen, wird mir noch mehr abverlangt.

## PROTOKOLL 2212: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Was genau suchen wir, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Unser geologischer Scan aus niedriger Umlaufbahn hat zweifelsfrei ergeben, dass es in diesem Gebiet reiche Mineralvorkommen gibt, die über ein Höhlensystem leicht zugänglich sind.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich kann den Eingang sehen, Kommandant. Sieht aus, als wäre er repariert und verstärkt worden. Hier war schon jemand.

[Außenteam-Kommandant]: Schnell. Waffen entschleunigen. Wir gehen rein.

**\*\*\* Hallende, vorsichtige Schritte \*\*\***

[Besatzungsmitglied 1]: Irgendjemand hat diese Höhle gründlich erkundet. Sehen Sie die Deckenstützen? Alt, aber immer noch stabil. Und da? Jemand hat den Schutt weggeräumt.

[Besatzungsmitglied 2]: Waren wir das? Oder die Idemier? Oder etwa diese Alucinorier?

[Außenteam-Kommandant]: Dazu gibt es keine Aufzeichnungen. Pst! Hören Sie die Stimmen?

**\*\*\* Entfernte Stimmen und Maschinenbrummen \*\*\***

[Besatzungsmitglied 1] (eingeschüchtert): Wer auch immer die Höhle ausgebaut hat, ist immer noch hier.

[Außenteam-Kommandant]: Die KI kennt die Sprache nicht. Alle mal herhören: Prioritätenänderung. Wir treten gleich mit einer unbekanntem intelligenten Spezies in Kontakt.

Erhalte 1 Seltsame-Flora-Hinweis.

Bewege alle Besatzungsmitglieder aus den Sektoren 5, 6 und 7 in Sektor 4. Dann erneuert jedes Besatzungsmitglied 1 Sektionskarte.

Ersetze das SZ in Sektor 7 durch Karte P141.

Ersetze das SZ in Sektor 5 durch Karte P142.

Ersetze das SZ in Sektor 6 durch Karte P143.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P144.

## PROTOKOLL 2213: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Die Bäume sind nicht kräftig genug, um ein intelligentes Lebewesen zu halten! Und da, die Rinde blättert ab, wenn man sie berührt.

[Außenteam-Kommandant]: Dann vergessen wir das Klettern und schauen uns lieber mal um. Wir müssen eine Stelle für unsere Träger finden.

Erhalte 1 Seltsame-Flora-Hinweis.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor erneuert 1 Sektionskarte und zieht 1 Sektionskarte.

## PROTOKOLL 2214: BESUCHERWELT

**Scrapheap-Kommunikation: Tohn McMuts**

Es gibt einen Erfolg zu vermelden, meine Freunde. Ich habe der Wasserwelt einen Besuch abgestattet, auf der die hiesigen Besucher ihre Energie entsorgen. Ich dachte, sie wäre der perfekte Ort, um eine unliebsame Person loszuwerden. Es gelang uns schnell, unseren Diplomaten aufzuspüren, der glücklicherweise Aufklärungserfahrung hatte und lange genug in der feindlichen Umgebung überleben konnte, bis wir ihn gefunden hatten.

Mein Verdacht bestätigte sich. Der Diplomat wurde von einigen radikalen Besuchern angegriffen, die die sogenannten Verräter abgrundtief hassen und den Eindringling loswerden wollten. Unser Diplomat bedankt sich bei uns und würde gerne weiter in unseren Diensten bleiben.

Verschiebe Karte E68 (*Geschickter Diplomat*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Erhalte 1 Mikroorganismus-Hinweis.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2019**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2215: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Gerade sind die Scans der Journeyer reingekommen. Alle mal hergeschaut. Der Flusslauf hat sich wohl mehrmals geändert.

[Besatzungsmitglied 2]: Und zwar auch vor nicht allzu langer Zeit.

[Außenteam-Kommandant]: Das hilft uns weiter.

Wenn das Kästchen in **Protokoll 2283** markiert ist, lies **Protokoll 2217**. Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 Mikroorganismus-Hinweis.

Erhalte 3 Mikroorganismus-Hinweise.

## PROTOKOLL 2216: STERNKARTE

Erkundungsbericht: Atta

Verehrte Tetrarchen,

Die Tests haben ergeben, dass die von mir konstruierten Energieschilde zu schwach sind, um in den gefährlichen Sektionen des Asteroidengürtels Bergbau zu gestatten. Ich hoffe allerdings, dass Sie andernorts von meinen technischen Errungenschaften profitieren können.

Du kannst 1 Besatzungsmitglied zuweisen, um Karte E16 (*Energieschild*) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“ zu verschieben.

Anderenfalls erhalte 1 Blitz.

## PROTOKOLL 2217: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Zeigen Sie mir bitte noch einmal die 3D-Karte.

[Besatzungsmitglied 1]: Was haben Sie vor, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Also, ich habe mir überlegt ... Wir können zwar keinen kompletten Fluss umleiten, aber wir könnten versuchen, Mutter Natur hier zu helfen. Wie wäre es, wenn ein Flussarm hier entlang fließen würde?

[Besatzungsmitglied 1]: In Richtung des qualmenden Waldes?

[Außenteam-Kommandant]: Exakt.

Lege alle Zerstörungen aus den Sektoren 2 und 4 ab. Ersetze das SZ in Sektor 2 durch Karte P183 und das in Sektor 4 durch Karte P187.

## PROTOKOLL 2218: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

Okay, Leute, höchste Konzentration. Dieses eiskalte Vulkangestein wird uns nicht mehr vergessen. CAPCOM, Außenteam startbereit für den Test der Reflexbooster.

Du kannst 1 Besatzungsmitglied zuweisen, um Karte E17 (*Reflexbooster*) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“ zu verschieben.

Anderenfalls erhalte 1 Blitz.

## PROTOKOLL 2219: STERNKARTE

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Rettungsaktion der Journeyer war zwei Tage lang in aller Munde. Unsere Crew hatte ein kleines aerugonisches Spähfahrzeug gesichtet, das kraftlos am Rande seiner Reichweite flog. Der Rumpf des aerugonischen Fahrzeugs war von kleinen Asteroiden schwer beschädigt worden. Die aerugonische Besatzung, unter der es viele Verwundete gab, wurde im letzten Moment gerettet. Unsere aerugonische Gemeinde begrüßte die Überlebenden herzlich, und die allgemeine Gewissheit, dass Scrapheap einen nie im Stich lässt, war nie stärker.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Nimm Karte S18 (*Übermut*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2220: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Haben Sie jemals derart hübsche Maden gesehen? Sehen Sie nur, sie sind rosa-weiß.

[Besatzungsmitglied 1]: Schön, dass Sie Ihnen gefallen, aber wir sollten einen Stamm ohne Maden suchen. Ich glaube,

Ihre Lieblinge fressen die Bäume von innen heraus auf.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Da. Da ist ein Fleck trockene Erde mit einem großen Baum. Der sieht wurmfrei aus - vielleicht kann man ja sogar auf ihn hinaufklettern?

**[Außenteam-Kommandant]:** Wer meldet sich freiwillig zum Klettern?

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise ODER 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2221: ECLECTIC HAVEN

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Dieser Planet leidet unter verschiedenen Katastrophen, und seine Bevölkerung scheint zu allem Unglück auch noch gespalten zu sein. Es gibt Besucher, die der Meinung sind, der Planet sei von ihrer Mutter gesegnet worden und werde von ihr beschützt. Sie behaupten zwar, dem Planeten helfen zu wollen, sind aber machtlos gegenüber den zahlreichen Problemen. Sie haben uns Ressourcen gegeben und zu einem Treffen im hiesigen Handelsdistrikt eingeladen, um die Probleme ausführlich zu besprechen. Außerdem haben sie uns gebeten, keinen Kontakt zu ihren Gegenspielern, den Erntern, aufzunehmen, was mir Sorge bereitet. Ich möchte die lokalen Konflikte nicht noch verstärken, und wir haben bereits gesehen, wie die Ernter den Weltraumhafen verärgert verlassen haben. Wir setzen unsere Mission fort. Ende.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P121**.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2960**.

## PROTOKOLL 2222: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Mit pochendem Herzen trat ich vor und sprach die Fremden an. Es waren recht kleine Wesen, die aber trotzdem beeindruckend aussahen: Ihre kräftigen Arme reichten fast bis zum Boden und ihre Köpfe wurden durch dicke Hautkrägen geschützt. Außerdem waren sie uns zahlenmäßig überlegen und kannten die Gegend. Sollten sie uns angreifen, hätten wir ein ernstes Problem.

Zum Glück taten sie das nicht. Sie wirkten genauso neugierig wie wir.

„Hallo“, sagte ich. „Wir kommen von Scrapheap. Wir haben keine bösen Absichten.“

Offenbar hatten die Fremden noch nie die universelle Weltraumsprache gehört. Ihre Sprache, die aus schroffen, gurgelnden Tönen bestand, verstand ich zwar genauso wenig, aber wir beherrschten beide einigermaßen einen idemischen Dialekt. Mithilfe dieser Entdeckung konnte unsere KI die Kommunikation ermöglichen, und so entspann sich mein erstes Gespräch mit einem Vertreter einer komplett unbekanntem, intelligenten Spezies.

„Wir. Pumilionier“, sagte das Alien. „Wir. Frieden.“

Wie froh ich war, das zu hören.

„Forschung. Kristall. Kaputt. Planet.“

Da wurde ich hellhörig. Die Erdlinge hatten ja bereits eine traurige Geschichte über einen planetenzerstörenden Kristall zu berichten. Nach einigen weiteren Fragen erfuhren wir, dass sich tatsächlich eine große Kristallstruktur im Planeteninneren befand und die Pumilionier sie erforschen wollten - allerdings war ich mir nicht sicher, dass es sich dabei um DEN Kristall handelte.

Zu meiner Erleichterung waren die Pumilionier kein kriegerisches Volk. Ganz im Gegenteil. Sie fanden uns interessant und wollten mehr über uns erfahren. Aber zuerst mussten sie ihre Forschungen abschließen.

Kurz darauf ging ich mein erstes interstellares Abkommen ein. Ich bot ihnen unsere Hilfe bei ihrer Arbeit an, danach würden die Pumilionier uns ihre Basis überlassen und Scrapheap einen Besuch abstatten.

Aber zuerst musste die pumilionische Expedition ein paar einheimische Kreaturen loswerden, die ihre Vorräte stahlen und die Forscher störten. Als friedliche Spezies wollten sie die Monster aber nicht töten. Es musste bloß dafür gesorgt werden, dass sie sie in Ruhe ließen.

Ersetze Missionskarte **M08** durch Missionskarte **M09**.

Platziere Optionale-Mission-Karte **M10** auf dem Platz für Optionale Missionen am rechten Rand der Planetenkarte.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P150**.

Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P152**.

Wenn die Bedrohungskarte „*Vulpes Palus*“ und der entsprechende Aufsteller nicht aufgedeckt sind, platziere die Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte und platziere den *Vulpes-Palus*-Aufsteller in Sektor **5**.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2252**, ohne den Rest des Protokolls anzuwenden.

## PROTOKOLL 2223: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Kommandant, ich bin jetzt oberhalb der Nebelgrenze. Die Luft hier ist genauso giftig wie da unten.

**[Außenteam-Kommandant]:** Klettern Sie weiter. Und seien Sie vorsichtig.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Hier ist ein Nest in den Zweigen. Ein großes. Und ... das ist noch giftiger als die Luft. Fast auf kritischem Niveau.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Logisch. Die giftigen Substanzen müssen die Ausscheidungen des Nestbewohners sein und zu dessen Verteidigung dienen.

**[Außenteam-Kommandant]:** Das könnte das aufrechte Ding sein, das wir vorhin gesehen haben. Kann man dieses giftige Verteidigungssystem irgendwie ausschalten? Die Kreatur könnte sich vielleicht als nützlich erweisen.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Erhalte Einmalige Entdeckung **17**.

## PROTOKOLL 2224: SCRAPHEAP

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

Scrapheap, hier spricht der Captain der Journeyer. Wir sind im Weltraum auf ein seltsames, gelbes Objekt gestoßen. Herkunft und Zweck sind zwar unbekannt, aber es könnte sich um eine Art Behälter handeln. Laut den Scans befinden sich darin ungewöhnliche Tiere.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Dann lies **Protokoll 2230**.

## PROTOKOLL 2225: BRINK

**Offizieller Bericht: Außenteam-Kommandant**

Ohne unsere Erkundungsausrüstung wären wir zwar kaum vorangekommen, aber ich sorge mich fortwährend wegen der Umgebungsschäden, die wir versehentlich verursachen könnten. Wir müssen allzeit auf der Hut sein, was äußerst anstrengend ist. Aber wir geben unser Bestes. Ende.

Platziere die Bedrohungskarte „*Einheimische Spezies*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte (liegt sie dort bereits, passiert nichts).

Befindet sich KEIN *Einheimische-Spezies*-Aufsteller auf der Planetenkarte, platziere den *Einheimische-Spezies*-Aufsteller in Sektor **3**.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Lies die Anweisungen neben dem untenstehenden Kästchen, aber WENDE SIE NICHT AN.

Jedes Besatzungsmitglied wirft **D6**. Erhält ein Besatzungsmitglied durch diesen Wurf eine Verletzung, platziere stattdessen 1 Zerstörung in seinem Sektor. Dieser Gefahrenwürfel kann wie jeder andere Gefahrenwürfel reduziert werden, etwa durch Ausrüstung.

## PROTOKOLL 2226: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 2]:** Das ist nur ein Krater, Leute. Warum suchen wir nicht ...

\*\*\* Piepen eines elektronischen Geräts \*\*\*

**[Besatzungsmitglied 1] (alarmiert):** Die Sensoren haben Strahlung entdeckt.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Atombomben, hier?

**[Besatzungsmitglied 3]:** Vielleicht haben wir ja deswegen keine Überbleibsel einer Zivilisation gefunden.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Und nicht einmal Kleinstorganismen. Auf schwere atomare Schläge folgt ein atomarer Winter, das Todesurteil für komplette Ökosysteme.

**[CAPCOM]:** Suchen Sie den Krater ab, Team. Vielleicht finden Sie darin ja irgendwelche Hinweise.

Nimm Karte **09** (*Radioaktiver Schrott*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2227: SCHIFFSBUCH

**Bericht: Trache'i**

Verehrte Tetrarchen, unsere Labore und Fabriken arbeiten auf vollen Touren, aber einige Scrapheaper beschwerten sich über Sicherheitsmängel. Kann jemand etwas dazu sagen?

Markiere Kästchen **N** in **Protokoll 2985**, ohne das Protokoll anzuwenden. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2228: SCHIFFSBUCH

**Erzählung eines Besuchers**

Die Mutter hatte uns damit beauftragt, eine Welt nach der anderen zu erforschen und ein weiteres Ablassen überschüssiger Energie aus unserer Heimatdimension vorzubereiten. Nachdem wir einen geeigneten Planeten gefunden und mit unserer Arbeit begonnen hatten, tauchten Überlebende eines Kampfes auf. Wir teilten die Energie gerne mit ihnen.

Die Mutter freute sich anfangs auch über sie. Aber nachdem sie herausfand, dass sich unter ihnen Verräter befinden, ist sie sich nicht mehr so sicher, was die Zusammenarbeit betrifft.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Den Botschafter darüber informieren, dass die „Verräter“ wundervolle intelligente Lebewesen sind und ihre Mutter ihre Vertreter jederzeit abziehen kann, wenn sie deren Einfluss hier nicht wünscht:** Lies **Protokoll 2434**.
- » **Kein Öl ins Feuer gießen und Begegnungen der Mutter mit den Besuchern Scrapheaps zukünftig zu verhindern versuchen:** Lies **Protokoll 2366**.

## PROTOKOLL 2229: SCHIFFSBUCH

<input type="checkbox"/>	A
<input type="checkbox"/>	B

Sind die Kästchen **A** und **B** markiert, lies **Protokoll 2456**. Wenn nicht, lies weiter:

**Verhandlungen mit den Besuchern**

[**Besucher**]: Unsere Mutter lässt Ihnen mitteilen, dass sie über die Entwicklung unserer Zusammenarbeit sehr erfreut ist, und sie schickt Ihnen großzügige Geschenke. Sie wäre allerdings noch dankbarer, wenn Sie einige Probanden für ihre Forschungen bereitstellen würden.

Erhalte 1 .

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Ihr Probanden schicken:** Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**). Ziehe 2 Entdeckungen beliebiger Art und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.
- » **Ablehnen:** Markiere am Anfang dieses Protokolls Kästchen **A** (oder **B**, falls **A** bereits markiert ist).

## PROTOKOLL 2230: STERNKARTE

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Markiere das erste nicht markierte Kästchen. Wenn NICHT alle Kästchen markiert sind, setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Wer hätte gedacht, dass die Behälter, auf die wir immer wieder stoßen, alle zu einem Rätsel gehören, dessen Lösung den Stein ins Rollen bringen würde?

Es ist nahezu sicher, dass die Behälter alle ein Signal gesendet haben, das den Sensoren von Scrapheap entgangen ist. Dieses Signal hat ein unheimliches Wesen angelockt, das einige Wochen darauf in der Nähe des Kollektivs auftauchte. Es änderte ständig Form und Farbe, und Teile seines Körpers verschwanden kurz in anderen Dimensionen, um gleich darauf wiederzuerscheinen. Das Wesen behauptete, der erste Besucher zu sein, der vor sehr langer Zeit von der Mutter getrennt wurde. Es stellte sich als das „Individuum“ vor und wollte seine Behälter einsammeln, die von einer multidimensionalen Anomalie in alle Himmelsrichtungen verstreut worden waren. Die darin enthaltenen Proben waren sehr wertvoll, und das Individuum entschloss sich,

sie Scrapheap zu überlassen, um die Weiterentwicklung des Kollektivs zu fördern.

Das Individuum schnappte sich die Behälter und verschwand zur allgemeinen Verwirrung.

Diese einstündige Weltraumbegegnung wird unsere Wissenschaftler und Philosophen ein gutes Jahrhundert lang inspirieren. Ich möchte mehr über meinen eigenartigen Verwandten herausfinden.

Nimm Karte **16** (*Geschenk des Sammlers*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2231: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Wir waren nur wenige Schritte vom Ausgang entfernt, als uns das Schicksal einen bösen Streich spielte. Auf einmal gab es ein gewaltiges Erdbeben, das den Gang erschütterte und einen Steinhagel auslöste. Als sich der Staub verzogen hatte, sahen wir, dass ein großer Felshaufen den Ausgang teilweise versperzte.

Lege die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab.

Platziere Karte **P148** auf allen Karten in Sektor **5**.

## PROTOKOLL 2232: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Wir waren alle ängstlich und nervös, aber keiner machte einen Rückzieher. Wir waren schließlich das Außenteam. Die Crème de la Crème von Scrapheap.

Aber wir erstarrten alle zu Salzsäulen, als die Scanner nach wenigen Schritten zu piepen begannen. Die hohe Giftkonzentration in der Luft machte unseren Luftfiltern zu schaffen.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

<input type="checkbox"/>	Wirf  .
<input type="checkbox"/>	Wirf  .
<input type="checkbox"/>	Wirf  .

## PROTOKOLL 2233: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Gehen wir zum Ende des Tunnels. Dort müsste sich ein großes Reservoir befinden.

\*\*\* **Weitere Schrittgeräusche** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 2**]: Der Wasserstand sinkt langsam. Dafür muss es einen Grund geben. Hat das vielleicht etwas mit der seismischen Aktivität zu tun?

[**Außenteam-Kommandant**]: Möglich. Oh, da sitzt ja ein Pumilionier. Sieht aus, als bräuchte er Hilfe.

\*\*\* **Schrittgeräusche** \*\*\*

[**Außenteam-Kommandant**]: Entschuldigung ... Wir sind ...

[**Pumilionier**]: Grund. Kaputt. Kristall. Forschung.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ähm ... Der Grund des Sees wurde von einem Kristall zerstört?

[**Pumilionier**]: Schnell. Wasser. Steigen. Gefahr.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das Wasser kommt wieder? Ist die Strömung gefährlich?

[**Pumilionier**]: Gefährlich.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wir sollten umkehren, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber was, wenn der Kristall wirklich einer von denen ist, die vor einiger Zeit die Erde bedroht haben? Es könnte sich lohnen herauszufinden, wie er auf Wasser reagiert.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P149**.

## PROTOKOLL 2234: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Einheimischer 1**]: Die Slums? Hässlich. Da lebt ein fieses Mädel, das für Entführungen und Lösegeldforderungen berüchtigt ist. Da sollte man nicht hin.

[**Einheimischer 2**]: Der Schlund? Entweder Sie machen einen großen Bogen um ihn oder töten ihn, ohne zu zögern. Sofern Sie dazu in der Lage sind.

[**Einheimischer 3**]: Man kann zwar vieles über die Besucher sagen, aber sie kümmern sich wenigstens um uns. Sie haben den Slums geholfen. Wirklich.

[**Einheimischer 4**]: Und nicht nur das. Ein Freund von mir hat mir von einer Gruppe im Norden erzählt, die auch den Slums hilft.

[**Einheimischer 5**]: Also, meiner Meinung nach gibt es keinen Schuldigen für den ganzen Schlamassel. Und die Ernter wollen auch helfen! Wir sollten uns beruhigen. Soziale Unruhen sind was ganz Übles.

Du kannst , um 1 *Alien-Tech*-Hinweis zu erhalten.

## PROTOKOLL 2235: PROMISING LAND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**] (**zu sich selbst**): Okay, und jetzt? Die Mauern sind stabil und das Gelände kann erweitert werden. Vielleicht verschafft unsere Scrapheap ja ein wenig Erleichterung. Aber zuerst ...

**\*\*\* Rasche Schritte \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 2**] (**keuchend**): Achtung, wir haben ganz in der Nähe im Nordwesten ein Höhlensystem entdeckt.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was ist damit?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir haben eine Sonde hineingeschickt. Und Wasser gefunden! Jede Menge! Die gesamte Sektion wird von Wasserläufen durchkreuzt.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Platziere Karte **P108** in Sektor **6**.

## PROTOKOLL 2236: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Anhaltendes Platschen \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, wir haben ein Ergebnis.

[**Außenteam-Kommandant**]: Schießen Sie los.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Laut unserer Datenbank besitzt der Kristall übereinstimmende Eigenschaften mit dem planetenzerstörenden Kristall.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und die starke unterirdische Strömung versetzt den Kristall in Schwingungen. Je stärker die Strömung, desto stärker die Beben auf dem Planeten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Dann haben wir den Fall ja fast gelöst. Wenn wir den Wasserlauf mit Dämmen oder ähnlichem umleiten, schwingt der Kristall nicht mehr. Aber sollte es sich dabei wirklich um den Planetenzerstörer handeln, wird er wachsen und die Erdbeben werden andauern.

[**Pumilionier**]: Stimmt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Danke. Ach, fast hätte ich's vergessen. Hier ist eine Disk mit unseren Daten. Vielleicht können Sie die ja gebrauchen.

[**Pumilionier**]: Danke. Gehen. Basis. Jetzt.

Lege die SZ-Karte aus diesem Sektor ab.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor zieht 1 Sektionskarte.

Lies **Protokoll 2277**.

## PROTOKOLL 2237: STERNKARTE

**Chronik: Alburk Wonrock**

Die Rätsel des Weltalls verblüffen mich immer wieder. Heute haben unsere Drohnen einen blauen Behälter unbekannter Bauart abgefangen, der durch den leeren Raum flog und voller einzigartiger, uns bis dato unbekannter Mineralien war. Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Dann lies **Protokoll 2230**.

## PROTOKOLL 2238: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Ich hätte nie davon zu träumen gewagt, einmal einer unbekannteren Spezies zu begegnen, geschweige denn, mit ihr Freundschaft zu schließen. Und das feuchte, neblige Everquake wirkte wie der letzte Ort, an dem so etwas geschehen könne. Aber dort habe ich die Pumilionier getroffen und wir haben gerade eine neue Ära der Zusammenarbeit eingeläutet.

Die Pumilionier sehen das genauso. Dank unserer Hilfe konnten ihre Forschungen schneller und mit besseren Ergebnissen abgeschlossen werden. Der Kristall, den wir gefunden haben, scheint zu schlafen und dürfte unserer zukünftigen Kolonie keine Probleme bereiten. Die Pumilionier haben Wort gehalten und uns nach Abschluss

ihrer Arbeit ihre Basis überlassen. Und einige von ihnen haben sich dazu entschieden, Scrapheap zu besuchen.

Diese Pumilionier sind schon seltsam. Analytisch, gewissenhaft und sehr wissensdurstig. Manchmal verletzend direkt, manchmal reserviert, aber immer dankbar. Friedlich, aber potenziell gefährlich. Technologisch fortgeschritten, aber emotional beschränkt. Aber in dieser gleichgültigen, kalten, schwarzen Leere können wir jeden Freund gebrauchen – und die Pumilionier sind besonders wertvolle.

Lege Missionskarte **M09** ab.

Erhalte Einmalige Entdeckung **14**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Nimm Karte **N05** (*Everquake*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2239: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, ich habe über dieses Ding nachgedacht ... dieses Sumpfeichhörnchen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Vulpes Palus, ja?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Vielleicht hat es ja die Vorräte gestohlen, um seinen Nachwuchs damit zu füttern – die friedlichen Pumilionier sind leichte Opfer.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber klar doch. Ich werde es ihnen ausrichten.

**\*\*\* Räuspert sich und beginnt langsam zu sprechen \*\*\***

[**Außenteam-Kommandant**]: Einheimische. Lebensform. Klaut, um zu füttern. Seinen Nachwuchs.

[**Pumilionier**]: Füttern?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja. Nahrung geben.

[**Pumilionier**]: Warum?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ähm ... um sie zu ernähren. Und ... Junge sind zu schwach, wissen Sie? Zu klein, um zu jagen.

[**Pumilionier**]: Eigenartig. Wir. Füttern. Nicht.

[**Außenteam-Kommandant**]: Nicht?

[**Pumilionier**]: Wachstum. Zentriert. Vorrat. Nahrung.

[**Besatzungsmitglied 1**] (**flüsternd**): Eine interstellare Spezies, die keine Mutterinstinkte kennt?

[**Außenteam-Kommandant**]: Lassen Sie etwas Nahrung draußen stehen. Dann wird der Vulpes Palus Sie nicht mehr behelligen.

[**Pumilionier**]: Gut. Sie. Kommen. Bunker. Erdbeben.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir können uns bei Erdbeben in Ihren Bunkern verstecken? Vielen Dank!

Erhalte 1 Vorrat.

Lege die SZ-Karte aus diesem Sektor ab.

Lies **Protokoll 2277**.

## PROTOKOLL 2240: EVERQUAKE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Schritte, schweres Atmen \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das war schwerer als gedacht. In diesen schmalen Gängen bekommt man echt Platzangst.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber schauen Sie mal, wohin wir es geschafft haben. Haben sie schon einmal derart rote Kristalle gesehen?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Alles voll davon, die ragen aus allen Wänden.

**\*\*\* Schürfergeräusche \*\*\***

[**Außenteam-Kommandant**]: Da ist jemand. Hey! Hey, Leute! Sind Sie diejenigen, denen wir helfen sollen?

**\*\*\* Schürfergeräusche kommen näher \*\*\***

[**Pumilionier**]: Schürfen. Kristall.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wow. Sehen Sie mal, die haben den Kristall hinter einem großen Wandstück freigelegt.

[**Pumilionier**]: Freigelegt. Anomalie.

[**Außenteam-Kommandant**]: Anomalie?

[**Pumilionier**]: Andere. Struktur.

[**Außenteam-Kommandant**]: Interessant.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sollen wir ihnen helfen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, an die Arbeit.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor erneuert 2 .

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P146**.

## PROTOKOLL 2241: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Hey, Leute! Ich habe Samen aus dem verbrannten Wald gefunden! Einen ganzen Behälter voll. Ich glaube nicht, dass das hier aufgeht, die Erde ist zu trocken und verkohlt – aber ich werde dafür einen besseren Platz suchen.

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Wir pflanzen einen neuen Wald!

[Besatzungsmitglied 1]: Ich nehme Sie beim Wort, Kommandant.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

- Erhalte Einmalige Entdeckung **22** und 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.  
 Erhalte 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2242: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Die Neugier gewann und wir erkundeten vorsichtig die Gegend. Fast hätten wir uns in dem feuchten, nebligen Marschwald verlaufen, als unsere Bioscanner plötzlich einige deutliche Signale empfingen. Da draußen war etwas Großes, Schnelles, das sich dort ausgesprochen gut auskannte. Wir folgten den Signalen und stießen auf ein erstaunlich sauberes und gut gepflegtes Nest voller Vulpes-Palus-Jungtiere. Die Kreaturen sahen harmlos aus, und einige von uns waren versucht, welche mitzunehmen.

Ich war mir da nicht so sicher. War das nicht ethisch fragwürdig? Und was würde passieren, wenn ein Junges anfangen würde nach seinen Eltern zu rufen?

Es gab dringenden Gesprächsbedarf.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » Ein paar Jungtiere mitnehmen: Lies **Protokoll 2246**.
- » Das Nest in Ruhe lassen: Lies **Protokoll 2254**.

## PROTOKOLL 2243: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Was ist das denn?

[Besatzungsmitglied 1]: Das könnten Antennen sein, aber da hier alles merkwürdig ist, ist das reine Mutmaßung.

[Außenteam-Kommandant]: Laut unserer ersten Scans sind das Antennen und – hier, sehen Sie mal.

**\*\*\* Elektronisches Piepsen \*\*\***

[Außenteam-Kommandant]: Die Antennen sind mit dem Rest der Basis verbunden.

[Besatzungsmitglied 1]: Vielleicht wurde darüber Energie weitergeleitet.

[Außenteam-Kommandant]: Gut möglich, aber sie sehen beschädigt aus. Erst einmal müssen wir etwas über die einheimische Technik in Erfahrung bringen. Danach versuchen wir, sie zu reparieren. Okay, weiter geht's.

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 2533**.

## PROTOKOLL 2244: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Vergessen Sie die verdammten Proben! Der Wald brennt lichterloh – wie ein Plasmastrahl!

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, aber hier scheint es weniger ...

[Außenteam-Kommandant]: Nein. Sie dürfen nicht Ihr Leben riskieren.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor  und erhält eine Verletzung „Verbrannt“.

## PROTOKOLL 2245: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, wir kommen langsam näher. Das Objekt ist lila und sieht wie eine Transportkiste aus, aber riesig. Laut der Scanner befinden sich darin Pflanzen. So etwas haben wir noch nie gesehen – weder den Behälter noch die Pflanzen.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

- Erhalte 1 *Seltame-Flora*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Dann lies **Protokoll 2230**.

## PROTOKOLL 2246: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Nach reiflicher Überlegung haben wir die schreienden Jungen des Vulpes Palus eingefangen und in einem schalldichten Behälter verstaut. Die Journeyer beglückwünschte uns zu unserem Fund und bestätigte, dass sie bereit war, die Jungen zu untersuchen und vielleicht dazu zu trainieren, zukünftige Außenteams zu unterstützen.

Darüber freute ich mich zwar, aber tief im Inneren war ich noch immer zerrissen. Ein Anflug von Schuldbewusstsein trieb mich dazu, zum Nest zurückzukehren, aber ich fand es nicht mehr. Das erwachsene Eichhörnchen musste damit an einen versteckteren Ort umgezogen sein. Eine kluge Entscheidung.

Verschiebe Karte **E70** (*Vulpes Palus*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Lass den Aufsteller „*Vulpes Palus*“ in seinem aktuellen Sektor.

Lege das Zeitplättchen von der Bedrohungskarte „*Vulpes Palus*“ ab.

Drehe die Bedrohungskarte „*Vulpes Palus*“ auf die Seite *Erzürntes Muttertier* um (lege die Marker von der Karte nicht ab, sondern auf die andere Seite).

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 2247: EVERQUAKE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Lies **Protokoll 2249**.  
 Lies **Protokoll 2251**.  
 Lies **Protokoll 2203**.

## PROTOKOLL 2248: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Eine Tür schließt sich und dämpft Gesprächsgeräusche – jemand seufzt erleichtert auf \*\*\***

[Besatzungsmitglied 1]: Sieht aus, als hätten wir es geschafft, Kommandant!

[Missionskommandant]: Ja, gehen wir zurück zum Lander. Ich muss mir den Vertragsentwurf noch einmal durchlesen und die Journeyer konsultieren.

[Besatzungsmitglied 2]: Was gibt es da zu lesen? Sie haben Sie doch gehört, Kommandant! Sie geben uns einen riesigen Rabatt auf die Ressourcen!

[Missionskommandant]: Es könnte da aber noch ein paar Haken geben.

[Besatzungsmitglied 1]: Auch gut. Dann können wir endlich mal kurz durchschnaufen.

[Missionskommandant]: Durchschnaufen? Wir sind gerade dabei, ihren Vertreter zur Journeyer und danach nach Scrapheap zu bringen, und bevor irgendjemand auch nur einen Fuß in den Lander setzt, muss alles makellos sauber sein. MA-KEL-LOS!

- Nimm Karte **N04** (*Eclectic Haven*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm Karte **B15** (*Eclectic-Havens-Repräsentant*) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2960** markiert ist, passiert nichts. Anderenfalls erhalte 4 *Alien-Tech*-Hinweise.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P126**.
- Lege alle Missionskarten ab.

## PROTOKOLL 2249: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Die Pumilionier ermutigten uns, langsam und vorsichtig zu arbeiten, um den Kristall möglichst nicht zu beschädigen. Außerdem warnten Geoscans vor struktureller Instabilität – bei einem zu raschen Eindringen hätten wir riskiert, dass die Wände und die Decke einstürzen.

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2250: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Missionskommandant] (**sich räuspert**): Wir freuen uns sehr, Sie endlich kennenzulernen ...

[**Repräsentant der Besucher**]: Wir aber nicht. Unter Ihnen befindet sich ein Verräter, und wir tolerieren keine Egoisten, die sich von der Mutter abgewandt haben.

[**Missionskommandant**]: Verstehe. Aber wollen wir unsere Differenzen nicht zum Wohle des Planeten aus dem Weg räumen?

[**Repräsentant der Besucher**]: Das könnten wir versuchen, wenn auch widerwillig. Es gibt da etwas, das Sie für die Mutter und uns tun könnten.

[**Missionskommandant**]: Ich höre.

[**Repräsentant der Besucher**]: Wir wollen den Schlund einfangen, eine Kreatur, die die Oberfläche dieses Planeten heimsucht. Derart widerstandsfähige Tiere sind ein lohnenswertes Forschungsziel, und Sie könnten uns dabei helfen, es in Schach zu halten.

[**Missionskommandant**]: In Schach zu halten?

[**Repräsentant der Besucher**]: Nun, einzufangen. Und zur weiteren Motivation kann ich Ihnen die Hilfe der Slumbewohner garantieren, die von den Erntern im Stich gelassen wurden und stark unter dem Schlund leiden mussten. Bis dato haben nur wir uns der Slums angenommen – sollte der Schlund ausgeschaltet werden, wäre man Ihnen dort sehr dankbar.

[**Missionskommandant**]: Okay, ich rede mal mit meiner Crew.

- » **Ihr Angebot annehmen:** Lies **Protokoll 2145**.
- » **Um etwas Bedenkzeit bitten:** Nichts passiert.

## PROTOKOLL 2251: EVERQUAKE

**Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant**

Es gelang uns schließlich, einen riesigen Felsbrocken aus dem Weg zu räumen, um Zugang zu dem zu erhalten, was die Pumilionier als Anomalie betrachteten. Und zu unserer Überraschung war es tatsächlich eine.

Wir standen dort und betrachteten das Stück eines Kristalls, das auf wundersame Weise gewachsen war, nachdem es vom Kern getrennt worden war. Die Pumilionier wussten von dem Planetenzerstörer, mit dem die Erde zu tun gehabt hatte, und sie vermuteten, dass sich dieser Kristall im Schlafzustand befand, ein Teil davon aber irgendwie mutiert sein musste.

Zu meinem Erstaunen entschlossen sie sich, den mutierten Teil mitzunehmen und in ihrem Labor genauer zu untersuchen. Ihr Wissensdurst wirkte auf mich gleichermaßen richtig wie erschreckend. Ich hatte das Gefühl, die Pumilionier hätten unsere Geschichte von der Erde nicht besonders ernst genommen.

Wir wollten eigentlich weitergraben, aber die Pumilionier warnten uns, dass sich die Höhle kurz vor dem Einsturz befände. Trotzdem entschied ich, das Risiko einzugehen und noch ein paar weitere Löcher zu bohren.

Erhalte 3 *Mineral*-Hinweise.

Lies **Protokoll 2277**.

## PROTOKOLL 2252: EVERQUAKE



**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* **Motorbrummen** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Der neue Planet hat eine Menge zu bieten ... Ein komplexes Flussnetz, reiche Flora, reiche Fauna ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und einen undurchdringlichen Nebelschleier.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ganz zu schweigen von der seismischen Aktivität. Ein unendlicher, nebliger Sumpf wäre schon schlimm genug, aber der Planet ist ein unendlicher, kochender, nebliger Sumpf, der regelmäßig von Erdbeben erschüttert wird.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Klingt toll. Aber es gibt hier Ressourcen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Im Überfluss. Und ...

\*\*\* **Sirenengeheul** \*\*\*

[**Außenteam-Kommandant**]: Alarm! Heftige Turbulenzen!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nein, Sie meinen Erdbeben!

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.

3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, gehe zu Schritt 5. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.
5. Öffne die Planetopedia auf den Seiten 6–7 (Everquake).
  - Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K05**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K06**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
  - Wenn Kästchen **A** markiert ist, finde Missionskarte **M09** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte. Liegt die Karte Einmalige Entdeckung **O6** im Bereich „Einmalige Entdeckung“, platziere Optionale-Mission-Karte **M10** im Platz für Optionale Missionen am rechten Rand der Planetenkarte.
  - Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

	<b>Ätzende Wolke</b>	Wähle eines:  » <b>Ladung sichern</b> Wenn <b>mindestens 3 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied  <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied  » <b>Cockpit schützen</b> Verliere 4 Vorräte. Wird durch  verringert..
	<b>Aerodynamische Erhitzung</b>	<b>Kühlung umleiten</b> Wenn <b>mindestens 3 ist,</b> jedes Besatzungsmitglied <b>Anderenfalls</b> lege 1 zufällige Ausrüstungskarte ins „Arsenal“ zurück.
	<b>Turbulenzen</b>	<b>Anschnallen</b> Wähle eines:  » Jedes Besatzungsmitglied wirft . » Ein Besatzungsmitglied wirft .
	<b>Rostender Rumpf</b>	Wenn <b>mindestens 2 ist:</b> Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack.  <b>Anderenfalls</b> passiert nichts.

## PROTOKOLL 2253: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* **Leise, hallende Schritte, gedämpftes Gespräch, lautes Rufen** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie sich nur die Gebäude an. Dieser Bezirk hat schon bessere Zeiten gesehen.

[**Missionskommandant**]: Gelinde gesagt kann man das Unheil geradezu riechen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hey, da kommt jemand.

[**Missionskommandant**]: Alle bereit machen.

\*\*\* **Von wütenden Schreien übertönte Worte** \*\*\*

[**Einheimischer 1**]: Wen haben wir denn da! Die neuen Marionetten der Ernter!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hey, wir sind keine ...

[**Einheimischer 1**]: Schnauze, Abschaum!

[**Einheimischer 2**]: Warum helfen Sie diesen Blutsaugern?

[**Einheimischer 1**]: Ja, die Besucher sind die Einzigen, die versuchen etwas zu ändern.

[**Missionskommandant**]: Was? Warum ...

[**Einheimischer 2**]: Sie haben unsere einzigen Verbündeten beleidigt, Eindringlinge!

[**Einheimischer 1**]: Schnappt sie euch! Erteilt ihnen eine Lektion!

[**Missionskommandant**]: Betäubungsfeuer!

\*\*\* **Schüsse, Schreie der Getroffenen** \*\*\*

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft . Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P123**.

## PROTOKOLL 2254: EVERQUAKE

### Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant

Unser Auftrag besteht zwar darin, Vertreter neuer Spezies zu sammeln, aber aus ethischen Gründen schlug ich vor, die Jungen in Ruhe zu lassen. Wir sind schließlich Forscher und keine Entführer.

Stattdessen erkundeten wir die Umgebung des Nests eingehender. Wir waren die ganze Zeit davon überzeugt, vom Vulpes Palus heimlich beobachtet zu werden, weshalb es keine Überraschung war, dass das Nest mit einem Mal verschwunden war. Das Eichhörnchen musste es an einen versteckteren Ort verlegt haben. Gut gemacht.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung*.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 2255: STERNKARTE

### Bericht: Trache'i, Projekt 456/12

Sämtliche Versuche, den orangen Behälter zu identifizieren, auf den wir gestoßen waren, blieben erfolglos. Als wir ihn öffneten, sahen wir darin mehrere unbekannte Maschinen und Geräte. Ihr Zweck muss noch bestimmt werden.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

- Erhalte 1 *Alien-Tech-Entdeckung* und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Dann lies **Protokoll 2230**.

## PROTOKOLL 2256: BRINK

Platziere 2 Zerstörungen in Sektor 4.

Denke daran, das grüne Ergebnis anzuwenden.

## PROTOKOLL 2257: STERNKARTE

### Bericht: Tohn McMuts

Ich möchte gerne die Anomalie auf dem Eisplaneten beschreiben. Es handelt sich dabei um einen Fall umgekehrter Entropie: Das Eis schmilzt in einem Bereich, wodurch eine große Energiemenge freigesetzt wird – was bedeuten könnte, dass es dort möglicherweise einen Ausgang zur Besucherwelt gibt.

Das freigesetzte Wasser fließt ungehindert und mündet in einem weit südlich gelegenen See.

- Erhalte 3 .

## PROTOKOLL 2258: BRINK

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

- Lege alle Zerstörungen aus Sektor 5 ab. Ersetze das SZ in Sektor 5 durch Karte **P189**.

## PROTOKOLL 2259: STERNKARTE

### Persönliches Protokoll: Atta

Ich wusste es. Ich wusste, dass der grüne Behälter, den wir im All gefunden hatten, Wunder enthalten würde, und ich hatte recht. Die einzigartigen Mikroorganismen darin werden die Wissenschaftssektion monatelang beschäftigen. Was für ein Schatz!

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

- Erhalte 1 *Mikroorganismus-Entdeckung* und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Dann lies **Protokoll 2230**.

## PROTOKOLL 2260: EVERQUAKE

### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Ich werde diesen Ort vermissen.

[Besatzungsmitglied 1]: Und was genau? Den hohen Giftpegel? Den Nebel? Die Maden? Den instabilen Boden?

[Besatzungsmitglied 2]: Das Gefühl, etwas zu tun, glaube ich. Sobald Schwerkraft vorhanden ist, beginnen die Herausforderungen.

[Besatzungsmitglied 1]: Derlei Herausforderungen können schnell lästig werden.

[Außenteam-Kommandant]: Aktiviere den Antrieb. Journeyer, hören Sie mich? Wir beginnen mit dem Startprotokoll.

Wenn deine aktuelle Missionskarte **M08** oder **M09** ist, lies **Protokoll 2204**. Anderenfalls lies weiter:

1. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet! Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
2. Entferne Landungskarte **L03** aus dem Spiel.
3. Nimm Karte **Y12** (21 *Delphini*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
4. Verschiebe die Karten **W28–W38** aus „Nicht verfügbare Besatzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“.
5. Verschiebe Karte **E65** (*Pumilionischer Berater*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.
6. Lies **Protokoll 2280**.

## PROTOKOLL 2261: EVERQUAKE

### Persönliches Protokoll: Außenteam-Kommandant

Mit pochendem Herzen trat ich vor und sprach die Fremden an.

Es waren recht kleine Wesen, die aber trotzdem beeindruckend aussahen: Ihre kräftigen Arme reichten fast bis zum Boden und ihre Köpfe wurden durch dicke Hautkrägen geschützt. Außerdem waren sie uns zahlenmäßig überlegen und sie kannten die Gegend. Sollten sie uns angreifen, hätten wir ein ernstes Problem.

Zum Glück taten sie das nicht. Sie wirkten genauso neugierig wie wir.

„Hallo“, sagte ich mit Blick auf den vorgetretenen Fremden. „Wir kommen von Scrapheap. Wir haben keine bösen Absichten.“

Der Fremde hob die Hand auf eine Weise, die erschreckend an eine alte Erdlingstradition erinnerte und sagte in idemischem Dialekt:

„Hallo. Wir. Pumilionier. Wir. Frieden.“

Ich dachte, ich hätte mich verhört. Ein Vertreter eine unbekanntes, außerirdischen Spezies sprach eine unserer KI bekannte Sprache? Wie wahrscheinlich war das bitte?

„Woher kennen Sie unsere Sprache?“, stammelte ich im gleichen idemischen Dialekt.

Unsere KI setzte sofort einen Kommunikationskanal auf, um das Gespräch zu erleichtern, und die Pumilionier erklärten, dass sie einmal eine idemische Kolonie entdeckt hatten, aus der sie etwas über die Bewohner von Scrapheap erfahren hatten. Die Kolonie war allerdings inzwischen ausgelöscht worden, als hätte es einen Angriff von außerhalb des Planeten gegeben.

Die Nachricht war gleichermaßen faszinierend wie schockierend.

„Und was machen Sie hier?“

„Forschung. Kristall. Kaputt. Planet.“

Da wurde ich aufmerksam. Die Erdlinge hatten ja bereits eine traurige Geschichte über einen planetenzerstörenden Kristall zu berichten und nach einigen weiteren Fragen erfuhr ich noch weitere interessante Fakten.

Es befand sich tatsächlich eine große Kristallstruktur im Planeteninneren und die Pumilionier wollten sie erforschen – allerdings war ich mir nicht sicher, dass es sich dabei um DEN Kristall handelte.

Zu meiner Erleichterung waren die Pumilionier kein kriegerisches Volk. Ganz im Gegenteil. Sie fanden uns interessant und wollten mehr über uns erfahren. Aber zuerst mussten sie ihre Forschungen abschließen.

Kurz darauf ging ich mein erstes interstellares Abkommen ein. Ich bot ihnen unsere Hilfe bei ihrer Arbeit an, danach würden die Pumilionier uns ihre Basis überlassen und Scrapheap einen Besuch abstatten.

Aber zuerst musste die pumilionische Expedition ein paar einheimische Kreaturen loswerden, die ihre Vorräte stahlen und die Forscher störten. Als friedliche Spezies wollten sie die Monster aber nicht töten. Es musste bloß dafür gesorgt werden, dass sie sie in Ruhe ließen.

Erhalte 3 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

Ersetze Missionskarte **M08** durch Missionskarte **M09**.

Platziere Optionale-Mission-Karte **M10** auf dem Platz für Optionale Missionen am rechten Rand der Planetenkarte.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P150**.

Ersetze das SZ in Sektor 1 durch Karte **P152**.

Wenn die Bedrohungskarte „*Vulpes Palus*“ und der entsprechende Aufsteller nicht aufgedeckt sind, platziere die Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte und platziere den *Vulpes-Palus*-Aufsteller in Sektor 5. Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2252**, ohne den Rest des Protokolls anzuwenden.

## PROTOKOLL 2262: ECLECTIC HAVEN

Liegt ein Marker auf Missionskarte **M06**, lies **Protokoll 2288**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2263: EVERQUAKE

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

\*\*\* Sirenengeheul \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Mist, der Computer ist abgestürzt! Er will schon wieder eine Diagnose durchführen.

[Außenteam-Kommandant]: Überspringen Sie die! Dazu haben wir keine Zeit!

[Besatzungsmitglied 2]: Das geht nicht. Er ist abgestürzt. Habe ich doch gerade gesagt!

\*\*\* Metallisches Geräusch, als mit Gewalt ein Stecker gezogen wird \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Vergessen Sie den Computer.

\*\*\* Rumpeln eines Erdbebens \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir starten im Notfallmodus! Wir haben Verluste. Ich wiederhole, wir haben Verluste. Wir werden versuchen ...

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab (abgerundet). Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement

## PROTOKOLL 2264: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Hier liegt ein unterirdischer See. Wir legen eine kurze Verschnaufpause ein und entnehmen Wasserproben. Sollten wir uns entschließen, die Kolonie wiederaufzubauen, brauchen wir Biomassequellen. Okay, kann es weitergehen, Leute?

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Erhalte 1 

Erhalte 1  Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft 

Erhalte 1  Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft 

## PROTOKOLL 2265: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Der Grund des Teichs ist mit Kriegstrümmern übersät und einige davon sind radioaktiv. Dass mir ja keiner ins Wasser steigt oder irgendwas darin anfässt. Vorsicht, Leute.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2266: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Wie lange sind wir schon hier?

[Besatzungsmitglied 2]: Sechs Tage.

[Besatzungsmitglied 1]: Sechs Tage, und sehen Sie nur: Die Zweige haben Knospen und da drüben wächst frisches Gras. Mit winzigen, schwachen Halmen zwar, aber ... Das freut mich wirklich sehr.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Schon bald werden die Wunden des Krieges verschwinden, und das wird das Beste sein, was ich jemals gemacht habe.

[Besatzungsmitglied 2]: Geht mir genauso.

Lege Missionskarte **M25** ab. Finde die optionale Missionskarte **M24** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 2267: BRINK

Offizieller Bericht: Außenteam-Kommandant

Wir haben unser Bestes getan, aber unglücklicherweise waren dabei Fehler unvermeidlich. Ich muss leider berichten, dass unsere unvorsichtigen Handlungen das hiesige Ökosystem noch weiter in Mitleidenschaft gezogen haben.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Platziere die Bedrohungskarte „*Einheimische Spezies*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte (liegt sie dort bereits, passiert nichts). Befindet sich KEIN *Einheimische-Spezies*-Aufsteller auf der Planetenkarte, platziere den *Einheimische-Spezies*-Aufsteller in Sektor 3. Lies **Protokoll 2270**.

Die Bedrohungskarte „*Einheimische Spezies*“ führt die Aktionen „Suchen“ und „Bedrohen“ durch. Befindet sich KEIN *Einheimische-Spezies*-Aufsteller auf der Planetenkarte, platziere den *Einheimische-Spezies*-Aufsteller stattdessen in Sektor 3. Lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2268: PROMISING LAND

Chronik: Alburk Wonrock

... sollte jetzt funktionieren. Hey! Journeyer! Hören Sie uns?

Das waren die ersten Worte von Promising Land, die unser Schiff aufzeichnete und an Scrapheap weiterleitete. Die Nachricht erreichte uns nach einer schier endlos erscheinenden Reise durchs All, und wir wünschten uns unseren Schwarzen Ritter zurück, der unmittelbare Kommunikation möglich macht.

Trotzdem freuten sich die Tetrarchen. Der Weltraumhafen war fertiggestellt und die Kommunikation war zwar einfach, aber ausreichend. Schon bald würden Kolonisten nach Promising Land geschickt werden, würden Ressourcen nach Scrapheap fließen. Die gesamte Station, unsere Heimat, war hoffnungsvoll.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P101**.

Lies **Protokoll 2142**.

## PROTOKOLL 2269: EVERQUAKE

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Hierher ... Brav! Braver Junge! Hier hast du einen Fisch!

[Besatzungsmitglied 2]: Nur weil das Viech im Wasser lebt, ist es noch lange kein Fisch.

[Besatzungsmitglied 1]: Egal. Sehen Sie mal, das giftige Faultier wirkt interessiert!

[Besatzungsmitglied 2]: Oder hungrig!

[Außenteam-Kommandant]: Werfen Sie ihm den ... ähm ... den Fisch zu, dann wissen wir mehr.

\*\*\* Platsch \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Es schaut Sie immer noch an. Es ist nicht hungrig. Es mag Sie.

[Besatzungsmitglied 1]: Na, sollten Sie da richtig liegen, können wir den Schildgenerator aktivieren?

[Außenteam-Kommandant]: Habe ich gerade.

\*\*\* Elektronisches Piepsen \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Er funktioniert. Der Schild schirmt das Gift ab. Jetzt können wir unseren nicht ganz so giftigen Accidianer einpacken und eine chemische Entgiftung in Angriff nehmen.

[Besatzungsmitglied 1]: Es folgt uns. Wir haben ein Haustier!

Verschiebe Karte **E71** (*Accidianer*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“. Du kannst die Bedrohungskarte „*Accidianer*“ und deren Aufsteller ablegen.

## PROTOKOLL 2270: BRINK

Wende die erste gültige Option an:

Wenn es in Sektor 1 2 Zerstörungen gibt, lies **Protokoll 2272**.

Wenn es in Sektor 2 2 Zerstörungen gibt, lies **Protokoll 2273**.

Wenn es in Sektor 3 2 Zerstörungen gibt, lies **Protokoll 2274**.

Wenn es in Sektor 4 2 Zerstörungen gibt, lies **Protokoll 2275**.

Wenn es in Sektor 5 2 Zerstörungen gibt, lies **Protokoll 2276**.

Wenn es in Sektor 6 2 Zerstörungen gibt, lies **Protokoll 2279**.

## PROTOKOLL 2271: PROMISING LAND

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Drei. Zwei. Eins. Und ... er läuft.

\*\*\* Motorbrummen \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Leute, die erste Wasseraufbereitungsanlage unserer Kolonie ist in Betrieb.

\*\*\* Fehlfunktionspiepen, Tritt gegen Metall,  
das Piepen verstummt \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, jetzt.

[Besatzungsmitglied 1]: Schon bald können wir hier von unserer fantastischen Station aufbereitetes Wasser trinken. Der Planet ist äußerst vielversprechend.

- Erhalte 1 
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P110.

## PROTOKOLL 2272: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Der Rover steht nur im Weg herum. Würden Sie ihn bitte entfernen?

[Besatzungsmitglied 1]: Hier ist alles voller Schutt. Wohin soll ich den bitte bringen?

[Außenteam-Kommandant]: Dahin, neben das Gebäude.

[Besatzungsmitglied 1]: Geht klar.

\*\*\* Geräusch eines eingeschalteten Motors \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Das Gebäude sieht aber nicht gerade stabil aus, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Meinen Sie, die Motorschwingungen gefährden das Gebäude ...

\*\*\* Krachen \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Oh nein ... Das einzige bewohnbare Gebäude der verwüsteten Kolonie ist Geschichte.

Wenn in Sektor 1 das gedruckte SZ (*Ruinen*) aufgedeckt ist, platziere Karte P182 auf allen Karten in Sektor 1. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 1 wirft .

Entferne dann 2 Zerstörungen aus Sektor 1. Gibt es immer noch einen Sektor mit mindestens 2 Zerstörungen, lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2273: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

(keuchend) Verdammt, CAPCOM, wir haben unter der obersten Erdschicht jede Menge glühende Kohle entdeckt und versehentlich ein Feuer entfacht. Die Gegend steht wieder in Flammen. Wir müssen fliehen.

Wenn in Sektor 2 das gedruckte SZ (*Verbrannter Wald*) aufgedeckt ist, platziere Karte P184 auf allen Karten in Sektor 2. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 2 wirft .

Entferne dann 2 Zerstörungen aus Sektor 2. Gibt es immer noch einen Sektor mit mindestens 2 Zerstörungen, lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2274: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir haben Erdbeben gemessen, die zwar nicht besonders stark sind, aber anhalten. Trotzdem müssen wir das Innere des Berges erkunden. Ich hoffe, die Beben werden nicht stärker.

Wenn in Sektor 3 das gedruckte SZ (*Berg*) aufgedeckt ist, platziere Karte P186 auf allen Karten in Sektor 3. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 3 wirft .

Entferne dann 2 Zerstörungen aus Sektor 3. Gibt es immer noch einen Sektor mit mindestens 2 Zerstörungen, lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2275: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Der Fluss tritt über die Ufer!

[Besatzungsmitglied 1]: Das ist das Letzte, was wir jetzt gebrauchen können. Die Gegend wird sich schon bald in einen tückischen Sumpf verwandelt haben.

Wenn in Sektor 4 das gedruckte SZ (*Geteilter Fluss*) aufgedeckt ist, platziere Karte P188 auf allen Karten in Sektor 4. Nicht vergessen: Verlässt ein Besatzungsmitglied Sektor 4, kann es während dieser Erkundung nicht mehr in Sektor 4 zurückkehren.

Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 4 wirft .

Entferne dann 2 Zerstörungen aus Sektor 4. Gibt es immer noch einen Sektor mit mindestens 2 Zerstörungen, lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2276: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, ich habe schlechte Nachrichten. Bei unserem Versuch, einen Blindgänger zu entschärfen, ist Gift in den See gelangt. Wir sind immer noch dabei, den Schaden zu begutachten.

Wenn in Sektor 5 das gedruckte SZ (*Verschwindender Teich*) aufgedeckt ist, platziere Karte P190 auf allen Karten in Sektor 5. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 5 wirft .

Entferne dann 2 Zerstörungen aus Sektor 5. Gibt es immer noch einen Sektor mit mindestens 2 Zerstörungen, lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2277: EVERQUAKE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar-Hinweis*.
- Lies **Protokoll 2238**.
- Erhalte 3 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

## PROTOKOLL 2278: STERNKARTE

Strategiegipfel der Tetrarchen

Verehrte Tetrarchen, als Strategieentwicklungsoffizier würde ich Ihnen gerne den Planeten HAT-P-44 C vorstellen: Water Cabal. Wie Sie sehen, ist er zu 86 Prozent von Ozeanen bedeckt. Über die nördliche Hemisphäre sind einige winzige Archipele verstreut, die für uns allerdings wenig Wert haben. Wesentlich interessanter sind die Ozeane, in denen es von interessanten Lebensformen nur so wimmelt. Auf den ersten Blick scheint es sich um Miniaturversionen der Riesen von Cabal zu handeln. Tetrarchin Ava, die könnten Ihnen bekannt und reizvoll erscheinen.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 2279: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Warum die Trauermiene?

[Besatzungsmitglied 1]: Wir haben gerade etwas Schreckliches getan.

[Außenteam-Kommandant]: Was ist passiert?

[Besatzungsmitglied 1]: Wir haben es irgendwie geschafft, das Grundwasser verschwinden zu lassen. Die Gegend hier wird sich schon bald in eine Wüste verwandeln.

Wenn in Sektor 6 das gedruckte SZ (*Ebene*) aufgedeckt ist, platziere Karte P192 auf allen Karten in Sektor 6. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 6 wirft .

Entferne dann 2 Zerstörungen aus Sektor 6. Gibt es immer noch einen Sektor mit mindestens 2 Zerstörungen, lies **Protokoll 2270**.

## PROTOKOLL 2280: GESCHICHTE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

- Erhalte 1  Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.
- Erhalte 1  Verschiebe die Karten F07 (*Forschungsstufe 1*) und F14 (*Produktionsstufe 1*) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag. Verschiebe Karte C17 (*Handelszentrum*) aus „Produktionsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag. Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement
- Verschiebe Karte C20 (*Trainingszentrum*) aus „Produktionsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag. Verschiebe die Karten W50–W52 aus „Nicht verfügbare Besatzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“. Lies **Protokoll 2326**,

## PROTOKOLL 2281: BRINK

Wende die erste gültige Option an:

1. Wenn du in Sektor 1 bist, lies **Protokoll 2282**.
2. Wenn du in Sektor 2 bist
  - und in Sektor 2 das gedruckte SZ (*Verbrannter Wald*) aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2283**.
  - und sich Karte P183 in Sektor 2 befindet, lies **Protokoll 2284**.
  - und sich Karte P184 in Sektor 2 befindet, lies **Protokoll 2285**.
3. Wenn du in Sektor 3 bist
  - und in Sektor 3 das gedruckte SZ (*Zerstörter Berg*) aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2286**.
  - und sich Karte P185 in Sektor 3 befindet, lies **Protokoll 2287**.
  - und sich Karte P186 in Sektor 3 befindet, lies **Protokoll 2289**.

4. Wenn du in Sektor 4 bist
- und in Sektor 4 das gedruckte SZ (*Sterbender Fluss*) aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2291**.
  - und sich Karte **P187** in Sektor 4 befindet, lies **Protokoll 2292**.
  - und sich Karte **P188** in Sektor 4 befindet, lies **Protokoll 2293**.
5. Wenn du in Sektor 5 bist
- und in Sektor 5 das gedruckte SZ (*Verswindender Teich*) aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2295**.
  - und sich Karte **P189** in Sektor 5 befindet, lies **Protokoll 2296**.
  - und sich Karte **P190** in Sektor 5 befindet, lies **Protokoll 2297**.
6. Wenn du in Sektor 6 bist
- und in Sektor 6 das gedruckte SZ (*Ebene*) aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2298**.
  - und sich Karte **P191** in Sektor 6 befindet, lies **Protokoll 2303**.
  - und sich Karte **P192** in Sektor 6 befindet, lies **Protokoll 2299**.

## PROTOKOLL 2282: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Knirschende Schritte \*\*\***

[**Außenteam-Kommandant**]: Was für ein deprimierender Anblick. Es ist wirklich ein Trauerspiel, dass diese einst blühende Kolonie nur noch ein Trümmerhaufen ist. Irgendwelche Messwerte?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hohe radioaktive Strahlung. Hier gab es eine Atomexplosion.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Sehen Sie mal da. Der Krater bestätigt Ihre Theorie.

[**Außenteam-Kommandant**]: Jemand hat hier alles Leben ausgelöscht. Irgendeine Ahnung, wer die Opfer gewesen sein könnten?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Höchstwahrscheinlich Idemier. Die Architektur - zumindest das, was davon übrig ist - wirkt klassisch idemisch. Vermutlich die Besatzung der Vanguard oder Pilger. Ich werde mal ein paar Proben entnehmen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich würde gerne noch eine weitere Frage klären.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wer die Angreifer waren?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und warum sie unbedingt eine dicht besiedelte Kolonie in die Luft jagen wollten?

[**Außenteam-Kommandant**]: Exakt.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2283: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Knirschende Schritte \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, das hier ist beunruhigend. Wir sind zwar in einem Wald, aber ich habe gerade den Bodenfeuchtigkeitsgehalt bestimmt - darin befindet sich praktisch kein Wasser.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ernsthaft? Ein Funke reicht, um hier alles in Brand zu stecken, und das will ich auf keinen Fall.

[**Außenteam-Kommandant**]: Niemand will das. Warum leiten wir nicht einen Fluss hierher um, um den Wald zu wässern?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Einen Fluss? Verrückte Idee, aber ... Ja, machen wir das.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2284: BRINK

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

Der Wald hier ist vertrocknet, aber woanders könnte der Boden fruchtbarer oder feuchter sein. Wir haben noch ein paar Samen. Wollen wir eine bessere Stelle suchen, um sie einzupflanzen?

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2285: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Es brennt schon wieder. Ein schrecklicher Anblick.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das wird noch wochenlang anhalten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wenn nicht sogar Monate.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2286: BRINK

**Offizieller Bericht: Außenteam-Kommandant**

Laut meiner Ausgangstheorie wurde der Berg angegriffen. Große Teile wurden durch enorme Gewaltwirkung durch die Gegend geschleudert, und die verbleibenden Hänge sind voller Krater. Außerdem sind uns ein paar Löcher aufgefallen, die von Plasmastrahlen stammen könnten. Wo früher zahlreiche Bäche waren, sind jetzt nur noch verschüttete Flussbetten.

Unsere weiteren Tests bestätigen meine Vermutung. Der Berg ist stark verstrahlt. Wir haben jetzt eine Vorstellung davon, wie heftig der Angriff gewesen sein muss.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2287: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Sehen Sie die Löcher da oben? Die Form kommt mir irgendwie bekannt vor. Dadurch könnten wir ins Innere des Berges gelangen, um herauszufinden, was dort geschehen ist.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sieht nach einer gefährlichen Klettertour aus.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2288: ECLECTIC HAVEN

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2960** markiert ist, lies **Protokoll 2290**. Anderenfalls lies **Protokoll 2305**.

## PROTOKOLL 2289: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**\*\*\* Knirschende Schritte, elektronisches Piepsen \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Oh, das ist ja interessant.

**\*\*\* Mehr Piepsen \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das wird ja immer besser.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja! Ich habe gerade ein großes Mineralvorkommen entdeckt!

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2290: ECLECTIC HAVEN

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besucher**]: Die Mutter hat unsere Zusammenarbeit gesegnet. Sie war sehr fruchtbar und ...

[**Söldner**]: Hallo zusammen. Stören wir?

[**Besucher**] (**außer sich**): Was in Mutters Namen soll das denn? Bewaffnete Soldaten stören Geschäftsverhandlungen?

[**Missionskommandant**]: Hey, wir sind hier gerade schwer beschäftigt.

[**Söldner**]: Aber nicht mit dem Richtigen.

[**Besucher**]: Mir gefällt Ihr Tonfall nicht. Sagen Sie, was Sie wollen oder raus hier.

[**Söldner**]: Wir sind im Auftrag der Ernter hier, die sich von Ihnen beleidigt fühlen.

[**Missionskommandant**]: Beleidigt?

[**Söldner**]: Da sie die stärkste Fraktion auf Eclectic Haven sind, möchten sie bei strategisch wichtigen Transaktionen nicht außen vor gelassen werden.

[**Missionskommandant**]: Und was wollen sie?

[**Söldner**]: Dass Sie ab sofort Steuern zahlen.

[**Besucher**]: So eine Frechheit. Wenn sie verhandeln wollen, können sie gerne mit an den Tisch kommen. Hören Sie endlich auf, mit Ihren Knarren herumzufuchteln!

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Sie bezahlen**: Lege 2 Entdeckungen beliebiger Art ab und lies **Protokoll 2305**.
- » **Hinter den Besuchern verstecken**: Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2960** und lies **Protokoll 2305**.
- » **Sie mit Gewalt vertreiben (wenn ein beliebiges Besatzungsmitglied 3 Verletzungen hat, ist diese Option nicht verfügbar)**: Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft . Lies **Protokoll 2305**.

## PROTOKOLL 2291: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Der Fluss ist krank und liegt im Sterben.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kein Wunder. Das Wasser ist total schlammig und dreckig. Außerdem hat er seinen Lauf geändert und bewässert nichts mehr.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ohne den Fluss gibt es keine Hoffnung für das Leben in der Gegend.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja. Und wir werden ihn renaturieren.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2292: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich hab's jetzt. Die Linien am Berghang waren mal Flussbetten, die von Steinschlägen verschüttet wurden. Wenn wir den Schutt beseitigen, wird wieder klares Wasser dort hinunterfließen und den kranken Fluss reinigen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gute Idee. Frisch ans Werk.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2293: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Igitt, wie eklig. Der Wasserpegel ist zwar gestiegen, aber das kann man nicht wirklich als Wasser bezeichnen! Nichts als Schlamm und Asche.

[**Außenteam-Kommandant**]: Es wird Monate dauern, bis das Wasser wieder klarer wird, aber das Warten dürfte sich lohnen.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2294: ECLECTIC HAVEN

**Bericht: Außenteam-Kommandant**

Dieser Planet leidet unter verschiedenen Katastrophen, und seine Bevölkerung scheint zu allem Unglück auch noch gespalten zu sein. Ich habe Kontakt zu den Erntern aufgenommen, einer aus Aerugoniern, Idemiern und Erdlingen bestehenden Gruppierung in der Hauptstadt. Sie haben uns von Wüstenmonstern erzählt, die die Existenz der Stadt bedrohen. Sie tun ihr Bestes, um die Kontrolle über die Stadt an sich zu reißen, die Schäden zu beheben und die Angriffe abzuwehren, können die Monster aber weder finden noch töten. Sie haben uns Ressourcen gegeben und uns zu einem Treffen im Handelsdistrikt eingeladen. Allerdings haben sie uns auch darum gebeten, ihre Gegenspieler, die Besucher, nicht zu kontaktieren. Ihrer Meinung nach kümmern die Besucher sich nur um sich selbst und ihren seltsamen Planeten in einer anderen Dimension.

Das macht mir Sorgen. Ich möchte die hiesigen Konflikte nicht verstärken, und zu meinem Bedauern haben wir die Besucher beim eiligen Verlassen des Weltraumhafens gesehen. Anhand ihrer zuckenden Tentakel war deutlich zu erkennen, wie wütend sie waren.

Wir setzen unsere Mission fort. Ende.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P121**.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2960**.

## PROTOKOLL 2295: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das war vermutlich mal ein See. Ist aber inzwischen nur noch ein Sumpf übrig.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das liegt am Fluss. Und dem ganzen Giftmüll.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich wünschte, wir könnten etwas dagegen tun, aber leider haben wir dazu gerade keine Zeit.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2296: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Bevor wir gehen ... Kommandant, ich wette, in dem See gibt es interessante Algen und Cyanobakterien. Wollen wir ein paar Proben nehmen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, tun Sie das.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung.

## PROTOKOLL 2297: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Starten wir mit einem Test des Wassers aus dem Teich.

\*\*\* *Elektronisches Piepsen* \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Autsch.

[**Außenteam-Kommandant**]: So schlimm?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja. Das Wasser ist stark mit Schwermetallen belastet, aber sein Zustand wird sich im Laufe der Zeit verbessern.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2298: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Noch etwas Seltsames, Leute. Die Erde hier sieht fruchtbar aus, oder?

\*\*\* *Elektronisches Piepsen* \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja. Hat einen günstigen pH-Wert.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und warum wächst hier nichts?

Wenn mindestens 1 Kästchen in **Protokoll 2241** markiert ist, lies **Protokoll 2319**. Anderenfalls erhalte 1 *Seltame-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2299: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir sollten auf eine bessere Gelegenheit warten.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Stimmt. Die Bodenqualität hier ist zwar gut, aber er ist sehr trocken. Hier kann nichts wachsen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Geduld. Vielleicht können wir ja irgendetwas dagegen tun.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Seltame-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2300: GESCHICHTE

Die Lage auf Scrapheap erscheint bisher günstig. Die Kolonie auf Promising Land sorgte für einen ständigen Ressourcenstrom für unsere ums Überleben kämpfende Raumstation, und die Bewohner von Eclectic Haven teilten ihr Wissen über die Nachbarsysteme mit uns. Gerüchten zufolge hatten die Tetrarchen bereits einen Planeten mit üppigem, vielfältigem Lebensraum für eine weitere Kolonie auserkoren. Unseren Ingenieuren gelang es, die gute

alte Journeyer noch etwas aufzurüsten – nun konnten wir schneller und weiter reisen. Und Scrapheap konnte endlich Kontakt zu weit entfernten Planeten aufnehmen.

Diese ereignisreichen Tage brachten einen wirklichen Durchbruch, den ersten nach langen Jahren des Überlebenskampfes und Leids. Die kühle Reaktion der Erde hatte zwar viele Besatzungsmitglieder verbittert, aber die Aussicht auf Flotten anderer intelligenter Spezies, die uns zu Hilfe kommen würden, schenkte uns Hoffnung. Leider gelang es uns nicht, die Idemier noch einmal zu kontaktieren, was uns in Sorge über ihre Situation zurückließ. Andererseits waren uns die Aerugonier sehr nah. Doch waren sie wirklich Verbündete? Oder nur eine weitere Fraktion mit einer eigener Agenda?

- Nimm Situationskarte **S01** aus dem „Warten ...“-Umschlag und entferne sie aus dem Spiel.
- Nimm die Karten **O02** (*Scrapheaps Einfluss ausbauen*) und **O05** (*Erkunde neue Systeme*) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm die Karten **Y06** (*Theta Geminorum*), **Y07** (*21 Delphini*) und **Y08** (*Gamma Aquilae 3*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm die Karten **S04** (*Botschafter trifft ein*) und **S05** (*Funkstille*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2304**.

## PROTOKOLL 2301: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Weltraumtraining**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ganz ruhig. In der Ruhe liegt die Kraft.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, wir haben einen herumfliegenden Behälter gesichert.

[**Missionskommandant**]: Alles klar, gut, anziehen. Ab in die Andockstation und ...

[**Besatzungsmitglied 2**]: Nein, Kommandant! Ich habe noch einen Scan durchgeführt! Der Behälter ist über und über von gefrorenen Mikroben bedeckt.

[**Missionskommandant**]: Sofort abbrechen! Schmeißen Sie das Ding raus und dekontaminieren Sie den Bereich.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Aber wir wissen noch nicht, was sich in dem Behälter befindet. Vielleicht Drohnen ...

[**Missionskommandant**]: Irgendwelche Drohnen sind kein ausreichendes Argument. Wollen Sie etwa die gesamte Journeyer kontaminieren?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wie wäre es, wenn wir das Ding benutzen, das wir in dem anderen Behälter gefunden haben?

[**Missionskommandant**]: Hmm ... Gute Idee. Das sollten wir ausprobieren.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Verschiebe Karte **E14** (*Sondenarm*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 2302:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Captain**]: Es gibt kein Zurück. Deren Jäger sind schneller als wir und bis an die Zähne bewaffnet! Wenn wir umkehren, sind wir auf dem Präsentierteller.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und wenn wir jetzt fliehen, lassen wir die Idemier im Stich. Sie verlassen sich auf uns.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Scheiße. Dann müssen wir wohl weiter.

[**Captain**]: Zeigen wir denen, aus was für Holz wir geschnitzt sind. Vorwärts!

Wirf all deine Verletzungswürfel. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Beende den aktuellen Würfelwurf und den Zug des Besatzungsmitglieds (ohne ein Ereignis zu ziehen), entferne es aus seiner Ranghülle, platziere es auf deiner Besatzungstafel und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung in das „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter. War dies das letzte Besatzungsmitglied, lies **Protokoll 2307**.

Wenn etwas anderes gewürfelt wird, ignoriere die vierte Verletzungskarte und den Verletzungswürfel. Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 2303: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie mal!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was denn? Wollen Sie mir etwa eine Pflanze zeigen?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das ist nicht einfach irgendeine Pflanze! Schauen Sie mal, wie winzig die ist. Hier wächst eine von unseren!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das ist nicht das erste Mal, das ich einem außerirdischen Ökosystem geholfen habe. Sehr schön.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2304: GESCHICHTE

\*\*\* *Heulende Alarmsirene* \*\*\*

[**Ava**]: Was ist los?

[**CAPCOM Vultur**]: Ein Raumschiff nähert sich, Kommandantin.

[**Ava**]: Idemier oder Aerugonier?

[**CAPCOM Vultur**]: Weder noch, Kommandantin.

[**Ava**]: Weder noch? Äußerst interessant.

[**CAPCOM Vultur**]: Das kann mal wohl sagen. Es ist in unserer Datenbank nicht vorhanden.

[**Ava**]: Vorsicht ist besser als Nachsicht. Alarmstufe von Gelb auf Rot setzen.

[**CAPCOM Vultur**]: Sie haben ihren Funkkanal geöffnet.

[**Ava**]: Sie wollen reden? Noch interessanter. Schalten Sie ein.

\*\*\* *Abgehackte Geräusche* \*\*\*

[**Ava**]: Wir können das nicht verstehen, richtig?

[**CAPCOM Vultur**]: Die KI ist zwar noch mit der Dechiffrierung beschäftigt, aber ich glaube ein Wort erkannt zu haben. Mehr als eins. Langsam ergibt es einen Sinn.

\*\*\* *Die Geräusche verwandeln sich zu einer Computerstimme* \*\*\*

[**Alucinorier**]: Ich grüße Sie, Raumfahrer.

[**Ava**]: Ich grüße Sie ebenfalls. (zögerlich) Ver-Verstehen Sie uns?

[**Alucinorier**]: Ja. Wir haben Ihre Sprache gerade ausreichend für eine einfache Konversation analysiert.

[**CAPCOM Vultur**]: Die sind viel schneller als unsere KI!

[**Ava**]: Willkommen, Fremde. Können Sie sich identifizieren?

[**Alucinorier**]: Ja. Sie können uns Alucinorier nennen. Wir kommen in Frieden.

Lies **Protokoll 2306**.

## PROTOKOLL 2305: ECLECTIC HAVEN

\*\*\* *Eine Tür schließt sich und dämpft Gesprächsgeräusche – jemand seufzt erleichtert auf* \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sieht aus, als hätten wir es geschafft, Kommandant!

[**Missionskommandant**]: Ja, sieht so aus. Zurück zum Lander. Ich muss mir den Vertragsentwurf noch einmal durchlesen und die Journeyer konsultieren.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was gibt es da zu konsultieren? Sie haben Sie doch gehört, Kommandant! Sie gewähren uns Einfluss auf die Oase! Und sie haben die Ernter dazu gezwungen, uns den Handel mit der Kolonie zu gestatten. Das ist ganz schön viel, Kommandant!

[**Missionskommandant**]: Ja, das stimmt. Ihre Mutter sei gesegnet.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Endlich können wir mal kurz durchschnaufen.

[**Missionskommandant**]: Durchschnaufen? Wir sind gerade dabei, einen Vertreter der Besucher zur Journeyer und danach nach Scrapheap zu bringen, und bevor irgendjemand auch nur einen Fuß in den Lander setzt, muss alles makellos sauber sein. MA-KEL-LOS!

[**Besatzungsmitglied 1**] (*verzweifelt*): Jawohl, wird erledigt.

- Nimm Karte **N04** (*Eclectic Haven*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm Karte **B16** (*Botschafter der Besucher*) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

- Nimm Karte **S02** (*Funkstille*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 2960** markiert ist, passiert nichts. Anderenfalls erhalte 3 *Alien-Tech*-Hinweise.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P126**.
- Lege alle Missionskarten ab.

## PROTOKOLL 2306: GESCHICHTE

In einem langen Gespräch mit den Alucinoriern erfahren die Tetrarchen, dass die Alucionier eigentlich nur Hüllen waren, die mit dem Bewusstsein von Wesen einer weit entfernten geheimen Welt ausgestattet waren. Und was noch wichtiger war: Sie waren bereit, mit Scrapheap zu kooperieren. Sie teilten der Tetrarchie den Standort einer alten, verfallenen Basis mit, die sich auf einem einsamen, von Eisringen umgebenen Planeten befand. Dort könnten sich neue wichtige Techniken und Daten für Scrapheap verbergen.

Die Tetrarchen waren sich allerdings immer noch nicht sicher, ob sie den Alucinoriern wirklich vertrauen konnten. Deshalb zogen sie die Sektionsleiter zu Rate.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Alucinorier als gleichwertig begrüßen:** Lies **Protokoll 2310**.
- » **Die Alucinorier einladen und unter Beobachtung halten:** Lies **Protokoll 2321**.

## PROTOKOLL 2307:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Wandbild-Sammlung, Scrapheap**

**[Besatzungsmitglied 2]:** Dieses Wandbild deprimiert mich.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ja, viel zu viel schwarz. Schwarz wirkt bedrückend.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Aber damit hat der Künstler nur den Moment richtig eingefangen. Schwarz ist die Farbe der Verzweiflung, und wir haben eine Menge zu betrauern. Die Journeyer hat den Kampf nur knapp überlebt. Die Reparaturen haben eine halbe Ewigkeit gedauert – und die vielen Toten ...

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ich habe einen Cousin verloren. Die meisten von uns haben in dem Kampf Freunde oder Verwandte verloren.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ganz zu schweigen von den Idemiern. Es hat nur einer ihrer Kreuzer überlebt und auch der nur vollkommen ramponiert. Sie mussten etliche Evakuierungskapseln zurücklassen. Was für eine Tragödie.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Das zahlen wir denen irgendwann heim.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Davon werden die Toten auch nicht wieder lebendig. Aber ja, gegen diese Monster muss etwas getan werden.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Weiß irgendjemand, warum sie uns nicht alle umgebracht haben? Sie hätten die Journeyer leicht ausschalten können, haben es aber nicht.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Sie haben die Journeyer mit ihren Scannern verfolgt, aber keine Rakete abgefeuert. Vermutlich haben sie sich uns als Nachtschicht aufgehoben.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Das sind ja schöne Aussichten. Wissen Sie was? Wir sollten uns wieder an die Arbeit machen und nicht so viel über den Tod nachdenken.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Stimmt.

Sind Karte **P203** (*Journeyer*) oder **P204** (*Beschädigter Journeyer*) auf der Planetenkarte, ersetze sie durch Karte **P205**.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

Lies **Protokoll 2492**.

## PROTOKOLL 2308: GESCHICHTE

Endlich hat die Tetrarchie ihre Entscheidung verkündet.

Scrapheaps Hauptaufgaben bestanden nun darin, eine weitere Kolonie zu gründen, die Basis auf dem Eisringplaneten zu erkunden und die verschollene idemische Flotte zu suchen. Uns standen interessante Tage bevor.

Befindest du dich auf einer Planetenerkundung, entferne Landungskarte **L01** aus dem Spiel. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planetenerkunden*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

Wenn sich Landungskarte **L01** im Planetenscanner befindet, lies **Protokoll 2380**

Anderenfalls entferne Landungskarte **L01** aus dem Spiel und fahre mit dem Schiffsmanagement fort.

## PROTOKOLL 2309:

### IDEMISCHE FLOTTE

**[Irdisches Besatzungsmitglied]:** Na, wie gefällt es Ihnen?

**[Aerugonisches Besatzungsmitglied]:** Vollkommen übertrieben. Wie das meiste, was Erdlinge tun.

**[Irdisches Besatzungsmitglied]:** Es mag zwar übertrieben sein, aber es fängt den bedeutenden Moment ein, in dem die Journeyer die idemische Flotte gerettet hat.

**[Aerugonisches Besatzungsmitglied]:** Das weiß ich. Aber warum diese Überhöhung? Sie hätten sie doch gar nicht dem Tod überlassen können. Warum das ganze Aufheben? Sie hatten einen Auftrag zu erledigen und mehr auch nicht. Was soll dieses Wandbild?

**[Irdisches Besatzungsmitglied]:** Damit die kommenden Generationen sich daran erinnern.

**[Aerugonisches Besatzungsmitglied]:** Haben Sie keine digitalen Aufzeichnungen?

**[Irdisches Besatzungsmitglied]:** Kunst funktioniert am besten. Sehen Sie mal. Hier kommt die Journeyer und dort ist ein versprengtes idemisches Geschwader. Zwei Schiffe wurden zerstört, das dritte brennt und das vierte kämpft noch gegen die zahlenmäßige Übermacht an. Außerdem sieht man zwei Schiffe, die die Journeyer bereits eingekreist haben – und wie einige Kapseln in den Rumpf eindringen. Diese Dreckskerle zurückzuschlagen, hat uns alles abverlangt.

**[Aerugonisches Besatzungsmitglied]:** Übertrieben. Aufwändig. Unnötig. Aber ...

**[Irdisches Besatzungsmitglied]:** Aber?

**[Aerugonisches Besatzungsmitglied]:** Ein echter Hingucker. Und einprägsam.

**[Irdisches Besatzungsmitglied]:** Und genau dazu ist die Kunst da.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **12–13** (*Idemische Flotte*).
- Es gibt keine Landung. Überprüfe aber den Hangar-Kartenbehälter (Schiffsbuch, Seite **21**) und platziere alle Lander-Aufsteller aus diesem Kartenbehälter neben der Planetenkarte.
- Platziere alle Lander-Mods von der Lander-Tafel wieder im „Warten ...“-Umschlag.
- Lege alle Begleiter- und Missionsausrüstung-Karten ins „Arsenal“ zurück. Es wird nur kleine und persönliche Ausrüstung verwendet.
- Wähle bis zu 6 Persönliche-Ausrüstung-Karten für diese Mission aus und teile sie unter den Besatzungsmitgliedern auf.
- Lege die Lander-Tafel in die Schachtel zurück, Es gibt keine Beförderung und . Verwahre deine Entdeckungen in „Gefundene Entdeckungen“ links von der Planetenkarte.
- Setze den Vorräte-Track auf der Planetenkarte auf 1.
- Platziere Karte **P201** in Sektor **1** und Karte **P202** in Sektor **2**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **1**.
- Platziere Missionskarte **M14** auf dem vorgesehenen Platz auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere Optionale-Mission-Karte **M35** auf dem Platz für Optionale Missionen am rechten Rand der Planetenkarte. Dies ist ein Missachtungszähler. Wenn du den Missachtungszähler um 1 erhöhen musst, verschiebe den Marker auf das Feld mit der nächsthöheren Nummer. Je höher der Wert, desto schlimmer können die zukünftigen Folgen ausfallen.
- Richte den Missachtungszähler ein: Platziere 1 Marker in Feld 0 auf Missionskarte **M35**.
- Platziere die Karten **12** und **15** im Einmalige-Entdeckung-Platz.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Ereignisdeck und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen erhält.
- Starte eine Planetenerkundung.

## PROTOKOLL 2310: GESCHICHTE

**Chronik: Alburk Wonrock**

Nach einer hitzigen Diskussion entschieden sich die Sektionsleiter, den Alucinoriern zu vertrauen. Immerhin waren sie in friedlicher Absicht gekommen und hatten ihr Wissen geteilt, ohne dafür eine Gegenleistung zu erwarten. Leider waren nicht alle Stationsbewohner damit einverstanden. Längst vergessene Vorurteile kamen erneut an die Oberfläche und manche warnten sogar davor, dass solche offenerherzige Freundlichkeit eine Kriegslist sein könnte.

Senke die Moral im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite 3) zweimal.

Verschiebe die Karten **W19–W27** aus „Nicht verfügbare Besatzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“.

Verschiebe Karte **E67** (*Alucinorischer Berater*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Lies **Protokoll 2308**.

## PROTOKOLL 2311: IDEMISCHE FLOTTE

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll.

Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Wenn mindestens 1 Kästchen in **Protokoll 2322** markiert ist, lies **Protokoll 2314**. Anderenfalls lies **Protokoll 2316**.

## PROTOKOLL 2312: BRINK

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, wir haben den Lander erreicht und beginnen mit dem Startprotokoll.

**[CAPCOM Vultur]:** Verstanden. Gute Heimreise.

**[Außenteam-Kommandant]:** Die werden wir haben. Ich vermisse die gute, alte Journeyer.

Wenn sich alle der folgenden Karten auf der Planetenkarte befinden:

**P181** (*Provisorische Kolonie*), **P183** (*Sprießende Wälder*),

**P187** (*Umgeleiteter Fluss*), **P189** (*Schillernder See*)

und **P191** (*Fruchtbarer Boden*): Entferne Landungskarte **L10**

aus dem Spiel und verschiebe Karte **Y16** (XO-3) von „Sternkarte“

(Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag. Mehr gibt es auf diesem Planeten nicht zu tun.

1. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!

Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.

2. Lies **Protokoll 2318**.

## PROTOKOLL 2313: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Ganz ruhig ... Legen Sie sich einfach hierhin. Alles wird gut.

**[Besatzungsmitglied 1] (schwach):** Es tut mir leid, Kommandant. Ich wollte nicht ...

**[Außenteam-Kommandant]:** Natürlich wollten Sie das nicht. Einfach still liegen bleiben. Ich verbinde mich mit dem medizinischen Bordsystem, okay? Das Medoteam der Journeyer erwartet Sie bereits. Halten ... halten Sie einfach durch.

Wenn sich alle der folgenden Karten auf der Planetenkarte befinden: **P181**

(*Provisorische Kolonie*), **P183** (*Sprießende Wälder*), **P187** (*Umgeleiteter Fluss*),

**P189** (*Schillernder See*) und **P191** (*Fruchtbarer Boden*): Entferne

Landungskarte **L10** aus dem Spiel und verschiebe Karte **Y16** (XO-3) von

„Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag. Mehr gibt es auf diesem Planeten nicht zu tun.

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2314:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

**[CAPCOM Vultur]:** Außerirdische Flotte, hier spricht die Journeyer, ein Raumschiff eines Weltraumkollektivs namens Scrapheap. Wir hegen keine bösen Absichten.

\*\*\* Pause \*\*\*

**[CAPCOM Vultur]:** Captain, sie antworten zwar nicht, haben aber das Feuer eingestellt. Das ist schon mal gut. Oh, das ist einigermaßen interessant, Captain: Sie fahren ihre Schilde hoch und ... stören unser Signal! Warum bitte? Haben die etwa Angst?

**[Captain]:** Sie reden zu viel, Vultur.

**[CAPCOM Vultur]:** Ach ja? Oh, Entschuldigung. Bin wieder voll bei der Sache.

Platziere einen Marker auf dem Schildefeld in Sektor 1. Befindet sich dort bereits ein Marker, erneuert stattdessen jedes Besatzungsmitglied 1 .

## PROTOKOLL 2315: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

**[Tamara]:** Scrapheap hat es ganz schön weit gebracht, Ava. Bevor wir die Regierung übernommen haben, waren die intelligenten Lebewesen dort frei und unabhängig.

**[Ava]:** Meine Sie, sie vermissen die alten Zeiten? Wir haben ihnen zwar einige Freiheiten genommen, dafür aber für Sicherheit, Stabilität und Fortschritt gesorgt.

**[Tamara]:** Ja, aber waren wir nicht ein bisschen zu forsch?

**[Ava]:** Auf keinen Fall. Unsere Gesetze dienen dem Schutz aller und sorgen für ein gutes Arbeitsumfeld.

**[Tamara]:** Dagegen habe ich auch nichts einzuwenden, aber manchmal beschleicht mich der Gedanke, dass wir den Leuten mehr Mitbestimmungsrechte einräumen sollten.

**[Ava]:** Bitte, Tamara. Hören Sie auf damit. Wir haben so schon genug Probleme.

**[Tamara]:** Ich spreche Sie später noch einmal darauf an.

## PROTOKOLL 2316:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

**[CAPCOM Vultur]:** Außerirdische Flotte, hier spricht die Journeyer, ein Raumschiff eines Weltraumkollektivs namens Scrapheap. Wir hegen keine bösen Absichten.

\*\*\* Pause \*\*\*

**[CAPCOM Vultur]:** Captain, sie antworten zwar nicht, haben aber das Feuer eingestellt. Das ist schon mal gut. Oh, das ist einigermaßen interessant, Captain: Die Sensoren empfangen ein seltsames Signal von den fremden Raumschiffen. Als würden sie sich unterhalten - oder...

**[Captain]:** Überlassen Sie die Schlussfolgerungen mir.

**[CAPCOM Vultur]:** Entschuldigung, Captain. Oh, sie schießen wieder!

Platziere einen Marker auf dem Schilde-Feld in Sektor 1. Befindet sich dort bereits ein Marker, erneuert stattdessen jedes Besatzungsmitglied 1 .

Wenn du Karte **B12** im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite 3) hast, endet dieses Protokoll. Anderenfalls erhöhe den Missachtungszähler um 1.

## PROTOKOLL 2317: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Vorsicht, das ist scharf!

**[Besatzungsmitglied 2]:** Okay ...

**[Außenteam-Kommandant]:** Halt. Umdrehen. Ganz langsam.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Oh, Mist. Danke für die Warnung.

**[Außenteam-Kommandant]:** Keine Ursache.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Eine abgefahrene Struktur! Warum haben die Erbauer bitte Asteroiden mit hohlen Schnürsenkeln zusammengebunden?

Wirf einen **W10** und überprüfe das Ergebnis unten:

- **0–4:** Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .
- **5–9:** Erhalte 1 *Mineral*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2318: BRINK

Zähle, wie viele der folgenden Karten sich auf der Planetenkarte befinden und wende den entsprechenden Effekt an: **P181** (*Provisorische Kolonie*), **P183** (*Sprießende Wälder*), **P187** (*Umgeleiteter Fluss*), **P189** (*Schillernder See*) und **P191** (*Fruchtbarer Boden*):

- **0–2 Karten:** Nichts passiert.
- **3–4 Karten:** Erhöhe die Moral im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite 3).
- **5 Karten:** Erhalte Einmalige Entdeckung **04** und erhöhe die Moral im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite 3).

Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2319: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied1]: Das ist die richtige Erde für unsere Samen.

[Außenteam-Kommandant]: Gut. Dann mal los, Leute. Wir pflanzen sie hier ein.

[Besatzungsmitglied 2]: Dann sind wir jetzt wohl Weltraumbauern, was?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, allerdings. Wie gefällt Ihnen das?

[Besatzungsmitglied 1]: Gut. Sehr gut.

Lege alle Zerstörungen aus Sektor 6 ab. Platziere Karte P191 in Sektor 6.

## PROTOKOLL 2320: ECLECTIC HAVEN

Wenn Kästchen A in Protokoll 2960 markiert ist, lies Protokoll 2253.

Anderenfalls lies Protokoll 2138.

## PROTOKOLL 2321: GESCHICHTE

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Entscheidung war zwar nicht einstimmig, aber letztlich einigten sich die Sektionsleiter darauf, die Alucinorier auf Abstand zu halten und sie gründlich zu beobachten. Die Stationsbewohner seufzten alle erleichtert auf, da ihnen klar war, dass Freundschaft und Vertrauen nur aus lebenslangen gemeinsamen Erfahrungen erwachsen konnte.

Die Alucinorier fühlten sich durch die Entscheidung beleidigt, und schon bald mussten die Bewohner von Scrapheap feststellen, dass die Neuankömmlinge weniger hilfsbereit waren. Glücklicherweise behinderten sie aber nicht den Betrieb der Basis.

Verschiebe die Karten W19–W24 aus „Nicht verfügbare Besetzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“.

Nimm Karte S06 (Gekränkte Alucinorier) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Lies Protokoll 2308.

## PROTOKOLL 2322:

### IDEMISCHE FLOTTE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Lies Protokoll 2325.

Lies Protokoll 2331.

## PROTOKOLL 2323: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Wandbild-Sammlung, Scrapheap**

[Besucher-Bewohner]: Cool, oder?

[Idemischer Bewohner]: Cool? Sie meinen nicht die Temperatur, oder?

[Besucher-Bewohner]: Nein. Das Wandbild. Das neue.

[Idemischer Bewohner]: Ich halte es für ein künstlerisches Missverständnis.

[Besucher-Bewohner]: Ihr Idemier. Interessiert Sie denn immer nur Ihre eigene Meinung? Was ist mit Gefühlen? Sentimentalität? Nostalgie! Das Wandbild zeigt immerhin Ihre Kolonie. Eine Kolonie, die auf dramatische Weise ausgelöscht und dann wiederaufgebaut wurde!

[Idemischer Bewohner]: Ja, das Wandbild ruft tatsächlich Gefühle hervor, die man als sentimental bezeichnen könnte. Aber was mich wirklich glücklich macht, ist, dass das Ökosystem des Planeten dank des Einsatzes der Kolonisten bald wieder gedeihen könnte.

[Besucher-Bewohner]: Mich macht glücklich, dass wir eine neue Heimat gefunden haben. Hoffentlich bleibt das auch so. Wir haben noch immer nicht die leiseste Ahnung, wer dort diese Verwüstungen angerichtet hat. Hoffentlich kommen sie nicht zurück.

[Idemischer Bewohner]: Sollten sie das, sind wir bereit.

- Lege alle Zerstörungen aus Sektor 1 ab.
- Platziere Karte P181 in Sektor 1.
- Lege Missionskarte M23 ab.
- Nimm Karte N09 (Brink) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm Karte S09 (XO-3-Situation) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Markiere das Kästchen in Protokoll 2210, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2324: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

Lies Protokoll 2528.

Erhalte 1 Mineral-Hinweis.

## PROTOKOLL 2325:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vultur]: Captain, das feindliche Schiff ist unserem Beschuss ausgewichen. Das ist keine große Überraschung, da wir kein militärisches Schiff haben, und darauf habe ich bereits hingewiesen, als ... Ja, natürlich. Ich spare mir die Kommentare. Entschuldigung. Oh, Captain, wir haben das Schiff doch getroffen. Direkter Antriebsstreffer. Noch so ein Treffer und es ist bewegungsunfähig.

Besatzungsmitglieder können insgesamt 4  erneuern.

Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte.

## PROTOKOLL 2326: GESCHICHTE

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Letumier beschäftigen alle schon seit mindestens einer Woche. Es zirkulieren eine ganze Reihe von Theorien über sie, wobei keine wirklich überzeugend ist. Die Letumier sind offenbar eine aggressive, raumfahrende Spezies, die beinahe die idemische Flotte ausgelöscht hätte. In einer offenen Schlacht wäre es für sie auch ein Kinderspiel gewesen, die Journeyer zu vernichten, aber aus irgendeinem Grund haben sie davon abgesehen. Stattdessen haben sie sich zurückgezogen. Wäre ich etwas weniger praktisch veranlagt, würde ich sagen, sie hatten Angst.

Lies Protokoll 2327.

## PROTOKOLL 2327: GESCHICHTE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tamara]: Und was unternehmen wir gegen die Aufstände?

[Tohn]: Aufstände? Habe ich etwas verpasst?

[Ava]: Bisher nicht, aber damit ist zu rechnen.

[Trache'i]: Würden Sie mich bitte auf den neuesten Stand bringen? Ich war in letzter Zeit ziemlich beschäftigt.

[Tamara]: Nun, die Einwohnerzahl von Scrapheap ist stark gestiegen. Wir haben schon ziemlich lange gebraucht, um uns an die Besucher zu gewöhnen ...

[Tohn] (sarkastisch): Was Sie nicht sagen, herzlichen Dank.

[Tamara]: ... aber inzwischen sind hier auch noch Omnimodier und Alucinorier, mit denen es auch nicht ganz einfach ist.

[Tohn]: Warum wohl?

[Tamara]: Hören Sie bitte auf, mich andauernd zu unterbrechen, Tohn! Viele unserer menschlichen Besatzungsmitglieder haben damit zu kämpfen. Einige beschwerten sich sogar schon offen über die Sitten der Neuankömmlinge, vor allem die der Omnimodier, die ... na ja ...

[Trache'i]: Widerwärtig sind.

[Tamara]: Das würde ich zwar nicht so sagen, aber ... danke.

[Ava]: Das können wir ganz einfach lösen. Die Rädelsführer müssen unter Beobachtung gestellt werden, und sollte das nicht reichen, verschaffen wir ihnen wichtige Jobs in unserer Kolonie.

Lies Protokoll 2328.

## PROTOKOLL 2328: GESCHICHTE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tamara]: Die aerugonische Botschafterin hat um ein Treffen ersucht. Die ist echt gruselig.

[Trache'i]: Praktisch veranlagt und fokussiert, würde ich sagen. Nicht gruselig.

[Tohn]: Und was hat sie für Absichten?

[Tamara]: Sie hätte anscheinend gerne mehr Mitspracherecht bei Entscheidungen.

[Ava]: Genauso wie die idemischen Überlebenden.

[Trache'i]: Das sind berechnete Ansprüche.

[Ava]: Ja, das stimmt, Trache'i, aber wenn wir dem nachgeben, wird das einen gewaltigen Aufschrei der gesamten Gemeinschaft nach sich ziehen.

[Tamara]: Ja, die anderen intelligenten Spezies könnten

sich unterrepräsentiert fühlen.

[Tohn]: Wir sollten das Gespräch mit ihnen suchen. Vielleicht können wir ihre Forderungen ja erfüllen, ohne das Gemeinschaftsgefüge aus dem Gleichgewicht zu bringen. Lies **Protokoll 2329**.

## PROTOKOLL 2329: GESCHICHTE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tamara]: Nein, so nicht. Was für ein Sch...

[Tohn]: Tamara, benehmen Sie sich!

[Tamara]: Würden Sie das etwa, wenn Ihre selbstgerechten Geschwister ihren Botschafter herschicken würden?

[Tohn]: Der Vergleich hinkt. So übel ist die Erde nicht.

[Trache'i]: Würde mich bitte jemand einweihen?

[Ava]: Der Schwarze Ritter hat gesprochen. Die Erde ist so zufrieden mit uns, dass sie ihren Botschafter herschickt.

[Trache'i]: Na, soll sie doch.

[Tamara]: Ernsthaft? Erst lassen sie uns in einer Notlage im Stich und nachdem es uns wieder gut geht, zeigen sie plötzlich Interesse?

[Ava]: Die Erde beansprucht für sich das Recht auf einen Botschafter vor Ort, weil Scrapheap großteils aus den Wracks ihrer Raumschiffe besteht und ein großer Teil der Besatzung Erdlinge sind.

[Tamara]: Ich finde das feindselig. Sie wollen den Boden für eine Übernahme von Scrapheap vorbereiten.

Nimm Karte **516** (*Spannungen*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag. Lies **Protokoll 2346**.

## PROTOKOLL 2330: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tohn McMuts]: Wir haben uns in den Alucinoriern geirrt. Wir hätten sie mit offenen Armen empfangen sollen, wie wir Erdlinge zu sagen pflegen – ohne Misstrauen.

[Tamara Woon]: Streuen Sie nicht weiter Salz in die Wunde. Wir haben unsere Lektion gelernt.

[Ava]: Und die Bewohner von Scrapheap haben sich inzwischen an ihre schicken Uniformen und unseriöse Herangehensweise gewöhnt.

[Tohn McMuts]: Ja, aber sie haben ganz allein ihren Frieden mit den Neuankömmlingen gemacht! Ohne unsere Hilfe! Und wir hätten daran teilhaben sollen!

[Ava]: Okay. Das werden wir.

[Tohn McMuts]: Dann lassen Sie uns doch gleich damit loslegen. Angeblich verbrauchen die Uniformen der Alucinorier eine Menge Strom unserer Generatoren! Zu viel, behaupten manche.

[Trache'i]: Sie arbeiten bereits an einer Methode, um die Lücke zu schließen.

[Tohn McMuts]: Ach ja?

[Trache'i]: Ja. Die Entwicklung befindet sich bereits in der Testphase.

[Ava]: Keine Panik, Tohn. Alles wird gut.

Verschiebe die Karten **W25–W27** aus „Nicht verfügbare Besatzung“ (Kartenbehälter A) in „Rekruten“.

Verschiebe Karte **E67** (*Alucinorischer Berater*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

## PROTOKOLL 2331:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vulter]: Captain, wir haben das feindliche Raumschiff erneut getroffen und ... Oh, was für eine spektakuläre Explosion. Das Schiff wurde vernichtet und die anderen ... Oh, das ist einigermaßen interessant. Das gegnerische Feuer lässt nach und der feindliche Angriffstrupp zieht sich außerhalb unserer Reichweite zurück. Der Rest ihrer Flotte bleibt zwar, wo sie gerade ist, aber das ist trotzdem großartig ...

[Captain]: Das sehe ich auch. Konzentrieren Sie sich auf Ihre Aufgaben.

[CAPCOM Vulter]: Jawohl, wird gemacht. Entschuldigen Sie, dass ich aus der Reihe getanz bin.

Erhalte Einmalige Entdeckung **12**.

Lege alle Karten aus den Sektoren **1** und **2** ab.

Wenn du Karte **B06** oder **B12** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, lege Karte **P203** in Sektor **1**. Anderenfalls lege Karte **P204** in Sektor **1**. Dann lies **Protokoll 2334**.

## PROTOKOLL 2332: GESCHICHTE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Erhalte 1  Lies **Protokoll 2348**.

Erhalte 1  Lies **Protokoll 2335**.

## PROTOKOLL 2333: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Weltraumtraining**

**\*\*\* Gedämpftes Antriebsbrummen, jemand pfeift – plötzlich schrillt eine Sirene \*\*\***

[Besatzungsmitglied 1]: Was in allen verlorenen Welten ist das?

[Besatzungsmitglied 2]: Eine Anomalie. (leise) Das ist eine Anomalie. Verschwinden wir von hier.

[Besatzungsmitglied 2]: Hey, warten Sie mal!

[Besatzungsmitglied 1]: Worauf? Anomalien sind gefährlich. Sie setzen einen tödlicher Strahlung aus. Hinsetzen und anschnallen. Wir verschwinden hier.

[Besatzungsmitglied 2]: Und was wäre, wenn das eine riesige, vibrierende Energiequelle wäre?

[Besatzungsmitglied 1]: Ist das Ihr Ernst?

[Besatzungsmitglied 2]: Mein voller Ernst. Wir sollten noch hierbleiben. Analysieren wir zuerst die Messwerte.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Verschiebe Karte **E13** (*Supraleiter*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Erhalte 2 .

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 2334:

### IDEMISCHE FLOTTE



**Gesprächsaufzeichnung: Wandbild-Sammlung, Scrapheap**

[Irdisches Besatzungsmitglied]: Das Wandbild hier ist neu. Mal sehen.

[Alucinorisches Besatzungsmitglied]: Ihre Art und Weise, die Vergangenheit festzuhalten, beeindruckt mich. Sie ist seltsam ... zweidimensional, regt aber die Fantasie an. Und diese Szene ist, wie Sie sagen würden, episch!

[Irdisches Besatzungsmitglied]: Episch und unheimlich. Auf dem Wandbild sieht man, wie die Journeyer im letzten Moment in die Schlacht eingreift. Sehen Sie die Schiffe dort?

[Alucinorisches Besatzungsmitglied]: Das sind idemische Kreuzer.

[Irdisches Besatzungsmitglied]: Genau. Der hier wurde bereits zerstört. Und der hier auch. Einer brennt und der vierte kämpft noch. Das Schlachtfeld war voller herummanövrierender Jäger, die die Überreste des idemischen Geschwaders und anliegende Angriffskapseln beschützt haben.

[Alucinorisches Besatzungsmitglied]: Sie hätten fliehen können, sind es aber nicht. Sehr verwegen.

[Irdisches Besatzungsmitglied]: Ich glaube, der Captain hat kurz überlegt. Ganz bestimmt. Aber dann haben wir das Notsignal empfangen und ab da war alles anders. Das Signal stammte von einem der zerstörten idemischen Kriegsschiffe. Das konnte der Captain unmöglich ignorieren.

[Alucinorisches Besatzungsmitglied]: Sie sind wirklich großartige Verbündete. Und was geschah dann?

[Irdisches Besatzungsmitglied]: Das ist eine lange Geschichte.

Platziere folgende Karten:

- **P206** in Sektor **4**.
- **P207** in Sektor **5**.
- **P208** in Sektor **6**.
- **P209** in Sektor **8**.
- **P210** in Sektor **9**.

Sind zu Beginn dieses Protokolls beide Kästchen markiert, vollziehe 1 Fortschritt bei allen Zeit-Tracks.

Ersetze Missionskarte **M14** durch Missionskarte **M15**.

**Hinweis:** Lies dir die neue Missionskarte genau durch.

Besatzungsmitglieder können insgesamt 4  erneuern. Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte.

Lies **Protokoll 2340**.

## PROTOKOLL 2335: GESCHICHTE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Ava]: Die Erde ist endlich aktiv geworden. Ein Kreuzer ist zu uns unterwegs.

[Tohn]: Wie groß?

[Ava]: Groß genug. Mit einigen Geleitschiffen. Ein richtiges Geschwader, viel zu stark für uns.

[Tamara]: Ich wusste es. Ich wusste, dass sie Scrapheap übernehmen wollen. Diese Raffzähne!

[Tohn]: Und wir können nicht gegen sie kämpfen?

[Ava]: Doch. Aber wir hätten keine Chance, Tohn. Wir sind kein Kriegsschiff, sondern ein raumfahrendes Zeltlager. Und selbst wenn wir uns zur Wehr setzen würden, würden Sie dann die Verantwortung für all die gefährdeten Zivilisten übernehmen?

[Tohn]: Nein. Ich war noch nie ein großer Kämpfer, aber wir haben so hart für unsere Unabhängigkeit gearbeitet. Und jetzt kommt einfach jemand und reißt die Zügel an sich? Das gefällt mir nicht.

[Ava]: Mir auch nicht. Überlegen wir, was wir sonst tun können.

[Tamara]: Was wir sonst tun können? Wir können nicht kämpfen. Wir können nicht fliehen. Was steht denn sonst noch zur Auswahl?

[Trache'i]: Eine Option gibt es noch. Es dauert noch, bis die Erdenflotte hier ankommt. Gründen wir so viele Kolonien wie möglich. Und dann begrüßen wir die Erde als Oberhäupter eines Weltraumimperiums, das groß genug ist, um selbst über seine Zukunft zu entscheiden.

[Tamara]: Und wenn das nicht klappt?

[Trache'i]: Dann haben wir vieles erreicht, auf das wir stolz sein können, und jeder von uns kann frei entscheiden, wo er hingehen will.

[Tohn]: Ich bin dabei.

[Tamara]: Sehr schön.

[Ava]: Expandieren!

- Nimm die Karten **O04** (*Die letzte Begegnung*) und **O07** (*Die letzte Chance*) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.
- Nimm Karte **Y32** (*WASP-14*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.
- Jede Sektion nimmt 1 verbesserten Würfel aus der Schachtel und fügt ihn ihrem Sektionsbehälter hinzu.
- Nimm Karte **S15** (*Unvermeidliche Begegnung*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2336: SCHIFFSBUCH

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tamara]: Wir müssen über den Streit in der Technikabteilung sprechen. Der ist so eskaliert, dass zwei qualifizierte Tech...

[Vulter]: Verehrte Tetrarchen?

[Tamara]: Vulter, wir sind beschäftigt.

[Vulter]: Ich weiß. Ich bitte vielmals um Verzeihung, aber ...

[Ava]: Aber was?

[Vulter]: Unser Radar hat ein einigermaßen interessantes Objekt aus Metall entdeckt. Es sendet ein irdisches Notsignal und ...

[Tohn]: Können wir nicht einfach die Journeyer hinschicken?

[Vulter]: Sicher könnten wir das. Im Konjunktiv, weil die Journeyer sich in keinem besonders guten Zustand befindet.

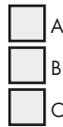
[Ava]: Was brauchen wir?

[Vulter]: Zuerst einmal die Besatzung. Und Treibstoff.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Die Besatzung entsenden:** Weise 1 Besatzungsmitglied zu, lege 1  ab und lies **Protokoll 2349**.
- » **Die Besatzung wird auf Scrapheap gebraucht:** Erhalte 1 . Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2337: SCHIFFSBUCH



**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Tohn]: Tamara, Trache'i! Die aerugonischen Transporter sind da, mit allem an Bord, was wir brauchen!

[Trache'i]: Die aerugonische Botschafterin hat doch versprochen zu helfen, oder?

[Tohn]: Ich ... ich ... Ja, Tetrarch.

Wenn Kästchen **A** markiert ist, erhalte 2 .

Wenn Kästchen **B** markiert ist, erhalte 1 Entdeckung beliebiger Art.

Wenn Kästchen **C** markiert ist, erhalte 4 .

## PROTOKOLL 2338: STERNKARTE

**Bericht: Trache'i, Projekt 543/12**

Ich habe ein Team zur Erforschung des von uns entdeckten mikroskopischen Schwarzen Lochs zusammengestellt. Anhand der Experimente könnten wir wichtiges Wissen über die universelle Phasenverschiebung erlangen, wobei jedoch ein hohes Risiko besteht. Meine Partner wurden entsprechend vorgewarnt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Einen Freiwilligen entsenden:** Weise 1 Rang-1-Besatzungsmitglied zu (aber verschiebe es noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2341** zu lesen.
- » **Den Plan verwerfen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2339: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

System Lambda Corvii. Ein Notsignal einer Erdlingskolonie auf Unleashed Paradise hat uns hierhergeführt, und unsere oberste Priorität ist die Rettung dieser armen Schäfchen. Wir gehen davon aus, dass es sich um Teilnehmer der vor langer Zeit stattgefundenen Vanguard-Expedition handelt.

Aber das ist erst der Anfang. Wir haben auch noch ein kleines Raumschiff entdeckt, das herrenlos im Weltall umhertreibt und ein aerugonisches SOS-Signal sendet – sowie einen kleinen Mond, der von einer intelligenten Spezies bewohnt wird. Offenbar gibt es hier jede Menge zu tun.

Drehe Karte **Y22** (*Lambda Corvii*) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2340:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

[Ersatzteam-Kommandant]: Okay, alle mal hergehört! Ich habe Befehle vom Captain! Wir verlassen die Journeyer.

[Teammitglied 1]: Verlassen? Wie bitte?

[Ersatzteam-Kommandant]: Wir nehmen einen Lander, um auf alles gefasst zu sein. Der Captain möchte ein Team draußen haben, das im Notfall sofort eingreifen kann. Man weiß nie, was alles passieren kann.

[Teammitglied 1]: Alles klar, Kommandant.

[Ersatzteam-Kommandant]: Okay, gehen Sie auf Ihre Posten und machen Sie sich bereit. Wir starten in zehn Sekunden.

[Teammitglied 1]: Leeroy Jenkins!

[Teammitglied 2]: Was?

[Ersatzteam-Kommandant]: Ruhe bitte. Konzentration und Befehle befolgen. Wir starten in neun Sekunden.

Platziere alle Lander-Aufsteller, die neben der Planetenkarte standen, in Sektor 1.

**Hinweis:** Du kannst die Lander steuern und zur Kampfunterstützung in verschiedene Sektoren schicken. Es spielt eine Rolle, welchen Lander du auswählst.

## PROTOKOLL 2341: STERNKARTE

**Forschungsarbeit: Mikroskopisches Schwarzes Loch, Versuch 12**

Ich nähere mich dem Schwarzen Loch. Alle Systeme funktionieren und es gibt keine Anzeichen einer Anomalie. Alle Lebenszeichen in Ordnung, abgesehen vielleicht von der allgemeinen Verwirrung, die ich der großen ... Nur das ... Scheiße, was ist ...

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Das zugewiesene Besatzungsmitglied führt einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, ist er gescheitert. Entferne das Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und aus dem Spiel.

**Anderenfalls:** Das Besatzungsmitglied wird befördert. Sind keine Hüllen für Rang 2 verfügbar, kann das Besatzungsmitglied nicht befördert werden. Steigere stattdessen die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Verschiebe das zugewiesene Besatzungsmitglied dann in „Rastende Besatzung“.

## PROTOKOLL 2342: ECLECTIC HAVEN

**Bericht: Außenteam-Kommandant**

Der Planet leidet unter verschiedenen Katastrophen und seine Bevölkerung scheint zu allem Unglück auch noch gespalten zu sein. Wir sind zwei Fraktionen begegnet: Eine besteht aus Aerugoniern, Idemiern und Erdlingen und nennt sich die Ernter, die andere besteht aus orthodoxen Besuchern. Sie haben uns gemeinsam am Weltraumhafen empfangen und möchten offenkundig unsere Aufmerksamkeit, aber ich habe nicht vor, mich in die lokale Politik einzumischen, und bin deswegen einfach in die Stadt gegangen.

Die Ernter schienen Verständnis für meine Entscheidung zu haben – sie haben uns zugenickt. Aber die Besucher waren nicht so begeistert. Ihre Gliedmaßen zuckten, als sie abgezogen, was auf starke Gefühle hindeutet. Hoffentlich habe ich sie nicht allzu sehr verärgert.

Wir setzen unsere Mission fort. Ende.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P121.

Markiere Kästchen A in Protokoll 2960.

## PROTOKOLL 2343: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, wir haben die erste Runde der Handelsgespräche erfolgreich absolviert. Die Einheimischen freuen sich darauf, ihre Ressourcen verkaufen zu können und sind stark an unseren interessiert. Ende.

Lege eine beliebige Anzahl von  ab und verschiebe pro 2 abgelegter  1 Entdeckung beliebiger Art in „Gesammelte Entdeckungen“.

Verschiebe eine beliebige Anzahl von verfügbaren Besatzungsmitgliedern in „Rastende Besatzung“ und verschiebe pro 2 Rang-2-Besatzungsmitgliedern oder 1 Rang-3-Besatzungsmitglied 1 Entdeckung beliebiger Art in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 2344: STERNKARTE

**Bericht: Außenteam-Kommandant**

Journeyer, Wir konnten Fortschritte mit den Unabhängigen erzielen. Sie folgen den Gesetzen der Stadt nicht und konkurrieren mit den Erntern, scheinen aber ehrlich genug zu sein, um näher mit ihnen in Kontakt zu treten. Mit ihrer Unterstützung könnte es uns gelingen, auch die Oasenbesitzer bald auf unsere Seite zu ziehen.

Nimm Karte 13 (Lukrativer Kontrakt) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2345:

**IDEMISCHE FLOTTE**

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Okay, das hier ändert alles! Alles zusammenpacken! Wir fliegen zurück zur Journeyer!

[Besatzungsmitglied 2]: Wieso? Ist alles in Ordnung, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Die Journeyer ändert den Kurs und der Captain möchte uns wieder an Bord haben.

[Besatzungsmitglied 1]: Der Captain möchte offenbar nicht, dass wir uns den Spaß entgehen lassen.

[Außenteam-Kommandant]: Und wir auch nicht! CAPCOM, wir sind unterwegs.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

» **Auf die Kreuzer zufliegen:** Verschiebe das SZ aus deinem Sektor in Sektor 7. Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 7.

» **Den idemischen Jägern helfen:** Verschiebe das SZ aus deinem Sektor in Sektor 3. Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 3.

## PROTOKOLL 2346: GESCHICHTE

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Ava]: Wir müssen uns um die Letumier kümmern. Je früher, desto besser.

[Tohn]: Wir wissen nichts über sie. Nicht einmal, wo ihre Heimatwelt ist. Warum nennen wir die eigentlich Herz der Dunkelheit?

[Ava]: Das ist...

\*\*\* Eine Tür öffnet sich \*\*\*

[Tamara] (hastig): Der Schwarze Ritter empfängt gerade ein Notsignal von einer Erdlingskolonie.

[Tohn]: Wo ist sie?

[Tamara]: Nicht weit entfernt. Wir können durch Zeta Aquarii dorthin. Sie befinden sich offenbar in großer Not.

[Ava]: Wir müssen dorthin, bevor die Letumier das Notsignal abfangen können.

[Tohn]: Und dann können wir uns um die Erde kümmern.

[Trache'i]: Okay. An die Arbeit. Ich muss so einiges recherchieren.

- Nimm die Karten O03 (Stummer Schrei nach Hilfe) und O06 (Erkunde den Rand des Universums) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Entferne Karte B01 aus dem Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) aus dem Spiel. Verschiebe Karte B19 (Tetrarch) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm die Karten Y20 (4 Serpentis) und Y21 (Zeta Aquarii) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2347: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Wandbild-Ausstellung**

[Scrapheaper 1]: Dies ist der Moment, als unser Außenteam endlich einen großen Teil des Kristalls abbrechen konnte.

[Scrapheaper 2]: Davon habe ich gehört. Die Wissenschaftssektion hoffte festzustellen, was sein Wachstum unterbrochen hatte und welche seiner Eigenschaften andere Ressourcen kristallisieren konnten.

Verschiebe Karte 25 (Korruptierter Kristall) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2348: GESCHICHTE

- Nimm die Karten F08 (Forschungsstufe 2) und F09 (Forschungsstufe 2) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.
- Nimm die Karten F15 (Produktionsstufe 2) und F16 (Produktionsstufe 2) aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B). Stecke eine davon in den „Warten ...“-Umschlag und entferne die anderen aus dem Spiel.
- Jede Sektion nimmt 1 Standardwürfel aus der Schachtel und fügt ihn ihrem Sektionsbehälter hinzu.
- Verschiebe folgende Sektionskarten aus „Nicht verfügbare Sektionskarten“ (Kartenbehälter A) in die entsprechenden Sektionsbehälter: Z65 (Erfrischung), Z66 (Transportdrohnen), Z67 (Vorsichtige Vorbereitung) und Z68 (Reserven).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2349: SCHIFFSBUCH

**Bericht: Vultor O'Really**

Verehrte Tetrarchen, ich kann Ihnen mit Freuden berichten, dass unsere Rettungsmission erfolgreich war. Das abgefangene Objekt war eine Rettungskapsel der ISS Vanguard mit einem einzigen Überlebenden an Bord, einem älteren, leicht verrückten, aber trotzdem dankbaren Mann. Er hat uns seine Kapsel geschenkt, die er inzwischen nicht mehr sehen kann, und dort haben wir etwas Faszinierendes entdeckt. Der komplette Bericht folgt in Kürze. Erhalte 1 Entdeckung beliebiger Art und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 2350: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Lies **Protokoll 2487**.
- Lies **Protokoll 2506**.
- Die Befragung ist beendet. Du kannst einen anderen Charakter zum Reden auswählen.

## PROTOKOLL 2351: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 2]:** Gute Nachrichten. Der Generator läuft mit Rohuran, zumindest vorübergehend. Und er gibt Energie ab.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Anders gesagt: Sollte es irgendwo einen Energieempfänger geben, könnten wir vielleicht einen Teil der beschädigten Station aktivieren.

**[Außenteam-Kommandant]:** Das sind tatsächlich gute Nachrichten. An die Arbeit!

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2113**, ohne das Protokoll anzuwenden.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P001**.

Lies **Protokoll 2533**.

## PROTOKOLL 2352:

**IDEMISCHE FLOTTE**

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

**[Teammitglied 1]:** Kommandant, wir betreten jetzt die Gefahrenzone. Laut der Sensoren gibt es hier viele Trümmer.

**[Ersatzteam-Kommandant]:** Höchstwahrscheinlich Teile des zerstörten idemischen Kriegsschiffs. Konnten Sie das Notsignal orten?

**[Teammitglied 1]:** Ich arbeite dran.

**[Ersatzteam-Kommandant]:** Gut. Augen auf, Leute. Das sieht übel aus. Verdammte übel. Hoffentlich gibt es Überlebende.

Markiere für jeden Lander in Sektor **9** eines der folgenden Kästchen. Befindet sich der *Dragonfly*-Lander-Aufsteller in Sektor **9**, markiere zwei zusätzliche Kästchen. Sind danach alle Kästchen markiert, lies **Protokoll 2359**.



## PROTOKOLL 2353: CRYSTAL CHAPEL

- A** – Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P305**.

## PROTOKOLL 2354: SCHIFFSBUCH

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

**[Tohn]:** Ich muss an unsere Mutter denken.

**[Tamara]:** Sie meinen Ihren Heimatplaneten?

**[Tohn]:** Ja. In schwachen Momenten wünschte ich, ich wäre dort geblieben. Die Trennung war traumatisch, aber dann schaue ich mich um und sehe, wie gut Scrapheaps Gemeinschaft funktioniert. Und dann verschwindet meine Reue.

**[Tamara]:** Das stimmt. Wir haben wirklich etwas aufgebaut, auf das wir stolz sein können.

**[Trache'i]:** Werden Sie bloß nicht selbstzufrieden, Tamara. Scrapheap ist weit davon entfernt, perfekt zu sein, was Forschung und Entwicklung angeht.

**[Tohn]:** Ach, jetzt kommen Sie aber! Sie haben viele großartige Dinge vollbracht.

**[Trache'i]:** Großartig? Unsere Forschung dreht sich im Kreis, wenn wir nicht endlich die Technik der Erbauer in die Finger bekommen.

## PROTOKOLL 2355: SCHIFFSBUCH

**Die Geschichte des Ernters**

Alle mal herhören: Wir sind seit dem Verlust der Vanguard die älteste Kolonie. Wir haben schwere Zeiten überstanden. Unsere Erlebnisse haben uns abgehärtet und viele Erfahrungen eingebracht, weshalb ich Ihre Blicke gerne auf die Auswahl meiner besten Verwalter lenken würde. Warum ernennen Sie sie nicht zu Gouverneuren der Kolonien von Scrapheap? Das wäre ein Win-win-Geschäft. Alle Beteiligten würden davon profitieren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Zustimmen. Effizientere Kolonien sind sehr willkommen:** Dieses Protokoll endet.
- » **Die Kontrolle der Kolonien nicht aufgeben:** Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2361**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2356: SCHIFFSBUCH

**Chronik: Alburt Wonrock**

Von allen intelligenten Spezies, die sich dem Scrapheap-Kollektiv angeschlossen haben, faszinieren die geheimnisvollen Alucinorier mich am meisten.

Wir wussten kaum etwas über sie. Sie haben uns nie erzählt, wo sich ihre Heimatwelt befindet und niemals gezeigt, wie ihre Körper aussehen. Das einzige, das wir wussten, war, dass sie wehrlose, schwache Geschöpfe waren, die irgendwie eine Art Roboter erschaffen hatten, den sie per Gedankenkontrolle steuerten und auf eine Reise durchs All geschickt hatten, damit sie dort Erfahrungen sammelten, die ihnen verwehrt geblieben waren.

Vielleicht verheimlichten sie deshalb die Wahrheit über sich.

Anderere Dinge waren allerdings schwerer zu tolerieren, wie zum Beispiel ihre Weigerung, mit den anderen Alucinoriern zusammenzuarbeiten – und ihrem unstillbaren Bedürfnis, diese zu beeindrucken, was manchmal auf Kosten von Scrapheap geschah. Trotzdem war es gut, Verbündete zu haben, die praktisch schmerzunempfindlich waren, keine Angst kannten, und deren Triebfedern Neugier und Ehrgeiz waren.

Und mir persönlich gefiel ihr Gesang sehr, diese langgezogenen, ätherischen, wortlosen Gesänge, die sich stundenlang hinzogen und ihren weit entfernten Herren direkt aus dem Herzen sprachen. Wahrscheinlich war dies ihre einzige gemeinsame Aktivität.

## PROTOKOLL 2357: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit den Besuchern**

**[Besucher]:** Um unsere neue Verbindung zu stärken, möchte ich Sie zur Teilnahme an unserem interdimensionalen Experiment einladen. Die Mutter versucht, einen Teil unserer Dimension zu stabilisieren, und würde gerne wissen, wie unterlegene Besucher aspiranten unter diesen Bedingungen zurechtkommen. Natürlich gibt es eine großzügige Belohnung für Ihren Einsatz.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Deine Leute schicken:** Weise 2 Besatzungsmitglieder zu, erhalte 2  und lies **Protokoll 2440**.
- » **Nicht die Gesundheit deiner Leute aufs Spiel setzen:** Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2229**, ohne das Protokoll anzuwenden. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2358: CRYSTAL CHAPEL

**Freigegebene Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Da vorne ist eine Kreuzung.

\*\*\* Schritte \*\*\*

**[Außenteam-Kommandant]:** Und das nächste Dilemma. Auf meinem Scanner ist kaum etwas vom Weg zu sehen.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ja, hier unten ist ihre Reichweite eingeschränkt.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Verlassen wir uns auf unsere Augen. Dieser Tunnel ist ein völlig normaler Tunnel mit ein paar kleinen Kristallen hier und da.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Der da sieht schwieriger aus. Die Wände haben Risse und sind ganz feucht. Und ich glaube, ich höre Wasser.

**[Außenteam-Kommandant]:** Verdammtes Dilemma.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.
- Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Den feuchten Tunnel nehmen:** Lies **Protokoll 2353**.
- » **Den Tunnel mit den kleinen Kristallen nehmen:** Ersetze das SZ in diesem Sektor durch die Karte **P306**.

## PROTOKOLL 2359:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

[Ersatzteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben die idemische Rettungskapsel geortet und befreit. Wir holen die Überlebenden gerade an Bord.

[CAPCOM Vultur]: Gute Arbeit, Kommandant.

\*\*\* Schritte, schweres Atmen,  
gedämpfte Stimmen \*\*\*

[Idemischer Überlebender]: Danke für Ihre Hilfe. Offenbar dürfen wir noch etwas weiterleben.

[Ersatzteam-Kommandant]: Wenn es nach mir geht auf jeden Fall. Willkommen an Bord.

[Idemischer Überlebender]: Wir werden Ihnen gerne zur Hand gehen.

[Ersatzteam-Kommandant]: Sehr gut. Es gibt viel zu tun.

[CAPCOM Vultur]: Kommandant, wir haben mindestens ein neues Schiff am Schlachtfeldrand ausgemacht. Möglicherweise feindselig. Seien Sie vorsichtig.

Besatzungsmitglieder können insgesamt 6  erneuern.

Lege alle Karten aus Sektor 9 ab.

Platziere Karte P213 in Sektor 2.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Idemier zum Schutz des Schiffes entsenden:** Setze den Zeit-Track auf Karte P206 zurück.
- » **Die Idemier zur Versorgung der Verwundeten entsenden:** Entferne 1 Marker von Karte P207.
- » **Sie auf der Journeyer einsetzen:** Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen A in Protokoll 2909.

Markiere Kästchen A in Protokoll 2910.

## PROTOKOLL 2360: SCHIFFSBUCH

### Die Geschichte des Ernters

Als wir, die Überlebenden der Raumschlacht, auf dem Planeten landeten, waren die Besucher dort bereits länger gewesen, wofür wir sehr dankbar waren. Sie hatten einen kleinen Außenposten errichtet und waren hauptsächlich mit Forschungsarbeiten beschäftigt. Trotzdem teilten sie großzügig alles mit uns, was sie entbehren konnten. Sie halfen uns über die ersten schrecklichen Wochen auf dem Planeten hinweg.

Unsere Beziehung zu ihnen wurde sogar noch enger, als wir unsere Siedlungen errichteten und mit dem Ressourcenabbau und dem Nahrungsanbau begannen. Doch schon bald darauf wurden einige von uns den Besuchern gegenüber misstrauisch. „Was, wenn sie sich nicht mehr mit der Erforschung des Planeten begnügen, sondern es auch auf uns abgesehen haben?“, fragten sie.

Die Gerüchte verbreiteten sich rasend schnell und die zunehmende Spannung war praktisch greifbar. Ich weiß nicht, was geschehen wäre, wenn nicht plötzlich das Außenteam von Scrapheap aufgetaucht wäre.

## PROTOKOLL 2361: SCHIFFSBUCH

A

Wenn Kästchen A markiert ist, lies weiter. Anderenfalls lies Protokoll 2365.

**Aufzeichnung: Geschäftsgespräche mit den Erntern**

Ich bin zwar alles andere als glücklich über Ihre Entscheidung, aber ich kann Ihre Sichtweise nachvollziehen. Sie wollen nicht die Kontrolle über Ihre Kolonien verlieren. Gut, aber damit ist dann auch unsere Zusammenarbeit beendet.

## PROTOKOLL 2362: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Verdammt. Die Pflanze ist steinhart.

[Besatzungsmitglied 2]: Und da! Die Zweige wachsen nach!

[Außenteam-Kommandant]: Wirklich?

[Besatzungsmitglied 2]: Den hier habe ich gerade vor einer Minute abgeschnitten. Und jetzt ist er schon wieder einen guten Zentimeter lang.

[Besatzungsmitglied 1]: Mit unserer Ausrüstung schaffen wir das nie.

[Außenteam-Kommandant]: Wir könnten Diamantklingen verwenden. Diamant oder Kristall.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Gewalt anwenden:**  um das SZ in diesem Sektor durch Karte P302 zu ersetzen.
- » **Materialien von diesem Planeten verwenden (nur, wenn Karte P307 (Erzvorkommen) oder P000 (Nichts Interessantes) in Sektor 8 ist):** Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P302.
- » **Besser vorbereitet wiederkommen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2363: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Was genau ist das?

[Besatzungsmitglied 1]: Das ist ein Generator. Die Erbauer haben eine kreative Methode erfunden, um instabilen Treibstoff zu absorbieren und die Energieausbeute ist unglaublich effizient.

[Außenteam-Kommandant]: Das könnte der bis dato größte Fund sein. Wir müssen die Methode jetzt entweder dokumentieren oder den Generator mitnehmen. Unsere Techniker werden damit einen Heidenspaß haben.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P000.

Erhalte 3  und platziere sie im Plättchenbeutel.

## PROTOKOLL 2364:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

[Ersatzteam-Kommandant]: CAPCOM, wir nähern uns dem brennenden Kreuzer.

[CAPCOM Vultur]: Wir haben Sichtkontakt.

[Ersatzteam-Kommandant]: Der Kreuzer brennt an mehreren Stellen, und wie ich sehe, sind gerade einige unserer Shuttles mit den Löscharbeiten beschäftigt. Eins ist gelandet, um Überlebende aus dem Ladedock einzusammeln.

[CAPCOM Vultur]: Gehen Sie unnötigen Gefahren aus dem Weg. Befehl des Captains.

[Ersatzteam-Kommandant]: Ganz klar, als könnten wir mitten in der Schlacht irgendwelchen Gefahren aus dem Weg gehen. Wissen Sie was? Ich werde den Vogel landen und ein paar von diesen jämmerlichen Dreckskerlen helfen.

[CAPCOM]: Nur falls ...

[Ersatzteam-Kommandant]: Wir sind beschäftigt. Ende.

Verringere den Zeit-Track in Sektor 8 für jeden Lander-Aufsteller in Sektor 8 zweimal.

Wirf dann einen W10 und überprüfe das Ergebnis unten:

- **0–2:** Entferne die *Pelican*- und *Dragonfly*-Lander-Aufsteller in Sektor 8 vom Spielfeld. Wenn du den *Dragonfly*-Lander-Aufsteller entfernt hast, öffne das Schiffsbuch auf Seite 21 (*Hangar-Kartenbehälter*) und drehe die *Dragonfly*-Karte auf die Beschädigt-Seite.
- **3–5:** Entferne den *Pelican*-Lander-Aufsteller in Sektor 8 vom Spielfeld.
- **6–9:** Nichts passiert.

**Hinweis:** Vom Spielfeld entfernte Lander können nicht mehr an der Planetenerkundung teilnehmen.

## PROTOKOLL 2365: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Geschäftsgespräche mit den Erntern**

[Ernter-Vertreter]: Bei der Durchsicht Ihrer Produktionsabläufe sind mir einige Fehler aufgefallen. Ich könnte Ihnen helfen, die Kolonien wesentlich profitabler zu machen.

[Tetrarchin Tamara]: Da bin ich mir nicht so sicher.

[Ernter-Vertreter]: Nicht? Haben Sie kein Interesse daran, die Effizienz zu steigern?

[Tetrarchin Tamara]: Ich habe dabei kein gutes Gefühl, wissen Sie?

[Ernter-Vertreter]: Das ist unkaufmännisch.

[Ernter-Vertreter]: Aber gut begründet. Wir besitzen detaillierte Berichte über die haarsträubenden Arbeitsbedingungen in Ihren Kolonien. Erklären Sie das mal. Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) zweimal.

Ziehe dann 4 Koloniekarten aus dem *Kolonien*-Kartenbehälter (Schiffsbuch, Seite 7) und wende ihre Effekte an.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Das Abkommen mit den Erntern kündigen:** Erhöhe die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) und markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2361**. Kehre dann zur Brücke auf Seite 2 zurück und setze das Schiffsmanagement fort.
- » **Du bist damit einverstanden, dass die Ernter deine Kolonien regieren:** Kehre zur Brücke auf Seite 2 zurück und setze das Schiffsmanagement fort.

## PROTOKOLL 2366: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit den Besuchern**

**[Tetrarchin Tamara]:** Die Gespräche sind beendet.

Ich wünschte, Tohn wäre da gewesen, aber aus offensichtlichen Gründen hätte seine Anwesenheit die Besucher noch mehr beleidigt. Der Vertreter war zwar nicht komplett zufrieden, aber ihre Mutter wird uns etwas schenken. Man könnte also sagen, es ist alles gut gelaufen.

Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Erhalte 2 beliebige Entdeckungen und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 2367: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit der aerugonischen Botschafterin**

**[Ava]:** Das würde unsere Kooperation im Groben umreißen, Botschafterin. Sollten Sie noch Fragen haben, beantworten wir sie Ihnen gerne ...

**[Elpenor'i]:** Nein, das wäre alles.

**[Tamara]:** Sie wirken enttäuscht. Sollten wir sie beleidigt haben, dann war das keinesfalls unsere Absicht.

**[Trache'i]:** Und sollten Sie gerne noch über die genaueren Aspekte unserer Kooperation reden wollen, können wir uns gerne noch einmal privat treffen.

**[Elpenor'i]:** Sie, Trache'i, haben schon viel zu viel Zeit in dieser Versammlung verbracht, um die Interessen des aerugonischen Staates zu verstehen.

**[Trache'i]:** Aber ...

**[Elpenor'i]:** Und was den Rest von Ihnen angeht, so war dieses Treffen die reinste Zeitverschwendung. Bereiten Sie sich nächstes Mal besser vor. Ich brauche ein stichfestes Angebot und kein Gewäsch von Frieden und Einheit.

## PROTOKOLL 2368: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Verhör des Letumiers**

**[Letumianischer Gefangener]:** Seht euch nur an, ihr feigen Verlierer! Seht euch gegenseitig an und heult über eure Hilflosigkeit! Ihr seid erbärmliche Schwächlinge! Kein Wunder, dass es in eurer Gesellschaft keine Sklaverei gibt. Ihr könntet nicht einmal eure eigenen Diener im Zaum halten! Von mir erfahrt ihr gar nichts!

## PROTOKOLL 2369:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

**[Teammitglied 1]:** Noch mehr Feinde! Sie wollen die idemischen Jäger angreifen!

**[Teammitglied 2]:** Ich warne die Idemier.

**[Ersatzteam-Kommandant]:** Das reicht nicht. Volle Kraft voraus. Schilde hoch. Raketenleitsystem aktivieren.

**[Teammitglied 1]:** Aber Kommandant, unsere Raketen sind gerade mal gut genug, um verirrte Meteoriten zu zerstören!

**[Ersatzteam-Kommandant]:** Diese Dreckskerle sehen für mich wie Meteoriten aus.

**[Teammitglied 2]:** Mit unserem schwerfälligen Lander hat noch nie jemand einen Jäger angegriffen!

**[Ersatzteam-Kommandant]:** Bis jetzt.

Wirf für jeden Lander-Aufsteller in den Sektoren **3** und **6** einen Gefahrenwürfel. Für jede gewürfelte  (1-6) in der „In Kampf eingreifen“-Aktion auf Karte **P208** (Luftkampf).

Wenn der Faustschlag- und/oder Sabretooth-Lander-Aufsteller in Sektor **3** und/oder **6** steht, (1-6) in der „In Kampf eingreifen“-Aktion auf Karte **P208** (Luftkampf).

Wirf einen **W10** und überprüfe das Ergebnis unten:

- **0:** Entferne die *Pelican*-, *Dragonfly*- und *Faustschlag*-Lander-Aufsteller aus den Sektoren **3** und **6** vom Spielfeld. Wenn du den *Dragonfly*- und/oder *Faustschlag*-Lander-Aufsteller entfernt hast, öffne das Schiffsbuch auf Seite **21** (*Hangar-Kartenbehälter*) und drehe die *Dragonfly*- und/oder *Faustschlag*-Karte auf die Beschädigt-Seite.
- **1–4:** Entferne die *Pelican*- und *Dragonfly*-Lander aus den Sektoren **3** und **6** vom Spielfeld. Wenn du den *Dragonfly*-Lander-Aufsteller entfernt hast, öffne das Schiffsbuch auf Seite **21** (*Hangar-Kartenbehälter*) und drehe die *Dragonfly*-Karte auf die Beschädigt-Seite.
- **5–8:** Entferne den *Pelican*-Lander aus den Sektoren **3** und **6** vom Spielfeld.
- **9:** Nichts passiert.

Befindet sich im Ergebnisbereich der „In Kampf eingreifen“-Aktion auf Karte **P208** (Luftkampf) ein Marker, wende das Ergebnis an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2370: SCHIFFSBUCH

**Chronik: Alburk Wonrock**

Bei den Pumilioniern fühle ich mich immer am wohlsten, habe aber keine Ahnung, warum. Liegt es an ihrer Wortkargheit und Unfähigkeit zum Small Talk? An ihrem unkomplizierten Wesen und ihrer Direktheit? Oder an ihrer Besessenheit davon, alles verstehen zu wollen?

Ich weiß es nicht.

Was ich weiß, ist, dass die Pumilionier als Besatzungsmitglieder verdammt nervig sind, besonders in den technischen Sektionen. Sie treiben ihre Anführer mit ihren Versuchen, die Systeme von Scrapheap zu verstehen, in den Wahnsinn. Einigen von uns ist allerdings bewusst, dass diese Besessenheit das Resultat ihrer Unsicherheit ist. Schließlich handelt es sich bei ihnen um Überlebende, die ihre Heimatwelt verloren haben und jahrhundertlang vor Gefahren fliehen mussten. Sie können weder kämpfen noch erobern, nur bauen, suchen und analysieren. Kein Wunder, dass sie alles verstehen möchten, um sich wieder sicher zu fühlen.

## PROTOKOLL 2375: SCRAPHEAP

**Bericht: Vultur O'Really**

Sie haben bekommen, was sie verdient haben! Sektionsleiter, wir haben einen ihrer Void Ranger erwischt!

- Lege die Bedrohungskarte „Void Ranger“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Jedes Besatzungsmitglied erhält 1 Ladung.

## PROTOKOLL 2376:

### IDEMISCHE FLOTTE

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Lies **Protokoll 2379**.

Lies **Protokoll 2385**.

## PROTOKOLL 2377: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 2]** Das ist nur ein Haufen kaputter Bergbauausrüstung.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ein einziger Schrotthaufen.

**[Außenteam-Kommandant]:** Stimmt. Gehen wir weiter.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ob diese Schrotthalde wohl einen Besitzer hat?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Und was ist das hier bitte? Sehen Sie mal, was ich gefunden habe: einen Kristall. Sehen Sie, wie das Licht ihn durchdringt?

Nimm einen beliebigen, nicht verwendeten blauen Sektionswürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** (sind keine blauen Sektionswürfel verfügbar, benutze stattdessen einen Marker).

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2119**.

## PROTOKOLL 2378: SCRAPHEAP

**Bericht: Vultur O'Really**

Ja! Gute Arbeit, Kanoniere! Wir haben einen ihrer Faustschlag-Jäger erwischt!

- Lege die Bedrohungskarte „Irdischer Faustschlag“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Jedes Besatzungsmitglied erneuert 3 .

## PROTOKOLL 2379:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM]: Captain, die Sensoren haben einen feindlichen Jäger entdeckt. Oh, das ist interessant. Der Jäger durchkämmt das Gebiet, aus dem der Notruf kommt. Meinen Sie, wir sollten ihnen zuvorkommen? Ähm ... Ja, natürlich. Zurück zu meinen Aufgaben.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Setze dann den Zeit-Track auf Karte **P210** zurück.

## PROTOKOLL 2380: SCHIFFSBUCH

Der Kolonie auf Promising Land geht es gut. Wir haben keine Zeit, dort erneut zu landen.

- Erhalte 2 .
- Entferne Landungskarte **L01** aus dem Spiel.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **8** (Sternkarte) und wende es an.

## PROTOKOLL 2384: SCRAPHEAP

**Bericht: Vultur O'Really**

Sektionsleiter, ich habe bittersüße Neuigkeiten. Der Sabretooth wurde gerade getroffen und zerstört. Ich hoffe, die Techniker können uns vergeben.

- Lege die Bedrohungskarte „Rebellen-Sabretooth“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht 4 Sektionskarten.

## PROTOKOLL 2385:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

[Teammitglied 2]: Kommandant, in der Gegend des Notsignal gab es eine heftige Explosion. Und ... Das Signal ist verschwunden. Tut mir leid.

[Ersatzteam-Kommandant]: Wir waren zu langsam. Wir hatten keine Chance gegen ihre Jäger!

[Teammitglied 1]: Da passiert gerade irgendwas am Rand des Schlachtfelds.

[Ersatzteam-Kommandant]: Was genau?

[Teammitglied 1]: Unser Radar ist auf die Entfernung zwar nicht besonders genau, aber ... Anscheinend ist noch jemand in den Kampf eingetreten. Ich sehe ein neues Schiff. Oder Schiffe.

[Ersatzteam-Kommandant]: Freund oder Feind?

[Teammitglied 1]: Kann man noch nicht sagen.

Jedes Besatzungsmitglied  oder wirft .

Lege alle Karten aus Sektor **9** ab.

Platziere Karte **P213** in Sektor **2**.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2909**.

## PROTOKOLL 2390: SCRAPHEAP

Sektionsleiter, der von den Rebellen gestohlene Dragonfly wurde gerade vernichtet.

- Lege die Bedrohungskarte „Rebellen-Dragonfly“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Jedes Besatzungsmitglied erhält 1 Ladung.

## PROTOKOLL 2391:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vultur]: Captain, unser Außenteam und dessen Lander konnten unbemerkt agieren, ohne vom Feind gestört zu werden, daher ... Oh, ein Statusupdate. Und zwar ein ernstes. Captain, der brennende idemische Kreuzer ist gerade auseinandergebrochen. Die Wahrscheinlichkeit, dass es Überlebende gibt, liegt bei unter 22 Prozent.

Lege alle Karten aus Sektor **8** ab.

Jedes Besatzungsmitglied in Sektor **8** wirft .

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2909**.

## PROTOKOLL 2392: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Wir können sekundlich von Splitterfliegen attackiert werden! Beeilung!

[Besatzungsmitglied 1]: Ich bin gleich mit dem Scan fertig, und...

[Außenteam-Kommandant]: Nehmen Sie ein paar Proben und dann nichts wie weg!

[Besatzungsmitglied 1]: Fertig. Der Scan ist fertig. Ha! Kommandant!

[Außenteam-Kommandant]: Was denn?

[Besatzungsmitglied 1]: Ich weiß, warum diese Pflanzen so widerspenstig sind! Sie häufen Ummengen von Kalzium an!

Außenteam-Kommandant: Sehr gut. Bewegung!

- Erhalte 2 Seltsame-Flora-Hinweise.
- Ersetze das SZ in Sektor **2** durch Karte **P303**.
- Erhalte Einmalige Entdeckung **21**.
- Lies **Protokoll 2488**.

## PROTOKOLL 2393: STERNKARTE

**Persönliches Protokoll: Tamara Woon**

Nachdem es den Schlund nicht mehr gibt, ist die Wasserquelle weiter in Betrieb und das Wasser ist frei von Schadstoffen. Die Oase hat zugestimmt, einen Vertrag über Wasserlieferungen an Scrapheap zu unterzeichnen, was in Kürze geschehen wird.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 1 

Du kannst 1  ausgeben, um **Protokoll 2026** zu lesen. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2394: STERNKARTE

**Private Aufzeichnungen: Trache'i**

Die Journeyer hat irgendwie diese großartigen Scans hinbekommen. Damit kann ich die biologische und soziokulturelle Entwicklung eines einzelnen Letumiers sowie deren gesamter Zivilisation analysieren. Unfassbar, wie sie so eine Datenmenge auf einen einzigen Stein bekommen haben.

Nimm Karte **31** (Sumpffelsen-Aufzeichnungen) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2395: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Ich würde gerne wissen, wie diese Mikroorganismen unter so harschen Bedingungen überleben können.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja. Der Kristall hat den Planeten immerhin fast zerstört.

[Außenteam-Kommandant]: Würden Sie das bitte mit den Eierköpfen besprechen, wenn wir wieder auf Scrapheap sind? Und jetzt ...

[Besatzungsmitglied 1]: Ich hab's! Schauen Sie mal auf den Scanner. Sie können große Mengen von Schwefel absorbieren!

[Besatzungsmitglied 2]: Oh! Na klar.

[Außenteam-Kommandant]: Wollen wir weiter?

- Erhalte 2 *Mikroorganismus*-Hinweise.
- Ersetze das SZ in Sektor **2** durch Karte **P304**.
- Erhalte Einmalige Entdeckung **21**.
- Lies **Protokoll 2488**.

## PROTOKOLL 2396:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hören Sie mich?

[CAPCOM Vultur]: Ich höre Sie. Wie ist Ihr Status?

[Außenteam-Kommandant]: Die größten Brände wurden eingedämmt und die idemischen Technikteams kümmern sich jetzt um die schwersten Fehlfunktionen. Der Kreuzer dürfte relativ bald wieder eingeschränkt einsatzbereit sein.

[CAPCOM Vultur]: Kommen Sie zurück?

**[Außenteam-Kommandant]:** Noch nicht. Mein Lander ist randvoll mit Überlebenden. Ich muss sie zu ihrem Kreuzer zurückbringen. Sie wollen unbedingt zu den anderen.

**[CAPCOM Vultur]:** Verstanden, Außenteam. Seien Sie vorsichtig.

**[Außenteam-Kommandant]:** Werden wir sein.

Ersetze das SZ in Sektor **8** durch Karte **P211**.

Besatzungsmitglieder können insgesamt **6**  erneuern.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Idemier an alle Fronten schicken:** Verringere alle Zeit-Tracks einmal.
- » **Sie auf der Journeyer einsetzen:** Jedes Besatzungsmitglied zieht 2 Sektionskarten.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2909**.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2910**.

## PROTOKOLL 2397: CRYSTAL CHAPEL

**A** – Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Kommandant, auf meinem Scanner wird eine interessanter Fleck angezeigt.

**[Außenteam-Kommandant]:** Interessant? Also, ich muss mich zwar eigentlich gerade um Sicherheitsproblem kümmern, aber ... Okay, zeigen Sie mal her.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Da, der Vorsprung. Dort gibt es noch mehr von diesen widerstandsfähigen Pflanzen, und laut dem Scanner gibt es auch noch eine große Kolonie von Mikroorganismen. Die muss ich genauer anschauen.

**[Außenteam-Kommandant]:** Aber dahin ist es ein langer Aufstieg und wir haben keine Zeit, uns beides anzusehen. Was interessiert Sie mehr, die Pflanzen oder die Mikroorganismen?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Die Vegetation untersuchen:** Lies **Protokoll 2392**.
- » **Die Mikroorganismen untersuchen:** Lies **Protokoll 2395**.

## PROTOKOLL 2398: EISRING-STATION

Addiere den Wert aller Würfel auf dieser Karte.

Roter Sektionswürfel (oder ein Zeitplättchen): **10**

Blauer Sektionswürfel (oder ein Marker): **50**

Grüner Sektionswürfel (oder ein -Plättchen): **100**

Gefahrenwürfel: **200**

Dann lies **Protokoll (2400 + den Gesamtwert der Würfel auf dieser Karte)**.

Liegen zum Beispiel auf dieser Karte ein roter und ein grüner Würfel, addierst du 10 und 100 und dann 2.400. Dementsprechend liest du danach **Protokoll 2510**.

## PROTOKOLL 2399: CRYSTAL CHAPEL

**Abschließendes Außenteam-Briefing**

Hören alle zu? Der Planet, den wir erkunden sollen, hat den Spitznamen Crystal Chapel, weil sich in seiner Mitte eine gewaltige, kathedralenartige Kristallstruktur befindet. Der Kristall scheint weniger aggressiv als die uns bisher begegneten zu sein – und qualitativ andersartig, wahrscheinlich minderwertiger. Unser Auftrag ist die Erforschung seiner Struktur und Eigenschaften. Der Kristall hat den Planeten übrigens nicht komplett verwüstet und es gibt noch große freie Landstriche. Daher sollen wir herausfinden, ob der Planet bewohnbar ist. Rühren Sie sich nicht vom Fleck. Das wird eine faszinierende Mission.

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.

4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2437**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Kleine Kristalltrümmer</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Jedes Besatzungsmitglied: <b>9</b> .</li> <li>Wird durch  verringert.</li> <li>» Jedes Besatzungsmitglied <b>5</b> .</li> <li>Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Große Kristalltrümmer</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Verliere 7 Vorräte.</li> <li>Wird durch  verringert.</li> <li>» Jedes Besatzungsmitglied: .</li> </ul>
	<b>Vom Kristall ausgehende Strahlung</b>	<b>Wenn  mindestens 5 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  . Anderenfalls, wähle einen dieser Effekte: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Jedes Besatzungsmitglied wirft .</li> <li>» Ein Besatzungsmitglied wirft .</li> </ul>
	<b>Fliegende Kreaturen</b>	<b>Wenn  oder  mindestens 7 ist,</b> passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> öffne das Schiffsbuch auf Seite <b>21</b> (Hangar-Kartenbehälter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

## PROTOKOLL 2400: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Kommunikation: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 2]:** Eine der Kisten geht auf!

**[Außenteam-Kommandant]:** Sehr gut. Damit haben Sie sich gerade freiwillig gemeldet, um hinzugehen und nachzuschauen, was darin ist.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Da sind Samen drinnen. Sie haben kosmische Strahlung abbekommen.

**[Außenteam-Kommandant]:** Könnte ein wichtiger Fund sein. Sichern Sie sie.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2401: IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

**[CAPCOM Vultur]:** Captain, der Feind hat jetzt volle Kontrolle über das Schlachtfeld. Sämtliche idemischen Jäger und Geleitfahrzeuge müssen zerstört worden sein, sind geflohen oder ... Raketen! Raketen im Anflug! Neun Stück!

**[Captain]:** Reißen Sie sich zusammen.

**[CAPCOM Vultur]:** Okay! Ich behalte die Raketen im Auge. Captain, wir wurden getroffen!

**[Captain]:** Schadensbericht.

Jedes Besatzungsmitglied  oder wirft .

Ist Karte **P204** (Beschädigter Journeyer) auf der Planetenkarte, ersetze sie durch Karte **P205**.

Ist Karte **P203** (Journeyer) auf der Planetenkarte, ersetze sie durch Karte **P204**.

Legе alle Karten aus Sektor **6** ab.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2909**.

## PROTOKOLL 2402: BRINK

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

Endlich sind wir im Berginneren. Der Aufstieg war nicht gerade einfach, da der Hang sehr zerklüftet und voller Spalte ist. Diesem Berg ist etwas Schreckliches widerfahren, das den Schrecken der hiesigen Mutter Natur bei Weitem übersteigt.

\*\*\* Schritte \*\*\*

Auch im Berginneren sind Spuren der Katastrophe zu sehen. Manche der natürlichen Höhlen und Tunnel sind eingestürzt, andere weisen starke Risse auf. Möglicherweise ist das das Werk der Idemier, aber ich glaube nicht recht daran. Hier muss eine tödliche Schlacht getobt haben.

Lies **Protokoll 2403**.

## PROTOKOLL 2403: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Was für eine Höhle.

[Besatzungsmitglied 1]: Die war ganz sicher mal kleiner. Bis hier etwas explodiert ist.

[Außenteam-Kommandant]: Zum Glück sind die Gänge und Tunnel nicht komplett eingestürzt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Einem nach unten führenden runden Tunnel folgen: Lies Protokoll 2406.
- » Einem Tunnel mit geschmolzenen Wänden folgen: Lies Protokoll 2407.
- » Einem unregelmäßigen Tunnel folgen: Lies Protokoll 2408.

## PROTOKOLL 2404:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Aufzeichnungen vom Schlachtfeld**

[Besatzungsmitglied 1]: Einer weniger! Ein feindlicher Jäger wurde zerstört!

[Besatzungsmitglied 2]: Da kommt noch einer! Auf zwei Uhr, Sektor acht, kommt schnell näher!

[[Besatzungsmitglied 2]: Halt, er dreht ab.

[Besatzungsmitglied 3]: Hä? Warum das denn?

[Besatzungsmitglied 1]: Wüsste ich auch gerne. Wir sind ein leichtes Opfer.

[Besatzungsmitglied 2]: Vielleicht wegen der idemischen Jäger. Sie formieren sich gerade neu!

[Besatzungsmitglied 3]: Ja, aber nur für den Rückflug zu ihrem beschädigten Kreuzer.

[Besatzungsmitglied 2]: Dann gibt es dafür keine simple Erklärung.

[Besatzungsmitglied 3]: CAPCOM, melde abgeschossenes Feindfahrzeug. Der Rest zieht sich zurück.

[CAPCOM Vultur]: Sie haben einen Gegner abgeschossen? Recht, nein, äußerst interessant.

Erhalte 2 Alien-Tech-Hinweise.

Lege alle Karten aus Sektor 6 ab.

Besatzungsmitglieder können insgesamt 6  erneuern. Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen C in Protokoll 2909.

Markiere Kästchen C in Protokoll 2910.

## PROTOKOLL 2405: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Das System 21 Delphini mit seinen diversen Welten reizt mich sehr. Es gibt einen fruchtbaren, von starken seismischen Aktivitäten geprägten Planeten mit dem Spitznamen Everquake, der sich aber hervorragend für eine Kolonie eignen würde. Einen Mond mit schmackhafter, aber nährstoffarmer Flora. Und einen Planeten mit Metallvorkommen - wahrscheinlich ebenfalls gut für die Gründung einer Kolonie geeignet. Ich würde mein aus Forschungsreisen bestehendes Leben gegen nichts in der Welt eintauschen.

Nimm die Karten Y10 (*Sigma Verlorum*), sofern noch verfügbar, und Y11 (*Epsilon Lyrae*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag. Drehe Karte Y07 (21 Delphini) auf die Erforscht-Seite.

## PROTOKOLL 2406: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Das sieht wie ein Minenschacht aus.

[Besatzungsmitglied 1]: War es wahrscheinlich auch mal, aber sehen Sie nur: Die Stützpfiler sind entweder verbogen oder schief.

[Außenteam-Kommandant]: Das muss die Druckwelle der Explosion verursacht haben.

[Besatzungsmitglied 1]: Hoffentlich stürzt der Tunnel nicht ein.

[Außenteam-Kommandant]: Weitergehen!

Wirf .

Lies Protokoll 2412.

## PROTOKOLL 2407: BRINK

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Sehen Sie nur, wie eng der Gang ist. Sieht aus, als müssten wir kriechen.

[Besatzungsmitglied 2]: Das wäre kein Problem, wenn er stabil aussehen würde. Aber das tut er nicht.

[Außenteam-Kommandant]: Wir haben leider keine große Wahl. Mir nach.

Dein Besatzungsmitglied wirft dreimal . Du kannst  oder , um das Ergebnis eines -Wurfs zu ignorieren (bis zu dreimal).

Lies Protokoll 2413.

## PROTOKOLL 2408: BRINK

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

Wir sind immer noch in diesem furchtbaren Gang. Laut Scanner liegt vor uns eine Kreuzung. Na toll. Hoffentlich verirren wir uns nicht in diesem dunklen Labyrinth.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

» Nach links abbiegen: Lies Protokoll 2414.

» Nach rechts abbiegen: Lies Protokoll 2417.

## PROTOKOLL 2409

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* Kampfgeräusche von allen Seiten \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1]: Das wird schon wieder, okay? Sehen Sie mich an!

[Idemisches Besatzungsmitglied] (kaum verständlich): Ich muss ...

[Besatzungsmitglied 1]: Setzen Sie sich und ruhen Sie sich aus! Ich gebe Ihnen eine Adrenalininjektion. Das heißt, verabreicht man Idemiern überhaupt Adrenalin?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, aber stärkere Dosen!

[Besatzungsmitglied 1]: Danke!

[Idemisches Besatzungsmitglied] (kaum verständlich): Ich muss noch ...

[Besatzungsmitglied 2]: Ich habe ein weiteres verletztes idemisches Besatzungsmitglied und keine synthetischen Verbände mehr!

[Außenteam-Kommandant]: Hier! Ich habe noch welche übrig! Wie schlimm ist es?

[Besatzungsmitglied 2]: Übel. Aber ...

[Außenteam-Kommandant]: Da kommen weitere Verwundete. Bringen Sie sie rein!

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen. Wenn alle Kästchen markiert sind, lies Protokoll 2411.

Anderenfalls endet dieses Protokoll.



## PROTOKOLL 2410: EISRING-STATION

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

**Auszug aus der Siedlungschronik**

Womöglich sind wir am Ziel unserer Suche. Die Eisringe um den Globus bestehen zum Teil aus Asteroiden mittlerer Größe, und erste Scans lassen auf einen einmaligen Ressourcenreichtum schließen. Ein fantastischer Fund. Kein Wunder, dass hier früher eine unbekannte Zivilisation existierte, eine mächtige und erfindungsreiche. Sie hat ein komplexes Tunnelsystem hinterlassen, das die Hauptasteroiden miteinander verbindet, wohl für einen einfacheren Transport von Materialien. Was für ein Erfindungsgeist ...

## PROTOKOLL 2411: IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

\*\*\* Gedämpfte Kampfgeräusche, elektronisches Piepen \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1]: Ich werde Sie einfach ... hier absetzen.

[Idemisches Besatzungsmitglied] (kaum verständlich):  
Danke. Das hätte ich ...

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, ich weiß. Das hätten Sie auch allein geschafft. Doktor! Hier ist noch einer von Ihren harten Kerlen.

[Idemischer Arzt]: Ich komme!

[Besatzungsmitglied 1]: Der Kampf scheint sich zu verlagern. Übernehmen Sie wieder die Kontrolle?

[Idemischer Arzt]: Ja, zumindest in der Krankenstation. Und jetzt lassen Sie mich arbeiten.

[Besatzungsmitglied 1]: Alles klar.

Besatzungsmitglieder können insgesamt 6  erneuern. Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte.

Lege alle Karten aus Sektor 5 ab.

Markiere Kästchen D in Protokoll 2910.

## PROTOKOLL 2412: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Der Tunnel führt abwärts. Löcher und Risse überall. Wir bewegen uns mit großer Vorsicht, aber der Tunnel könnte jeden Moment zusammenstürzen.

\*\*\* Pause \*\*\*

Da vorn ist eine Kreuzung ... Der linke Tunnel wird von einfachen, provisorischen Balken gestützt, der rechte trägt Spuren von heftigem Beschuss. Der mittlere führt weiter nach unten.

Du und jedes unterstützende Besatzungsmitglied würfelt .

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Dem mit Löchern übersäten Tunnel folgen: Lies Protokoll 2415.
- » Dem Tunnel mit Stützen folgen: Lies Protokoll 2431.
- » Dem nach unten führenden Tunnel folgen: Lies Protokoll 2421.

## PROTOKOLL 2413: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

\*\*\* Schwere Atemzüge \*\*\*

Wir kriechen durch einen engen Tunnel, der durch einen unglaublich heißen Strahl entstanden sein muss. Die Wände des Tunnels sind überraschend glatt. Die Vorstellung, dass jemand derart mächtige Waffen gegen andere intelligente Wesen eingesetzt haben könnte, jagt mir kalte Schauer über den Rücken.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Weiterkriechen: Lies Protokoll 2416.
- » Zurückgehen und dem Tunnel mit den Löchern folgen: Lies Protokoll 2415.

## PROTOKOLL 2414: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

\*\*\* Schwere Atemzüge \*\*\*

Das war keine gute Idee. Wir haben die Richtung gewechselt und gelangen durch einen weiteren Tunnel weiter nach unten. Wohin er wohl führt?

Lies Protokoll 2417.

## PROTOKOLL 2415: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Noch mehr Löcher in den Wänden. Hier müssen heftige Kämpfe stattgefunden haben.

[Außenteam-Kommandant]: Das dürfte dann wohl das letzte Gefecht der Verteidiger gewesen sein.

[Besatzungsmitglied 2]: Da vorne kommt wieder eine Kreuzung, Leute.

[Außenteam-Kommandant]: Eine Kreuzung? Ich sehe nur einen Spalt in der Wand und dahinter einen Tunnel. Und da, die Wände sehen geschmolzen aus.

[Besatzungsmitglied 1]: Da ist noch ein Spalt. Und dahinter eine Menge Geröll. Sieht aus, als wäre die Felsdecke eingestürzt und hätte den Eingang zu einer weiteren Höhle freigelegt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Dem Tunnel mit Löchern folgen: Lies Protokoll 2418.
- » Umkehren: Lies Protokoll 2412.
- » Dem geschmolzenen Tunnel folgen: Lies Protokoll 2413.
- » Über das Geröll nach unten gehen: Lies Protokoll 2423.

## PROTOKOLL 2416: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, da vorne ist eine Maschine. In den Fels getrieben und bis zur Unkenntlichkeit zerstört. Meinen Sie, sie könnte ...

[Außenteam-Kommandant]: ... den Tunnel in den Berg gebrannt haben? Das würde ich auch vermuten.

[Besatzungsmitglied 1]: Nur um dann genau hier kaputt zu gehen, damit wir sie finden konnten. Perfekt.

[Besatzungsmitglied 2]: Aber Spaß beiseite, so eine Technik habe ich noch nie gesehen. Wir sollten so viel wie möglich davon bergen und Tests unterziehen.

[Außenteam-Kommandant]: Ja, diese kaputte Maschine könnte die Lösung für das Rätsel der zerstörten Kolonie sein.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte Einmalige Entdeckung 11.

Lies Protokoll 2413.

## PROTOKOLL 2417: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir, äh ... Wir haben uns wohl verlaufen. Der Scanner hilft hier unten nicht weiter. Und vor uns zwei weitere Gänge, zwischen denen wir wählen müssen. Ich muss auf mein Glück vertrauen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Dem ersten Tunnel folgen: Lies Protokoll 2420.
- » Dem zweiten Tunnel folgen: Lies Protokoll 2422.

## PROTOKOLL 2418: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Vor mir liegt eine Tür, massiv, aus Stahl, wirkt eigentlich unzerstörbar, wurde aber total auseinandergenommen.

[Außenteam-Kommandant]: Wie gesagt. Das letzte Gefecht. Können Sie erkennen, was hinter der Tür ist?

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, aber ... Puh. Den Anblick hätte ich mir lieber erspart. Nichts als Leichen, Freunde. Idemier, bewaffnet und unbewaffnet. Alle mit Schnellfeuer niedergeschossen. Und weitere Löcher in den Wänden. Wie in den Gängen.

[Außenteam-Kommandant]: Dann wissen wir ja, was hier geschehen ist. Eine kleine Schar Verteidiger wurde von einem schwer bewaffneten Gegner verfolgt und wollte sich in den Schutzraum retten. Was sie zwar geschafft hat, aber die Tür konnte den Feind nicht aufhalten. Gehen wir zurück.

Lies Protokoll 2415.

## PROTOKOLL 2419:

### IDEMISCHE FLOTTE

Journeyer: Audioprotokoll Brücke

[CAPCOM Vultur]: Captain, der Antrieb der Idemier ist intakt, aber die Manövrierbarkeit liegt nur noch bei 60 Prozent. Der Rumpf des Kreuzers ist an sieben Stellen durchbrochen und zwei der Risse sehen kritisch aus. Am schlimmsten ist die Anzahl der Opfer. Das ist ein wahres Blutbad da drüben. Wir schicken doch Medoteams rüber? Können wir nicht? Wie meinen Sie das?!

Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 4 und 5 wirft .

Lege alle Karten aus Sektor 5 ab.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

## PROTOKOLL 2420: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Los, los!

[Besatzungsmitglied 1] (keuchend): Wir haben's gleich! Fast geschafft!

[Außenteam-Kommandant]: Nehmen Sie meine Hand. Geht es allen gut?

[Besatzungsmitglied 2] (keuchend): Ja, ich glaube schon.  
 [Besatzungsmitglied 1] (keuchend): Mann, das war knapp.  
 [Außenteam-Kommandant]: Das war's dann wohl. Haben Sie es?  
 [Besatzungsmitglied 1]: Ja, hier.  
 [Außenteam-Kommandant]: Sehr gut. Dann weiter.  
 Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

Wende das Standardresultat des Gefahrenwürfels an und dann:

Erhalte 1 Mikroorganismus-Hinweis pro .

Erhalte 1 Seltsame-Flora-Hinweis pro .

Erhalte 2 Mikroorganismus-Hinweise pro .

Erhalte 2 Seltsame-Flora-Hinweise pro .

## PROTOKOLL 2421: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Leute, wir haben die folgenden Optionen: Wir gehen den Tunnel weiter runter. Alternativ biegen wir in den Seitengang ab, um uns dort umzusehen. Oder wir gehen durch den Spalt in der Wand. Sie wissen schon, den Spalt, der in die Höhle führt.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Nach unten gehen: Lies Protokoll 2429.
- » Den Seitengang erkunden: Lies Protokoll 2432.
- » Durch den Spalt in der Wand gehen: Lies Protokoll 2423.

## PROTOKOLL 2422: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Hier waren wir schon mal.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, ich erinnere mich an den Felsen da.

[Außenteam-Kommandant]: Wir drehen uns im Kreis. Na schön, gehen wir zurück zu der Kreuzung.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Den ersten Tunnel wählen: Lies Protokoll 2417.
- » Den zweiten Tunnel wählen: Lies Protokoll 2431.

## PROTOKOLL 2423: BRINK

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich stehe vor dem Schauplatz einer Explosion im Berginneren. Nach der Menge an Schutt zu urteilen, ist es ein Wunder, dass es bei der Explosion nicht den ganzen Berg zerrissen hat. Und ... im Zentrum der Zerstörung steht eine Maschine, deren Zweck wir nicht kennen und die bis zur Unkenntlichkeit verbogen ist.

Erhalte 2 Alien-Tech-Hinweise.

## PROTOKOLL 2424: EISRING-STATION

Wenn du in Sektor 7 bist, lies Protokoll 2425. Anderenfalls lies weiter:

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

Erhalte 1 Mineral-Entdeckung.

Erhalte 1 Mineral-Hinweis.

## PROTOKOLL 2425: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

Erhalte 1 Mineral-Entdeckung.

Erhalte 1 Mineral-Hinweis.

## PROTOKOLL 2426: STERNKARTE

Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen

Es gibt nur einen Planeten im System Gamma Aquilae 3, aber was für einen! Er ist von Eisringen umgeben und irgendwer hat dort eine Raumstation errichtet. Das wird eine spannende Erkundung!

Wenn die Zeit reicht, untersuchen wir vielleicht auch noch ein Stück Weltraumschrott, das ein seltsames Signal abgibt, und machen einen Abstecher zum Asteroidengürtel, um unsere Mineralvorräte aufzustocken.

Nimm die Karten Y09 (XO-3) und Y10 (Sigma Velorum) (sofern noch verfügbar) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag. Drehe Karte Y08 (Gamma Aquilae 3) auf die Erforscht-Seite.

## PROTOKOLL 2427:

### IDEMISCHE FLOTTE

Journeyer: Audioprotokoll Brücke

[CAPCOM]: Captain, die Idemier verlieren den Kampf. Ihr letzter voll einsatzbereiter Kreuzer wird von feindlichen Truppen in die Enge getrieben, die unvermindert heftig angreifen. Die Entermannschaften sind schon im Kreuzer. Wenn wir uns nicht beeilen, sind die Idemier erledigt, Captain, und wenn Sie meinen Rat hören wollen ... Ja. Natürlich. Zurück zu meinen Aufgaben.

Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 4 und 5 wirft .

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen. Wenn alle Kästchen markiert sind, lies Protokoll 2430.

Anderenfalls setze den Zeit-Track auf dem SZ in Sektor 4 zurück.



## PROTOKOLL 2428: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Diese verdammten Tunnel nehmen kein Ende.

[Besatzungsmitglied 1]: Meine Geduld aber schon. Vielleicht sollten wir ...

\*\*\* Donnern fallender Steine \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Zurück!

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » Einem Gang folgen: Lies Protokoll 2408.
- » Einem anderen Gang folgen: Lies Protokoll 2431.

## PROTOKOLL 2429: BRINK

[Außenteam-Kommandant]: Vorsichtig, ganz vorsichtig. Jeder Schritt könnte ...

\*\*\* Dumpfes Knirschen \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1] (verängstigt): Was war das?

[Besatzungsmitglied 2]: Nur nichts verschreien.

[Besatzungsmitglied 1]: Die Decke. Ich hoffe, sie ...

[Außenteam-Kommandant]: Weg hier!

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

Lies Protokoll 2432.

## PROTOKOLL 2430:

### IDEMISCHE FLOTTE

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Noch eine Explosion! Das idemische Schiff wurde getroffen! Schießt der Feind auf das Schiff, das sie betreten?

[Außenteam-Kommandant]: Die Explosion hat den Antriebsbereich verwüstet. Und vielleicht die Labore. Sehen Sie, wo sich der Feind befindet? Er kann es nicht gewesen sein.

[Besatzungsmitglied 2]: Dann müssen die Idemier den Teil ihres Schiffes gesprengt haben, in den die Angreifer eingedrungen sind.

[Außenteam-Kommandant]: Die sind echt knallhart.

[Besatzungsmitglied 1]: Und hartnäckig. Ich fange ihre Signale auf. Sie starten einen Gegenangriff.

[Außenteam-Kommandant]: Ich wünschte, wir könnten helfen.

Lege alle Karten aus Sektor 4 ab.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

## PROTOKOLL 2431: BRINK

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

\*\*\* Schritte \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1]: Wie sehr haben wir uns verirrt?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Gar nicht. Wir analysieren Optionen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Also gut. Gehen wir ... da lang! Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Einem Tunnel folgen**: Lies **Protokoll 2428**.
- » **Einem anderen Tunnel folgen**: Lies **Protokoll 2412**.

## PROTOKOLL 2432: BRINK

[**Außenteam-Kommandant**]: Das ist eine Sackgasse.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was?

[**Außenteam-Kommandant**]: Sie haben richtig gehört. Wir müssen zurückgehen.

Lies **Protokoll 2421**.

## PROTOKOLL 2433: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Das System 4 Serpentis ist ein faszinierender Ort, an dem man sich gut eine Weile aufhalten kann. Unser Tetrarch Trache'i hat hier einen Planeten mit einer Pumilionierstation gefunden. Und einen weiteren mit einer Zivilisation vor der Entwicklung der Raumfahrt. Außerdem Weltraumschrott, der eine vertraute Signatur abgibt - wo habe ich die schon mal gesehen?

Nimm Karte **Y24** (HAT-P-44) und **Y25** (Beta Cygni) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag. Drehe Karte **Y20** (4 Serpentis) auf die Erforscht-Seite.

## PROTOKOLL 2434: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit den Besuchern**

[**Besucher**]: Solche Worte sind hart zu hören und schwer zu akzeptieren, besonders von einem potenziellen Verbündeten. Zum Glück für uns alle ist meine Mission hier wichtiger als verletzte Gefühle.

Erhöhe die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2229**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2435: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburk Wonrock**

Eigentlich hätte die Zeit auf Scrapheap mich lehren sollen, dass nichts ewig währt. Den Untergang der Crystal Chapel sah ich voller Elend mit an. Sehr viel schmerzhafter aber war, dass das Außenteam den Planeten nicht rechtzeitig hatte verlassen können. Sie starben alle einen schrecklichen Tod im Kosmos. Das Universum hat einen Planeten verloren. Ich habe Freunde verloren.

- Alle Besatzungsmitglieder wurden getötet! Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
- Entferne Landungskarte **L11** aus dem Spiel.
- Nimm Karte **Y28** (HAT-P-44) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lege alle Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **21** (Hangar-Kartenbehälter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2436:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[**CAPCOM Vultor**]: Captain, das ist einigermaßen interessant ... Äh ... Schon gut, ich werde die Redewendung nicht mehr verwenden. Also, vor einigen Minuten haben unsere Sensoren ein weiteres feindliches Kriegsschiff entdeckt, weit außerhalb unserer Reichweite, aber ... ich habe ein Muster in seinem Verhalten entdeckt. Es folgt uns und seine Sensoren und Scanner sind voll auf unsere Aktionen ausgerichtet. Warum spionieren die uns nach, Captain? Wenn sie uns hätten angreifen wollten, hätten sie dazu reichlich Gelegenheit gehabt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Einen Lander schicken, um das Schiff anzugreifen (nur wenn sich mindestens ein Lander-Aufsteller auf der Planetenkarte**

**befindet)**: Platziere einen beliebigen Lander-Aufsteller von der Karte in Sektor 2 und lies **Protokoll 2439**.

- » **Das Schiff ignorieren, es gibt jetzt Wichtigeres zu tun**: Lies **Protokoll 2444**.

## PROTOKOLL 2437: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Da sind wir. Hatten Sie gesagt, das würde eine faszinierende Mission werden, Kommandant?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, wieso?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Da ist eine kristalloide Kreatur. Und ein schwebender Klumpen Kristall. Meinten Sie „unheimlich“ mit „faszinierend“?

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **22–23** (Crystal Chapel).
- Platziere die Bedrohungskarte „Korruptierte Splitterfliege“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Korruptierte-Splitterfliege-Aufsteller in Sektor 3.
- Finde Optionale-Mission-Karte **M32** und decke sie auf.
- Platziere Karte **P301** in Sektor 7.
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K17**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K18**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2438: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Aufgrund des winzig kleinen Schwarzen Lochs am Rand könnte die Erkundung des Zeta-Aquarii-Systems schwierig werden. Aber wenn wir in das System gelangen, könnten wir einen winzigen Planeten mit einer omnimodischen Kolonie besuchen. Außerdem gibt es einen Asteroidengürtel - der perfekte Ort, um die Ausrüstung zu testen.

Nimm Karte **Y22** (Lambda Corvii) und **Y23** (Wayman 21) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Drehe Karte **Y21** (Zeta Aquarii) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2439:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Ersatzteam**

[**Ersatzteam-Kommandant**]: Die Journeyer hat gerade ein weiteres feindliches Schiff entdeckt. Wir sollen die Angelegenheit rasch untersuchen.

[**Teammitglied 1**]: Da kommen ein paar feindliche Jäger auf uns zu. Vier Stück ... die werden uns in Stücke schießen.

[**Teammitglied 2**]: Das hätten sie längst tun können. Wir sind ja in Schussweite.

[**Teammitglied 1**]: Vielleicht haben sie ihre Raketen schon verschossen?

[**Ersatzteam-Kommandant**]: Egal. Wir fliegen jedenfalls weiter.

[**Teammitglied 2**]: Moment! Gute Nachrichten. Die Jäger entfernen sich! Ohne eine einzige Rakete abgefeuert zu haben!

[**Ersatzteam-Kommandant**]: Und das Spionageschiff ist weg! Was ist denn los? Haben die plötzlich Angst bekommen?

Verringere alle Zeit-Tracks einmal.

Lege alle Karten aus Sektor 2 ab.

## PROTOKOLL 2440: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit den Besuchern**

[**Tetrarchin Tamara**]: Wie konnten wir uns darauf einlassen? Unsere Besatzungsmitglieder kehrten schwer verwundet zurück, und es wird Jahre dauern, bis ihre Traumata heilen. Was für ein schrecklicher Fehler. Nun, die Mutter entschuldigt sich natürlich für das Scheitern und verspricht eine großzügige Entschädigung, aber das ist mir egal.

Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Erhalte 2 Entdeckungen beliebiger Art und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Nimm die zugewiesenen Besatzungsmitglieder und platziere sie auf den Platz „Mittlere Verletzungen“ oder „Kritische Verletzungen“ im Krankenstation-Halter (Schiffsbuch, Seite 35). Sind alle entsprechenden Plätze belegt, entferne die Besatzungsmitglieder aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2441: GESCHICHTE

Finale Kampagnenpunkte - erstelle einen Kampagnenpunkte-Pool:

- Erhalte 1 Marker pro:
  - 1 Kolonie-Karte auf Seite 7 im Schiffsbuch und im „Warten ...“-Umschlag.
  - 1 Zentralenausbau-Karte auf Seite 17 im Schiffsbuch und im „Warten ...“-Umschlag.
  - 1 Einmalige-Entdeckung-Karte auf den Seiten 31–32 im Schiffsbuch und im „Warten ...“-Umschlag.
  - 1 Besatzungsmitglied in jeder Sektion (Außenteam, Verfügbare Besatzung, Krankenstation und „Warten ...“-Umschlag).
- Erhalte 6 Marker, wenn Kästchen **D** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 6 Marker, wenn Kästchen **H** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 3 Marker, wenn Kästchen **I** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 6 Marker, wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Lege 3 Marker ab, wenn Kästchen **F** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Lege 1 Marker ab, wenn Kästchen **J** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Lege 1 Marker ab, wenn Kästchen **L** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Lege für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 2634** 1 Marker ab.

**Hinweis:** Du kannst die  Plättchen wie 10 Marker verwenden.

Finale Kampagnenpunkte. Bei

- **0–32 Markern:** Allen Widrigkeiten zum Trotz hast du das Ende der Kampagne erreicht. Herzlichen Glückwunsch!
- **33–64 Markern:** Deine Kampagne war ein Erfolg. Scrapheap ist dir für deine Hilfe ewig dankbar.
- **65–97 Markern:** Deine Anstrengungen haben zu einem großen Erfolg geführt. Du hast Hervorragendes geleistet!
- **98+ Markern:** Du hast schier Unglaubliches geleistet und einen überragenden Erfolg errungen. Herzlichen Glückwunsch!

Wenn du Einmalige Entdeckung 10 besitzt, lies **Protokoll 2820**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2137**.

## PROTOKOLL 2442: SCRAPHEAP

**Bericht:** Vulter O'Really

Sektionsleiter, die von Meuterern entführte Pelican wurde soeben zerstört.

- Lege die Bedrohungskarte „Rebellen-Pelican“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Jedes Besatzungsmitglied erneuert 3 .

## PROTOKOLL 2443: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung:** Tetrarchenrat

[Elpenor'i]: Verehrte Tetrarchen, ich muss Sie um Ihre Hilfe bitten. Ich habe eine verschlüsselte Botschaft über ein Aerugonier-Schiff erhalten, das sich in der Nähe aufhält. Sein Antrieb ist beschädigt und die Lebenserhaltungssysteme werden nicht mehr lange durchhalten.

[Tamara]: Wie können wir helfen?

[Elpenor'i]: Bitte schicken Sie so schnell wie möglich eine Rettungsmission.

[Ava]: Was ist es für ein Schiff? Was war seine Mission?

[Elpenor'i]: Das kann ich Ihnen nicht sagen, Tetrarch. Ich bitte Sie nur, eine Rettungsmission zu schicken.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Sich weigern:** Dieses Protokoll endet.
- » **Ein Rettungsteam schicken:** Lege 1  ab, weise 2 Besatzungsmitglieder zu und lies **Protokoll 2482**.

## PROTOKOLL 2444:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer:** Audioprotokoll Brücke

[CAPCOM Vulter]: Captain, ich habe ein Status-Update! Das ist wirklich einigermaßen interessant. Das feindliche Spionageschiff hat die Schlacht soeben verlassen. Es hat uns nur gescannt. Hat es genug Informationen gesammelt? Oder hatte es schlicht keine Lust mehr? Ja, Captain. Ich weiß schon. Fragen sind nicht meine Abteilung. Besonders nicht rhetorische.

Lege alle Karten aus Sektor 2 ab.

## PROTOKOLL 2445: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung:** Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Empfangen Sie irgendwelche Signale?

[Besatzungsmitglied 1]: Ja. Da ist ein langer Gang, der zum Zentrum des Hauptkristalls führt. Er ist voller kleiner Kristalle. Sie sind trigonal.

[Außenteam-Kommandant]: Trigonal? Eine interessante Entdeckung, sowohl der Korridor als auch die Kristalle. Zusammen mit dem, was wir zuvor erfahren haben, kommen wir damit vielleicht hinter das Geheimnis des Planeten.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Der Splitterfliege eine Falle stellen:** Lege 1 Marker vom Wissensfeld ab, um **Protokoll 2455** zu lesen.
- » **Die Position des Splitterfliegen-Baus schätzen:** Lege 1 Marker vom Wissensfeld ab, um **Protokoll 2459** zu lesen.
- » **Den Standort der Ressourcenvorkommen schätzen:** Lege 1 Marker vom Wissensfeld ab, um **Protokoll 2462** zu lesen.
- » **Mit den Schlussfolgerungen warten:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2446: STERNKARTE

**Private Aufzeichnungen:** Trache'i

Das Außenteam könnte manchmal nützlich sein. Es hat Scans vom Schiff von der Welt der Letumier, dem ersten von vielen Schiffen, das sie gekapert und sich angeeignet haben. Wenn ich nur mehr Daten hätte ... Dann könnte ich mehr über die ursprünglichen Besitzer herausfinden ...

Nimm Karte 30 (*Vergessene Technik*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2447: STERNKARTE

**Atlas Logbuch:** Weltraumentdeckungen

Epsilon Lyrae ist ein binäres Sternsystem. So eins wollte ich immer schon mal mit meinen eigenen alten Augen sehen. Außerdem befindet sich ein seltsames künstliches Objekt zwischen den Sternen. Wenn wir näher komme, müssen wir überprüfen, ob es eine Gefahr für mögliche Kolonien in diesem rohstoffreichen System darstellen könnte.

Aber das ist noch nicht alles. Am Rand des Systems befindet sich auch noch ein hochentwickeltes Raumschiff und etwas Weltraumschrott. Fantastisch. Epsilon Lyrae, wir kommen.

Drehe Karte Y11 (*Epsilon Lyrae*) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2448: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik:** Alburton Wonrock

Teile des Planeten, die durch die Strahlung des Kristalls in der Luft gehalten werden, fingen plötzlich an herabzufallen, angezogen von der gnadenlosen Schwerkraft. Als die Kristallwolken sich aufgelöst hatten, sahen wir nur noch riesige Haufen Kristallschutt.

- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G21**.
- Lege alle **P310**-Karten von der Planetenkarte ab.
- Wiederhole diesen Effekt dreimal:

Wirf einen **W10** und überprüfe das Ergebnis unten:

0. Nichts passiert.
1. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 1.
2. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 2.
3. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 3.
4. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 4.
5. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 5.
6. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 6.
7. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 7.
8. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 8.
9. Platziere eine zufällige Karte **P310** auf einer beliebigen Karte in Sektor 9.

## PROTOKOLL 2449:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vulter]: Captain, das idemische Verteidigungssystem konzentriert sich voll auf die feindlichen Drohnen. Sie sind schnell und wendig, aber ... Ein Treffer! Noch einer! Und noch einer! Gut gemacht! Die Gefahr lässt nach, und was die feindlichen Entermansschaften angeht ... ich habe Sichtkontakt, und die Invasoren scheinen ihren Vorteil zu verlieren. Gut bewaffnet und gut trainiert, aber gegen die Entschlossenheit der Verteidiger kommen sie nicht an. Sie verlieren! Sie verlieren und ziehen sich zurück!

Und noch mehr gute Neuigkeiten: Der Antrieb des Kreuzers ist betriebsbereit. Die Techniker kümmern sich noch um kleinere Funktionsstörungen. Sie werden Scrapheap bald erreichen können.

Lege alle Karten aus Sektor 4 ab.

Markiere Kästchen E in Protokoll 2910.

## PROTOKOLL 2450: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Kommunikation: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Da, eine weitere Kiste öffnet sich.

[Außenteam-Kommandant]: Scannen Sie sie, ehe Sie irgendwas anfassen.

[Besatzungsmitglied 1]: Natürlich. Ich sehe ... einen Steinbrocken darin. Eine Art Mineral. So etwas habe ich noch nie gesehen.

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung.

## PROTOKOLL 2451: CRYSTAL CHAPEL

Alle Spieler müssen sich einigen, den Planeten zu verlassen (alle Besatzungsmitglieder, die nicht im Lander-Sektor sind, sterben). In dem Fall lies Protokoll 2477. Anderenfalls setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 2452:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vulter]: Captain, wir sind in Schussweite der feindlichen Kriegsschiffe. Zwei Raketen kommen schon auf uns zu! Captain, finden Sie nicht, Kriegsschiffe, die doppelt so groß sind wie unseres, anzugreifen, grenzt an Selbstmord ...

[Captain]: Keine Panik. Wir haben die beiden Raketen soeben abgeschossen.

[CAPCOM Vulter]: Ja, aber da werden noch mehr kommen, und ... Ach, das ist jetzt einigermaßen interessant. Der Feind feuert nicht. Und es ist ... Captain, wenn die Sensoren richtig funktionieren, entfernt sich das feindliche Kriegsschiff langsam von uns. Aber warum? Das verstehe ich nicht. Haben wir ihm Angst gemacht?

Lege Missionskarte M34 ab.

Lies Protokoll 2492.

## PROTOKOLL 2453: CRYSTAL CHAPEL

Wenn Missionskarte M33 aufgedeckt ist, lies Protokoll 2451. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir sind hier fertig. Auf diesem Planeten gibt es für uns nichts mehr zu tun. Wir ziehen uns zum Lander zurück. Ende.

1. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!

Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.

2. Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2454: CRYSTAL CHAPEL

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, Sie werden es nicht glauben. Wir bewegen uns auf einem schwebenden Kristall fort! Wie in einem Cartoon für Kids oder einem Videospiel. Das scheint hier die einfachste

Art der Fortbewegung zu sein. Festhalten, Leute!

Nimm diese Karte mit jedem Besatzungsmitglied, jeder Bedrohung und jeder Ausrüstung aus diesem Sektor und platziere diese Komponenten auf allen Karten in Sektor 1, Sektor 4 oder Sektor 7. Du kannst den Zeit-Track auf der SZ-Karte P301 (*Schwebekristall*) zurücksetzen.

## PROTOKOLL 2455: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, der Hinterhalt ist vorbereitet. Wir werden die Splitterfliege ausschalten.

[CAPCOM Vulter]: Ihnen ist klar, dass es vielleicht nicht möglich sein wird, sie zu vernichten?

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Aber wir hoffen, dass wir zumindest ihre Aktivität etwas einschränken können.

[CAPCOM Vulter]: Viel Glück, Außenteam.

Platziere 2 Marker auf der Bedrohungskarte.

## PROTOKOLL 2456: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit den Besuchern**

[Besucher]: Ich fürchte, das überschreitet jetzt die Grenzen. Ich kann nicht stillschweigend zuhören, wie Sie die Mutter beleidigen. Unsere Zusammenarbeit ist vorbei, ebenso wie unsere Bekanntschaft.

Entferne Karte B16 im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2457: SCRAPHEAP

**Bericht: Vulter O'Really**

Sektionsleiter, es gibt Veränderungen, sichtbare Veränderungen. Die feindlichen Jäger haben sich zurückgezogen, möglicherweise, um sich neu zu formieren und erneut anzugreifen.

- Für jede Bedrohung in einem Sektor ohne Besatzungsmitglied: (|||) auf ihrer Bedrohungskarte.
- Wenn du Karte B05 im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, darfst du den Zeit-Track auf einer beliebigen SZ-Karte P329 oder P330 um 1 verringern.
- Wenn du Karte B09 im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, darfst du den Zeit-Track auf einer beliebigen SZ-Karte P329 oder P330 um 1 verringern. Dann darfst du 1 Fortschritt beim Zeit-Track auf einer beliebigen SZ-Karte P332 oder P333 vollziehen.

## PROTOKOLL 2458:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vulter]: Captain, offenbar haben wir jetzt die Kontrolle über das Schlachtfeld erlangt. Die Idemier haben die Feuer im Griff und ihren Kreuzer teilweise wieder unter Kontrolle, also ... Oh, ich sehe eine Gruppe sich nähernder Schiffe. Freund oder Feind? Die Sensoren können sie noch nicht richtig erfassen, aber ... ja, Feind. Nicht gut.

Und ... Äh, da ist noch etwas, Captain. Die Idemier haben gerade gemeldet, dass tief in ihrem Rumpf eine noch nicht detonierte Rakete steckt. Sie kann jeden Moment hochgehen.

Davon abgesehen herrscht Frieden und Ruhe, Captain.

Ersetze Missionskarte M15 durch Missionskarte M34.

Platziere Karte P214 in Sektor 6 und Karte P215 in Sektor 4.

## PROTOKOLL 2459: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, ich habe einen umfassenden Scan des Kristalls ausgeführt und ein interessantes Muster entdeckt.

[Außenteam-Kommandant]: Und zwar?

[Besatzungsmitglied 2]: Sehen Sie hier. Und da. Und da auch. Das sind Hohlräume im Kristall.

[Außenteam-Kommandant]: Mit einer unterschiedlichen Schattierung.

[Besatzungsmitglied 2]: Richtig, weil einige offenbar voller Wasser sind. Und da ... Sehen Sie diese Stelle im oberen Teil des Kristalls, aber noch innerhalb? Das ist die spannendste Entdeckung. Das ist das Splitterfliegen-Nest.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Erneuere 2 .

## PROTOKOLL 2460: EISRING-STATION

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

Lies Protokoll 2626.

## PROTOKOLL 2461:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vultor]: Feindliche Jäger greifen an! Was für ein Spektakel! Unser Abwehrsystem hat reagiert. Der erste Jäger wurde abgeschossen, der zweite schwer beschädigt! Die feindlichen Raketen konzentrieren sich vor allem auf idemische Schiffe oder sie werden abgeschossen! Oh, und jetzt machen die feindlichen Schiffe kehrt!

Lege alle Karten aus Sektor 6 ab.

Lies Protokoll 2470.

## PROTOKOLL 2462: CRYSTAL CHAPEL

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, gute Neuigkeiten! Wir haben reiche Mineralvorkommen in der Nähe der Klingenhöhle gefunden.

[CAPCOM]: Oh, das ist einigermaßen interessant!

[Außenteam-Kommandant]: Das wollten Sie doch nicht mehr sagen!

- Erhalte 1 Mineral-Hinweis.
- Ziehe 2 Sektionskarten.

## PROTOKOLL 2463: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Korruptierte Splitterfliegen! Jetzt volle Konzentration, Leute. Das ist das erste Mal, dass wir sie in ihrer natürlichen Umgebung sehen.

[Besatzungsmitglied 1]: Ich weiß nicht, ob an denen irgendwas Natürliches ist. Sehen Sie doch, die versuchen sich alle in das Wasserbecken in der Höhle zu zwängen. Als würden sie dort etwas suchen und könnten es nicht finden.

[Besatzungsmitglied 2]: Stimmt. Und es macht sie wütend.

[Außenteam-Kommandant]: Schwer zu sagen, wieso sie sich so verhalten. Unsere Wissenschaftler glauben, sie sind Splitter des großen planetenzerstörenden Kristalls und werden von einer seltsamen Strahlung angetrieben.

[Besatzungsmitglied 1]: Das würde erklären, warum sie ebenso korruptiert sind wie der große Kristall selbst.

[Besatzungsmitglied 2]: Dann könnten wir versuchen, sie zu zähmen.

[Außenteam-Kommandant]: Zähmen? Wie das?

[Besatzungsmitglied 2]: Wir könnten eine fangen und ihr ein spezielles Halsband mit dem strahlenden Kristall darauf anlegen.

[Außenteam-Kommandant]: Keine schlechte Idee.

- Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.
- Bewege Karte E72 (Splitterfliege) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.
- Lege Missionskarte M32 ab.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P306.

## PROTOKOLL 2464:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Jetzt ganz vorsichtig. Setzen Sie das Flüssighelium frei.

[Besatzungsmitglied 2]: Freigesetzt. Die Sensoren zeigen, dass es in den Zündungssektor fließt.

[Außenteam-Kommandant] (flüsternd): Jetzt kommt es drauf an. Keiner rührt auch nur einen Muskel. Dieser Blindgänger kann den Kreuzer in Stücke reißen.

[Besatzungsmitglied 1]: Und uns mit ihm.

[Besatzungsmitglied 2]: Keine Sorge. Das Helium hat den Zündungsbereich eingefroren. Die Rakete ist unschädlich gemacht.

Erhalte 2 Alien-Tech-Hinweise.

Lege alle Karten aus Sektor 4 ab.

Markiere Kästchen F in Protokoll 2910.

Lies Protokoll 2470.

## PROTOKOLL 2465: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Ich muss ständig an das Beta-Cygni-System denken. Dort gibt es einen Planetoiden mit einer wasserstoffähnlichen Atmosphäre und einen Planeten, der buchstäblich von Pilzarten überwuchert ist. Die Aufklärung hat ihn Myzel genannt. Das passt, finde ich. Wir sollten das Außenteam hinschicken und ein paar Proben für die Forschung sammeln.

Nimm Karte Y26 (Schattensektor) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag. Drehe Karte Y25 (Beta Cygni) auf die Erforscht-Seite.

## PROTOKOLL 2466: CRYSTAL CHAPEL

Wenn Missionskarte M33 aufgedeckt ist, lies Protokoll 2469. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben einen Notfall! Ein Mitglied meiner Besatzung wurde schwer verwundet! Wir kehren zum Lander zurück. Bitte um Erlaubnis, die Mission abzubrechen!

[CAPCOM]: Erlaubnis erteilt. Fliegen Sie vorsichtig.

[Außenteam-Kommandant]: Machen wir. Halten Sie das Medoteam bereit! Ende.

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2467: SCHIFFSBUCH

**Aufzeichnung: Politische Gespräche mit der aerugonischen Botschafterin**

[Tohn]: Ihre Hilfe, Botschafterin, ist unschätzbar. Ihre Teams helfen uns mit allem, was sie haben.

[Elpenor'i]: Ich weiß. Wir kennen Ihre Bedürfnisse.

[Tamara]: Unsere Dankbarkeit kennt keine Grenzen. Sie sprachen von ein paar Transportschiffe mit Ressourcen ... Steht das Angebot noch?

[Elpenor'i]: Natürlich. Ich nehme mein gegebenes Wort niemals zurück.

[Tohn]: Das hätten wir auch nicht angenommen. Aber, äh ... Womit wären Sie bereit, uns zu helfen?

[Elpenor'i]: Sagen Sie, was Sie brauchen, und Sie werden es bekommen.

Erhalte 2  oder 1 .

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Ressourcen erbitten:** Markiere Kästchen A in Protokoll 2337, ohne das Protokoll anzuwenden. Dieses Protokoll endet.
- » **Neue Materialien für die Forschung erbitten:** Markiere Kästchen B in Protokoll 2337, ohne das Protokoll anzuwenden. Dieses Protokoll endet.
- » **Treibstoff und Energiequellen erbitten:** Markiere Kästchen C in Protokoll 2337, ohne das Protokoll anzuwenden. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2468: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Wandbild-Ausstellung**

[Scrapheaper 2]: Das neue Wandbild ist merkwürdig. Zu abstrakt für meinen Geschmack. Sollten die Künstler nicht bedeutende Momente von den Entdeckungen von Scrapheap aufzeichnen?

[Scrapheaper 1]: Sicher, und das tun sie ja auch. Dies ist der Moment, als unser Außenteam endlich einen großen Teil des Kristalls abbrechen konnte.

[Scrapheaper 2]: Ja, natürlich, davon habe ich gehört. Die Wissenschaftssektion hoffte festzustellen, was sein Wachstum unterbrochen hatte und welche seiner Eigenschaften andere Ressourcen kristallisieren konnten. Wir könnten einige haltbarere Materialien gebrauchen, aber ...

[Scrapheaper 1]: Aber was?

[Scrapheaper 2]: Sehen Sie sich doch all diese türkisen Gebilde an, die da in der Luft schweben. Das Wandbild sieht aus wie ein lebhafter Traum.

[Scrapheaper 1]: Nein, genau so hat der Planet ausgesehen. Willkommen in der Welt der Kristalle.

- Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.
- Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.
- Erhalte Einmalige Entdeckung 25.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P000.
- Lies **Protokoll 2488**.

## PROTOKOLL 2469: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir haben ein Problem. Hier gibt es jede Menge Kristalltrümmer, die direkt über uns schweben. Wir können nicht abheben. Wir sitzen hier fest.

Das Besatzungsmitglied, das seine vierte Verletzung erhalten hat, führt einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung ins „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, setze das Spiel fort. Wenn alle Besatzungsmitglieder tot sind, lies **Protokoll 2435**.

## PROTOKOLL 2470:

**IDEMISCHE FLOTTE**

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

- Erneuere 1 .
- Lies **Protokoll 2474**.

## PROTOKOLL 2471: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

- Lies **Protokoll 2472**.
- Wenn dieses SZ sich in Sektor 5 befindet, platziere es auf allen Karten in Sektor 7 (**Achtung**: Karte P162 liegt immer oben). Anderenfalls platziere diese Karte auf allen Karten in Sektor 5 (**Achtung**: Karte P162 liegt immer oben).

## PROTOKOLL 2472: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Was für ein gewaltiger Extraktor! Wieso leihen wir uns den nicht und bringen ihn nach Norden? Der Scanner zeigt ein bedeutendes Rhodium-Vorkommen in vier Kilometern Entfernung.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir könnten es versuchen. Ich habe mir das Bedienfeld angesehen – das ist jedenfalls keine Technik der Erbauer. Sie ist gar nicht so sehr viel anders als das, was wir bauen könnten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Schalten wir sie ein und gehen an die Arbeit.

\*\*\* **Motorbrummen** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und los geht's.

[**Außenteam-Kommandant**]: Hey, liegt es an mir oder wackelt der Boden? Was sagt der Scanner?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Eine Warnung: „Instabile Struktur“!

[**Außenteam-Kommandant**]: Instabile Struktur ... Der Extraktor ist zu schwer, um ihn zu bewegen! Er bricht den verdammt Asteroiden in Stücke! Schalten Sie den Extraktor aus und kommen Sie weg da! Los, Beeilung! Weg da, weg!

\*\*\* **Ohrenbetäubendes Krackgeräusch** \*\*\*

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, hier ist das Außenteam. Wir haben versehentlich den Asteroiden zerbrochen. Und, äh ... Ein großer Teil davon stürzt auf den Planeten herab. Mit Teilen der Station. Ende.

Platziere dieses SZ auf allen Karten in Sektor 5 (**Achtung**: Karte P162 liegt immer oben). Platziere Karte P163 in Sektor 7. Ersetze das SZ in Sektor 2 durch Karte P166. Jedes Besatzungsmitglied in den Sektoren 1 und 2 erhält eine Verletzung „Kritisch verwundet“.

## PROTOKOLL 2473: CRYSTAL CHAPEL

**Live-Feed: Außenteam-Kommandant**

CAPCOM, wir haben hier ein außergewöhnliches Spektakel vor uns. In den Trümmerschichten, die von dem Planeten geblieben sind, schwebt ein gewaltiger Kristall. Und es schweben noch weitere Kristalle herum, größere und kleinere, alle gleichermaßen hinreißend. Die Bewegung scheint durch eine Art magnetische Interaktion zustande zu kommen.

Wende den ersten gültigen Effekt an:

- Wenn die Karte P301 (*Schwebekristall*) sich in Sektor 1 befindet, platziere diese Karte auf allen Karten in Sektor 7. Platziere dann jedes Besatzungsmitglied, jede Bedrohung und jede Ausrüstung aus Sektor 1 in Sektor 7.
- Wenn Karte P301 (*Schwebekristall*) sich in Sektor 4 befindet, platziere diese Karte auf allen Karten in Sektor 1. Platziere dann jedes Besatzungsmitglied, jede Bedrohung und jede Ausrüstung aus Sektor 4 in Sektor 1.
- Wenn Karte P301 (*Schwebekristall*) sich in Sektor 7 befindet, platziere diese Karte auf allen Karten in Sektor 4. Platziere dann jedes Besatzungsmitglied, jede Bedrohung und jede Ausrüstung aus Sektor 7 in Sektor 4.

Markiere dann das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.
- Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2474:

**IDEMISCHE FLOTTE**

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[**CAPCOM**]: Captain, die Situation ist endlich unter Kontrolle. Die feindlichen Jäger wurden zurückgeschlagen und der Blindgänger ist kein Problem mehr. Sowohl der Kreuzer als auch unser Schiff sind offenbar betriebsbereit, auch wenn ich keine Ahnung habe, wie die Idemier das geschafft haben.

Allerdings scheint sich der Feind neu zu formieren und wir können mit einem weiteren heftigen Angriff rechnen. Können wir irgendwas tun, um ihnen zuvorzukommen?

Platziere Karte P212 in Sektor 4.

## PROTOKOLL 2475: EISRING-STATION

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Chronik: Alhurt Wonrock**

Manche kritisieren das leichtsinnige Vorgehen des Außenteam-Kommandanten, weil er die Besatzung in die Zone mit starker Strahlung führte – aber die Zeiten sind rau und wir können es uns nicht leisten, Leute zu tadeln, die die Chance beim Schopfe packen. Immerhin konnte das Team etwas radioaktiven Treibstoff gewinnen, das ist ja schon ein Erfolg. Und es hat bewiesen, dass die Mine als Energiequelle für die Station gedient haben muss. Außerdem hat es sich rechtzeitig genug zurückgezogen, um Strahlungsverbrennungen oder eine Strahlenkrankheit in den nächsten Monaten zu vermeiden.

Erhalte Einmalige Entdeckung 07.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P178.

Markiere Kästchen E in **Protokoll 2119**.

## PROTOKOLL 2476: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Also gut, Leute. Vor uns liegt ein gewaltiges Kristalllabyrinth. Der Weg wird sich in zahlreiche Gänge verzweigen, alle mit Kristallen unterschiedlicher Struktur bedeckt. Behalten Sie das Ziel im Auge.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Gang mit Kristallen mit regelmäßigem Muster:** Lies **Protokoll 2479**.
- » **Gang mit Kristallen mit hexagonalem Muster:** Lies **Protokoll 2483**.
- » **Gang mit Kristallen mit tetragonalem Muster:** Lies **Protokoll 2494**.
- » **Gang mit Kristallen mit Rautenmuster:** Lies **Protokoll 2499**.
- » **Gang mit Kristallen mit trigonalem Muster:** Lies **Protokoll 2505**.
- » **Gang mit Kristallen mit monoklinem Muster:** Lies **Protokoll 2514**.
- » **Gang mit Kristallen mit triklinem Muster:** Lies **Protokoll 2520**.
- » **Dein Wissen nutzen und einige Hinweise finden:** Lege 1 Marker vom Wissensfeld ab, um **Protokoll 2526** zu lesen.
- » **Diesen Ort verlassen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2477: CRYSTAL CHAPEL

### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir bereiten den Abflug vom Planeten vor. Eine Kolonisierung des Planeten können wir vergessen, aber ehe das Chaos ausbrach, stießen wir auf die Ruinen einer lange ausgestorbenen Zivilisation. Wir konnten einige aussagekräftige Informationen über den planetenvernichtenden Kristall dort sammeln. Wir wissen, wie man ihn aufhalten kann. Einigermaßen interessant, hm?

[**CAPCOM Vultor**]: Ja, das ist tatsächlich einiger... Verdammt, Sie ... Fliegen Sie vorsichtig.

[**Außenteam-Kommandant**]: Bis bald.

- Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet! Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
- Wenn sich mindestens 6 Marker auf dem Wissensfeld befinden, erhalte 1 *Mineral-Entdeckung*.
- Entferne Landungskarte **L11** aus dem Spiel.
- Nimm Karte **Y28** (HAT-P-44) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lege Missionskarte **M33** ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2478: STERNKARTE

### Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen

Sigma Velorum. Ich habe das Gefühl, dort werden wir viel Zeit verbringen, vor allem wegen des Notrufs der idemischen Flotte. Die Tetrarchen glauben, dass ihre Schiffe sich aus einem bestimmten Grund dort versteckt haben. Den werden sie schon herausbekommen.

Mich persönlich interessiert ein Mond mit einer warmen Atmosphäre, der sich wahrscheinlich gut zur Ansiedlung einer Kolonie eignet. Wir könnten auch auf einem großen, mit Eis bedeckten Planeten landen, und wäre es nur, um der Besatzung etwas Gelegenheit zu sportlicher Betätigung zu geben.

Drehe Karte **Y10** (Sigma Velorum) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2479: CRYSTAL CHAPEL

Lies **Protokoll 2485**.

## PROTOKOLL 2480:

### IDEMISCHE FLOTTE

#### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Das ist kein Schiff, sondern eine geladene Kanone. CAPCOM? Können Sie mich hören?

[**CAPCOM Vultor**]: Laut und deutlich.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir haben soeben die Analyse der Scans abgeschlossen. Dieses Schiff wurde nur zu einem einzigen Zweck entworfen und gebaut: zum Kämpfen und Zerstören. Hier ist alles nur auf Krieg ausgerichtet. Es gibt keine Forschungseinrichtungen, keinen Erholungsbereich, nicht einmal eine Krankenstation. Wir sehen nichts als Gefechtsstationen, Schützenstände, Schildgeneratoren und dergleichen.

[**CAPCOM Vultor**]: Danke, Außenteam-Kommandant. Hoffen wir, dass wir eine Chance haben.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2481: EISRING-STATION

### Kommunikation: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich muss mich konzentrieren. Die Navigation durch einen Asteroidengürtel ist an sich schon eine Herausforderung - aber das hier? Sehen Sie, überall schweben Fragmente der zerstörten Station umher.

[**Außenteam-Kommandant**]: Denken Sie daran, was wir alles erkunden und finden können.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Im Moment konzentriere ich mich lieber darauf, am Leben zu bleiben.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

Erhalte 3 *Mineral*-Hinweise.

Das Außenteam findet einen interessanten grünen Kristall. Nimm einen beliebigen nicht verwendeten grünen Sektionswürfel aus der Schachtel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** (sind keine grünen Sektionswürfel verfügbar, benutze stattdessen  nimm bei Bedarf 1 aus dem Plättchenbeutel). Markiere Kästchen C in **Protokoll 2119**.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis und 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

## PROTOKOLL 2482: SCHIFFSBUCH

### Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat

[**Elpenor'i**]: Das aerugonische Schiff, das Sie freundlicherweise gerettet haben, hat sicher angedockt und seine Besatzung ist dem Vernehmen nach wohlauf, wenn auch etwas aufgewühlt und erschöpft. Ich möchte im Namen des aerugonischen Volkes bestätigen, dass wir Ihre Tat nie vergessen werden.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2985**, ohne das Protokoll anzuwenden. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2483: CRYSTAL CHAPEL

Lies **Protokoll 2485**.

## PROTOKOLL 2484:

### IDEMISCHE FLOTTE

#### Audioprotokoll: Journeyer

[**CAPCOM Vultor**]: Idemischer Kreuzer, wir werden angegriffen! Die feindliche Verstärkung ist zur Hauptstreitmacht gestoßen. Ihre Raketen werden jeden Moment unsere Schilde durchbrechen! Oh, wir wurden getroffen! Auf unserer Steuerbordseite ist ein Feuer ausgebrochen: Idemischer Kreuzer, wir erbitten Ihre unverzügliche Unterstützung!

[**Idemischer CAPCOM**]: Wir werden tun, was wir können. Halten Sie durch.

Lege alle Karten aus Sektor **6** ab.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

Wenn sich Karte **P205** (Zerstörte Journeyer) auf der Planetenkarte befindet, lies **Protokoll 2307**.

Wenn sich Karte **P204** (Beschädigte Journeyer) auf der Planetenkarte befindet, ersetze sie durch Karte **P205** und lies **Protokoll 2470**.

Wenn sich Karte **P203** (Journeyer) auf der Planetenkarte befindet, ersetze sie durch Karte **P204** und lies **Protokoll 2470**.

## PROTOKOLL 2485: CRYSTAL CHAPEL

### Chronik: Alburk Wonrock

Das Außenteam ging vorsichtig den Gang entlang, als plötzlich der Boden nachgab und alle in ein Kristalloch fielen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P309**.

## PROTOKOLL 2486: STERNKARTE

### Persönliches Protokoll: Tamara Woon

Das Leben in Eclectic Haven ist immer noch nicht bequem, aber die Einwohner arbeiten gemeinsam auf eine sicherere Zukunft hin. Die Besatzung muss wissen, dass wir hier unten Großes geleistet haben. Das wird ihre Moral beträchtlich heben.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhöhe die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3).

Du kannst 1  ausgeben, um **Protokoll 2026** zu lesen. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 2487: SCHIFFSBUCH

### Audiodatei: Letumier-Befragung

[**Ava**]: Wo halten wir sie fest?

[**Sicherheitsoffizier**]: Gang C. Hochsicherheitssektion. Der Dreckskerl ist nicht besonders kooperativ.

[**Ava**]: Das werde ich ihm schon beibiegen!

[**Sicherheitsoffizier**]: Wenn ich darf, würde ich gern zu einer nachsichtigeren Vorgehensweise raten.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Versuchen, mit Argumenten zu überzeugen:**  
Lies **Protokoll 2368**.
- » **Sich die Antworten mit Gewalt verschaffen:**  
Lies **Protokoll 2498**.

## PROTOKOLL 2488: CRYSTAL CHAPEL

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll.  
Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Das war ein ziemlicher Sturz. Geht es allen gut?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, die Uniformen haben die Landung etwas gedämpft.

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir sind durch ein Loch in eine riesige Kristallhöhle gestürzt, die ... CAPCOM? Keine Antwort. Die Verbindung ist unterbrochen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das überrascht mich nicht. Wir befinden uns ja jetzt sozusagen im Inneren des Kristalls.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hoffen wir, dass wir wieder nach oben gelangen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Nach oben? Das ist das Letzte, was ich will. Sehen Sie mal nach vorn.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was ist das denn? Sind das ... etwa Gebäude?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja! Bauwerke, definitiv von intelligenten Wesen errichtet! Sie sind um ein Zentrum gruppiert, eine zerbrochene Säule. Eine Stele der Erbauer? Was für eine Entdeckung!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sie sehen verlassen aus.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gehen wir mal näher heran. Dieser Ort könnte uns viel darüber verraten, was hier geschehen ist, aber ich habe etwas Sorge wegen der Strahlung. Sind wir nicht zu nahe am Hauptkristall für eine solche Erkundung?

Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.

Wenn dein Besatzungsmitglied oder ein unterstützendes Besatzungsmitglied Pumilionier ist, lies **Protokoll 2522**.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Ruine untersuchen:** Dein Besatzungsmitglied und jedes unterstützende Besatzungsmitglied wirft  (wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte). Lies **Protokoll 2491**.
- » **Einen Weg heraus finden:** Lies **Protokoll 2497**.

## PROTOKOLL 2489:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[**CAPCOM Vultur**]: Captain. Die Rakete, die im Rumpf des idemischen Schiffes steckte, ist soeben explodiert! Der Kreuzer ist schwer beschädigt, wundersamerweise aber noch in einem Stück. Fast ein Wrack. Kaum zu fassen.

Noch keine Informationen über die Anzahl der Opfer. Ich versuche unser Team zu erreichen, aber bislang ohne Erfolg. Die Explosion muss ihre Kommunikationsgeräte beschädigt haben. Oder? Captain, ist es nicht so?

Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 4 wirft .

Lege alle Karten aus Sektor 4 ab.

Erhöhe den Missachtungszähler um 1.

Lies **Protokoll 2470**.

## PROTOKOLL 2490: SCRAPHEAP

**Bericht: Vultur O'Really**

Schadensbericht! Er ist nicht besonders ermutigend! Eigentlich sogar total beängstigend! Torpedos vom Kreuzer der Erde haben den Rumpf an mehreren Stellen getroffen! Bislang noch kein erheblicher Schaden! Die Jäger konzentrieren ihr Feuer auf die Journeyer, aber einige Geschwader gehen immer wieder auf die Industriebereiche los!

- Platziere eine zufällige Karte **P330** auf allen Karten in Sektor 1 und ein Zeitplättchen auf dem ersten Platz des Zeit-Tracks.
- Platziere eine zufällige Karte **P330** auf allen Karten in Sektor 7 und ein Zeitplättchen auf dem zweiten Platz des Zeit-Tracks.
- Setze die Planetenerkundung fort (angefangen mit dem Besatzungsmitglied mit dem Startplättchen).

## PROTOKOLL 2491: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Kristallstadt war eine Geisterstadt, aber ihre ehemaligen Bewohner hatten offenbar gehofft, dass jemand sie eines Tages besuchen würde. Über den Köpfen des Außenteams aktivierte sich plötzlich eine holografische Darbietung, und während die Besucher die uralten Bilder bestaunten, wurde ihnen klar, dass die ausgestorbenen Bewohner ihre kosmischen Verwandten gewesen waren, ebenfalls erschaffen von den Erbauern.

Die Bilder über ihren Köpfen zeigten die Geschichte der Bewohner. Sie wurden das Ziel von Kristalloiden, die solche Planeten mit ihren allmächtigen expandierenden Kristallen angriffen. Die Bewohner des Planeten erkannten die Gefahr erst, als der Kristall, der in ihrem Planeten wuchs, bereits furchterregende Ausmaße angenommen hatte. Ihre Technik war noch nicht hoch genug entwickelt, dass sie den Planeten verlassen konnten, also beschlossen sie, den Kristall am Wachstum zu hindern, damit er den Planeten nicht in Stücke riss. Sie entdeckten, dass der Kristall zum Wachsen eine Mischung aus Schwefel und Kalzium brauchte, und da diese reichlich in den Wassersystemen vorkamen, modifizierten die Bewohner den genetischen Code einheimischer Organismen so, dass sie diese Mischungen aus dem Wasser absorbierten und damit das Wachstum des Kristalls aufhielten. Doch es war zu spät. Der Kristall wurde geschwächt, war aber bereits groß genug, dass der Planet zu zerfallen begann.

Das letzte Bild zeigte die letzten Überlebenden der Planetenbewohner, die sich in ihr trauriges Schicksal ergeben hatten, aber auch stolz auf ihren verzweifelten Kampf waren. Es war ihnen gelungen, den Feind zu schlagen und den Planeten zu retten. Sie hofften, dass eines Tages das Leben zurückkehren würde, vielleicht sogar in naher Zukunft.

- Füge dem Wissensfeld 1 Marker hinzu.
- Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.
- Lies **Protokoll 2497**.

## PROTOKOLL 2492:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Wandbild-Sammlung, Scrapheap**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Schon irgendwie ironisch, dass die Künstler dieses Wandbild „Der große Sieg“ nannten.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Stimmt aber doch? Die Journeyer und der letzte idemische Kreuzer konnten nach Scrapheap zurückkehren.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Gerade so eben, beide ramponiert, die Besatzungen dezimiert. Tja, wir haben überlebt und unsere Beziehungen mit den Idemiern gestärkt, also war es technisch wohl schon ein Sieg – aber was wir während des Kampfes entdeckt haben, darüber spricht keiner.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was denn?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Dass wir einen mächtigen Feind haben. Ein Raumfahrer-Volk.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Diese Letumier?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja. Sie wurden nach dem Todesgott der Erdlinge benannt, und das hat einen Grund. Die Letumier treibt nichts als Hass, Blutdurst und mörderischer Vernichtungswille. Und wissen Sie was? Unsere Tetrarchen haben jedes Video des Kampfes analysiert und entdeckt, dass die Journeyer gar nicht ihr Ziel war. Aus irgendeinem Grund haben sie ihren Angriff immer gestoppt, wenn sie uns sahen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Warum?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das wissen wir nicht. Aber früher oder später werden sie wieder angreifen. Wir haben nur eine Gnadenfrist bekommen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kein Wunder, dass das Wandbild Sie beunruhigt. Wie würden Sie es denn nennen?

[**Besatzungsmitglied 1**]: „Der große Weckruf“.

Platziere einen **W10** auf der Karte. Stelle den Wert „0“ ein.

Dann:

- Wenn sich Karte **P204** (*Beschädigte Journeyer*) auf der Planetenkarte befindet, erhöhe den **W10** um 1.
- Wenn sich Karte **P203** (*Journeyer*) auf der Planetenkarte befindet, erhöhe den **W10** um 3.
- Erhöhe für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 2910** den **W10** um 1.

Überprüfe den Wert des **W10** und wende seinen entsprechenden Effekt an:

- **0–3:** Lies **Protokoll 2496**.
- **4–7:** Lies **Protokoll 2501**.
- **8–9:** Lies **Protokoll 2508**.

## PROTOKOLL 2493: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

**\*\*\* Hallende Schritte \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das sieht mir nach einer Art Schließfächern aus.

[**Außenteam-Kommandant**]: Davon lassen wir schön die Finger. Wir könnten das, was darin ist, mit roher Gewalt beschädigen. Aber sehen Sie sich mal das hier an.

**\*\*\* Weitere Schrittgeräusche \*\*\***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das sieht wie ein Bedienfeld aus.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie diese vier eckigen Löcher? Als gehörte da irgendwas rein. Vielleicht Schlüssel?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich glaube, wir sollten ... Wieso fassen Sie das an?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Na bitte, funktioniert doch.

Platziere Karte **P177** in diesem Sektor. Lies **Protokoll 2398**.

## PROTOKOLL 2494: CRYSTAL CHAPEL

Lies **Protokoll 2485**.

## PROTOKOLL 2495:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, der hier lebt noch.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut! Sanitätseinheit, wir haben einen weiteren Überlebenden.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nein, das ist kein Idemier. Das ist einer von ihnen! Ein Feind!

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir haben soeben einen Feind an Bord des idemischen Kreuzers gefunden. Bewusstlos und verwundet, aber offenbar nicht schlimm.

[**CAPCOM Vultor**]: Verstanden. Sichern Sie den Bereich. Leisten Sie Erste Hilfe. Bringen Sie ihn so bald wie möglich an Bord der Journeyer, aber alle Unterhaltungen darüber unterliegen von jetzt an der Geheimhaltung.

[**Außenteam-Kommandant**]: Verstanden.

Überprüfe den Missachtungszähler-Wert auf der Optionale-Mission-Karte **M35** und wende einen entsprechenden Effekt an:

- **0–3:** Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2980**.
- **4–6:** Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2980**.
- **7–9:** Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2980**.

Nimm Karte **B18** (Gefangener *Letumier*) aus „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Alle Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, steigen um einen Rang auf. Ersetze die aktuellen Ranghüllen durch Hüllen des nächsthöheren Rangs.

Entferne Landungskarte **L06** aus dem Spiel.

Entferne Situationskarte **S07** aus dem Spiel.

Nimm Karte **Y17** (*Sigma Velorum*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Lies **Protokoll 2280**.

## PROTOKOLL 2496:

### IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[**CAPCOM**]: Scrapheap, können Sie mich hören? Wir konnten einer erdrückenden feindlichen Übermacht entkommen, allerdings ist die Journeyer in einem miserablen Zustand, und auch unser Geleitschutz, ein idemischer Kreuzer – der letzte, der von ihrem Geschwader übrig ist. Offenbar brauchen die Idemier unsere Hilfe dringender als wir ihre. Halten Sie das medizinische Notfallteam bereit und machen Sie die Docks frei. Wenn der Antrieb durchhält, erreichen wir Sie heute um etwa sechs Uhr Erdzeit. Ende.

Erhalte Einmalige Entdeckung **15**.

Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**).

Lies **Protokoll 2495**.

## PROTOKOLL 2497: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut, das ist alles, was es zu wissen gibt ...

**\*\*\* Mächtiges Erdbeben \*\*\***

[**Außenteam-Kommandant**]: Geht es allen gut?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja. Was war das?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich habe das Gefühl, der Kristall wacht auf. Sein Strahlungsniveau steigt.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Womöglich reagiert der Kristall auf unsere Aktivität. Wir haben schließlich überall Proben genommen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir wissen doch, wie man den Kristall aufhalten kann. Vielleicht sollten wir versuchen, ihn zu stabilisieren! Es gibt hier so viele wertvolle Ressourcen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Die Bewohner dieses Planeten haben Jahrzehnte gebraucht, um den Kristallen Mineralien zu entziehen. So viel Zeit haben wir nicht! Los, weg hier!

- Lege Missionskarte **M31** ab und decke Missionskarte **M33** auf. Achtung: Wenn ihr Zeit-Track abläuft, stirbst du!
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G20**.
- Wenn Missionskarte **M32** aufgedeckt ist, lege alle Marker und Plättchen von der Bedrohungskarte „Korruptierte Splitterfliege“ ab und drehe diese Karte um. Anderenfalls passiert nichts.

## PROTOKOLL 2498: SCHIFFSBUCH

**Audiodatei: Letumier-Befragung**

[**Letumier**]: Stopp! Nicht! Ich ... ich werde reden.

[**Ava**]: Und ob. Und ich habe nur eine Frage. Wieso der Hass?

[**Letumier**]: Ist das nicht offensichtlich? Das ist das Grundprinzip des Universums, Idemier! Töten oder getötet werden! Wir müssen angreifen und vernichten, um uns zu schützen!

[**Ava**]: Und doch haben wir Ihre Leute zögern sehen. Als hätten Sie Angst bekommen.

[**Letumier**]: Niemals!

[**Ava**]: Sie sind vor der Journeyer davongelaufen.

[**Letumier**]: Wir sind nicht davongelaufen. Niemals! Wir haben nur beschlossen, Sie nicht anzugreifen.

[**Ava**]: Welcher Tatsache verdanken wir diese Milde?

[**Letumier**]: Wir hielten Sie für Erdlinge. Ihr Scrapheap sieht nach Erdlingen aus! Zumindest ein großer Teil davon.

[**Ava**]: Was an den Erdlingen hat Sie denn so zum Nachdenken gebracht?

[**Letumier**]: Erdlinge sind ins Auge der Leere vorgedrungen! Sie haben das Erbauergewölbe betreten! Das hat noch niemand vor ihnen getan und nach ihnen auch nicht mehr! Selbst wir sind gescheitert!

[**Ava**]: Ah, also haben Sie die Erdlinge schicksalsergeben als mächtiger als sich selbst betrachtet. Und so entstand Ihre Furcht.

Markiere Kästchen **O** in **Protokoll 2985**, ohne den Rest des Protokolls anzuwenden.

## PROTOKOLL 2499: CRYSTAL CHAPEL

Lies **Protokoll 2485**.

## PROTOKOLL 2500: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Verdammt, da ist nichts drin.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Dann versuchen wir was anderes.

## PROTOKOLL 2501: IDEMISCHE FLOTTE

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[**CAPCOM Vultor**]: Scrapheap, hören Sie mich? Wir sind auf dem Rückweg. Leider sind wir auf eine extrem feindselige raumfahrende Spezies gestoßen, die wir Letumier genannt haben. Sie haben das idemische Geschwader, das uns beistehen sollte, abgefangen und beinahe vernichtet. Wir konnten wenig tun, aber immerhin eine beträchtliche Anzahl Idemier retten. Halten Sie die medizinischen Notfallteams bereit und machen Sie die Docks für die Journeyer frei, die ebenfalls einigen Schaden genommen hat.

Außerdem haben wir vertrauliche Informationen über die Feinde. Der Captain bittet um ein möglichst baldiges Treffen mit den Tetrarchen. Ende.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Entdeckungen.

Erhalte 1 .

Erhalte Einmalige Entdeckung 15.

Lies **Protokoll 2495**.

## PROTOKOLL 2502: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Das System Hat-P-44 ist ein gutes Beispiel für kosmische Ausgewogenheit. Hier gibt es ressourcenreiche Asteroiden und eine Wasserwelt mit faszinierender Fauna einerseits und andererseits einen fruchtbaren Planeten, der zum Teil durch riesige Kristalle auseinandergerissen wurde. Wir haben den unglücklichen Himmelskörper Crystal Chapel genannt - wir sollten ihn gründlich untersuchen.

Drehe Karte **Y24 (HAT-P-44)** mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2503: GESCHICHTE

Ehrlich gesagt mangelt es uns an Personal. Viele Besatzungsmitglieder wurden getötet oder haben uns auf der Suche nach einem sichereren, bequemeren Leben verlassen, und die Sektionen konzentrieren sich darauf, sich zu reorganisieren. Sie kümmern sich weiterhin sehr um die Gemeinschaft, aber im Moment stellen ihre internen Probleme manchmal ein Hindernis dar.

Lies **Protokoll 2441**.

## PROTOKOLL 2504: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Das Angebot der Erde wurde einstimmig abgelehnt. Der entgeisterte Botschafter versuchte sich zu fassen, um ein paar erinnerungswürdige Abschiedsworte zu sprechen, aber es gelang ihm nicht.

„Sie werden Ihre unausgegorene Entscheidung noch bereuen“, war alles, was er herausbrachte, ehe er sich zu seinem Shuttle wandte.

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer, und die Bewohner von Scrapheap bejubelten die Standhaftigkeit und Kühnheit unserer Anführer. Doch bald wandelte sich die Freude in Entsetzen, als wir sahen, wie Schwärme von Jägern den Kreuzer verließen und Kurs auf uns nahmen.

Ich befand mich in diesem furchtbaren Moment auf der Brücke. Ich werde niemals den Schrecken im Gesicht unserer Kommunikationsoffiziere vergessen, als sie vergeblich versuchten, den Kreuzer zu kontaktieren. Würde die Erde uns wirklich angreifen?

Zur gleichen Zeit versuchten die Tetrarchen den Schwarzen Ritter zu benutzen, um die Erde zu kontaktieren, aber das Signal wurde blockiert.

Wir waren auf uns gestellt – und die Jäger der Erde kamen immer näher.

- Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P322**.
- Ersetze das SZ in Sektor **3** durch Karte **P323**.
- Ersetze das SZ in Sektor **4** durch eine zufällige Karte **P330**.
- Ersetze das SZ in Sektor **5** durch Karte **P324**.
- Ersetze das SZ in Sektor **7** durch Karte **P325**.
- Ersetze das SZ in Sektor **10** durch Karte **P327**.
- Finde Missionskarte **M38** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G25**.
- Platziere den Aufsteller „*Irdischer Faustschlag*“ in Sektor **12** und ihre Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Aufsteller „*Irdischer Void Ranger*“ in Sektor **12** und ihre Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Aufsteller „*Irdischer Space Ranger*“ in Sektor **1** und ihre Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Wenn Kästchen **E** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2490**. Anderenfalls lies weiter:

**Bericht: Vultor O'Really**

Sektionsleiter, es zeichnet sich ein Muster ab! Ein sehr eindeutiges Muster! Die Mehrzahl der feindlichen Jäger konzentriert ihr Feuer auf die Journeyer und nur ein kleiner Teil setzt seinen Angriff auf Scrapheap fort. Das ist ein Ablenkungsmanöver! Die Journeyer ist das eigentliche Ziel!

Setze die Planetenerkundung fort (angefangen mit dem Besatzungsmitglied mit dem Startplättchen).

## PROTOKOLL 2505: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Tunnel schien kein Ende zu nehmen, doch das Außenteam rückte unermüdlich weiter vor, hypnotisiert durch die Pracht der trigonalen Kristalle. Sie wussten, dass sie sich auf das Herz des Kristalls zubewegten, und stießen bald auf eine riesige Höhle, die in seiner Nähe lag.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P308**.

## PROTOKOLL 2506: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Ava]: Ich habe mit dem Letumier gesprochen.

[Tohn]: Ich bin wirklich froh, dass ich damit nichts zu tun hatte. Ihre unerbittliche Grausamkeit macht mir Angst.

[Ava]: Außerdem sind sie unverwundlich und erbarmungslos. Vielleicht sollten wir gegen die Letumier auf aggressivere Methoden zurückgreifen.

[Tohn]: Was meinen Sie?

[Tamara]: Tohn, Sie wissen doch, was er meint. Die einzige Sprache, die die Letumier verstehen, ist die der Gewalt. Dann müssen wir sie eben auch lernen.

[Tohn]: Sie wollen also ebenso bestialisch und grausam werden wie sie?

[Ava]: Oder noch mehr.

[Tohn]: Das kann nicht Ihr Ernst sein! Das widerspricht all unseren Regeln!

[Tamara]: Tohn, diese Letumier sind blutrünstige Irre, die versessen darauf sind, alles intelligente Leben im Universum zu vernichten. Wir müssen mit gnadenloser Gewalt gegen sie vorgehen.

[Tohn]: Und wenn wir über eine solche Gewalt nicht verfügen?

[Ava]: Dann werden wir handeln, als täten wir es.

## PROTOKOLL 2507: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Zum Glück war nur eine Handvoll von uns verzweifelt genug, um den Krieg zu beginnen, aber sie hatten überraschend viele Anhänger. Viele andere waren von der Entscheidung der Tetrarchen nicht angetan und unterstützten die Rebellen.

Platziere eine zufällige Karte **P329** auf allen Karten in Sektor **1** und ein Zeitplättchen auf dem ersten Platz des Zeit-Tracks.

Platziere eine zufällige Karte **P329** auf allen Karten in Sektor **7** und ein Zeitplättchen auf dem ersten Platz des Zeit-Tracks.

Setze die Planetenerkundung fort (angefangen mit dem Besatzungsmitglied mit dem Startplättchen).

## PROTOKOLL 2508:

**IDEMISCHE FLOTTE**

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM]: Scrapheap, hören Sie uns? Wir sind auf dem Rückweg. Unsere Intervention hat das Blatt wenden können. Wir haben geholfen, einen der idemischen Kreuzer zu retten, und die Überlebenden konnten einen weiteren übernehmen und reparieren, der eigentlich als verloren galt.

Der Kampf hat sehr dazu beigetragen, die Beziehung zu den Idemern zu stärken, die einige ihrer Vorräte mit uns geteilt und ihre Bereitschaft zu einer stärkeren Allianz zum Ausdruck gebracht haben. Machen Sie die medizinischen Notfallteams bereit und räumen Sie die Docks. Wir sehen uns bald. Ende.

Erhalte 3 *Alien-Tech*-Entdeckungen.

Erhalte 2 .

Erhalte Einmalige Entdeckung 15.

Erhöhe die Moral im Brückenkartenhälter (Schiffsbuch, Seite 3).

Nimm Karte **S08 (Idemische Hilfe)** aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2985**.

Lies **Protokoll 2495**.

## PROTOKOLL 2509: SCHIFFSBUCH

**Chronik: Alburton Wonrock**

Das Seltsamste bei einem Gespräch mit einem Omnimodier ist die Vorstellung, dass man nicht mit einem Individuum

spricht, sondern mit einem ganzen Clan, der in der Uniform steckt. Wann immer sich ein Omnimodier einen Moment Zeit für eine Entscheidung nimmt, ist es eigentlich der ganze Clan, der die Entscheidung trifft.

Anders als die Alucinorier erzählten sie bereitwillig von ihrer Vergangenheit. Wir erfuhren, dass sie früher Gebietsstreitigkeiten ausgefochten hatten, bis sie kurz vor dem Aussterben standen. Noch dazu wurden sie von einem mächtigen Widersacher angegriffen, noch weiter dezimiert und mussten von ihrer Welt fliehen.

Das war ein tragischer Moment, aber er half ihnen, sich zusammenzuraufen, und sie verließen ihre beschädigte Welt, um in der Weite des Raumes eine neue Heimat zu finden. Und es existiert tatsächlich keine Feindschaft unter ihnen. Sie haben sich uns angeschlossen und uns geholfen - in der Hoffnung, mit der Zeit neue Welten zu finden.

Einige ihrer Rituale waren schwer zu akzeptieren, wie zum Beispiel ihr Bedürfnis, Erdhaufen zu errichten und zu jedem sozialen Anlass kleine Skulpturen zu verschenken, aber letztendlich waren sie zuverlässig und tapfer, stets ernst und stets verantwortungsbewusst. Ich war nicht der Einzige, der froh war, dass sie Scrapheap als Zwischenstation gewählt hatten.

## PROTOKOLL 2510: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

### Kommunikation: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Da ist ein Behälter drin. Ich kann ihn nicht öffnen, aber der Scanner zeigt, dass es sich um etwas Elektronisches handelt. Definitiv ein Gerät.

[Außenteam-Kommandant]: Perfekt. Genau das richtige Geschenk für unsere Wissenschaftler.

Erhalte 1 Alien-Tech-Entdeckung.

## PROTOKOLL 2512: GESCHICHTE

Und vor allem haben wir immer noch einander. So hochtrabend es klingt, in der schwarzen kalten Leere bedeutet das etwas. Welche Differenzen es auch unter uns gibt, wir zögern niemals, unseren Besatzungskollegen in Not zu helfen. Scrapheap, das sind schließlich wir alle, und ohne uns ist es nicht mehr als ein im Raum trudelnder Haufen Schrott.

Lies **Protokoll 2441**.

## PROTOKOLL 2513: SCRAPHEAP

### Chronik: Alburton Wonrock

Der letzte Rat der Tetrarchen zog sich über Stunden hin und dabei müssen die Fetzen geflogen sein, denn irgendwann kam Tetrarchin Tamara Woon wutentbrannt aus dem Verhandlungsraum gestürmt.

Was wie ein Ausbruch ungezügelter Emotionen wirkte, stellte sich bald als Startpunkt einer von langer Hand vorbereiteten List heraus. Kaum, dass Tamara verschwunden war, gruppierten sich andere intelligente Wesen um, zumeist Teilnehmer des kürzlichen Aufstandes, bewaffneten sich und setzten eine wohlgeplante Operation in Gang. Im Handumdrehen übernahmen sie die Kontrolle über den Hangar, besetzten bewaffnete Lander und flogen dem Erdling-Kreuzer entgegen.

Niemand konnte sagen, wie, aber manchen von uns war ganz klar, dass all das von Tetrarchin Tamara Woon geplant gewesen war.

Die Lander befanden sich mittlerweile auf einem Kollisionskurs mit dem Erdling-Kreuzer. Jeden Moment würde es todernt werden.

- Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P322**.
- Ersetze das SZ in Sektor **3** durch Karte **P323**.
- Ersetze das SZ in Sektor **4** durch eine zufällige Karte **P329**.
- Ersetze das SZ in Sektor **5** durch Karte **P324**.
- Ersetze das SZ in Sektor **7** durch Karte **P325**.
- Ersetze das SZ in Sektor **10** durch Karte **P326**.
- Finde Missionskarte **M37** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G25**.
- Platziere den Aufsteller „*Rebellen-Pelican*“ in Sektor **12** und ihre Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Aufsteller „*Rebellen-Dragonfly*“ in Sektor **12** und ihre Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.

- Platziere den Aufsteller „*Rebellen-Sabretooth*“ in Sektor **1** und ihre Bedrohungskarte im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Wenn Einmalige Entdeckung **34** auf einer Besatzungstafel liegt, lege sie ab.
- Wenn Kästchen **G** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2507**. Anderenfalls lies weiter:

### Alburton Wonrocks Scrapheap-Chronik

Zum Glück fanden Tamara Woon und ihr verzweifelter Plan nicht viel Rückhalt. Die meisten von uns versteckten sich und warteten ab, zu erschöpft und zu ängstlich, um aktiv zu werden. Wir warteten darauf, dass der Sturm vorüberzog.

- Setze die Planetenerkundung fort (angefangen mit dem Besatzungsmitglied mit dem Startplättchen).

## PROTOKOLL 2514: CRYSTAL CHAPEL

Lies **Protokoll 2485**.

## PROTOKOLL 2515: EISRING-STATION

Nimm eine beliebige Anzahl von Würfeln (oder ihren Ersatz) aus dem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39** und platziere sie auf dieser Karte.

Nimm dann eine beliebige Anzahl von Würfeln (oder ihren Ersatz) von dieser Karte und platziere sie in dem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39**.

## PROTOKOLL 2517: GESCHICHTE

Besonders stolz bin ich auf unsere Sektionen, die sich berufen fühlten, die Zukunft von Scrapheap heller zu gestalten. Dank ihnen müssen wir uns nicht vor dem fürchten, was uns erwartet. Hoffen wir, dass sie ihr Potenzial nicht erschöpft haben und immer noch bereit sind, uns zu unterstützen.

Zähle die Anzahl der Besatzungsmitglieder in jeder Sektion (von den Besatzungstafeln, der Rastenden Besatzung, der Verfügbare Besatzung und der Krankenstation).

Wenn es mindestens 24 Besatzungsmitglieder sind, lies **Protokoll 2512**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2503**.

## PROTOKOLL 2518: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Ansprache von Botschafter Thomas Bayford, zweite Verhandlungsrunde**

Verehrte Tetrarchen,

Es tut gut, Sie wiederzusehen. Lassen Sie mich der Klarheit zuliebe die Hauptpunkte unseres Angebotes aufzählen. Zunächst müssen Sie die Repräsentanten anderer Völker in Kolonien ihrer Wahl umsiedeln. Zweitens übernimmt die Erde die Verantwortung für den Schutz der Raumstation gegen eine Vergütung, deren Höhe später verhandelt werden wird. Drittens übernehmen unsere Experten die Leitung einiger Sektionen der Raumstation, deren Name übrigens unverzüglich zu ändern ist. Unser Vorschlag lautet „Watchtower“. Ich beantrage, darüber abzustimmen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssek­tion.

- » **Scrapheap akzeptiert diese Bedingungen:** Markiere Kästchen **J** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2513**.
- » **Scrapheap lehnt ab. Wir verdienen die Unabhängigkeit!** Lies **Protokoll 2504**.

## PROTOKOLL 2519: EISRING-STATION

### Kommunikation: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, Update zur Mission. Wir durchsuchen die Überreste der Station, die den Planeten getroffen hat.

[CAPCOM Vultex]: Irgendwas von Interesse?

[Außenteam-Kommandant]: Nein. Selbst die Technik der Erbauer kann einen solchen Aufprall nicht überstehen. Alles ist plattgedrückt und qualmt.

[Besatzungsmitglied 1]: Außer diesem Ding hier.

[Außenteam-Kommandant]: Was ist das?

[Besatzungsmitglied 2]: Sieht aus wie ein orangefarbener Kristall. Eine funkelnde Glitzerei.

[Außenteam-Kommandant]: Seltsam, dass er den Aufprall überstanden hat. Sichern Sie den Fund bitte.

Nimm einen Gefahrenwürfel und platziere ihn auf einem Spezialfeld auf der Optionale-Mission-Karte **M39**. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch eine **P000**-Karte.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 2119**.

## PROTOKOLL 2520: CRYSTAL CHAPEL

Lies **Protokoll 2485**.

## PROTOKOLL 2521: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Ansprache von Botschafter Thomas Bayford, zweite Verhandlungsrunde**

Verehrte Tetrarchen,

Ich freue mich darüber, zur Neuverhandlung unseres Abkommens wieder mit Ihnen zusammenzukommen. Lassen Sie mich die Hauptpunkte unseres Angebots zusammenfassen. Zunächst brauchen wir einen Sitz in Ihrem Rat samt Vetorecht. Zweitens sind wir bereit, militärischen Schutz für Scrapheap bereitzustellen, behalten uns aber das Recht vor, ihn zu befehligen. Drittens sind wir offen für einen freien technischen Austausch, aber da die Erde höher entwickelt ist, werden wir unseren Nachteil durch eine Steuer kompensieren, die die Kolonien auf Scrapheap entrichten werden. Viertens müssen Sie zur Klärung Ihres Vielvölker-Status jedem intelligenten Volk, das Sie beherbergen, einen Distrikt zuweisen. Ist das klar?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Scrapheap akzeptiert diese Bedingungen:** Markiere Kästchen **I** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2513**.
- » **Scrapheap lehnt ab. Wir verdienen die Unabhängigkeit!** Lies **Protokoll 2504**.

## PROTOKOLL 2522: CRYSTAL CHAPEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Stopp. Starke Strahlung. Anzug angepasst. Frühere Expeditionen. Ich gehe. Mikroorganismen hier. Faszinierend. Muss das näher untersuchen.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung.

Lies **Protokoll 2491**.

## PROTOKOLL 2524: GESCHICHTE

Wir haben einiges Wissen angesammelt, was nach Meinung vieler ausreicht, um Fortschritte zu machen, aber mich verwundert es, wie oft wir auf das Wissen anderer Gesellschaften angewiesen sind.

Lies **Protokoll 2517**.

## PROTOKOLL 2525: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Ansprache von Botschafter Thomas Bayford, zweite Verhandlungsrunde**

Verehrte Tetrarchen,

meines Wissens hatten Sie mit einigen inneren Turbulenzen zu kämpfen. Lassen Sie mich daher unser Angebot rekapitulieren. Zunächst würden wir uns über einen Sitz im Tetrarchenrat freuen, damit unsere Zusammenarbeit reibungsloser vonstatten geht. Wir respektieren Ihre Unabhängigkeit und bieten militärischen Schutz im Austausch für das Optionsrecht auf den Kauf Ihrer Ressourcen und Techniken. Wir wünschen uns außerdem gegenseitigen Zugriff auf unsere Forschungsdaten, und vor allem respektieren wir Ihre unterschiedlichen ethnischen Zugehörigkeiten und werden uns dabei in keiner Weise einmischen. Wünschen Sie nähere Erläuterungen?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Scrapheap akzeptiert diese Bedingungen:** Markiere Kästchen **H** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2513**.
- » **Scrapheap lehnt ab. Wir verdienen die Unabhängigkeit!** Lies **Protokoll 2504**.

## PROTOKOLL 2526: CRYSTAL CHAPEL

Wähle und markiere ein nicht markiertes Kästchen und wende dann den dazugehörigen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Kristalle mit regelmäßigem Muster prüfen: Lies **Protokoll 2537**.
- Kristalle mit hexagonalem Muster prüfen: Lies **Protokoll 2548**.
- Kristalle mit tetragonalem Muster prüfen: Lies **Protokoll 2530**.
- Kristalle mit Rautenmuster prüfen: Lies **Protokoll 2558**.
- Kristalle mit trigonalem Muster prüfen: Lies **Protokoll 2561**.
- Kristalle mit monoklinem Muster prüfen: Lies **Protokoll 2543**.
- Kristalle mit triklinem Muster prüfen: Lies **Protokoll 2551**.
- Erhalte 1 Ladung.

## PROTOKOLL 2527: STERNKARTE

**Private Aufzeichnungen: Trache'i**

Ich weiß nicht, wie sie an die Proben des Letumier-Nachwuchses gekommen sind, und ich werde nicht auf Antworten drängen. Der Bericht weist eine Lücke auf, und alle, die an der Expedition teilgenommen haben, sagen, sie erinnern sich an nichts. Ungeborene Kinder entführen? Schon klar, warum sie dazu lieber schweigen wollen. Aber ich weiß auch, dass die Untersuchung dieser Proben ... dass dieses Wissen bei einem künftigen Konflikt nützlich sein könnte.

Nimm Karte **24** (*Letumier-Nachwuchs*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2528: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der erste Eindruck des Außenteams – dass das Konstrukt von den Erbauern errichtet wurde – hat sich bestätigt. Und wie schon oft zuvor kam uns die Technik der Erbauer unerklärlich und schier nicht anwendbar vor. Niemand auf Scrapheap konnte verstehen, wie unsere Raumvorfahren ein Labyrinth von Asteroiden mit tunnelartigen Röhren verbinden konnten. Staunend standen die Forscher davor.

Verstärkt wurde dieses Gefühl der Verwirrung und Sinnlosigkeit noch durch die Tatsache, dass die Strukturen der Erbauer durch irgendeine unbekannte Raumkatastrophe, vielleicht einen feindlichen Angriff, vollkommen verbogen und verzerrt waren. Dem Außenteam stand eine komplizierte Erkundung bevor.

**Hinweis:** Du bist der Entdeckung der Wahrheit hinter der Station einen Schritt nähergekommen.

**Chronik: Alburton Wonrock**

Während der Erkundung der Eisring-Station wurde dem Außenteam bald klar, dass die Erbauer nicht die letzte intelligente Spezies waren, die sich dort niedergelassen hatte. Sie bemerkten zerstörte Ausrüstungsteile, die viel primitiver waren als die Ausrüstung der Erbauer. Die Identität der Bewohner ließ sich unmöglich feststellen, denn sie hatten keinerlei Aufzeichnungen zurückgelassen, aber das Erkundungsteam fand heraus, dass sie ein tragisches Ende gefunden hatten. Verstreute Teile ihrer eigenen Ausrüstung, die mit den Generatoren der Erbauer verbunden waren, waren als Einziges noch übriggeblieben.

Es gehört zu den ehernen Gesetzen des Universums, dass unsere Existenz immer unverzeihlichen Kräften ausgeliefert ist. Umso mehr musste das Außenteam die Art ihres Verschwindens aufklären.

**Hinweis:** Du bist der Entdeckung der Wahrheit hinter der Station einen Schritt nähergekommen.

Lies **Protokoll 2529**.

## PROTOKOLL 2529: EISRING-STATION

**Chronik: Alburton Wonrock**

Das Außenteam musste herausfinden, was eine solche ingenieurstechnische und erfinderische Glanzleistung zerstören konnte. Von Anfang an hatte der Außenteam-Kommandant eine feindliche Invasion im Verdacht, und seine Theorie wurde schließlich bestätigt, als die Forscher auf einen weiteren beschädigten Raum mit eindeutigen Anzeichen eines Überfalls stießen. Die Wände wiesen Löcher auf, die von feindlichem Feuer stammen mussten.

Viel schlimmer aber war, dass es entsprechende Löcher in den gegenüberliegenden Wänden und weitere innerhalb des Gebäudes gab. Dies bewies ohne jeden Zweifel, dass der

unbekannte Feind zahlreiche Geschosse abgefeuert hatte, die Wände durchdringen konnten.

Sein Ziel war also klar: alles Leben auszulöschen. Das Außenteam musste mehr entdecken. Wer auch immer die Station zerstört hatte, könnte auch Scrapheap gefährlich werden.

Lies **Protokoll 2096**.

## PROTOKOLL 2530: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Zu diesem Zeitpunkt war das Außenteam sicher, dass der Tunnel mit den tetragonalen Kristallen eine Sackgasse war, die man besser links liegen lässt.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2531: SCRAPHEAP

Diplomatische Machtprobe: Erzeuge einen Diplomatische-Macht-Pool:

- Erhalte 1 Marker, wenn Kästchen **N** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Du darfst bis zu 6 Besatzungsmitglieder aus der Verfügbaren Besetzung der Sektionen auswählen.

Erhalte für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl aus der Wissenschaftssektion 1 Marker.

Erhalte für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl mit einer -Wandlungsfähigkeit 1 Marker.

Wirf für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl einen **W10**, prüfe das Ergebnis und wende es an:

**0–5:** Platziere dieses Besatzungsmitglied in „Rastende Besetzung“.

**6–9:** Verräter! Entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

- Würfle mit beliebig vielen Sektionswürfeln (aus einer beliebigen Sektion).

Du darfst beliebig oft 1 Entdeckung aus „Gesammelte Entdeckungen“ oder 1  ablegen, um 1  neu zu werfen.

Erhalte für jedes gewürfelte , - oder -Symbol 1 Marker.

Lege für jeden gewürfelten  1 Marker ab.

Entferne alle gewürfelten Würfel aus dem Spiel.

Wenn du mindestens 6 Marker im Diplomatische-Macht-Pool hast, lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2545**.

Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied legt 1 Ladung ab, lege dann alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2542**.

## PROTOKOLL 2532: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

Der Schattensektor. Ein düsterer Name für ein System, aber er passte, denn hier lauert wahrlich das Böse.

Wir sind hier, um die Heimatwelt der Letumier zu besuchen. Wir haben sie das Herz der Dunkelheit genannt, und auch das passt. Wir müssen es zum Herz schaffen, damit es zu schlagen aufhört. Sonst sind wir verloren.

Drehe Karte **Y26** (Schattensektor) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2533: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Es funktioniert! Wir haben das Ding aktiviert!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ein Teil des drahtlosen Stromnetzes ist also betriebsbereit. Ich finde, wir sollten versuchen, die nächsten Teile zu starten, um die Energiezufuhr weiter wiederherzustellen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich wünschte, die Erbauer wären noch da, um uns auf die Sprünge zu helfen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Schon gut, fangen wir erst mal an, jammern können wir später immer noch.

**Hinweis:** Du bist der Wiederherstellung der Energiezufuhr einen Schritt nähergekommen.

Lies **Protokoll 2534**.

## PROTOKOLL 2534: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Das Netz funktioniert. Das war einfach.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was jetzt, Kommandant?

[**Außenteam-Kommandant**]: Zeit zum Erkunden. Auf geht's, Leute.

**Hinweis:** Du hast die Energiezufuhr wiederhergestellt.

Lies **Protokoll 2096**.

## PROTOKOLL 2535: STERNKARTE

**Private Aufzeichnungen: Trache'i**

Endlich habe ich die Drogen der Letumier in die Finger bekommen. Die nehmen sie vermutlich, um ihre körperlichen und mentalen Fähigkeiten im Kampf zu verbessern. Wie sie sich wohl auf andere Organismen auswirken? Sobald ich sicher bin, dass sie nicht tödlich sind, werde ich ihre Wirkung auf den aerugonischen Organismus testen ...

Nimm Karte **20** (Kampfinjektionen) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2536: SCRAPHEAP



Wenn Kästchen **A** markiert ist, lies **Protokoll 2525**.

Wenn Kästchen **B** markiert ist, lies **Protokoll 2521**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2518**.

## PROTOKOLL 2537: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Zu diesem Zeitpunkt hatte das Außenteam keinen Zweifel, dass der Tunnel mit den regelmäßig gemusterten Kristallen nirgendwohin führte.

- Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.
- Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2538: STERNKARTE

**Rückkehr zum Herz der Dunkelheit**

Es war nicht leicht, die Letumier zu überzeugen, uns noch einmal landen zu lassen. Auch wenn sie nicht direkt in der Lage waren, sich beschweren zu können, war unsere Mission riskant und wir mussten uns beeilen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Die Arena erkunden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 20 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2535** zu lesen.
- » **Die Brutbecken finden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 24 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2527** zu lesen.
- » **Das Wrack untersuchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 30 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2446** zu lesen.
- » **Den Sumpffelsen untersuchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 31 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2394** zu lesen.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Erhalte 3 . Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2541: GESCHICHTE

Wir hätten die Zukunft nicht fürchten sollen – zwei separate Gruppen von Idemiern und Pumilioniern interessieren sich für die Entdeckungen der Scrapheap-Wissenschaftler. Es wird bereits von Investitionen gesprochen, was unsere Aussichten viel erfreulicher macht.

Lies **Protokoll 2517**.

## PROTOKOLL 2542: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Tetrarchin Trache'i hatte recht. Angesichts der großen erbarmungslosen Leere klangen unsere Querelen wirklich kleinlich und irrelevant, aber ihr Protest änderte wenig. Bald verließ sie Scrapheap mit vielen gleichgesinnten Besatzungsmitgliedern. Entmutigt sah ich sie fortgehen und wünschte, ich hätte ihren Mut.

Entferne ein Besatzungsmitglied von den Verfügbaren Besatzungsmitgliedern jeder Sektion aus dem Spiel.

Markiere Kästchen P in **Protokoll 2985**.

Lies **Protokoll 2536**.

## PROTOKOLL 2543: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Dem Außenteam war völlig klar, dass der Weg durch den Tunnel mit den monoklin gemusterten Kristallen der falsche war.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2544: GESCHICHTE

Ich habe keinerlei Zweifel, dass Scrapheap in vielen Aspekten erstaunliche Fortschritte gemacht hat, aber am meisten Sorgen macht mir, was wir wissenschaftlich vorzuweisen haben - insbesondere im Vergleich mit anderen Gesellschaften.

Wenn du mindestens 30 Einmalige Entdeckungen im *Einmalige-Entdeckungen*-Kartenbehälter (Schiffsbuch Seiten 31 und 32) hast, lies **Protokoll 2541**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2524**.

## PROTOKOLL 2545: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Was Trache'i letztendlich zum Umdenken brachte, war die Tatsache, dass der Krieg die Gegenwart und die Wissenschaft die Zukunft war. Würde sie uns verlassen, hätte Scrapheap nichts, wofür es sich zu kämpfen lohnte. Plötzlich verstand Trache'i ihre Rolle im großen Ganzen und beschloss, sich noch mehr für unsere Belange zu engagieren.

- Erhalte Einmalige Entdeckung 37 und platziere sie auf einer Besatzungstafel deiner Wahl. Der Effekt dieser Einmaligen Entdeckung wirkt nur auf das Besatzungsmitglied, auf dessen Besatzungstafel sich diese Entdeckung befindet.
- Lies **Protokoll 2536**.

## PROTOKOLL 2546: STERNKARTE

**Rückkehr zum Herz der Dunkelheit**

Langstreckenscans, Orbitalspionage, unbemannte Erkundung - und trotz all dieser Maßnahmen war es weder einfach noch klug, hierher zurückzukehren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Die Arena erkunden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 20 nicht im *Einmalige-Entdeckungen*-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 2 Besatzungsmitglieder mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2535** zu lesen.
- » **Die Brutbecken finden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 24 nicht im *Einmalige-Entdeckungen*-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 2 Besatzungsmitglieder mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2527** zu lesen.
- » **Das Wrack untersuchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 30 nicht im *Einmalige-Entdeckungen*-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 2 Besatzungsmitglieder mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2446** zu lesen.
- » **Den Sumpffelsen untersuchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 31 nicht im *Einmalige-Entdeckungen*-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 2 Besatzungsmitglieder mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2394** zu lesen.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Erhalte 4 . Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2547: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kommandant? Können Sie mich hören?

[**Außenteam-Kommandant**]: Mir geht es gut. Und ich habe zufällig etwas ganz Einzigartiges gefunden. Gehen Sie dorthin zurück, wo Sie mich zuletzt gesehen haben, und wenden Sie sich nach links, um es sich anzusehen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich komme.

\*\*\* **Schnelle Schritte** \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was in allen vergessenen Welten ist das für ein Raum?

[**Außenteam-Kommandant**]: Tja, die früheren Bewohner der Station wollten ihn verstecken, also wird er wohl wichtig

sein. Sie haben hier ein paar Unterlagen hinterlegt. Die ersten, die wir gefunden haben. Die KI kümmert sich darum.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich kann den Text sehen. „An diejenigen, die diesen Ort gefunden haben. Unsere gesamte Gemeinschaft steht vor der totalen Vernichtung, darum haben wir beschlossen, das Letzte zu tun, was uns noch zu tun bleibt. Wir verwahren vierundzwanzig Zygoten in einem Schließfach, das irgendwo am Rand des Eisrings versteckt ist. Sie können das Gewölbe betreten, wenn Sie die farbigen Kristalle in die entsprechenden Felder des Bedienfeldes stecken. Wenn Sie grünes Mitleid und orangefarbenes Verstehen in Ihren roten Herzen besitzen, finden Sie das Gewölbe bitte und erwecken Sie unsere Spezies zum Leben. Unser Ruf erreicht Sie von der dunklen Seite, auf der nichts mehr von Bedeutung ist.“

[**Besatzungsmitglied 2**]: Oh. Wir sollten sie suchen.

## PROTOKOLL 2548: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Inzwischen wusste das Außenteam, dass der Tunnel mit den hexagonal strukturierten Kristallen die falsche Wahl war.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2549: SCRAPHEAP

**Trache'is letzte Durchsage**

Dies ist wahrscheinlich Ihre letzte Gelegenheit, mich anzuhören. Und ich habe Ihnen etwas Wichtiges zu sagen. Ich werde hier nicht gebraucht. Sie haben sich so von Ihrer ganzen Politik mitreißen lassen, dass Sie ganz vergessen haben, dass Wissenschaft und Fortschritt das Allerwichtigste sind und nicht das Kaliber Ihrer Waffe oder wie viele Soldaten Sie in die Schlacht schicken können. Wenn Sie diese belanglosen Querelen fortsetzen und alles, was wir erreicht haben, ruinieren wollen, nur zu. Ich werde Sie nicht aufhalten. Oder vielmehr, ich kann es gar nicht. Aber lassen Sie mich gehen. Erlauben Sie mir, meine Labore zusammenzupacken und meine Leute zusammenzurufen. Wir werden Ihr Schlachtfeld verlassen und uns zufrieden in irgendeiner sicheren Kolonie niederlassen, um unsere Forschungen fortzusetzen. Und Sie haben eine Sache weniger zu beschützen.

Davon profitieren wir alle. Welchen Transporter kann ich nehmen?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Versuchen, Trache'í zu überreden, auf Scrapheap zu bleiben:** Lies **Protokoll 2531**.
- » **Jeder sollte die Wahl haben. Sie gehen lassen:** Lies **Protokoll 2542**.

## PROTOKOLL 2550: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hey, ein Glückstreffer.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was ist in der Kiste?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Eine Art langer Metallbehälter mit geladenen Zellen darin.

[**Außenteam-Kommandant**]: Geladene Zellen. Die können wir gut gebrauchen.

Erhalte 2 Vorräte.

## PROTOKOLL 2551: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Tunnel mit den triklinisch strukturierten Kristallen war eine Sackgasse, und das Außenteam wusste es.

- Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.
- Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2556: GESCHICHTE

Im Augenblick aber stehen wir dabei vor einer harten, manchmal schier unlösbaren Herausforderung. Die Ressourcen sind knapp und das Überleben von Scrapheap ist unser wichtigstes Ziel.

Lies **Protokoll 2544**.

## PROTOKOLL 2557: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Unruhen gerieten außer Kontrolle. Die Tetrarchen befürchteten das Schlimmste – sie riegelten einige Sektionen der Weltraumstation ab und setzten in anderen Militärpersonal ein. Zum Glück konnten sie die militantesten Anführer der Tumulte zur Vernunft bringen, und bald verstanden die Randalierer, dass die Zerstörung des gemeinsamen Eigentums und die Rebellion gegen eine Gefahr, die noch gar nicht eingetreten war, sinnlos waren. Die Situation beruhigte sich, aber es gab wenig Grund zum Jubeln. Die Erde erhielt ein klares Signal, dass wir damit zu kämpfen hatten, die Kontrolle zu behalten.

- Lege die Bedrohungskarte „Wütender Mob“ ab und entferne ihre Modelle.
- Lege Missionskarte **M36** ab.
- Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 2985**.
- Markiere Kästchen **G** in **Protokoll 2985**.
- Wenn Karte **E45** oder **E49** (Abwehrsystem) neben einer Besatzungstafel ist, lies **Protokoll 2573**. Anderenfalls lies **Protokoll 2549**.

## PROTOKOLL 2558: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Außenteam-Kommandant hatte bereits herausgefunden, dass der Tunnel mit den raufenförmig geformten Kristallen eine Sackgasse war, und beschloss, nicht hineinzugehen.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2559: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Es gab eine Menge Blut, gebrochene Knochen und verletzte Gefühle. Die Sicherheitssektion, unterstützt von Gruppen bewaffneter Freiwilliger, handelte rasch und effizient, und bald gaben selbst die aggressivsten Randalierer auf. Es herrschte wieder Frieden, aber ein trauriger, hart erkämpfter Frieden. Die Erde bekam das klare Signal, dass wir voll und ganz in der Lage waren, mit unseren Problemen selbst fertigzuwerden, aber weitere Vorteile ließen sich schwerlich finden. Viele Besatzungsmitglieder verloren ihr Vertrauen in die Tetrarchen und Scrapheap und die Tetrarchen wünschten, sie wären die Krise anders angegangen. Aber nun war es zu spät.

- Lege die Bedrohungskarte „Wütender Mob“ ab und entferne ihre Modelle.
- Lege alle Marker von der Planetenkarte ab, außer dem auf dem Vorräte-Track.
- Lege Missionskarte **M36** ab.
- Markiere Kästchen **G** in **Protokoll 2985**.
- Wenn Karte **E45** oder **E49** (Abwehrsystem) neben einer Besatzungstafel ist, lies **Protokoll 2573**. Anderenfalls lies **Protokoll 2549**.

## PROTOKOLL 2560: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Leer. Tut mir leid.

[Besatzungsmitglied 2]: Wissen Sie, was ein Idemier jetzt sagen würde? Jede Leere ist eine Ruhepause für einen aufgewühlten oder eine Herausforderung für einen kreativen Geist.

## PROTOKOLL 2561: CRYSTAL CHAPEL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Tunnel mit den trigonal strukturierten Kristallen führte das Außenteam zu einer gewaltigen Höhle nahe am Herzen des Kristalls.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

Lies **Protokoll 2476**.

## PROTOKOLL 2572: GESCHICHTE

Und wir haben es geschafft. Planet für Planet, Mond für Mond haben wir ein Handelsnetz von Kolonien, Fabriken und Docks erschaffen und den Namen des Scrapheap-Kollektivs verbreitet und ihm Ansehen verschafft.

Lies **Protokoll 2544**.

## PROTOKOLL 2573: SCRAPHEAP

**Rückmeldung von der Technik**

So, das wär's. Wir haben die Software des Abwehrsystems aktualisiert. Jetzt sollte es problemlos funktionieren.

- Lege Karte **E45** oder **E49** (Abwehrsystem) mit der Vorderseite nach oben – von nun an kannst du diese Ausrüstung normal benutzen.
- Lies **Protokoll 2549**.

## PROTOKOLL 2574: EISRING-STATION

**Chronik: Alburton Wonrock**

Sie waren geschockt, sowohl die Tetrarchen als auch das Brückenpersonal, obwohl unsere Erfahrung alle auf eine Begegnung mit einer neuen intelligenten Spezies hätte vorbereiten sollen. Es war etwas peinlich, wie sie alle ängstlich starrten, und ich war sehr erleichtert, als Tetrarch Ava endlich die Kontrolle übernahm. Einer seiner legendären Wutanfälle brachte alle wieder zu sich, und dann wartete er nervös, aber geduldig darauf, dass der Alien-Lander andockte.

Die Ankömmlinge waren keine Humanoiden. Es waren Schwärme winziger Kreaturen mit einem gemeinsamen Bewusstsein, die Raummiformen von einem seltsamen Design trugen und steuerten, seltsam sogar für unsere Multispezies-Gemeinschaft. Ja, sie machten einen merkwürdigen, sogar kriegerischen Eindruck, als sie auf die wartenden Tetrarchen zutraten, aber ich und viele andere Besucher erkannten in ihren Bewegungen Schüchternheit und Unsicherheit. Sie wirkten verloren.

Und das waren sie auch. Sobald unsere KI einen Kommunikationskanal eingerichtet hatte, erfuhren wir, dass sie auf der Suche nach den Überresten eines einst mächtigen Weltraumvolkes waren. Sie nannten sich Omnimodier, aber sie sprachen ihren stolzen Namen voller Traurigkeit und sogar Bitterkeit aus. Ihr Planet war überraschend aus dem Orbit angegriffen und seine Bevölkerung dezimiert worden. Die übergrumpelten Omnimodier hatten keine Möglichkeit, den Angriff zu erwidern, also evakuierten sie ihr Volk und flohen. Sie suchten Hilfe bei uns. Sie waren bereit, all ihr Wissen und ihre Technik mit uns zu teilen, und im Austausch wollten sie nichts als Sicherheit und Zusammenarbeit. Sie brauchten eine Zufluchtsort, um sich auszuruhen und neu zu gruppieren. Sie brauchten einen Verbündeten, der ihnen Ratschläge geben konnte.

Scrapheap war beides.

Manche befürchteten, dass sie bald zu einer Last werden könnten. Scrapheap könne nicht so viele Neuankommlinge aufnehmen, behandeln und ernähren, die noch dazu irgendwo in der Galaxis einen mächtigen, planetenverbrennenden Feind hatten.

Die Proteste wurden mit jedem Tag lauter, bis Tetrarch Ava schließlich ein weiteres Mal einschritt und vor der Gemeinschaft von Scrapheap eine Rede hielt. Mit einer Stimme, die vor kaum unterdrückter Wut bebte, erinnerte er alle daran, dass vor einem halben Jahrhundert auch einige ihrer Vorfahren als „Aliens“ angesehen worden waren, nur um Jahrzehnte später eine funktionierende Gemeinschaft zu bilden. Er mahnte alle, sich daran zu erinnern, dass der Weltraum eine erbarmungslose Realität sei und dass alle, die helfen können, auch helfen müssen. Wenn jemand anders empfinde, gehöre er einfach nicht hierher.

Die Proteste verstummten, oder zumindest wurden sie leiser, und die Omnimodier schlossen sich uns an. Je besser unsere KI wurde, desto mehr lernten wir voneinander.

Ein neues Zeitalter begann.

Lege Missionskarte **M12** ab.

Lege alle Sektionswürfel aus den Spezialfeldern und Sektor **3** in die Schachtel zurück.

Verschiebe die Karten **W39–W49** aus „Nicht verfügbare Besatzung“ (Kartenbehälter A) zu „Rekruten“.

Verschiebe Karte **E66** (Omnimodischer Berater) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter B) ins „Arsenal“.

Lies **Protokoll 2280**.

## PROTOKOLL 2575: GESCHICHTE

Uns alle trieb der Gedanke an Erweiterung an. Schließlich war Scrapheap immer noch eine im All schwebende Weltraumstation, und um zu überleben, mussten wir einen unendlichen Nachschubstrom aufrechterhalten. Ohne Kolonien würde weiterer Fortschritt undenkbar sein.

Wenn du mindestens 8 Koloniekarten im Koloniekartenhalter (Schiffsbuch, Seite 7) hast, lies **Protokoll 2572**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2556**.

## PROTOKOLL 2587: GESCHICHTE

Die Unterstützung der Erde und ihrer Flotte schien jedoch das Blatt im Kampf gegen die Letumier zu unseren Gunsten zu wenden. Nach einigen größeren Siegen haben wir einen spürbaren Vorteil erkämpft und die Letumier haben sich offenbar daran erinnert, dass sie uns anfangs gefürchtet hatten.

Lies **Protokoll 2575**.

## PROTOKOLL 2588: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Bevor der Aufstand außer Kontrolle geraten konnte, erschienen die Besatzungsmitglieder der Sektionen höflich, aber souverän in der Menge, um die erbeuteten Waren zu konfiszieren. Gleichzeitig hielt einer der Anführer eine kurze Rede, um die Demonstranten an ihre Pflichten Scrapheap gegenüber zu erinnern. Das Gewaltniveau begann zu sinken.

Jedes Besatzungsmitglied nimmt 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  seiner Wahl aus dem „Arsenal“.

Lies **Protokoll 2598**.

## PROTOKOLL 2589: GESCHICHTE

Der Krieg erfasste viele Systeme und wurde blutiger und grausamer, als wir es uns hätten vorstellen können. Wir konnten der Offensive der Letumier standhalten, aber viele unserer Kolonien nahmen Schaden und wir fürchteten, dass unsere Abwehr bald schon zusammenbrechen könnte.

Lies **Protokoll 2575**.

## PROTOKOLL 2590: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Die Träger müssten eigentlich verrostet sein, aber sie sind in erstklassigem Zustand. Sieht aus wie ein Werk der Erbauer.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, wahrscheinlich. Das muss ein Eingang zu einer automatischen Mine sein. Ich sehe die Entladerampe. Wie sieht es mit der Strahlung aus?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hoch. Aber innerhalb akzeptabler Grenzen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Sehr gut. Dann rein da.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Jippieh. Wenn wir mutieren, dann alle zusammen!

[**Außenteam-Kommandant**]: Wohl eher: Wenn wir an der Strahlenkrankheit sterben, dann alle zusammen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P170**.

## PROTOKOLL 2591: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, möchten Sie wissen, wie hoch das Strahlenniveau in diesem Augenblick ist?

[**Außenteam-Kommandant**]: Vermutlich erhöht?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Es wird zu hoch. Wir sollten zusammenpacken.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut zu wissen. Beeilen wir uns.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P171**.

## PROTOKOLL 2592: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Strahlungsniveaus?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Rekordhöhe.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wie viel Zeit bleibt uns noch?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Nicht viel. Minuten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Minuten. Also haben wir noch Zeit.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was haben Sie vor?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich wette, hier wurde Uran abgebaut, und etwas Treibstoff käme uns gelegen. Wirklich sehr gelegen. Holen wir uns etwas.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ernsthaft?

[**Außenteam-Kommandant**]: Keine Zeit zum Trödeln. Folgen Sie mir.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor, das kein Alucinorier ist, wirft .

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P172**.

## PROTOKOLL 2597: GESCHICHTE

Leider wurde ihnen schließlich klar, wer wir in Wirklichkeit waren. Einige Monate später entdeckten unsere Aufklärungsdrohnen eine Kriegsschiff-Formation im Anflug auf uns. Wieder standen wir vor der Auslöschung.

Wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2589**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2587**.

## PROTOKOLL 2598: SCRAPHEAP

**Offizielle Durchsage der Tetrarchen**

Mitbewohner von Scrapheap, im Namen des Rates möchte ich Ihnen für Ihre Disziplin und Vernunft in diesen turbulenten Momenten danken. Sie haben Ihre Sorge auf eine Weise ausgedrückt, die fast keinen Schaden verursacht hat, das ist bewundernswert. Wichtig ist außerdem, dass Sie unseren Gästen von der Erde demonstriert haben, dass Scrapheap sich selbst um seine Angelegenheiten kümmern kann. Sie wissen jetzt, dass Scrapheap mit einer gemeinsamen Stimme spricht und dass man uns nicht übergehen darf. Ich danke Ihnen, und bleiben Sie gesund.

Leg die Bedrohungskarte „Wütender Mob“ ab und entferne ihre Modelle.

Leg alle Marker von der Planetenkarte ab, außer dem auf dem Vorräte-Track.

Leg Missionskarte **M36** ab.

Wenn Karte **E45** oder **E49** (*Abwehrsystem*) neben einer Besatzungstafel ist, lies **Protokoll 2573**. Anderenfalls lies **Protokoll 2549**.

## PROTOKOLL 2599:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Unsere letumischen Gastgeber ließen ihre hervorquellenden Augen nicht von unseren Diplomaten, daher brachten diese sie listig dazu, von ihrem Weg des Kriegers zu sprechen. Sie ließen sich einen Moment lang hinreißen – lange genug, dass eins der Missionsmitglieder ein paar Fotos machen und ein paar Proben vom Sumpffelsen nehmen konnte.

Erhalte Einmalige Entdeckung **31**.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2766**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2600: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Diese Kiste ist leer. Leer wie das Flüstern eines Traums.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Träume flüstern nicht.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Natürlich nicht! Das war ein Gedicht. Lesen Sie keine aerugonische Poesie?

## PROTOKOLL 2601:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Aufzeichnung: Außenteam**

[**CAPCOM Vultex**]: Achtung, hier kommt ein dringender Hinweis. Ihre Aktionen erwecken die Aufmerksamkeit der Letumier. Ich empfehle dringend mehr Diskretion, sonst wird die Mission scheitern.

Platziere 3 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2602: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Scrapheap-Korridor**

[**Besatzungsmitglied von Unleashed Paradise**]: Das ist Wahnsinn. Scrapheap hat uns aufgenommen und uns gezeigt, dass selbst auf einer Multispezies-Raumstation, die durch den tiefen, kalten leeren Raum treibt, Einigkeit und Frieden funktionieren. Scrapheap ist zu unserem neuen Zuhause geworden, das wir bewundern und lieben gelernt haben. Und jetzt soll ich tatenlos zusehen, wie alles zerbricht? Das können wir doch nicht wollen! Überlebende von Unleashed Paradise, schließt Euch mir an! Die Randalierer reißen Scrapheap in Stücke! Wehren wir uns dagegen!

Die Spieler können (als Team) bis zu 2 , um die gleiche Anzahl von Markern aus beliebigen Sektoren abzulegen.

## PROTOKOLL 2603:

### HERZ DER DUNKELHEIT

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

#### Chronik: Alburton Wonrock

Die Menhire, die die Arena umgaben, erweckten die Neugier der Diplomaten. Man konnte sich leicht Hunderte von Letumier-Kriegern vorstellen, die durch den Nebel wirbelten und in tödliche Kämpfe verwickelt waren. Sie wollten den Siedepunkt wirklich gern erkunden, aber wie?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Arena erkunden:** Lies **Protokoll 2615**.
- » **Sich ihren Stolz zunutze machen:** Lies **Protokoll 2637**.
- » **Die Letumier um Einlass bitten:** Lies **Protokoll 2631**.
- » **Umkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2604: SCRAPHEAP

### Chronik: Alburton Wonrock

Die Situation an Bord von Scrapheap war völlig unvorhersehbar, und immer wieder brachen hier und da Unruhen aus. Irgendwann belagerten Besatzungsmitglieder das Lagerhaus.

Die Sicherheitsoffiziere, entschlossen, aber wenige an der Zahl, taten ihr Möglichstes, um die Leute vom Plündern des Lagerhauses abzuhalten, aber es war klar, dass sie scheitern würden. Gegen derart intensive Emotionen würde niemand ankommen.

Niemand außer Tohn McMuts.

„Ich weiß, Ihr habt Angst und seid wütend“, rief der Tetrarch mit wild um sich schlagenden Tentakeln. „Ich weiß es, denn mir geht es genauso.“

Und er fuhr fort. Seine Worte hatten eine besänftigende Wirkung auf den Mob, aber ständig kamen neue Demonstranten hinzu und der Lärm begann seine Worte zu übertönen.

Ersetze SZ in Sektor 4 durch Karte **P331**.

## PROTOKOLL 2605:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Aufzeichnung: Außenteam

[CAPCOM Vulter]: Achtung, hier kommt ein dringender Hinweis. Wir haben in Ihrem Gebiet intensive Patrouillenaktivität festgestellt. Unsere Gastgeber werden offensichtlich immer misstrauischer. Mehr Diskretion wäre ratsam.

Lege 2 Marker von der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“ ab.

Ersetze „Aufmerksamkeit: Niedrig“ durch Karte **G08** und platziere verbleibende Marker von der vorherigen Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“ auf Karte **G08**.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Ersetze Karte **P258** durch Karte **P259**. Wenn du **P259** in einen Sektor mit Besatzungsmitglied platziert hast, platziere keinen Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2607: GESCHICHTE

Wir hatten befürchtet, dass sie zurückkommen würden, aber zum Glück taten sie das nicht. Unsere diplomatische Mission in Kombination mit der Spezialoperation hatte einen gewaltigen Eindruck auf sie gemacht, und sie respektierten uns noch mehr. Aber das waren schwierige Momente, und kaum jemand spricht gern davon.

Lies **Protokoll 2575**.

## PROTOKOLL 2608: SCRAPHEAP

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

- Lies **Protokoll 2604**.
- Lies **Protokoll 2602**.
- Ziehe 1 Sektionskarte.

## PROTOKOLL 2609:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Aufzeichnung: Außenteam

[CAPCOM Vulter]: Achtung, hier ist ein dringender Hinweis. Wir haben Grund zu der Annahme, dass die Letumier Maßnahmen gegen unsere Mission vorbereiten. Wir haben einige zusätzliche bewaffnete Patrouillen um Sie herum bemerkt. Bitte seien Sie vorsichtig.

Lege 4 Marker von der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“ ab.

Ersetze die Globale-Bedingung-Karte **G08** durch Globale-Bedingung-Karte **G09** und platziere verbleibende Marker von Karte **G08** auf Karte **G09**.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Ersetze Karte **P259** durch Karte **P260**.

## PROTOKOLL 2610: EISRING-STATION

#### Kommunikation: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Noch eine leere Kiste.

[Besatzungsmitglied 2]: Gut, dass nicht Weihnachten ist.

[Besatzungsmitglied 1]: Keine Erdling-Banalitäten bitte. Nicht jetzt.

## PROTOKOLL 2611:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Aufzeichnung: Außenteam

[CAPCOM Vulter]: Achtung, hier ist ein dringender Hinweis. Die Letumier haben unseren Plan durchschaut. In der Gegend wimmelt es von bewaffneten Patrouillen, und es kommen immer mehr. Auch in der niedrigen Umlaufbahn herrscht jede Menge Verkehr.

Unsere diplomatischen Anstrengungen sind gescheitert. Ich wiederhole: Die Mission ist gescheitert. Suchen Sie den schnellsten Weg zum Lander und evakuieren Sie.

Lege 3 Marker von der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“ ab.

Ersetze die Globale-Bedingung-Karte **G09** durch Globale-Bedingung-Karte **G10** und platziere verbleibende Marker von Karte **G09** auf Karte **G10**.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Lege Missionskarte **M20** und Missionskarte **M21** ab.

Finde Missionskarte **M22** und platziere sie im Missionsplatz neben der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 2613: GESCHICHTE

Seit die Tetrarchen Scrapheap übernommen haben, waren die Letumier eine ständige ernste Bedrohung für unsere Gemeinschaft. Nur die Tatsache, dass sie uns für Erdlinge hielten, hat sie davon abgehalten, unsere Heimat zu überfallen.

Wenn Kästchen **D** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2607**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2597**.

## PROTOKOLL 2614: SCRAPHEAP

### Chronik: Alburton Wonrock

Die Randalierer waren auf dem Weg zur Tetrarchensektion, als sich ihnen ein einzelnes Besatzungsmitglied in den Weg stellte, unbewaffnet und im engelhaften Weiß des Sanitätspersonals.

„Halt!“, sagte er. „Ein paar von Ihnen sind verletzt. Erlauben Sie mir und meinen Kollegen, Ihnen zu helfen. Wir haben nur einander, auf die wir uns verlassen können. Bitte.“

Und die Randalierer blieben stehen. Als der Sanitäter sich um ihre Verletzungen kümmerte, konnten alle spüren, wie sich die Atmosphäre des Hasses allmählich verflüchtigte.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » auf der Missionskarte.
- » auf der Missionskarte.
- » auf der Missionskarte.

Lege dann **P321** aus Sektor 3 ab. Lies **Protokoll 2608**.

## PROTOKOLL 2615:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

=

Lies **Protokoll 2856**.

Platziere 1 Marker auf der  
Globale-Bedingung-Karte  
„Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2617: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Tohn McMuts, einer der Tetrarchen, war schon immer für seine Klugheit bekannt, nicht für seine Tapferkeit. Er verabscheute Gewalt und glaubte immer, dass sich alles mit Vernunft regeln ließe.

So auch an diesem verhängnisvollen Tag. Er stand dort vor dem wütenden Mob und mahnte alle unerschütterlich, sich zu beruhigen und auseinanderzugehen. Seine Worte waren das Einzige, was die Demonstranten davon abhielt, in das Lagerhaus einzudringen und es zu plündern.

Das war auch einem Randalierer klar, der vor Wut außer sich war.

Er schleuderte ein Metallteil auf Tohn, das dessen lebenswichtige Organe durchbohrte und sein langes, ehrenhaftes Leben beendete. Es beendete außerdem die Worte der Weisheit und Vernunft. Der blutige Kampf, der daraufhin ausbrach, hatte mit keinem von beiden etwas zu tun.

Lege die SZ-Karte aus Sektor 4 ab.

Markiere Kästchen **M** in **Protokoll 2985**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2618:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

**[Saboteur]:** Kommandozentrale, ich habe es geschafft. Es war nicht leicht, ihr Veteran hatte es immer noch in sich. Ramponiert und runzlig, aber immer noch ein Krieger.

**[Kommandozentrale des Einsatzteams]:** Sind Sie verletzt?

**[Saboteur]:** Nein, aber es war knapp. Ich brauchte drei Dosen Beruhigungsmittel, um das alte Reptil außer Gefecht zu setzen. Aber es ist stabil.

**[Kommandozentrale des Einsatzteams]:** Gut gemacht. Wo ist es?

**[Saboteur]:** Ich habe es weggezogen und ein Tarnnetz darüber geworfen.

**[Kommandozentrale des Einsatzteams]:** Ich sage den Diplomaten Bescheid, dass sie ein weiteres Ass im Ärmel haben.

Lege die SZ-Karte aus diesem Sektor ab.

Platziere 1 Marker auf der Missionskarte **M21**.

## PROTOKOLL 2619: GESCHICHTE

Tamara Woon, die das Abkommen mit Verbitterung zur Kenntnis nahm, wurde klar, dass sie ihr Leben in einer derart veränderten Realität nicht weiterleben konnte. Sie kam nicht mit der Vorstellung klar, wie die Erde sich in die Politik von Scrapheap einmischen würde, und sie verließ die Gemeinschaft. Zu meiner großen Überraschung bat man mich, ihre Position zu übernehmen.

Lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2620: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Scrapheap-Korridor**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Tetrarch, geht es Ihnen gut? Verdammst, holt einen Sanitäter!

**[Tohn McMuts]:** Nein, nein, das ist nicht nötig.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Tetrarch, die haben Sie fast totgetrampelt. Sie bluten.

**[Tohn McMuts]:** Schon gut, das ist nur ein Kratzer. Aber das war ... das war beängstigend. All diese Gefühle um mich herum, das Gebrüll und Geschrei. Sie sind gerade rechtzeitig gekommen.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Die hätten Sie totgequetscht.

Tetrarch, die Gänge sind gefährlich. Sie sollten in Ihrem Quartier bleiben.

**[Tohn McMuts]:** Nein. Nein, das sollte ich nicht. Das kann ich nicht. Ich bin ein Tetrarch. Ich sollte versuchen, diesen Wahnsinn zu beenden und die Unruhen zu stoppen.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ihre Anweisungen, Tetrarch.

Erhalte Einmalige Entdeckung **36** und platziere sie auf einer Besatzungstafel deiner Wahl. Der Effekt dieser Einmaligen Entdeckung wirkt nur auf das Besatzungsmitglied, auf dessen Besatzungstafel sich diese Entdeckung befindet.

Lege die SZ-Karte aus Sektor 4 ab.

## PROTOKOLL 2621:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

**[Oberste Gesandte]:** Sie reden also nicht gern über den Frieden?

**[Seherin]:** Reden schon. Den Frieden selbst verabscheue ich.

**[Oberste Gesandte]:** Dann vergessen wir das Reden, verehrte Seherin. Wir werden Sie zwingen, mit uns und allen anderen intelligenten Völkern Frieden zu schließen.

\*\*\* *Grunzendes Reptiliengelächter* \*\*\*

**[Seherin]:** Und wie wollen Sie das anstellen? Haben Sie überhaupt eine Ahnung, wie mächtig unser Volk ist? Die Gegenwart, die Zukunft und die Vergangenheit gehören uns!

**[Oberste Gesandte]:** Die Vergangenheit? Wenn Sie die Bestie meinen, die wurde von unserem Einsatzteam gefangen genommen.

**[Seherin] (wütend):** Was? Wagen Sie es nicht ...

**[Oberste Gesandte]:** Und um die Zukunft haben wir uns auch gekümmert. Ihre Brutbecken sind vermint. Ein falsches Wort, verehrte Seherin, und sowohl Ihre Bestie als auch Ihre Brutbecken werden sich in Luft auflösen.

**[Seherin]:** Hinterlistiges Lumpenpack! Ich habe ja allen gesagt, sie sollen sich vor Euch in Acht nehmen!

**[Oberste Gesandte]:** Und jetzt, verehrte Seherin, werden wir reden.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

» **Frieden erzwingen (nur, wenn Kästchen B oder Kästchen C in Protokoll 2980 markiert ist ODER der Verhandlungszähler mindestens 6 beträgt):** Lies **Protokoll 2744**.

» **Krieg erklären:** Lies **Protokoll 2659**.

» **Beschließen, die Bestie zu töten und den Sprengstoff zu zünden:** Lies **Protokoll 2628**.

## PROTOKOLL 2622: SCRAPHEAP

Wenn Missionskarte **M36** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 2557**.

Anderenfalls lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Das Gute war, dass die Kämpfe aufgehört hatten. Niemand musste mehr um sein Leben fürchten, aber immer noch fehlten Antworten auf wesentliche Fragen, vor allem: Wie würde es mit uns allen weitergehen?

Scrapheap hatte den Krieg verloren. Wir waren vom Militär der Erde erobert und gezähmt worden, also erwarteten alle ängstlich die Beschlüsse unserer neuen Herrscher. Daher war niemand überrascht, als die Erde verkündete, dass sie die volle politische und wirtschaftliche Kontrolle über Scrapheap übernehmen würde. Es überraschte uns allerdings, dass die Erde eine gewisse Milde zeigte und uns einige günstige Bedingungen einräumte, die in den vorhergehenden Verhandlungsrunden im Gespräch waren. Plötzlich begannen wir zu glauben, dass das Leben auf Scrapheap doch erträglich werden könnte, auch wenn sich einiges ändern würde.

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2985**.

Lies **Protokoll 2907**.

## PROTOKOLL 2623: GESCHICHTE

Trache'i entschied, dass die Unruhen auf Scrapheap zu viel für sie waren. Sie befürchtete, dass ähnliche Tumulte folgen würden, und verließ unsere Gemeinschaft schließlich, um ihre Forschungen in friedlicher Abgeschiedenheit fortzusetzen. Atta, bisher leitende Wissenschaftlerin, übernahm ihre Position - und war offenbar eine viel bessere, mitfühlendere Tetrarchin.

Wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** nicht markiert ist, lies **Protokoll 2619**.  
Anderenfalls lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2624: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Spannung ist mit Händen zu greifen. Ich kann keinen klaren Gedanken fassen, ich bekomme kaum Luft. Ich schließe die Augen und sehe nichts als wütende Mengen überall. Wir sind alle dort. Wütende Rufe hallen durch die Gänge, Waffen blitzen, Augen funkeln. Es ist der letzte Moment, um ein Blutvergießen noch zu verhindern.

Nimm 1 „Wütender Mob“ von außerhalb der Planetenkarte (falls vorhanden) und platziere ihn in Sektor **3**.

Wenn dieses Kästchen markiert ist, endet dieses Protokoll.  
Anderenfalls lies weiter:

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Ein Versammlungsverbot durchsetzen und Mittel vorsehen, um zu gewährleisten, dass es respektiert wird:**  
Jedes Besatzungsmitglied , um das Kästchen in diesem Protokoll zu markieren.
- » **Ganz so schlimm ist es noch nicht. Das Problem für den Moment ignorieren:** Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G11**.

## PROTOKOLL 2625:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotageemission**

**[Saboteur]:** Kommandozentrale, die nächste Phase ist abgeschlossen. Ich habe sechs Sprengladungen an den Brutbecken angebracht. Der Fernzünder ist aktiviert, ebenso die Reservesysteme.

**[Kommandozentrale des Einsatzteams]:** Also sind die Larven vermint. Gut gemacht, Lieutenant.

**[Saboteur]:** Wenn wir die Bomben aktivieren, stirbt die gesamte Letumier-Generation. Mir wäre wohler, wenn wir diesen Weg nicht einschlagen.

**[Kommandozentrale des Einsatzteams]:** Lieutenant, dies ist nicht die Zeit für Diskussionen über ethische Probleme. Die Letumier sind blindwütige Killer, die wir in Schach halten müssen, sonst sind unsere eigenen Kinder in Gefahr. Jetzt ziehen Sie sich wenn möglich zurück und rühren Sie sich nicht vom Fleck. Ich werde das Diplomatenenteam über Ihren Fortschritt informieren.

Platziere 1 Marker auf der Missionskarte **M21**.

Erhalte Einmalige Entdeckung **24**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

Lege die SZ-Karte aus diesem Sektor ab.

## PROTOKOLL 2626: EISRING-STATION

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

**Kommunikation: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ich glaube, es ist eine Art Bauplan.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Wie kommen Sie darauf? Das sind verschlüsselte Daten.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Sehen Sie mal, hier sind sich wiederholende Muster. Und geometrische Funktionen.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ach, kommen Sie. Das könnte genauso gut ein Alien-Kreuzworträtsel sein.

**[Außenteam-Kommandant]:** Würde ich auch sagen. Ohne weitere Informationen können wir das nicht verwenden.

Lies **Protokoll 2627**.

## PROTOKOLL 2627: EISRING-STATION

**Kommunikation: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 2]:** Hey, ich sehe einen weiteren Teil des Bauplans.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Wenn es ein Bauplan ist.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Also, wenn wir unsere KI mit beiden Teilen füttern, wird es schon mehr Sinn ergeben.

**[Außenteam-Kommandant]:** Unsere Techniker werden die Herausforderung begrüßen.

Erhalte 1 *Alien-Tech-Entdeckung*.

## PROTOKOLL 2628:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Aufzeichnung: Tetrarchengipfel**

**[Tohn]:** Nein. Sagen Sie mir, dass sie das nicht getan haben.

**[Tamara]:** Doch, Tohn, das haben sie. Die Verhandlungen verliefen nicht wie geplant, und die Seherin merkte, dass wir nicht so hart sind, wie sie gedacht hatte.

**[Ava]:** Ich habe den Bericht gelesen. Die Letumier wussten bereits, dass wir keine Erdlinge sind. Sie haben uns auf die Probe gestellt. Uns verspottet. Sie hatten kein bisschen Angst. Die Seherin hat ihnen ins Gesicht gelacht.

**[Tohn]:** Und dann? Unsere Diplomaten haben die Bestie getötet, ein seniles lebendes Relikt, und dann die Brutbecken mit Tausenden von Nachkommen in die Luft gesprengt! Sie haben ihr Volk massakriert!

**[Tamara]:** Wir reden hier von einer blutrünstigen Horde, die für das Abschachten von Millionen intelligenter Lebewesen im ganzen Universum verantwortlich sind.

**[Tohn]:** Aber wir sind nicht wie sie!

**[Trache'i]:** Ich würde eher sagen, sie sind nicht wie wir. Die einzige Sprache, die sie verstehen, ist die der Macht. Sie haben die Botschaft erhalten, die sie gebraucht haben.

**[Tamara]:** Und wir haben jetzt Frieden. Schmutzig und finster, aber immerhin Frieden. Finden Sie sich damit ab, Tohn.

**[Ava]:** Dem neuesten Bericht zufolge hat die Seherin gerade Selbstmord begangen. Die Letumier fliegen von überall nach Hause. Sie müssen eine neue wählen.

**[Tamara]:** Und das bedeutet einen neuen Krieg.

**[Ava]:** Zum Glück einen letumischen Bürgerkrieg. Der kann mir egal sein.

**[Tohn]:** Oh, ich hasse Sie. Ich hasse Sie alle.

- Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 2985**.
- Lege Missionskarte **M20** und Missionskarte **M21** ab.
- Nimm Karte **Y30** (*Schattensektor*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm Karte **S11** (*Konsequenzen unserer Entscheidungen*) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2629: GESCHICHTE

Nachdem Ava sein Leben zum Wohl von Scrapheap geopfert hatte, brauchten wir einen würdigen Nachfolger. Nach langen Diskussionen beschlossen die Tetrarchen, die Position Elpenor'i, der aerugonischen Botschafterin, wegen ihres Engagement und ihrer Besonnenheit anzuvertrauen.

Wenn Kästchen **P** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2623**.

Wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** nicht markiert ist, lies **Protokoll 2619**.  
Anderenfalls lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2630: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der wütende Mob drängte sich in den Gängen und Hallen von Scrapheap. Ich hatte keine Ahnung, dass wir so viele waren. Ich hatte keine Ahnung, dass wir so voller Wut sein konnten.

Wenn das so weitergeht, fürchte ich um Scrapheap. Wir sind nur einen Funken von einem Blutbad entfernt.

Nimm 1 „Wütender Mob“ von außerhalb der Planetenkarte (falls vorhanden) und platziere ihn in Sektor **3**.

Wenn dieses Kästchen markiert ist, endet dieses Protokoll.  
Anderenfalls lies weiter:

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Ein Versammlungsverbot durchsetzen und Mittel vorsehen, um zu gewährleisten, dass es respektiert wird:**  
Jedes Besatzungsmitglied , um das Kästchen in diesem Protokoll zu markieren.
- » **Mengen sind kein großes Problem. Für den Augenblick ignorieren:** Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch die Karte **G06**.

## PROTOKOLL 2631:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

=

	Lies <b>Protokoll 2861</b> .
	Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2632: SCRAPHEAP

### Attas legendäre Rede

Ich habe Eure Worte gehört. Ihr fühlt Euch bedroht und verloren. Nun, meine Mit-Scrapheaper, Ihr seid alles andere als das.

Unsere Kooperation mit der Erde ist nicht das Ende, sondern der Anfang. Außerdem ist noch nichts in Stein gemeißelt. Die Tetrarchen arbeiten die besten Bedingungen aus, nicht nur für die Sicherung Eurer Zukunft, sondern auch, um ihr mehr Chancen zu bieten. Und die Erde ist nicht das Reich der Finsternis. Sie ist ein Planet voller Menschen, die atmen, singen, lieben und forschen. Sie ist der Planet, auf dem die Vanguard geboren wurden. Wo die Erforscher des Gewölbes herkamen. Wo der Kristall vernichtet wurde.

Es sind gute Menschen. Sie sind wie wir.

Was auch immer geschieht, Euch wird nichts passieren. Ihr könnt ganz beruhigt sein.

auf der Missionskarte.

Lies **Protokoll 2608**.

## PROTOKOLL 2633:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Feed: Diplomatische Mission

CAPCOM, hier ist der Leiter der diplomatischen Mission. Ich habe dringende Neuigkeiten. Die Letumier scheinen Verhandlungen nicht zugänglich zu sein, und unser Versuch zu verhandeln wird als Schwäche betrachtet. Die Letumier werden die Chance nutzen, gegen uns vorzugehen. Der Angriff kann jeden Moment beginnen.

Wir verlassen den Planeten, ehe es zu spät ist.

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Lies **Protokoll 2659**.

## PROTOKOLL 2634: SCRAPHEAP

### Bei dieser Mission gibt es kein Zurück!

Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, ignoriert es die vierte Verletzungskarte und den Verletzungswürfel. Dann legt dieses Besatzungsmitglied 1 Verletzungskarte und 1 Verletzungswürfel ab.

Markiere das erste nicht markierte Kästchen. Das hat zunächst keine Auswirkungen, aber es verringert deine künftige finale Kampagnenpunktzahl.

Wenn alle Kästchen markiert sind, lies **Protokoll 2622**. Anderenfalls setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 2635: GESCHICHTE

Leider kostete uns der Frieden schmerzliche Verluste. Tohn McMuts, der allseits beliebte Tetrarch, starb bei dem Versuch, einen randalierenden Mob zu besänftigen. An seine Stelle trat Vultor O'Really, der beschloss, ein würdiger Nachfolger zu werden. Trotz seiner ziemlich irritierenden Sprechweise konnten sich die intelligenten Lebewesen des Kollektivs bald für ihn erwärmen.

Wenn Kästchen **L** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2629**.

Wenn Kästchen **P** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2623**.

Wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** nicht markiert ist, lies **Protokoll 2619**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2636: SCRAPHEAP

### Attas legendäre Rede

Ach, seht Euch nur an. Könnt Ihr das überhaupt? Ich wünschte, Ihr würdet sehen, was die Wut mit Euren Gesichtern anrichtet. Sie verzerrt sie. Macht sie ebenso hässlich wie Eure Worte sind und wie Eure Handlungen sein können. Selbst Eure Masken, Idemier, können das nicht verbergen.

Legt diese Wut ab, denn sie zerstreut nur Eure Gedanken und erstickt die Vernunft. Und die Vernunft wird Euch sagen, dass die Erde nicht das Reich der Finsternis ist. Sie ist ein Planet voller Menschen, die atmen, singen, lieben und forschen. Sie ist der Planet, auf dem die Vanguard geboren wurden. Wo die Erforscher des Gewölbes herkamen. Wo der Kristall vernichtet wurde.

Es sind gute Menschen. Sie sind wie wir.

Sprecht über Eure Ängste, wenn es sein muss. Sprecht nicht über Eure Wut. Die Tetrarchen sind hier, um Euch mit Euren Ängsten zu helfen, aber die Wut wird ihre Arbeit nur weiter erschweren.

auf der Missionskarte.

Lies **Protokoll 2608**.

## PROTOKOLL 2637:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

=

	Lies <b>Protokoll 2858</b> .
	Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2638: STERNKARTE

### Protokoll: Everquake-Erkundung

Fast hätten wir uns in dem matschigen, nebligen Marschwald verlaufen, als wir ein überraschend sauberes und gut gepflegtes Nest mit Vulpes-Palus-Jungen fanden. Die Kreaturen wirkten nicht halb so bedrohlich wie die ausgewachsenen Exemplare. Wir verbrachten einige Zeit mit der Untersuchung der Jungen und lernten viel über die Fauna von Everquake.

Nimm Karte **03 (Vulpes-Palus-Fell)** aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2639:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Feed: Diplomatische Mission

CAPCOM, hier ist die Leiterin der diplomatischen Mission. Tut mir leid wegen der Übertragungsqualität, aber wir sind sehr in Eile, um den Lander rechtzeitig zu erreichen. Wir haben die Mission nicht beenden können und die Letumier haben sie zum feindseligen Akt erklärt. Ich fürchte, ein Krieg ist unausweichlich.

Wir verlassen den Planeten. Bis bald, hoffe ich.

1. Lege Missionskarte **M22** ab.
2. Alle Besatzungsmitglieder, die sich ohne Karte **P260** nicht im Lander-Sektor oder in Sektor 1 befinden, werden getötet!

Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.

3. Lies **Protokoll 2659**.

## PROTOKOLL 2640: STERNKARTE

### Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Wir werden eine weitere Anomalie finden.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich weiß nicht, ob ich mich darüber freuen soll. Man könnte sie auch als tickende Zeitbombe bezeichnen.

[Außenteam-Kommandant]: Wir haben Möglichkeiten, sie zu sichern. Na also, gut gemacht. Jetzt zurück zum Lander.

Nimm Karte **06 (Kristallsplitter)** aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2641: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Scrapheap-Korridor**

[Vulter O'Really]: Ich sehe mir noch einmal die Kameraübertragung an. Die Anzahl der Randalierer wächst.

[Sicherheitsoffizier 1]: Haben Sie die Anführer identifiziert?

[Vulter O'Really]: Bisher noch nicht, aber die KI analysiert ihre Gespräche auf Schlüsselbegriffe. Es gibt einige, darunter „Erde“, „Botschafter“, ein paar weniger kultivierte und „Abwehrzentrum“.

[Sicherheitsoffizier 1]: Abwehrzentrum. Richtig. Vielleicht wollen sie dort einbrechen, um an weitere Waffen zu kommen.

[Vulter O'Really]: Ist das ... Oh. Das ist ... Äh ... Das ist einigermaßen wahrscheinlich!

[Sicherheitsoffizier 1]: In dem Fall werden wir sie aufhalten. Gute Arbeit, O'Really.

 auf der Missionskarte.

Lies **Protokoll 2608**.

## PROTOKOLL 2642:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

\*\*\* *Keuchen, Flüstern* \*\*\*

Die gesamte Letumier-Patrouille ist ausgeschaltet. Ich kann weitergehen, weiß aber nicht, wie lange noch. Die Reptilien bekommen sicher bald mit, dass ihnen eine ganze Schar ihrer Leute fehlt. Drücken Sie die Daumen. Ende.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Lege die SZ-Karte (*Patrouille*) aus diesem Sektor ab.

## PROTOKOLL 2643: SCHIFFSBUCH

**Chronik: Alburton Wonrock**

Mein Bauchgefühl sagt mir, dass wir Grund zur Sorge haben, aber habe ich recht? Bald wird die Flotte der Erde da sein, aber warum glauben wir, dass sie böse Absichten hat? Warum sollte sie?

Es wird immer schwieriger, unsere Leute zu beruhigen. Es gibt keine Möglichkeit, die Gerüchte und Verschwörungstheorien zu unterbinden.

Insgeheim wünschte ich, die Erdenflotte wäre bereits da. Dann hätten wir wenigstens etwas Handfestes, mit dem wir arbeiten können, und nicht nur Ängste, Gerüchte und wilde Vermutungen.

Senke die Moral im Brückenkartenhälter (Schiffsbuch, Seite 3). Lege 2  ab oder senke die Moral im Brückenkartenhälter (Schiffsbuch, Seite 3).

## PROTOKOLL 2644: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Scrapheap-Korridor**

[Scrapheap-Bewohner]: Hört mir zu, Leute! Ich weiß, ihr seid nervös oder sogar wütend. Ich habe einige von euch sagen hören, dass Scrapheap verloren ist! Dass unsere Unabhängigkeit verwirrt ist und jeder Vertrag mit der Erde uns versklaven wird. Nun, meine Mitbewohner, vielleicht habt ihr recht. Vielleicht haben wir es mit einem schweren Rückschlag zu tun, aber wir sind doch schon mit Schlimmerem fertig geworden! Seht uns doch an! Das hier war mal ein schlecht verschweißtes, Luft leckendes Raumwrack, und jetzt sind wir ein stolzes Kollektiv mit eigenen Errungenschaften und Kolonien! Wir haben gelernt zu kooperieren und wir wissen, wie man überlebt. Wir haben so manchen Sturm miteinander überstanden, und ich sage euch: Das kriegen wir hin! Habt keine Angst mehr! Wartet und macht euch bereit!

 auf der Missionskarte.

Lies **Protokoll 2608**.

## PROTOKOLL 2645:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Irgendwann gingen den Diplomaten einfach die Ideen aus, wie sie dem Einsatzteam mehr Zeit verschaffen konnten, um das Druckmittel vorzubereiten, und so taten sie etwas unglaublich Albernem. Einer von ihnen blieb hinter einem Becken stehen und fragte den Gastgeber nach dem Leben in diesen Gewässern. Überraschenderweise hielt er den Abgeordneten eine lange, emotionale Rede darüber und erlaubte ihnen, ein paar Kreaturen zu fangen. Sie gewannen eine weitere Stunde.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Erhalte 4 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

Erhalte 3 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

## PROTOKOLL 2646: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Ich bin jetzt oberhalb der Nebelgrenze.

[Außenteam-Kommandant]: Klettern Sie weiter. Und seien Sie vorsichtig.

[Besatzungsmitglied 1]: Hier ist ein Nest, es klemmt zwischen den Ästen. Das Nest ist toxischer als die Luft.

[Besatzungsmitglied 2]: Interessant. Toxische Substanzen wurden wohl als Form eines Abwehrsystems ausgeschieden.

Nimm Karte 17 (*Flüchtige Toxine*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2647: GESCHICHTE

Wir waren auch froh, dass all unsere Tetrarchen den Zusammenstoß mit dem abtrünnigen Botschafter Bayford überlebt hatten. Da unsere Führung intakt war, konnten wir die Arbeit zur Sicherung von Stabilität und Fortschritt auf Scrapheap rasch wieder aufnehmen.

Lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2648: SCRAPHEAP

**Rückmeldung von der Technik**

Tut mir leid, aber das wird nicht funktionieren. Das letzte Update war nicht vollständig, und jetzt ist keine Zeit, es zu aktivieren.

- Drehe Karte **E45** oder **E49** (*Abwehrsystem*) um. Sie ist inaktiv, bis die Software geändert wird.
- Spieler erhalten (als Team) 2 Ladungen (die nach Belieben aufgeteilt werden können).
- Starte eine Planetenerkundung.

## PROTOKOLL 2649:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Besuch ihres Marktes war eine traurige Angelegenheit, aber das lag nicht an den feindseligen Blicken. Die Letumier hatten einfache Dinge zu verkaufen – Werkzeug, Besteck, Behälter und dergleichen. Die meisten waren idemischen, aerugonischen oder irdischen Ursprungs.

Beute. Diese Dreckskerle verkauften Beute.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

» **Führe den folgenden Würfelwurf aus:**

 **DIE AUFMERKSAMKEIT DER PATROUILLE ERWECKEN**

Diese Aktion kannst du nur ausführen, wenn sich eine SZ-Karte (*Patrouille*) auf der Planetenkarte befindet (**P258**, **P259** oder **P260**).

 = 



» **Etwas kaufen:**

- » Lege 2  ab, um 1 Vorrat zu erhalten.
- » Lege 1 Entdeckung beliebiger Art ab, um 1 Vorrat zu erhalten.
- » Verliere 2 Vorräte, um 1  zu erhalten.
- » Verliere 1 Vorrat, um 1 Hinweis beliebiger Art zu erhalten.

» **Den Markt verlassen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2650: EISRING-STATION

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

Lies **Protokoll 2626**.

## PROTOKOLL 2651: SCRAPHEAP

### Tamara Woons letzte Durchsage

Botschafter, hier ist Tamara. Tetrarchin Tamara, falls das noch eine Rolle spielt. Wir wenden uns an Sie, um Ihnen zu sagen, dass wir vielleicht auf Abwege geraten sind. Unsere Aktionen müssen Sie erzürnt haben, aber alles, was wir getan haben, war zum Wohle von Scrapheap. Setzen wir uns doch zusammen und reden wir noch einmal miteinander. Betrachten wir die Zukunft von Scrapheap. Lassen Sie uns ein gutes, vernünftiges Abkommen schließen, Botschafter. Es wird keine weiteren Kämpfe mehr geben, das versprechen wir.

**Diplomatische Machtprobe:** Erzeuge einen Diplomatische-Macht-Pool:

- Du darfst bis zu 6 Besatzungsmitglieder aus der verfügbaren Besetzung der Sektionen auswählen.

Erhalte für jedes menschliche Besatzungsmitglied deiner Wahl 1 Marker.

Wirf für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl einen **W10**, prüfe das Ergebnis und wende es an:

**0–5:** Platziere dieses Besatzungsmitglied in „Rastende Besatzung“.

**6–9:** Verräter! Entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

- Würfle mit beliebig vielen Sektionswürfeln (aus einer beliebigen Sektion).

Du darfst beliebig oft 1 Entdeckung aus „Gesammelte Entdeckungen“ oder 1  ablegen, um 1  neu zu werfen.

Erhalte für jedes gewürfelte -Symbol 1 Marker.

Lege für jeden gewürfelten  1 Marker ab.

Entferne alle gewürfelten Würfel aus dem Spiel.

- Lege 1 Marker ab, wenn Kästchen **E** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 1 Marker, wenn Kästchen **L** in **Protokoll 2985** markiert ist.

Wenn du mindestens 10 Marker im Diplomatische-Macht-Pool hast, lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab, markiere Kästchen **J** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2907**.

**Anderenfalls** lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies weiter:

### Chronik: Alburton Wonrock

Die Gänge von Scrapheap füllten sich wieder mit intelligenten Lebewesen, aber die Freude fehlte. Manche verließen Scrapheap für immer und stahlen dazu ohne Bedenken Transporter, andere warteten darauf, dass ihre neuen Aufseher von der Erde über ihr Schicksal entscheiden würden. Scrapheap, so wie wir es kannten, war tot.

Ich wünschte, ich hätte es nicht gesehen.

Entferne alle Besatzungsmitglieder aus dem Spiel.

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2985**.

Lies **Protokoll 2907**.

## PROTOKOLL 2653: GESCHICHTE

Wenn Kästchen **M** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2635**.

Wenn Kästchen **L** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2629**.

Wenn Kästchen **P** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2623**.

Wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** nicht markiert ist, lies **Protokoll 2619**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2647**.

## PROTOKOLL 2654: SCRAPHEAP

### Alburton Wonrocks Scrapheap-Chronik

Die Sektionsleiter griffen zu ihren Waffen, aber Tetrarch Ava war schneller. Kaum kamen die Angreifer unter wütendem Geschrei und mit erhobenen Waffen in den Konferenzraum gestürzt, schon stürmte er vor. Er entwarfnete den ersten im Handumdrehen und seine Sicherheitsleute kümmerten sich um die anderen. Niemand trug auch nur einen Kratzer davon.

Aber das konnte die wütenden Demonstranten im Rest von Scrapheap nicht aufhalten. Das Kollektiv stand kurz vor dem Aufstand. Es fehlte nur der letzte Funke.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **35** und platziere sie auf einer Besatzungstafel deiner Wahl. Der Effekt dieser Einmaligen Entdeckung wirkt nur auf das Besatzungsmitglied, auf dessen Besatzungstafel sich diese Entdeckung befindet.
- Lies **Protokoll 2658**.

## PROTOKOLL 2655:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Chronik: Alburton Wonrock

Eines der Missionsmitglieder hatte eine Armbanduhr dabei. Eine ganz normale, einfache, batteriebetriebene Armbanduhr, ganz offen, und vielleicht hatte der letumische Gastgeber sie darum nie beachtet.

In Wirklichkeit war diese Armbanduhr ein Tracker. Er zeigte den Standort des Einsatzteams und der feindlichen Patrouillen.

Als die Uhr eine Eilmeldung anzeigte, musste die Diplomatin handeln.

„Es ist an der Zeit, meine lieben Erdling-Freunde, den legendären Tod der Krieger hier zu ehren“, sagte sie. „Das tun wir, indem wir die Gesichter zur Arena wenden und ein Gebet flüstern! Dann folgt eine Minute der Stille. All Ihre Leute sollten sich anschließen, selbst in entfernten Gegenden.“

Es funktionierte. Wie viele alberne Ideen.

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Lege die SZ-Karte (*Patrouille*) von der Planetenkarte ab.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2656: SCRAPHEAP

### Chronik: Alburton Wonrock

Der Moment, in dem Botschafter Bayford mit einem schicken Anzug und einer selbstzufriedenen Miene aus dem Shuttle trat, war das offizielle Ende einer Ära. In Begleitung seiner Elitesoldaten trat er vor, um unsere Tetrarchen zu begrüßen. Er neigte den Kopf vor ihnen, aber wir alle wussten, dass seine vorgebliche Höflichkeit nur Fassade war.

Seine Augen glühten. Bayford wusste, dass er gewonnen hatte. Er hatte uns, diese renitente Bande von Weltraumüberlebenden, in die Knie gezwungen.

Die Tetrarchen waren drauf und dran, ein demütigendes Abkommen zu unterzeichnen, das unsere Unabhängigkeit offiziell beendete.

Wir wurden zu einer Kolonie. Ich konnte die unsichtbare Kette um meinen Hals förmlich spüren und wie jemand mit eiserner Faust daran zerrte.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Ihre Bedingungen annehmen. Wir dürfen die Bewohner von Scrapheap nicht weiter in Gefahr bringen:** Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2907**.
- » **Es ein letztes Mal mit Verhandlungen versuchen:** Lies **Protokoll 2651**.

## PROTOKOLL 2657: GESCHICHTE

Zum Glück war nicht alles trost- und aussichtslos. Die Erde verpflichtete sich, Scrapheap zu schützen, sicherte sich aber das Vorkaufsrecht auf unsere Ressourcen und Technik. Außerdem gaben die Erde und wir uns gegenseitig Zugriff auf unsere Datenbanken, um unseren Fortschritt zu beschleunigen.

Lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2658: SCRAPHEAP

### Chronik: Alburton Wonrock

Die Armee der Kriegstreiber wuchs, und die Gänge von Scrapheap hallten von ihrem wütenden Gebrüll wider. Manche Besatzungsmitglieder, die ihre Gefühle nicht im Zaum halten konnten, tobten sich in Akten der Gewalt aus. Die Situation geriet rasch außer Kontrolle.

- Platziere die Bedrohungskarte „Wütender Mob“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere 1 *Wütender Mob* in Sektor **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7** (verwende Besatzungsmodelle aus dem Hauptspiel ohne Standfußring. Du kannst dazu eine beliebige Sektion verwenden.)
- Platziere die Außenteam-Besatzungsmitglieder und  in Sektor **2**.
- Finde Missionskarte **M36** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Erhalte 4 Vorräte. Setze den Vorräte-Track auf der Planetenkarte auf **4**.
- Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 2985** markiert ist, erhalte 2 zusätzliche Vorräte und ersetze das SZ in Sektor **3** durch Karte **P321**.
- Wenn Karte **E45** oder **E49** (*Abwehrsystem*) neben einer Besatzungstafel ist, lies **Protokoll 2648**. Anderenfalls starte eine Planetenerkundung.

## PROTOKOLL 2659:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Aufzeichnung: Tetrarchengipfel**

[Trache'i]: Erklären Sie mir das noch einmal.

[Tohn]: Was gibt es da zu erklären? Sie haben uns durchschaut und ihnen ist klargeworden, dass wir keine Erdlinge sind, sondern ein Weltraumkollektiv! Daraufhin haben sie einfach auf den Lander geschossen, der im Begriff war, ihren sumpfigen Planeten zu verlassen!

[Tamara]: Wir haben ohnehin viel zu lange Zeit geschunden. Die Letumier fürchten die Erdlinge, nicht uns. Sie hätten noch oder so irgendwann gemerkt, dass wir keine sind.

[Tohn]: Wir haben soeben einen mächtigen Feind gewonnen!

[Ava]: Aber wir haben außerdem mächtige Verbündete, hervorragende Technik und eine entschlossene Besatzung. Die Letumier sind nicht leicht zu besiegen, aber man kann ihnen leicht Angst machen. Und wir werden ihnen Angst machen, das verspreche ich Ihnen.

[Trache'i]: Also Krieg.

[Tamara]: Krieg.

[Ava]: Krieg.

[Tohn]: Oh, ich hasse das Universum. Ich hasse das alles.

- Nimm Karte **Y31** (Schattensektor) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm Karte **S10** (Krieg gegen die Letumier) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lege Missionskarte **M20** und Missionskarte **M21** ab.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2660: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Kommunikation: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Es gibt einen alucinorischen Mythos. Etwas, wonach sie alle streben, aber niemand weiß, wie es wirklich aussieht.

[Besatzungsmitglied 1]: Ich sehe ein paar integrierte Schaltkreise? Ich glaube nicht, dass es das ist, wonach die Alucinorier streben. Unsere Wissenschaftler dagegen werden vor Dankbarkeit in Tränen ausbrechen!

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2661:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

[Letumier]: Was machen Sie da?

[Oberste Gesandte]: Wir wollen nur näher an den Sumpffelsen herangehen und ihn untersuchen. Meine Leute nehmen nur Bodenproben.

[Letumier]: Warum?

[Oberste Gesandte]: Um die Schönheit und Bedeutung des Ortes voll zu erfassen. Ich wünschte, wir könnten unsere Scanner einsetzen ...

[Letumier]: Nein.

[Oberste Gesandte]: Natürlich.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Erhalte Einmalige Entdeckung **31**.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2766**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2662: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Tetrarchen waren sprachlos. Doch sie waren gar nicht das Ziel des unerwarteten Angriffs. Die Angreifer brüllten ein paar Anti-Erde-Parolen und stürzten sich auf Botschafter Bayford, der mit offenem Mund da stand.

Ava war der erste Tetrarch, der reagierte. Sein militärischer Instinkt setzte ein und er stürzte instinktiv vor, um die Pläne der Angreifer zunichte zu machen. Er konnte sie nicht aufhalten, fing aber die Kugel ab, die für den Botschafter bestimmt gewesen war.

Die Sicherheitsleute reagierten den Bruchteil einer Sekunde später und entwaffneten die Angreifer gekonnt. Der Botschafter war in Sicherheit, aber für Ava, der in einer Lache seines eigenen Blutes lag, war es zu spät.

Es war auch zu spät, die Situation noch zu beruhigen, denn in ganz Scrapheap sammelten sich bereits Gruppen von Protestierenden, und die Stimmung wurde aggressiv, ja, sogar kriegsähnlich.

Markiere Kästchen **L** in **Protokoll 2985**, ohne das Protokoll anzuwenden.

Lies **Protokoll 2658**.

## PROTOKOLL 2663:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

[Gesandter 1]: Da wären wir also. Im Herzen der Dunkelheit selbst.

[Oberste Gesandte]: Nebelige Sümpfe, soweit man blicken kann.

[Gesandter 1]: Ich drücke die Daumen für unser ...

[Oberste Gesandte]: PSSST. Das ET wird schon klarkommen. Seine Aufgabe ist es, Brutbecken zu finden und die Bestie zu fangen, was auch immer das ist. Ein Monster oder ein Ältester, wer weiß, aber definitiv eine Chance, die uns einen Vorteil verschaffen würde. Unsere Aufgabe ist es, Zeit zu schinden.

[Gesandter 2]: Und wo ist unser Gastgeber?

[Oberste Gesandte]: Er beobachtet uns sicher aus dem Nebel. Verhalten Sie sich unauffällig.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **16–17** (*Herz der Dunkelheit*).
- Entferne Landungskarte **L08** aus dem Spiel.
- Platziere den Lander-Aufsteller in Sektor **5**.
- Finde die Missionskarten **M20** und **M21** und platziere sie in den Missionsplätzen neben der Planetenkarte. Überprüfe Missionskarte **M20** – das ist der Verhandlungszähler. Wenn du den Verhandlungszähler um 1 verringern musst, bewege den Marker in den Platz eine Nummer kleiner. Wenn er 0 erreicht, enden die Verhandlungen.
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K15**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K16**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Wähle 1 Besatzungsmitglied – es steht für das Einsatzteam, das dafür verantwortlich ist, für die Verhandlungen einen Vorteil zu verschaffen. Dieses Besatzungsmitglied wird gründlich auf ,  und  geprüft.
- Platziere das Besatzungsmitglied deiner Wahl in Sektor **1**.
- Erhalte Einmalige Entdeckung **33** und platziere sie auf der Besatzungstafel des Einsatzteams. **Lies diese Einmalige Entdeckung sofort**. Sie wirkt nur auf das Besatzungsmitglied des Einsatzteams.
- Die Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“ steht für den aktuellen Level der Aufmerksamkeit des Feindes in Bezug auf deine Pläne. Abhängig von deinen Aktionen kann sich diese Aufmerksamkeit erhöhen, somit auch die feindliche Patrouillenstärke steigern und im Endeffekt deine Mission zum Scheitern bringen.
- Platziere alle anderen Besatzungsmitglieder in Sektor **5**.
- Platziere Karte **P244** in Sektor **2**.
- Wenn Kästchen **A** oder Kästchen **B** in **Protokoll 2980** markiert ist, ersetze die aktuelle Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“ durch Karte **G08**. Platziere Karte **P259** in Sektor **3**. Stelle dann den Verhandlungszähler ein – platziere einen Marker in Platz:
  - „**4**“ für 2 Besatzungsmitglieder.
  - „**3**“ für 3 Besatzungsmitglieder.
  - „**2**“ für 4 Besatzungsmitglieder.
- Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 2980** markiert ist, platziere Karte **P258** in Sektor **3**. Stelle dann den Verhandlungszähler ein – platziere einen Marker in Platz:
  - „**5**“ für 2 Besatzungsmitglieder.
  - „**4**“ für 3 Besatzungsmitglieder.
  - „**3**“ für 4 Besatzungsmitglieder.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **31** und erhöhe den Verhandlungszähler für jede Einmalige Entdeckung unten um 1:
  - **09** (Radioaktiver Abfall).
  - **10** (Konservierte Zygoten).
  - **11** (Kampfdrohne).
  - **12** (Plasmapule).
- Teile die Ausrüstung auf. Denk daran, dass du bei dieser Mission keine Missionsausrüstung mitnehmen kannst.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2664: GESCHICHTE

Die erste und bedeutendste Änderung bestand darin, dass der Botschafter dem Tetrarchenrat beitrug, der von diesem Tag die „Führung der Fünf“ genannt wurde. Die Änderung ermöglichte die nächste Stufe der Vereinbarung, die der Erde offiziell den Schutz von Scrapheap übertrug. Als Gegenleistung sicherte diese sich das Vorkaufsrecht auf unsere Ressourcen und Techniken. Außerdem gewährten wir uns gegenseitig Zugriff auf unsere Datenbanken, um unseren gemeinsamen Fortschritt zu beschleunigen.

Lies **Protokoll 2653**.

## PROTOKOLL 2665: SCRAPHEAP

**Diplomatische Machtprobe:** Erzeuge einen Diplomatische-Macht-Pool:

- Erhalte 1 Marker, wenn Kästchen **O** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Du darfst bis zu 6 Besatzungsmitglieder aus der verfügbaren Besetzung der Sektionen auswählen.  
Erhalte für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl aus der Sicherheitssektion 1 Marker.  
Erhalte für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl mit einer -Wandlungsfähigkeit 1 Marker.  
Wirf für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl einen **W10**, prüfe das Ergebnis und wende es an:  
**0–5:** Platziere dieses Besatzungsmitglied in „Rastende Besetzung“.  
**6–9:** Verräter! Entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.
- Würfle mit beliebig vielen Sektionswürfeln (aus einer beliebigen Sektion).

Du darfst beliebig oft 1 Entdeckung aus „Gesammelte Entdeckungen“ oder 1  ablegen, um 1  neu zu werfen.  
Erhalte für jedes gewürfelte , - oder -Symbol 1 Marker.  
Lege für jeden gewürfelten  1 Marker ab.  
Entferne alle gewürfelten Würfel aus dem Spiel.

Wenn du mindestens 6 Marker im Diplomatische-Macht-Pool hast, lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2654**.

Anderenfalls erhält jedes Besatzungsmitglied eine Verletzung „Verwundet“, lege dann alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2662**.

## PROTOKOLL 2666:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

\*\*\* **Keuchen** \*\*\*

Schrecklicher Ort, einfach schrecklich. Ich habe ja schon einige Sümpfe gesehen, aber das hier ... Die Insekten beißen sich noch durch meinen Kampfpanzer ...

\*\*\* **Pause** \*\*\*

Verdammt. Letumier.

\*\*\* **Flüsternd** \*\*\*

Sie sind zu viert, höchstens fünfzig Schritte weit weg. Es klart auf, ich sehe sie deutlich. Sie haben primitive, aber sicher effektive Handfeuerwaffen und bewegen sich mit natürlicher Anmut. Geborene Schlächter.

Ich bleibe verborgen. Sie sehen mich nicht.

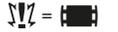
Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Führe den folgenden Würfelwurf aus:**

 **GEGEN DIE PATROUILLE KÄMPFEN**  
 = 

 |  | Lies **Protokoll 2642**. |  |  
 |  | Lies **Protokoll 2601**. | 

- » **Führe den folgenden Würfelwurf aus:**

 **AN DER PATROUILLE VORBEISCHLEICHEN**  
 = 

 +  +  |  | Lies **Protokoll 2670**. |  |  
 | 

- » **Verborgen bleiben:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2667: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie sich den Rumpf an – er ist vom Myzel überwuchert.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das sind wirklich interessante Formen und Spiralen! Sie wirken fast wie beabsichtigte Muster.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Als hätte der Planet uns etwas zu sagen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Zeichnen wir sie auf und sammeln wir Proben. Es ist die Aufgabe der Wissenschaft, dieses Phänomen zu erklären, nicht unsere.

Nimm Karte **27** (*Myzelproben*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2668: SCHIFFSBUCH

**Chronik: Alburd Wonrock**

Scrapheap ist offiziell überbelegt. Es gibt kaum Platz für alle, die Teil des Kollektivs werden wollen, was zu Spannungen führt.

Und die Gerüchte von der Erde machen alles nur noch schlimmer. Wir wissen nur, dass ihre Flotte zu Verhandlungen kommt. Aber was es zu verhandeln gibt, wissen wir nicht. Es sind schwierige Zeiten.

Senke die Moral im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite **3**) und bewege 2 verfügbare Besatzungsmitglieder zu „Rastende Besetzung“.

## PROTOKOLL 2669: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Scrapheap-Korridor**

[**Scrapheaper 1**]: Haben Sie schon die Nachrichten gehört?

[**Scrapheaper 2**]: Nein. Was ist denn passiert?

[**Scrapheaper 1**]: Ein paar Leute sind verrückt geworden! Richtig verrückt!

[**Scrapheaper 2**]: Und?

[**Scrapheaper 1**]: Sie sind in den Konferenzsaal gestürmt, um diesen Erdling-Abschaum umzubringen! Der sich Botschafter nennt!

[**Scrapheaper 2**]: Und?

[**Scrapheaper 1**]: Ich weiß nicht! Es wurden Schüsse abgefeuert! Das Sicherheitspersonal hat den Gang abgesperrt!

[**Scrapheaper 2**]: Ich hoffe, unsere Leute bringen den Dreckskerl um!

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Ava springt auf, um den Botschafter zu verteidigen. Sich dem Tetrarchen anschließen:** Lies **Protokoll 2665**.
- » **Ava springt auf, um den Botschafter zu verteidigen. Zurückbleiben, du willst keine Einigkeit mit der Erde zeigen:** Lies **Protokoll 2662**.

## PROTOKOLL 2670:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

Ich konnte mich irgendwie an den Reptilien vorbeischieben, sie haben mich nicht entdeckt. Vielleicht sind sie sich zu sicher geworden oder so.

Jedenfalls, schönen Gruß an Tetrarch Ava. Als er noch Ausbilder bei der Sicherheit war, habe ich viel von ihm gelernt.

Ich gehe weiter. Ende.

Platziere die SZ-Karte (*Patrouille*) aus diesem Sektor auf allen Karten in einem verbundenen Sektor deiner Wahl.

## PROTOKOLL 2671: STERNKARTE

**Objektanalyse: Deadly Memento**

Wir haben die Trümmer eingesammelt, welche die Zerstörung von Deadly Memento überstanden haben, und fanden dabei ein Gerät, das offenbar zum Versprühen von Flüssigkeiten diente. Es stammt nicht von den Erbauern. Wir nehmen an, dass es den Feinden gehörte und sie damit die Explosion von Deadly Memento beschleunigen wollten.

Nimm Karte **18** (*Korrosiver Zerstäuber*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

# PROTOKOLL 2672:

## HERZ DER DUNKELHEIT

Live-Feed: Sabotagemission

\*\*\* Keuchen \*\*\*

Schrecklicher Ort, einfach schrecklich. Ich habe ja schon einige Sümpfe gesehen, aber das hier ... Die Insekten beißen sich noch durch meinen Kampfpanzer ...

\*\*\* Pause \*\*\*

Verdammt. Letumier.

\*\*\* Flüsternd \*\*\*

Sie sind zu viert, höchstens fünfzig Schritte weit weg. Es klart auf, ich sehe sie deutlich. Sie haben primitive, aber sicher effektive Handfeuerwaffen und bewegen sich mit natürlicher Anmut. Geborene Schlächter.

Ich bleibe verborgen. Sie sehen mich nicht.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

» Führe den folgenden Würfelwurf aus:

**GEGEN DIE PATROUILLE KÄMPFEN** =

| Lies Protokoll 2642.

| | Lies Protokoll 2601.

» Führe den folgenden Würfelwurf aus:

**AN DER PATROUILLE VORBEISCHLEICHEN** =

| Lies Protokoll 2670.

| |

» **Verborgen bleiben:** Dieses Protokoll endet.

# PROTOKOLL 2673: EISRING-STATION

Kommunikation: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir kehren zum Lander zurück, um zu einem anderen Teil des Eisrings zu fliegen.

[**CAPCOM**]: Verstanden. Viel Glück, Außenteam.

Jedes Besatzungsmitglied in deinem Sektor kann jetzt beschließen, sich dir anzuschließen.

Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an (die Effekte betreffen nur dich und die Besatzungsmitglieder, die sich dir angeschlossen haben). Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, fahre stattdessen mit dem Evakuierungsprotokoll fort.

	<b>Eissplitter</b>	Wenn <b>mindestens 3 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied  .
	<b>Gravitationsanziehung</b>	Wenn <b>mindestens 2 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied .
	<b>Plötzliche Erschütterungen</b>	Wenn <b>mindestens 3 ist</b> , passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> wähle einen dieser Effekte: » Verliere 1 Vorrat. » Jedes Besatzungsmitglied wirft .
	<b>Direkter Treffer</b>	Wähle eines: » Verliere 1 Vorrat. » Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Platziere dann dein Besatzungsmitglied, den Lander-Aufsteller, eine beliebige Anzahl Begleiter aus deinem Sektor und jedes andere Besatzungsmitglied, das sich dir angeschlossen hat, in den -Sektor deiner Wahl.

# PROTOKOLL 2674:

## HERZ DER DUNKELHEIT

Aufzeichnung: Tetrarchengipfel

[**Tohn McMuts**]: Senden wir wirklich eine diplomatische Mission zu diesen Letumiern?

[**Tamara Woon**]: Was ist los, Tohn? Sie sind doch sonst immer für Friedensgespräche.

[**Tohn McMuts**]: Stimmt, Tamara, aber ... diese Letumier sind Monster, wissen Sie? Mit einer so gewalttätigen Nation kann ich mir keine Friedensgespräche vorstellen!

[**Ava**]: Ich mir auch nicht. Aber sie fürchten uns.

[**Trache'i**]: Nein, das tun sie nicht.

[**Ava**]: Also gut, Trache'i, vielleicht ist es keine Furcht. Vielleicht sind es Vorbehalte. Vielleicht unverdient ...

[**Trache'i**]: Ich war noch nicht fertig. Sie fürchten uns nicht. Sie fürchten die Erdlinge.

[**Tamara**]: Was? Das ergibt doch keinen Sinn.

[**Trache'i**]: Und ob, Tamara. Sie wissen nicht mehr von uns als wir von ihnen. Sie haben nur die Journeyer und unsere Lander gesehen, alle auf der Erde entworfen. Sie haben sie erkannt und aus irgendeinem Grund beschlossen zurückzufallen.

[**Tamara**]: Da könnte was dran sein.

[**Tohn**]: Dann sollten wir vielleicht nur Erdlinge als Gesandte auswählen. Das könnte ein Vorteil für uns sein.

[**Tamara**]: Stimmt.

[**Ava**]: Aber wir brauchen noch weitere Vorteile. Wir haben einen Maulwurf auf dem Planeten: Uma. Und Informationen über ein Wesen, das „die Bestie“ genannt wird - ein Schwachpunkt, den wir ausnutzen können. Wir schicken einen unserer Soldaten mit den Gesandten, aber auf einer separaten Geheimmission. Und ich weiß genau, welche Befehle zu erteilen sind.

Wenn Kästchen **B** oder Kästchen **C** in **Protokoll 2980** markiert sind, lies **Protokoll 2694**. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Unser erster Scan war korrekt, der Planet ist von Kriegsschiffen und Militärsatelliten umgeben, von den Kampfschiffen ganz zu schweigen. Die alle haben uns durchgelassen, einfach durch, und ... (Roter-Alarm-Sirene) Festhalten! Wir haben die Atmosphäre erreicht!

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2663**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Weltraummüll</b>	Jedes Besatzungsmitglied 8 . Wird durch  verringert.
	<b>Geschoss auf Abwegen</b>	Wenn <b>oder</b> <b>mindestens 6 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft .
	<b>Vulkanasche</b>	Wenn <b>mindestens 6 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied . <b>Anderenfalls</b> wähle einen dieser Effekte: » Jedes Besatzungsmitglied wirft . » Bewege den Marker 2 Felder nach links.
	<b>Harte Winde</b>	Wenn <b>mindestens 6 ist</b> , passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied .

## PROTOKOLL 2675: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Ich studiere Lebensformen im unterirdischen Fluss. Das Unterwasserleben wirkt seltsam passiv, ganz ohne Lebenswillen. Und vermutlich ist es mit Sporen infiziert.

Stecke Karte **26** (*Hochreproduktiver Fisch*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2676: GESCHICHTE

Mit der Verhaftung begannen schlechte Zeiten für Scrapheap. Die Erde hatte sich zwar verpflichtet, sie zu beschützen, behielt sich jedoch auch vor, ihre Verteidigung zu koordinieren. Beide Seiten kamen überein, ihr technisches Wissen miteinander zu teilen, aber Scrapheap, der Erde in dieser Hinsicht anscheinend unterlegen, wurde gezwungen, Steuern zu entrichten.

Lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2677: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Letzte Ansprache von Botschafter Thomas Bayford**

Verehrte Tetrarchen,

vielen Dank für Ihre Ansichten. Meine Kollegen auf der Erde und ich haben sie ausführlich besprochen und sind zum Schluss gekommen, unser anfängliches Angebot unverändert zu lassen. Wir müssen die Welt vor der universellen Phasenverschiebung retten und daher den Orden der Erbauer ins Spiel bringen. Ihnen bleibt keine Wahl, als das Abkommen zu unterzeichnen.

Lies **Protokoll 2669**.

## PROTOKOLL 2678:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

\*\*\* **Keuchen** \*\*\*

Schrecklicher Ort, einfach schrecklich. Ich habe ja schon einige Sümpfe gesehen, aber das hier ... Die Insekten beißen sich noch durch meinen Kampfpanzer ...

\*\*\* **Pause** \*\*\*

Verdammt. Letumier.

\*\*\* **Flüsternd** \*\*\*

Sie sind zu viert, höchstens fünfzig Schritte weit weg. Es klart auf, ich sehe sie deutlich. Sie haben primitive, aber sicher effektive Handfeuerwaffen und bewegen sich mit natürlicher Anmut. Geborene Schlächter.

Ich bleibe verborgen. Sie sehen mich nicht.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

» **Führe den folgenden Würfelwurf aus:**

 **GEGEN DIE PATROUILLE KÄMPFEN**  
 = 

	Lies <b>Protokoll 2642</b> .
	Lies <b>Protokoll 2601</b> .

» **Führe den folgenden Würfelwurf aus:**

 **AN DER PATROUILLE VORBEISCHLEICHEN**  
 = 

	Lies <b>Protokoll 2670</b> .
	

» **Verborgen bleiben:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2679: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Zweite Ansprache von Botschafter Thomas Bayford**

Verehrte Tetrarchen,

vielen Dank für Ihre ausgewogene Antwort. Ich habe sie mit meinen irdischen Kollegen besprochen, und wir sind bereit, Ihnen einen weiteren Vorschlag zu unterbreiten.

Ihre Hartnäckigkeit ist beeindruckend, und es wäre mir eine große Ehre, Ihrem Rat beizutreten, um Scrapheap mitzuregieren – mit einem Vetorecht gegen jede Entscheidung, die schädlich für die Erde ist. Scrapheap wird uns lieb und teuer bleiben, daher bieten wir militärischen Schutz, behalten uns jedoch die Befehlsgewalt vor. Erde und Scrapheap teilen ihr technisches Wissen, aber dieses Arrangement begünstigt Scrapheap, also wird die Erde mit einer Steuer auf die Kolonien von Scrapheap für den Verlust kompensiert.

Was die Diversität der Völker betrifft, so unterstützen wir diese vollauf. Damit sie handhabbar bleibt, wird jedem Volk ein eigener Bezirk auf Scrapheap zugewiesen.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **34** und platziere sie auf einer Besatzungstafel deiner Wahl. Der Effekt dieser Einmaligen Entdeckung wirkt nur auf das Besatzungsmitglied, auf dessen Besatzungstafel sich diese Entdeckung befindet.
- Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2536**, ohne das Protokoll anzuwenden.
- Lies **Protokoll 2669**.

## PROTOKOLL 2680: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

- Nichts passiert.
- Lies **Protokoll 2668**.
- Entferne Situationskarte **S16** aus dem Spiel. Lies **Protokoll 2643**.

## PROTOKOLL 2681: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Zweite Ansprache von Botschafter Thomas Bayford**

Verehrte Tetrarchen,

vielen Dank für Ihre ausgewogene Antwort. Ich habe sie mit meinen irdischen Kollegen besprochen, und wir sind bereit, Ihnen einen weiteren Vorschlag zu unterbreiten.

Ihre Hartnäckigkeit ist beeindruckend, und es wäre mir eine große Ehre, Ihrem Rat beizutreten, um als Repräsentant der verbündeten Erde Scrapheap mitzuregieren. Wir respektieren Ihre Neutralität und beschützen Scrapheap vor Bedrohungen aus dem All, solange wir das Vorzugskaufrecht auf Ihre Ressourcen und Techniken behalten. Ihre und unsere Sektionen teilen ihre Datenbanken, um die Entwicklung zu beschleunigen.

Hinsichtlich der sensiblen Angelegenheit der Trennung von Völkern versichern wir Ihnen, dass es zu einem Übersetzungsfehler gekommen sein muss. Auch die Erde ist eine multikulturelle Gesellschaft, und es war nie unsere Absicht, Konflikten oder Teilungen Vorschub zu leisten. Wir begrüßen jeden nichtmenschlichen Einwohner von Scrapheap, der bleibt und seine Arbeit nach eigenen Wünschen einbringt.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **34** und platziere sie auf einer Besatzungstafel deiner Wahl. Der Effekt dieser Einmaligen Entdeckung wirkt nur auf das Besatzungsmitglied, auf dessen Besatzungstafel sich diese Entdeckung befindet.
- Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2536**, ohne das Protokoll anzuwenden.
- Lies **Protokoll 2669**.

## PROTOKOLL 2682:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wende die erste gültige Option an:

- Wenn sich ein Besatzungsmitglied im Sektor mit der (*Patrouille*)-SZ-Karte befindet, platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.
- Wenn dieses SZ sich in Sektor **1** befindet, platziere es auf allen Karten in Sektor **2**.
- Wenn dieses SZ sich in Sektor **2** befindet, platziere es auf allen Karten in Sektor **3**.
- Wenn dieses SZ sich in Sektor **3** befindet, platziere es auf allen Karten in Sektor **1**.

## PROTOKOLL 2683: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburt Wonrock**

Kriege werden nicht immer durch Soldaten und Waffen entschieden. Der Konflikt mit der Erde wurde durch unser brillantes Team von Kommunikationstechnikern gewonnen.

Während unserer Anstrengungen, die Journeyer zu verteidigen, kämpften unsere Techniker mit den Fehlfunktionen des Schwarzen Ritters.

Mir fehlt das technische Wissen, um zu beschreiben, was genau passiert ist. Ich weiß nur, dass der Emitter unseres Schwarzen Ritters in einem Moment noch durch eine mächtige unbekannte Quelle gestört wurde, im nächsten nicht mehr. Unser Signal erreichte bald die Erde.

Was später geschah, machte die Tetrarchen sprachlos. Die Offiziellen der Erde sagten ohne Umschweife, dass Botschafter Bayford zu weit gegangen war. Seine Vorgaben ließen keine Freiheiten wie Kriege gegen unabhängige Kollektive zu. Sie beriefen ihn sofort ab, um ihn vor Gericht zu stellen, und versprachen, die Gespräche mit uns so schnell wie möglich fortzusetzen. Besonders faszinierend: Sie baten um Entschuldigung.

Es war wirklich überraschend „unirdisch“, doch niemand protestierte.

Wir gewannen viel Zeit.

Markiere Kästchen **K** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2907**.

## PROTOKOLL 2684: GESCHICHTE

Die Erde verpflichtete sich, Scrapheap zu beschützen, behielt sich jedoch auch vor, die Verteidigung zu koordinieren. Beide Seiten kamen überein, ihr technisches Wissen miteinander zu teilen, aber Scrapheap, der Erde in dieser Hinsicht anscheinend unterlegen, wurde gezwungen, Steuern zu entrichten. Am schlimmsten war jedoch der Umstand, dass Bayford seitdem ein Veto gegen die meisten unserer Entscheidungen einlegen konnte.

Lies **Protokoll 2653**.

## PROTOKOLL 2690: SCRAPHEAP

**Diplomatische Machtprobe:** Erzeuge einen Diplomatische-Macht-Pool:

- Erhalte 1 Marker, wenn Kästchen **B** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 1 Marker, wenn Kästchen **C** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 1 Marker, wenn Kästchen **D** in **Protokoll 2985** markiert ist.
- Erhalte 1 Marker, wenn du Karte **B21** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast.
- Du darfst bis zu 6 Besatzungsmitglieder aus der Verfügbaren Besetzung der Sektionen auswählen. Erhalte 1 Marker für jedes ausgewählte Besatzungsmitglied, das Alucinorier, Omnimodier oder Pumilionier ist. Wirf für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl einen **W10**, prüfe das Ergebnis und wende es an:  
**0–5:** Platziere dieses Besatzungsmitglied in „Rastende Besetzung“.  
**6–9:** Verräter! Entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.
- Würfle mit beliebig vielen Sektionswürfeln (aus einer beliebigen Sektion). Du darfst 1 Entdeckung aus „Gesammelte Entdeckungen“ oder 1  ablegen, um 1  neu zu werfen (beliebig oft). Erhalte für jedes gewürfelte , ,  oder -Symbol 1 Marker. Lege für jeden gewürfelten  1 Marker ab. Entferne alle gewürfelten Würfel aus dem Spiel. Zähle die Marker im Diplomatische-Macht-Pool:
- Höchstens 4 Marker: Jedes Besatzungsmitglied 3 . Entferne dann alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool und lies **Protokoll 2677**.
- 5–7 Marker: Lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2679**.
- Mindestens 8 Marker: Lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2681**.

## PROTOKOLL 2691:

### HERZ DER DUNKELHEIT

- Wenn du Karte **B02** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, erneuere 1 .
- Wenn du Karte **B11** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, erneuere 1 .
- Wenn sich Karte **P250** (Der Sumpffelsen) in Sektor **4** befindet, lies **Protokoll 2697**.

Anderenfalls lies weiter:

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Den Repräsentanten bitten, euch an einen wichtigen Ort zu führen:** Platziere Karte **P250** auf allen Karten in diesem Sektor.
- » **Über die Umgebung sprechen:** Erhalte 1 Hinweis beliebiger Art.

## PROTOKOLL 2692: SCHIFFSBUCH

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

- Erhalte 1 Befehlsplättchen.
- Erhalte 1 Befehlsplättchen. Entferne Situationskarte **S08** aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 2693: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Ich glaube, dass Botschafter Bayford uns eine Chance gegeben hat, den Konflikt selbst zu lösen. Sie haben unsere Rebellenlander kommen sehen, aber erst angegriffen, als klar war, dass wir sie nicht aufhalten.

Ihr Sperrfeuer war langsam, aber scheußlich präzise. Im Nu gab es die abtrünnigen Lander nicht mehr, und der Kreuzer zielte auf Scrapheap. Mit diversen Geschützen. Es war eine stumme Machtdemonstration – und die Aufforderung, uns nicht zu rühren. Die Erde hatte die Initiative übernommen.

Bald verließen ihre Landefahrzeuge den Kreuzer und dockten auf Scrapheap an. Ihre Eliteraumtruppen betraten unsere Station, um die Rebellen zu erledigen.

Ich war von ihrer kalten Effizienz beeindruckt. Kurz danach unterzeichneten wir mit hängenden Köpfen das Abkommen, das Botschafter Bayford vorgelegt hatte. Scrapheap war nicht mehr frei.

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2985** und lies **Protokoll 2907**.

## PROTOKOLL 2694:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Unsere Mission hatte die Journeyer kaum verlassen, da wurde die militärische Macht der Letumier schon offenkundig. Der Orbit ihrer Heimatwelt war rappellvoll mit Raumschiffen und –stationen, die meisten davon bis an die Metallzähne bewaffnet. Sie feuerten nicht, aber die Diplomaten fühlten sich beobachtet, als sie sich der Landestelle näherten.

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2663**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt **2**.

	<b>Weltraummüll</b>	Wenn  mindestens <b>3</b> ist, jedes Besatzungsmitglied  . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied  .
	<b>Geschoss auf Abwegen</b>	Wenn  mindestens <b>4</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> bewege den Marker um 2 Felder nach links.
	<b>Vulkanasche</b>	Wenn  mindestens <b>4</b> ist, jedes Besatzungsmitglied  . <b>Anderenfalls</b> wähle einen dieser Effekte: » Jedes Besatzungsmitglied 5  . Wird durch  verringert. » Jedes Besatzungsmitglied wirft  .
	<b>Harte Winde</b>	Wenn  mindestens <b>4</b> ist: Jedes Besatzungsmitglied  . <b>Anderenfalls</b> verliere 2 Vorräte.

## PROTOKOLL 2695: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[**Tamara**]: Hören Sie, dieser Bayford hat keine Ahnung, dass Scrapheap ohne unsere Vielvölker-Identität nicht so lange durchgehalten hätte. Unsere Diversität ist unsere Stärke,

genau wie unsere Gleichwertigkeit. Die Homogenität der Erde ist ganz und gar kein Vorteil und hat ihnen bestimmt nicht geholfen, an die Technik der Erbauer zu kommen! Er sollte das von mir als Erdling hören. Je schneller er sich damit abfindet, desto besser.

[Ava]: Stimmt alles, aber das Argument wird nicht ausreichen. Wir könnten unseren Krieg gegen die Letumier und all unsere Allianzen erwähnen. Sie sind alle von solidem Wert, aber wird ein Erdling sie verstehen?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Tamara beipflichten und deine Argumente nutzen, um einen diplomatischen Vorteil zu erzielen:** Lies **Protokoll 2690**.
- » **So lässt sich nichts gewinnen. Lieber mit den Gesprächen fortfahren:** Lies **Protokoll 2677**.

## PROTOKOLL 2696: STERNKARTE

### Attas Forschungsnotizen

Wie gut, dass die Sektionsleiter beschlossen haben, Everquake erneut zu untersuchen. Bestimmt sind uns beim ersten Mal jede Menge Geheimnisse entgangen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Vulpes Palus' Lager untersuchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 03 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2638** zu lesen.
- » **Höhle mit beunruhigendem Kristall finden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 06 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2640** zu lesen.
- » **Accidianernest finden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 17 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2646** zu lesen.
- » **Kolonie erweitern (nur, wenn du Karte N07 nicht im Kolonien-Kartenbehälter (Schiffsbuch, Seite 7) hast):** Lege 1  und 2  ab, um Karte **N07 (Everquake)** aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag zu stecken. Dieses Protokoll endet.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2697:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Feed: Diplomatische Mission

[Oberste Gesandte]: Was ist das für ein Ort?

[Letumier]: Sumpf. Felsen.

[Oberste Gesandte]: Sumpffelsen. Ich sehe, dass er etliche Darstellungen trägt. Gewiss wichtige Momente aus Ihrer Geschichte.

[Letumier]: Ja.

[Oberste Gesandte]: Erzählen Sie uns etwas darüber.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Repräsentanten überzeugen, etwas über den Monolithen zu erzählen:** Lege 1 Entdeckung ab oder alle Besatzungsmitglieder in den Sektoren **4, 5, 6 und 7**  um **Protokoll 2704** zu lesen.
- » **Zum Dammweg zurückkehren:** Lege Karte **P250** aus Sektor **4** ab.
- » **Über die Umgebung sprechen:** Erhalte 1 Hinweis beliebiger Art.

## PROTOKOLL 2699:

### HERZ DER DUNKELHEIT

#### Live-Feed: Diplomatische Mission

[Oberste Gesandte]: Sie brauchen sich nicht zu fürchten.

[Letumier]: Wir fürchten uns nicht.

[Oberste Gesandte]: Oder gekränkt zu sein.

[Letumier]: Sie brauchen mir nicht zu sagen, was ich fühlen soll.

[Oberste Gesandte]: Ja, aber lassen Sie mich erklären, was wir vorhaben: Wir werden nur unsere Scanner beim Sumpffelsen platzieren, um ihn zu analysieren und Ihre Kunstwerke aufzuzeichnen.

[Letumier]: Und warum?

[Oberste Gesandte]: Um meinen Mitreisenden zu zeigen, was

für eine mächtige Nation Sie sind.

[Letumier]: Nur zu. Teilen Sie ihnen mit, wie schwach Sie geworden sind. Und ich werde Sie beobachten.

Erhalte 3 Hinweise beliebiger Art.

Erhalte Einmalige Entdeckung **31**.

Platziere 2 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2766**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2700: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

### Kommunikation: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: In dieser Kiste ist bestimmt was Interessantes drin, aber ... Mist, sie klemmt.

[Besatzungsmitglied 1]: Lassen Sie mich helfen.

\*\*\* Keuchen \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Ja, geschafft! Endlich gibt sie nach.

[Besatzungsmitglied 1]: Und ist leer.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor  .

## PROTOKOLL 2701: DEADLY MEMENTO

### Operation Deadly Memento

Mit den folgenden Regeln kann Operation Deadly Memento als separate Einzelmision gespielt werden. Dieser Einsatz ist jedoch auch von der Kampagnenkarte aus verfügbar und kann als Teil der vollständigen Kampagne „Tödliche Grenze“ gespielt werden.

**Anzahl der Besatzungsmitglieder:** 2–4

**Schwierigkeit:** Mittel

**Regelmäßige Würfe:**  .

**Würfeln:**  sind anstrengender als gewöhnlich.

**Bedrohungen:** Aktive Bedrohungen.

**Landung:** Keine Landung bei diesem Einsatz.

**Gefahren:** Wettrennen gegen die Zeit.

**Besatzungsmitglieder:** Anwesenheit von Menschen und Besuchern wird überprüft.

### Aufbau:

1. 1. Lander vorbereiten
  - Platziere die Lander-Tafel des Dragonfly auf dem Tisch. Lege alle Lander-Mods mit den Nummern **A04, A11–A14** aus. Wähle bis zu 1 Versorgungsmod aus und platziere sie auf der Lander-Tafel.
2. 2. Außenteam vorbereiten
  - Jeder Spieler wählt mindestens eine Besatzungstafel aus. Im Solo-Modus müssen mindestens 2 Besatzungstafeln ausgewählt werden.
  - Jede Sektion zieht 3 Besatzungskarten aus den Besatzungsmitgliedern **W01–W52**, wählt eine Karte aus und platziert sie in der Rang-2-Hülle dieser Sektion. Platziere diese in Hüllen gesteckten Besatzungsmitglieder auf den entsprechenden Besatzungstafeln.
  - Jeder Spieler füllt seine Besatzungstafeln mit 9 Sektionswürfeln aus der Schachtel.

Dabei muss jedes Besatzungsmitglied über die unten aufgeführten Würfel verfügen:

### Wissenschaft:

1x grün (Basis), 1x blau (Basis), 1x rot (Basis), 1x Biologie (Spezial), 1x Wissenschaft (Spezial), 1x Grün (Wild)

### Sicherheit:

1x rot (Basis), 1x blau (Basis), 1x grün (Basis), 1x Abwehr (Spezial), 1x Technik (Spezial), 1x rot (Wild)

### Aufklärung:

1x grün (Basis), 1x blau (Basis), 1x rot (Basis), 1x Physisch (Spezial), 1x Kundschaften (Spezial), 1x grün (Wild)

### Technik:

1x blau (Basis), 1x grün (Basis), 1x rot (Basis), 1x Beschaffung (Spezial), 1x Konstruktion (Spezial), 1x blau (Wild)

Die übrigen Würfel können aus beliebigen Sektionswürfeln ausgewählt werden, jedoch mit maximal 1 verbessertem Würfel pro Sektion.

- Jeder Sektionsspieler erstellt ein Sektionsdeck aus mindestens 10 seiner

Sektionskarten. Es dürfen nur Rang-1-Karten oder die Karten **Z01–Z16** verwendet werden. Jedes Sektionsdeck wird gemischt und neben der entsprechenden Besatzungstafel platziert.

- Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz jeder Besatzungstafel.
3. Lander beladen
- Nimm alle Ausrüstungskarten mit den Nummern **E01–E12, E21–E26, E35, E37, E61–E67**, die von den für diesen Einsatz ausgewählten Sektionen genutzt werden können. Platziere sie aufgedeckt auf dem Tisch. Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam wählt 1 Kleine-Ausrüstung-Karte aus und platziert sie neben seiner Besatzungstafel. Das Außenteam wählt 1 Begleiterkarte aus. Ein Spieler platziert sie neben seiner Besatzungstafel.
  - Wähle dann eine Anzahl von Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten bis zum Limit (siehe „Ladung“ oben links auf der Lander-Tafel) aus. Wenn die Spieler sich bei der Ausrüstung nicht einigen können, entscheidet die erste bei diesem Einsatz vertretene Sektion von dieser Liste: Techniksektion, Sicherheitssektion, Aufklärungssektion, Wissenschaftssektion.
  - Platziere die ausgewählten Ausrüstungskarten als Stapel neben der Lander-Tafel und lege die übrigen in die Schachtel zurück.
  - Platziere einen Marker auf dem entsprechenden Feld des Vorräte-Tracks. Beim hervorgehobenen Feld des Vorräte-Tracks handelt es sich um die Basisanzahl an Vorräten, die der Lander hat, doch dies kann durch entsprechende Lander-Modkarten auf dem Lander modifiziert werden.
4. Ansnhallen!
- Lies **Protokoll 2721**.

## PROTOKOLL 2702: STERNKARTE

**Chronik: Alburk Wonrock**

Die Sektionsleiter haben beschlossen, ihre Raumerkundung zu unterbrechen, damit unsere Generatoren mehr Energie produzieren, die Tetrarchen die Situation analysieren, die Besatzungsmitglieder mehr arbeiten und unsere Leute sich um die Zukunft von Scrapheap Gedanken machen können.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.
- Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) und platziere das Strafplättchen im Befehls-Pool. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2703: MYZEL

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Live-Feed: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Wir nähern uns der Geräuschquelle. Aufpassen, Leute.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Die Blumen werden immer dichter.

**[Außenteam-Kommandant]:** Psst! Hinhören. Es sind die Blumen, die das Geräusch machen. Bloß nicht drauftreten.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P264**.

## PROTOKOLL 2704:

### HERZ DER DUNKELHEIT

- Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

**Ansprache des Letumier-Gastgebers**

Hier sehen wir die vier wichtigsten Phasen im ruhmreichen Leben der unbezwingbaren Kämpfer unserer mächtigen Nation. Zunächst entwickelt sich jeder von uns in einem Brutbecken und frisst dort die Körper unserer Feinde. Dann kriechen wir aus dem Becken, und unsere Kriegerausbildung beginnt. Wer stark genug ist, sie zu überstehen, darf die Invasorenprüfung ablegen. Zu überleben bedeutet, zum Invasor zu werden und unsere unaufhaltsame Nation bei ihren Eroberungen zu unterstützen. Junge Invasoren haben das Recht, den Planeten zu verlassen und unsere Stationen im Orbit aufzusuchen. Sie können ihre zähen Körper

mit Modifikationen stärken, welche in der Heimat häufig Fehlfunktionen haben, und unsere vorzüglichen Streitkräfte dabei unterstützen, unsere Herrschaft über das gesamte Universum durchzusetzen.

Erhöhe den Verhandlungszähler auf Missionskarte **M20** um 1.

## PROTOKOLL 2705: MYZEL

**Abschließendes Briefing des Außenteams**

Alle herhören: Wir landen in 90 Minuten und sammeln an verschiedenen Orten Myzel-Proben. Wir hoffen, neue Arten von Myzel verwenden zu können, um Elektronik und Verbundmaterialien herzustellen. Der Planet wirkt ungefährlich, und unsere Scanner haben keine intelligenten Lebensformen erkannt. Konzentrieren wir uns vor allem auf die Myzel-Proben. Je schneller wir sie haben, desto früher sind wir zurück. Zögern Sie also nicht, dann und wann ein wenig Gewalt einzusetzen.

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack). Wenn der Lander **höchstens 3** hat, bewege den Marker um 1 Feld nach links.
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2707**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Turbulenzen</b>	Wenn  oder  mindestens <b>6</b> ist: Jedes Besatzungsmitglied  +  .
		<b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied  .
	<b>Mikrometeoriten</b>	Wenn  mindestens <b>5</b> und  mindestens <b>5</b> ist, passiert nichts.
		<b>Anderenfalls</b> wähle einen dieser Effekte: » Jedes Besatzungsmitglied:  . » Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“.
	<b>Aggressive Winde</b>	Wenn  mindestens <b>6</b> ist: Jedes Besatzungsmitglied  .
		<b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied  .
	<b>Beunruhigende Aussicht</b>	Wenn  mindestens <b>5</b> ist, wirft ein ausgewähltes Besatzungsmitglied  .
		<b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  .

## PROTOKOLL 2706:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburk Wonrock**

Die Fischteiche waren ein erbärmlicher Anblick. Dutzende Idemier, Aerugonier und andere Sklaven schufteten in hüfthohem Wasser, um fischartige Kreaturen für ihre Meister zu fangen.

Der Letumier-Gastgeber drängte die Missionsmitglieder vorwärts, als hätte er von Mitgefühl gehört und sei erpicht darauf, dass sie keines zeigten. Doch die Mitglieder verharrten, während sie versuchten, hart zu sein und sich der Anweisung zu fügen, all die üblen Dinge auf dem Weg zu übersehen, so schmerzlich sie auch anzusehen sein mochten.

Und die Langsamkeit hatte einen Grund: Es gab unter den Gefangenen einen Kontakt, einen jungen idemischen Soldaten namens Uma, der unserem Einsatzteam helfen konnte. Das Team sammelte lokale Proben, um Zeit zu gewinnen. Manche wollten nach Uma suchen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Nach Uma suchen:** Lies **Protokoll 2718**.
- » **Lokales Exemplar fangen:** Lies **Protokoll 2645**.

## PROTOKOLL 2707: MYZEL

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **18–19** (Myzel).
- Platziere die Bedrohungskarte „Myzel“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Bei jedem Sektor dieses Planeten befindet sich ein kleines Feld über der Sektornummer. Diese Felder sind Myzel-Felder, und manchmal wirst du angewiesen, dort einen Marker zu platzieren.
- Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 1 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K09**. Wenn sich ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 im Außenteam befindet, nimm die Beförderungskarte **K10**. Platziere sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben auf dem angegebenen Feld der Lander-Tafel. Du darfst die Seite „Abgeschlossen“ jederzeit ansehen.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **26** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 2708: STERNKARTE

**Attas Logbuch: Weltraumentdeckungen**

System Wayman 21, benannt nach dem legendären Captain der ISS Vanguard. Rührend – die Erdlinge wollen, dass sich das Universum für immer an ihre Helden erinnert.

Das System ist höchst interessant. Ein Mond mit geformter Oberfläche, ein ressourcenreicher Planet und eine Anomalie bei der Sonne, die offenbar die Entropie umkehrt.

Drehe Karte **Y23** (Wayman 21) mit der Erforscht-Seite nach oben.

## PROTOKOLL 2709:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wenn du Karte **B02** im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, erneuere 1 .

Wenn du Karte **B11** im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, erneuere 1 .

Wenn Karte **P251** sich in Sektor **5** befindet, lies **Protokoll 2716**.

Anderenfalls lies weiter:

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Den Repräsentanten bitten, euch an einen wichtigen Ort zu führen:** Platziere Karte **P251** auf allen Karten in diesem Sektor.
- » **Nach der Umgebung fragen:** Erhalte 1 Hinweis beliebiger Art.

## PROTOKOLL 2710: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Meiner bescheidenen Ansicht nach ist der Fund der gefrorenen Zygoten der wichtigste der Eisring-Expedition.

Das Außenteam entdeckte bei seiner Erkundung keine Hinweise auf die Identität jener raumfahrenden Spezies, welche die Asteroidenbasis nach den Erbauern übernommen hat. Dafür fand es einen Behälter mit Kühlsystem und zwei Dutzend Zygoten darin. Offenbar hatten die Fremden keine Aufzeichnungen, sondern sich selbst hinterlassen.

Im Behälter stießen wir außerdem auf Anweisungen, wie mit den Zygoten zu verfahren sei. Derzeit ist es nicht möglich, aber wenn wir genügend Zeit und Ressourcen aufwenden, könnten wir die vergessene, möglicherweise ausgestorbene Spezies zu neuem Leben erwecken.

Mir als Mitglied eines zerrissenen, zerbrochenen und verfluchten Volks würde es gut gefallen, das eines Tages zu erleben.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **10**.
- Lege Missionskarte **M13** ab und entferne Landungskarte **L4** aus dem Spiel.
- Stecke Karte **Y15** (Gamma Aquilae 3) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2711: DEADLY MEMENTO

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Alles in Deckung! Einer der Gegner bewegt sich in unsere Richtung. Nicht schießen. Es gibt noch eine Chance ...

**[Besatzungsmitglied 2]:** Eine Chance worauf? Die knallen uns doch ab wie Enten!

**[Besatzungsmitglied 1]:** Kommandant, mir fällt ein böser Streich ein. Sehen Sie sich diesen Apparat an.

**[Außenteam-Kommandant]:** Ein EM-Feldgenerator. Gut. Anschließen!

**[Besatzungsmitglied 1]:** Und da: Der Feind ist vorübergehend bewegungsunfähig. Der Generator hat die Motoren seiner Uniform deaktiviert.

**[Außenteam-Kommandant]:** Nutzen wir die Zeit. Los, Leute!

Sieh dir die Karten **P222** (Jäger) und **P222** (Saboteur) an und platziere eine von ihnen auf allen Karten in Sektor **2, 3, 4** oder **5**.

## PROTOKOLL 2712: MYZEL

<input type="checkbox"/>	A
<input type="checkbox"/>	B
<input type="checkbox"/>	C
<input type="checkbox"/>	D
<input type="checkbox"/>	E
<input type="checkbox"/>	F

## PROTOKOLL 2713: DEADLY MEMENTO

**Persönliches Protokoll: V-341 Roland**

Ich bin den Angstgefühlen der anderen intelligenten Wesen nie näher gekommen als an jenem Tag.

Das Desaster stand unmittelbar bevor. Wir schafften es nur knapp zum Lander, das Außenteam und ich. Irgendwie gelang uns der Start, obwohl zahlreiche elektronische Systeme durch den Einfluss des Objekts ausgefallen waren.

Ich glaube, ich schrie. Irgendwer tat es jedenfalls.

Gerade noch rechtzeitig erreichten wir die Journeyer, und der Captain zögerte nicht zu fliehen. Unser letztes Video zeigt die Implosion des mondgroßen Geräts, die Destabilisierung des Binärsystems und die beiden Sterne auf Kollisionskurs.

Zum Glück waren wir bereits weit fort, als die Sonnen ineinanderkrachten. Das vielversprechendste Planetensystem in unserem Teil der Galaxis wurde von einem Schwarzen Loch verschlungen.

Meine Abenteuerlust hat irreparable Schäden erlitten.

Wenn du diesen Einsatz als einzelne Partie spielst, lies **Protokoll 2714**.

Anderenfalls lies weiter:

1. Stecke Karte **Y18** (Epsilon Lyrae) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.
2. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet! Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
3. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2714: DEADLY MEMENTO

Wir haben getan, was wir konnten, um das System zu retten, aber unsere Möglichkeiten sind begrenzt. So traurig es ist – das Epsilon-Lyrae-System ist nun Geschichte.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast Operation Deadly Memento abgeschlossen.

## PROTOKOLL 2715: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ich studiere Lebensformen im unterirdischen Fluss, Kommandant.

**[Außenteam-Kommandant]:** Und?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Das Unterwasserleben wirkt seltsam passiv, ganz ohne Lebenswillen. Und vermutlich ist es mit Sporen infiziert.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

<input type="checkbox"/>	Erhalte Einmalige Entdeckung <b>26</b> .
<input type="checkbox"/>	Erhalte 2 Lebendes-Exemplar-Hinweise.

## PROTOKOLL 2716:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

**[Oberste Gesandte]:** Was ist denn das für ein Ding? Sieht wie ein Raumschiff aus, nicht wahr?

[Letumier]: So ist es.

[Oberste Gesandte]: Wir haben viele Schiffe gesehen, aber keins wie dieses. Wer ist damit gelandet?

[Letumier]: Wir wissen es nicht. Wir haben nicht gefragt.

[Oberste Gesandte]: Hmm ... Also, was ist passiert?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Repräsentanten überzeugen, etwas über das Raumschiff zu erzählen:** Gib 2 Vorräte aus oder alle Besatzungsmitglieder in den Sektoren 4, 5, 6 und 7  um **Protokoll 2727** zu lesen.
- » **Zum Dammweg zurückkehren:** Lege Karte **P251** aus Sektor 5 ab.
- » **Nach der Umgebung fragen:** Erhalte 1 Hinweis beliebiger Art.

## PROTOKOLL 2717: MYZEL

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.



**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: So, das sollte es tun. Nehmen Sie die Ausrüstung, und ...

[Besatzungsmitglied 2]: Hey! Sehen Sie sich diese Ranken an! Sind das ...

[Außenteam-Kommandant]: Sie schnappen sich unser Zeug!

[Besatzungsmitglied 1]: Zeug? Mich schnappen sie! Hilfe! Erhalte 1 Myzel.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksekktion.

- » **Keinen Widerstand leisten:** Nimm 2 zufällige Ausrüstungskarten von denen aller Besatzungsmitglieder in diesem Sektor und platziere sie auf dem Feld „Verloren“. Sie sind vorerst nicht verfügbar. Entferne ihre Plättchen von der Planetenkarte, sofern vorhanden. Lies **Protokoll 2719**.
- » **Ranken angreifen, die sich die Ausrüstung schnappen:**   um **Protokoll 2725** zu lesen.

## PROTOKOLL 2718:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburk Wonrock**

Uma war krank und so ausgezehrt, dass die Gesandte ihn nur an der Tätowierung auf dem linken Arm erkannte. Sie blieb stehen, mimte Interesse an irgendeinem schleimigen Strauch und flüsterte seinen Namen.

Uma hatte nichts von seiner Vorsicht eingebüßt. Nur für einen Moment flackerte sein Blick auf. Er hatte soeben eine monströse Fischkreatur gefangen: Die zog er nun an Land und blieb wie zufällig in der Nähe stehen, um ein kurzes Gespräch zu ermöglichen.

Er wusste, wo die Bestie war, und war bereit, alles in seiner Macht Stehende zu tun, um seinen Häschern zu schaden. Er gab der Gesandten die Koordinaten, die sie sofort an das Einsatzteam übertrug. Dann trennten sie sich. Ich hoffe sehr, dass ich dieser tapferen Seele noch begegne.

Platziere Karte **P242** in Sektor 3.

## PROTOKOLL 2719: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Was ist eigentlich passiert?

[Besatzungsmitglied 2]: Eine dieser Ranken hat meinen Fuß gepackt und wollte mich hinabzerren. Aber dann hat sie aufgehört. Als hätte sie das Interesse verloren!

[Besatzungsmitglied 1]: Ein Glück.

[Außenteam-Kommandant]: Ich weiß, warum das Ding sein Interesse verloren hat. Sehen Sie: Mein Rucksack ist weg. Und der Probenbehälter.

[Besatzungsmitglied 1]: Und meine Tasche.

[Besatzungsmitglied 2]: Dann wollte das Ding uns nichts zuleide tun, sondern unsere Sachen stehlen. Warum?

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 2712**.

## PROTOKOLL 2720: MYZEL

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

- Lies **Protokoll 2722**.
- Lies **Protokoll 2724**.
- Lies **Protokoll 2726**.
- Lies **Protokoll 2728**.

## PROTOKOLL 2721: DEADLY MEMENTO

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Wir sollen zwischen die beiden Sterne fliegen und auf dem merkwürdigen Objekt dazwischen landen.

[Besatzungsmitglied 1]: Ist der Lander dafür geeignet?

[Außenteam-Kommandant]: Er wurde modifiziert. Wir werden sehen.

[Besatzungsmitglied 1]: Und was sollen wir auf dem Objekt tun, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Zunächst herausfinden, worum es sich handelt. Bestimmt ist es ein künstlicher Asteroid oder ein kleiner Mond der Erbauer, wobei wir nicht wissen, warum sie ihn hier platziert haben. Dieses Sonnensystem scheint ideal zur Kolonisierung, aber ehe wir einen Fuß auf irgendeinen Planeten setzen, müssen wir uns vergewissern, dass das Objekt keine tickende Bombe ist.

Wenn du diesen Einsatz als Einzelszenario spielst:

Jedes Besatzungsmitglied 3  und lies **Protokoll 2723**.

Anderenfalls lies weiter:

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (bewege den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 2723**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Übelkeit</b>	Jedes Besatzungsmitglied 5  . Wird durch  verringert.
	<b>EM-Puls</b>	<b>Wenn</b>  <b>mindestens 5 ist</b> , lege 1 zufällige Ausrüstungskarte ins „Arsenal“ zurück. <b>Anderenfalls</b> lege 3 zufällige Ausrüstungskarten von der Lander-Tafel ins „Arsenal“ zurück.
	<b>Zerreißende Schwerkraft</b>	Wähle eines: » Jedes Besatzungsmitglied wirft  . » Verliere 5 Vorräte. Wird durch  verringert.
	<b>Sonneneruption</b>	<b>Wenn</b>  <b>mindestens 5 ist</b> : Jedes Besatzungsmitglied  . <b>Anderenfalls</b> wähle einen dieser Effekte: » Jedes Besatzungsmitglied:  . » Ein Besatzungsmitglied wirft  .

## PROTOKOLL 2722: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Hören Sie mal - ich werde das Gefühl nicht los, dass dieser Planet etwas ausheckt. Feindselig wird oder so.

[Besatzungsmitglied 2]: Was denn, werden Sie psychotisch?

[Außenteam-Kommandant]: Spaß beiseite. Ich habe dasselbe Gefühl.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G13**.

## PROTOKOLL 2723:

### DEADLY MEMENTO

#### Persönliches Protokoll: V-341 Roland

Ich hatte das Gefühl, dass man mir nicht traut. Nun, kein Wunder. Ich war der erste Alucinorier, der dem Außenteam je zur Seite stand, und es gab kein echtes Band zwischen uns. Auch die Befehlskette machte mir zu schaffen. Alucinorier führen eigentlich nicht die Befehle beliebiger Leute aus. Doch ich beschloss, mein Bestes zu tun, um einen Sinn darin zu sehen.

Nach der Landung wurde mir klar, dass es schwieriger als erwartet sein würde, die Regeln einzuhalten. Das künstliche Objekt war faszinierend, seine metallische Oberfläche verlockend unregelmäßig, voller Spalten, Löcher und sogar Schluchten. Vermutlich ist es hohl. Jeder Alucinorier wäre am liebsten zu einer stundenlangen abenteuerlichen Erkundung verschwunden. Doch Befehl ist Befehl, und unser Captain war eine vorsichtige Person. Meine Abenteuer im Alucinorier-Stil konnte ich vergessen, was seltsam war – die besten Entdeckungen sind Zufälle, und dazu geht man am besten ziellos vor.

Tja, Erkundungen sind wohl der falsche Zeitpunkt, um philosophisch zu werden.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **14–15** (*Deadly Memento*). Entferne Landungskarte **L05** aus dem Spiel.

#### 1. PLANETENKARTE VORBEREITEN

- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen auf der rechten Seite der Planetenkarte (verdeckt in der Reihenfolge, in der sie aufgeführt sind – erste Karte unten, letzte Karte oben).
- Finde Missionskarte **M16** und platziere sie im Missionsplatz neben der Planetenkarte.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Ereignisdeck und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Wenn das Außenteam 2 oder 3 Sektionen umfasst, platziere das Zeitplättchen auf dem ersten Feld des Zeit-Tracks auf der Globale-Bedingung-Karte.

**Hinweis:** Bei dieser Planetenerkundung gibt es keine Beförderungskarten.

#### 2. AUSSTEIGEN

- Platziere den Lander-Aufsteller, alle Besatzungsmitglieder und den Aufsteller des ausgewählten Begleiters in Sektor **1**.
- Die Spieler teilen Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstung einer anderen Sektion mit sich führen. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.
- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen und die Begleiterkarte erhält.

#### 3. Planetenerkundung beginnen!

## PROTOKOLL 2724: MYZEL

### Live-Feed: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Es wird jetzt schwieriger zu laufen, nicht wahr?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, die Vegetation wird immer dichter. Und Ranken greifen nach meinen Armen und Beinen.

[Außenteam-Kommandant]: Geht mir auch so. Etwas verändert sich. Aber was?

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G14**.

## PROTOKOLL 2725: MYZEL

### Live-Feed: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Habe ich Halluzinationen, oder kriechen diese Ranken auf uns zu?

[Besatzungsmitglied 1]: Sie kriechen auf uns zu. Da, diese Wurzeln sind gerade aus dem Boden geschossen! Ist dieser Dschungel unser Feind?

[Außenteam-Kommandant]: Zurückfallen. Ganz langsam.

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, um uns herum bewegt sich alles.

[Außenteam-Kommandant]: Also gut, Schluss jetzt. Feuer!

\*\*\* Feuersalve \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Feuer einstellen. Sind alle wohlauf?

[Besatzungsmitglied 1]: Sieht so aus. Das Gemüse ist weg.

Erhalte 1 Myzel.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 2712**.

Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2726: MYZEL

### Live-Feed: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Haben Sie gesehen? Diese Ranke war hinter mir her!

[Besatzungsmitglied 1]: Aah, Hilfe! Hilfe!

[Außenteam-Kommandant]: Was ist?

[Besatzungsmitglied 1]: Ich kann meine Füße nicht bewegen! Diese Wurzeln! Sie halten mich fest!

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G15**.

## PROTOKOLL 2727:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls passiert nichts.

Ansprache des Letumier-Gastgebers

Diese Narren! Diese jämmerlichen, glücklosen Narren! Vor langer Zeit landeten sie hier, als wäre es Niemandsland. Verteilten sich überall, fassten alles an, sammelten ihre Proben und redeten mit ihren unangenehm hohen Stimmen. Wir sahen ihnen aus dem Nebel zu und hassten sie. Als die Seherin den Befehl gab, zögerten unsere mächtigen Krieger nicht. Wir überfielen sie, metzelten sie nieder und warfen ihre mageren, unwürdigen Kadaver unserer Brut vor. Unsere tapfersten Soldaten gingen noch weiter und eroberten auch ihr Schiff, was ihnen die ewige Dankbarkeit unserer Nation einbrachte. Wir sind fündig, Neuankömmlinge. Wir hatten dem Schiff im Nu seine Geheimnisse entrissen, und ehe die Elektronik ausfiel, waren wir schon aufgebrochen, um dem ganzen Universum eine Lektion hinsichtlich unserer Kampffähigkeiten zu erteilen.

Erhöhe den Verhandlungszähler auf Missionskarte **M20** um 1.

## PROTOKOLL 2728: MYZEL

### Live-Feed: Außenteam

\*\*\* Schüsse \*\*\*

[Besatzungsmitglied 1]: Sie sind überall!

[Außenteam-Kommandant]: Weiterfeuern!

[Besatzungsmitglied 2]: Über Ihnen, Boss! Die Ranken über Ihnen!

[Außenteam-Kommandant]: Verdammte, das war knapp.

\*\*\* Stille \*\*\*

[Besatzungsmitglied 2]: Endlich Ruhe.

[Außenteam-Kommandant]: Nicht lange. Gehen wir.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

## PROTOKOLL 2729: MEISSELMOND

A

B

C

## PROTOKOLL 2730:

### HERZ DER DUNKELHEIT

- Wenn du Karte **B02** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, erneuere 1 .
- Wenn du Karte **B11** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, erneuere 1 .
- Wenn sich Karte **P252** (*Der Siedepunkt*) in Sektor **6** befindet, lies **Protokoll 2734**.

Anderenfalls lies weiter:

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Den Repräsentanten bitten, euch an einen wichtigen Ort zu führen:** Platziere Karte **P252** auf allen Karten in diesem Sektor.
- » **Nach der Umgebung fragen:** Erhalte 1 Hinweis beliebiger Art.

## PROTOKOLL 2731: DEADLY MEMENTO

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[CAPCOM Vulter]: Kommandant, wir haben ein Problem.

[Außenteam-Kommandant]: Gefährlich?

[CAPCOM Vulter]: Einigermaßen interessant. Und möglicherweise gefährlich, ja. Wir haben einen anderen Lander entdeckt, der auf einem Asteroiden fern von Ihrem gelandet ist.

[Außenteam-Kommandant]: Wem gehört der Lander?

[CAPCOM Vulter]: Das ist der interessante Teil. Wir haben keine Ahnung. Seien Sie vorsichtig.

---

[CAPCOM Vulter]: Außenteam-Kommandant, wir haben ... äh ... unspezifische Messwerte. Ist bei Ihnen irgendwas ungewöhnlich?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, eigentlich nicht.

[Besatzungsmitglied 1]: Doch ... schon. Rhythmische Erschütterungen, für die Sensoren kaum zu messen.

[Besatzungsmitglied 1]: Sie ... werden stärker.

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hören Sie das?

[CAPCOM Vulter]: Das ist die Bestätigung, die wir gebraucht haben. Unsere KI meint, das Objekt habe gerade einen Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Außenteam, Sie haben ein neues Ziel: Entschärfen Sie die Bombe.

---

[CAPCOM Vulter]: Außenteam, hören Sie mich? Wir haben die Landestelle der Neuankommlinge lokalisiert.

[Außenteam-Kommandant]: Sagen Sie mir, dass die nur auf ein Picknick hier sind.

[CAPCOM Vulter]: Das müssen Sie rausfinden. Ich sende die Koordinaten. Wir meinen, es könnte eine Art Kontrollzentrum sein. Gehen Sie hin und verhindern Sie die Explosion!

[Außenteam-Kommandant]: Schon unterwegs.

- Lege Missionskarte **M16** ab.
- Finde Missionskarte **M17** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Platziere einen Marker auf Feld 9 der Missionskarte **M17**: Dies ist der Zerstörungszähler. Muss er um 1 verringert werden, bewege den Marker auf das Feld eine Nummer darunter. Erreicht der Zähler 0, explodiert die ganze Station und tötet jeden in diesem System.
- Ersetze das SZ in Sektor **6** durch Karte **P230**.
- Platziere 1 Saboteur-Aufsteller in Sektor **6**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Saboteur“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Jäger-Aufsteller in Sektor **1**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Jäger“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G07**.
- Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P223**.
- Ersetze das SZ in Sektor **4** durch Karte **P232**.
- Ersetze das SZ in Sektor **5** durch Karte **P233**.
- Ersetze das SZ in Sektor **7** durch Karte **P238**.

## PROTOKOLL 2732: MEISSELMOND

**Persönliches Protokoll: Atta**

Wir verlassen den Meißelmond. Die Tetrarchen wollen keine weitere Zeit mit einem uralten Rätsel verschwenden. Tatsächlich haben weder die Hinweise noch unsere eigenen geistigen Anstrengungen uns den Geheimnissen der Raumkunstgalerie näher gebracht.

Tief im Herzen weiß ich, dass ich eines Tages zurückkehren werde, nur um diese reine, symmetrische Schönheit zu genießen. Und wer weiß – vielleicht kann ich das Rätsel ja mit einem frischen Blickwinkel knacken.

Leb wohl, Meißelmond. Danke, dass du für mich da bist.

- Verschiebe alle gefundenen Entdeckungen in „Gesammelte Entdeckungen“.
- Lege alle Hinweisplättchen in den Hinweisbeutel zurück. Lege dann das Entdeckungen-Deck zu „Entdeckungen“ zurück.
- Nimm alle Besatzungskarten aus dem „Warten ...“-Umschlag.
- Fahre mit dem nächsten Schritt im Schiffsbuch fort.

## PROTOKOLL 2733: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Und es gibt keinen anderen Weg?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, laut Scanner nicht.

[Besatzungsmitglied 2]: Was für ein Dickicht, durch das wir uns hacken müssen.

[Außenteam-Kommandant]: Je eher wir anfangen, desto früher sind wir fertig. Legen wir los.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Dickicht untersuchen:**  , um **Protokoll 2737** zu lesen.
- » **Weg durch Dickicht erzwingen:** , um **Protokoll 2747** zu lesen.
- » **Dickicht ignorieren und einen Weg drumherum finden:** ,  und ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P263**.

## PROTOKOLL 2734:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

[Oberste Gesandte]: Und ... der Hinkelstein? Ist er Teil Ihrer Religion?

[Letumier]: Ja. Und nein.

[Oberste Gesandte]: Oh, da ist ja noch einer, dort im Nebel ... Was haben Sie gesagt? „Ja und nein“?

[Letumier]: Krieg ist unsere Religion. Und diese stehenden Steine markieren den Bereich des Siedepunkts.

[Oberste Gesandte]: Der Siedepunkt. Klingt nach einer weiteren Geschichte über Ihre tapferen Krieger.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Repräsentanten überzeugen, etwas über den Siedepunkt zu erzählen:** Lege 1  ab oder alle Besatzungsmitglieder in den Sektoren **4**, **5**, **6** und **7** , um **Protokoll 2739** zu lesen.
- » **Zum Dammweg zurückkehren:** Lege Karte **P252** aus Sektor **6** ab.
- » **Nach der Umgebung fragen:** Erhalte 1 Hinweis beliebiger Art.

## PROTOKOLL 2735: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Da ist ja unser Zeug!

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, wir haben die Sachen gefunden, die uns gestohlen wurden. Sie sind alle hier auf dieser kleinen Insel, sorgfältig angeordnet, als hätte jemand seine Beute sortiert. Sollen wir sie an uns nehmen?

[Außenteam-Kommandant]: Tja, die Sachen gehören uns, und wir benötigen sie womöglich zum Überleben, aber ... Die Frage ist, wer steckt dahinter?

[Besatzungsmitglied 1]: Etwas sagt mir, dass wir das nur allzu bald erfahren werden.

Nimm alle Ausrüstungskarten vom Feld „Verloren“. Die Spieler teilen die Ausrüstungskarten unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstung einer anderen Sektion mit sich führen.

Lege alle Marker aus dem Feld „Verloren“ ab. Erhalte für jeden abgelegten Marker 1 Vorrat.

Erhalte 1 Myzel.

Platziere alle Besatzungsmitglieder aus diesem Sektor in Sektor **7**.

Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2736:

### DEADLY MEMENTO

**Journeyer: Audioprotokoll Brücke**

[CAPCOM Vulter]: Captain, ich mache mir Sorgen um das Außenteam. Ob sie es rechtzeitig schaffen?

[Captain]: Das will ich doch hoffen.

[CAPCOM Vultur]: Ich bin mir unsicher. Das Objekt wird immer instabiler.

Verringere den Zerstörungszähler um 1.

Sind nur 2 Sektionen im Spiel, platziere das Zeitplättchen auf dem ersten Feld des Zeit-Tracks auf Globale-Bedingung-Karte **G07**.

## PROTOKOLL 2737: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Alle herhören! Ich habe die Wurzeln der Pflanzen hier gescannt und entdeckt, dass sie mit dem Myzel verbunden sind.

[Außenteam-Kommandant]: Mit dem Myzel?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, es scheint allgegenwärtig und reicht viel tiefer, als unsere Geräte erfassen können. Es ist der wahre Blutstrom des Planeten.

[Außenteam-Kommandant]: Und alle Pflanzen sind irgendwie damit verbunden?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja!

[Außenteam-Kommandant]: Unsere Tetrarchin Trache'i muss davon erfahren. Und Forschungsoffizierin Atta auch.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2712**.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P263**.

## PROTOKOLL 2738: SITUATION

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2741**. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Es ist zu früh, um zu beurteilen, wie es der Kolonie geht.

Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2739:

### HERZ DER DUNKELHEIT

- Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.

Ansprache des Letumier-Gastgebers

Jedes Jahr suchen unsere besten Krieger diesen Planeten auf, nehmen am „Siedepunkt“ teil und wetteifern um den Titel der „Bestie“. Wer die unsichtbare Linie zwischen den Hinkelsteinen überquert, für den gibt es kein Zurück mehr, wenn er nicht auf ewig als Feigling beschimpft werden will. Nein, jene innerhalb des Kreises der stehenden Steine müssen kämpfen, bis nur noch einer übrig ist.

Und dieser Eine darf sich „die Bestie“ nennen. Bestien genießen genügend Ansehen und Respekt, um die Truppen und Geschwader unserer unvergleichlichen Streitkräfte anführen zu dürfen.

Die älteste der Bestien lebt noch hier und ist weiterhin wild genug, um die jüngeren Kriegergenerationen zu inspirieren und vorzüglichen Nachwuchs zu zeugen. Es ist eine große Ehre, sie zu sehen.

Ich sehe die Frage in Ihren Augen, Neuankömmlinge: Ja, manchmal ist der Kampf so hart, dass es keine Gewinner gibt. Und dann? Nun, wir sind stolz auf ihren Tod, denn keine andere Nation hat so gute Krieger.

Erhöhe den Verhandlungszähler auf Missionskarte **M20** um 1.

## PROTOKOLL 2740: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 2]: Hey, das ist interessant. Ich höre Musik.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, sie klingt ... unheimlich, aber auch schön.

[Außenteam-Kommandant]: Sie kommt aus der Höhle hinter dem Wasserfall. Sehen wir mal nach, wer die Musiker sind.

Wenn mindestens 4 Kästchen in **Protokoll 2712** markiert sind, lies **Protokoll 2742**. Anderenfalls lies weiter:

Die Klänge sind beruhigend. Du spürst, wie sich Körper und Geist entspannen.

Du darfst 1 Sektionskarte ziehen oder 2  erneuern.

## PROTOKOLL 2741: SITUATION

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Ava]: Liebe Mit-Tetrarchen, wir haben uns hier versammelt, um die Schwierigkeiten zu diskutieren, denen unsere Kolonie auf Brink sich ausgesetzt sieht. Hier kommt eine Liste der

Angelegenheiten, bei denen unsere Hilfe erforderlich ist.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

- Verschiebe 2 Verfügbare Besatzungsmitglieder zu „Rastende Besatzung“ oder senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3).

- Lege 1  ab oder senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3).

- Verschiebe 1 Verfügbares Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu „Rastende Besatzung“ oder senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Entferne Situationskarte **S09** aus dem Spiel. Stecke Karte **N10** (*Brink*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2742: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir befinden uns in einer Höhle voller Pilze. Die Klänge draußen sind ihr Werk. Die Pilze ... singen. Ja, das ist das richtige Wort. Und ... ich glaube, sie beobachten uns irgendwie. Nehmen uns mit Sinnen wahr, von denen wir nichts wissen. Die Musik verändert sich jedenfalls mit unseren Bewegungen.

[CAPCOM Vultur]: Sie könnten kurz vor einer äußerst wichtigen Entdeckung stehen. Und, Kommandant? Hier will jemand mit Ihnen sprechen.

[Trache'i]: Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Verehrte Tetrarchin Trache'i! Es ist mir eine Ehre ...

[Trache'i]: Schluss mit dem Quatsch, Kommandant. Der Rhythmus der Musik verändert sich durch Ihre Bewegungen?

[Außenteam-Kommandant]: So ist es. Die kleinste Geste sorgt dafür, dass die Melodie sich ändert.

[Trache'i]: Dann könnte es eine Sprache sein. Oder jedenfalls eine Kommunikationsform.

[Außenteam-Kommandant]: Faszinierend.

[Trache'i]: Setzen Sie Ihre KI darauf an. Und, fassen Sie diese Pilze nicht an!

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **23**.

Finde die Optionale-Mission-Karte **M19** und platziere sie im Missionsplatz neben der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 2743:

### DEADLY MEMENTO

Wenn sich in diesem Sektor ein menschliches Besatzungsmitglied befindet, lies **Protokoll 2745**.

Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: Sie feuern noch nicht. Eine Gesprächsmöglichkeit?

[Besatzungsmitglied 2]: Kaum. Wir wären ja dumm, würden wir versuchen, mit diesen Bastarden zu reden.

[Außenteam-Kommandant]: Ruhe. Ahem ... Willkommen. Wir sind eine Forschungsgruppe von Scrapheap ...

[Besatzungsmitglied 1]: Sie schießen!

[Außenteam-Kommandant]: Zurückfallen!

\*\*\* *Rasche Schritte, schweres Atmen* \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Hier sind wir sicher. Ist jemand verletzt?

[Besatzungsmitglied 1]: Nicht ernstlich.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich auch nicht. Was nun?

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft  oder begibt sich in einen verbundenen Sektor.

Du darfst 1 zusätzliche Aktion ausführen.

## PROTOKOLL 2744:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Es war eher ein gegenseitiges Niederstarren als eine Verhandlung, doch die Gesandten konnten endlich eine Art Waffenstillstand mit den Letumiern erreichen. Irgendwie fürchteten sie uns immer noch – wir hielten es für klüger, sie keines Besseren zu belehren. Nach der Rückkehr waren die

Missionsteilnehmer zu erschöpft und entnervt, um zu feiern, aber sie konnten dem Captain melden, dass die Letumier versprochen hatten, unsere Systeme und Kolonien nicht mehr anzugreifen.

Die Frage war: Für wie lange?

- Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 2985**.
- Lege Missionskarte **M20** und Missionskarte **M21** ab.
- Nimm Karte **Y30** (Schattensektor) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 2332**.

## PROTOKOLL 2745:

### DEADLY MEMENTO

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Willkommen. Wir sind eine Forschungsgruppe von Scrapheap ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sie schießen!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Weg hier!

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, die Feinde haben ein paar Warnschüsse abgegeben und sind dann geflohen. Was nun?

[**CAPCOM Vultor**]: Führen Sie den Plan aus, Kommandant.

Verschiebe diese Bedrohung in den verbundenen Sektor mit der höchsten Nummer.

Erneuere 2 .

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2746: STERNKARTE

**Befehle: Trache'i**

Ein kleines Team wird zum „Unleashed Paradise“ Lambda Corvii B geschickt, um zu prüfen, ob das erste Außenteam irgendwelche interessanten Entdeckungen übersehen hat.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Amphibische Blätterfalle untersuchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 19 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast)**: Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um Karte **19** (*Amphibische Pheromone*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag zu stecken.
- » **Zum Lander zurückkehren**: Erhalte 4 . Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2747: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich glaube, wir sind zu schnell, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut. Schöpfen wir Atem.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und holen auch die Forschungen nach. Da, ich sehe einige interessante Flora-Exemplare. Lassen Sie sie mich holen.

Erhalte 1 Myzel.

Erhalte 3 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P263**.

Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2748: MEISSELMOND

**Bericht: Trache'i, Projekt 348/15**

Mein Team und ich haben nur selten mit Kunst zu tun, daher hat das Projekt länger gedauert als angenommen. Nach unseren Forschungen sind wir nun sicher, dass die Kunst vom Meißelmond von keiner intelligenten Nation oder Spezies geschaffen wurde, die uns bekannt wäre.

- Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung und 1 Lebendes-Exemplar-Entdeckung.
- Verschiebe alle gefundenen Entdeckungen in „Gesammelte Entdeckungen“.
- Lege alle Hinweisplättchen in den Hinweisbeutel zurück. Lege dann das Entdeckungen-Deck zu „Entdeckungen“ zurück.
- Nimm alle Besatzungskarten aus dem „Warten ...“-Umschlag.
- Fahre mit dem nächsten Schritt im Schiffsbuch fort.

## PROTOKOLL 2749:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Herz der Dunkelheit, die offizielle Chronik der diplomatischen Mission**

Es gefiel unserem Gastgeber zwar gar nicht, doch wir erhaschten einen Blick auf ihre Behausungen: einfache Baue im Boden, grob mit Blättern und Zweigen bedeckt. Nichts, was zu einer raumfahrenden Nation passen würde. Womöglich war dies das erste Anzeichen von Beschämung bei einem Letumier.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssekktion.

- » **Führe den folgenden Würfelwurf aus:**

 **IN BEHAUSUNGEN STEHEN**

 = 



- » **Behausungsbereich verlassen**: Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2750: EISRING-STATION

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Auszug aus der Siedlungschronik**

Manche von uns verspüren Reue, doch für Entschuldigungen bleibt keine Zeit. Unsere Abwehrsysteme sind unterentwickelt, daher müssen wir uns auf die richtige Strategie konzentrieren. Die fremden Schiffe nähern sich rasch und scheinen so etwas wie eine Angriffsformation einzunehmen. Wir kennen ihre Absichten nicht. Wenn sie nahe genug heran sind, um die Kommunikationskanäle zu öffnen, werden wir mehr erfahren.

Ich glaube noch immer, dass unsere Kolonie nicht in Gefahr ist, bin jedoch bereit, über eine mögliche Evakuierung zu reden, wenn ...

## PROTOKOLL 2751: MYZEL

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:

- Lies **Protokoll 2752**.

- Lies **Protokoll 2753**.

## PROTOKOLL 2752: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hey, ich brauche Hilfe mit dem Rover! Er klemmt zwischen zwei Hügeln!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was soll das heißen? Das ist doch unmöglich!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie selbst.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich habe ihn auf einer völlig planen Lichtung gelassen, und ... Scheiße, er klemmt fest.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nicht gut. Wir haben dort Vorräte.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssekktion.

- » **Den Rover zurücklassen**: Lies **Protokoll 2755**.
- » **Vorsichtig versuchen, den Rover zu befreien**: 4  um **Protokoll 2757** zu lesen.
- » **Auf vorsichtige Art wird nichts zu machen sein – Minisprengstoffe einsetzen**: 3  um **Protokoll 2759** zu lesen.

## PROTOKOLL 2753: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Unser Rover ist noch genau dort, wo wir ihn zurückgelassen haben. Er sitzt noch immer fest.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich sagte doch, den klaut keiner.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das gilt aber nicht für die Vorräte. Die sind alle weg.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssekktion.

- » **Vorsichtig versuchen, den Lander zu befreien:**  um **Protokoll 2761** zu lesen.
- » **Auf vorsichtige Art wird nichts zu machen sein – Minisprengstoffe einsetzen:** 3  um **Protokoll 2759** zu lesen.
- » **Den Lander zurücklassen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2754:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

Hier. Kommandozentrale, ich habe einen Weg gefunden. Er ist breit und komfortabel – angesichts der Umstände natürlich. Viele Fußspuren von Echsen hier und da. Hoffentlich finden wir damit ihre Brutbecken. Ende.

Lege Karte **P244** aus diesem Sektor ab.

Platziere Karte **P245** in Sektor 1.

## PROTOKOLL 2755: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Was ist mit den Vorräten?

**[Außenteam-Kommandant]:** Nehmen wir so viel wie möglich und lassen den Rover hier.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Ist er hier sicher?

**[Außenteam-Kommandant]:** Es wird ihn schon keiner klauen.

Verliere 2 Vorräte.

Platziere für jeden verlorenen Vorrat 1 Marker auf dem Feld „Verloren“.

## PROTOKOLL 2756: MEISSELMOND

Lies **Protokoll 2732**.

## PROTOKOLL 2757: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Wir brauchen nur ein paar solide Bretter, unsere Winde und einen starken Baum, um den Rover zu holen.

**\*\*\* Dumpfes Rummsen \*\*\***

**[Besatzungsmitglied 1]:** Der Boden bebt!

**[Außenteam-Kommandant]:** Zurückfallen!

**\*\*\* Gedämpftes metallisches Scheppern\*\*\***

**[Besatzungsmitglied 2]:** Das war knapp.

**[Außenteam-Kommandant]:** Ist jemand verletzt?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Nein, aber ... was war das?

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, hören Sie mich? Wir haben den Rover gerade verloren.

**[CAPCOM]:** Was ist passiert?

**[Außenteam-Kommandant]:** Wenn wir das nur wüssten. Es hat sich ein Loch im Boden aufgetan, darin ist er verschwunden.

Verliere 2 Vorräte. Platziere für jeden verlorenen Vorrat 1 Marker auf dem Feld „Verloren“.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2712**.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P265**.

## PROTOKOLL 2758:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Sabotagemission**

**[Saboteur]:** Bin angekommen. Ich sehe diese rechteckigen Umrisse der Letumier-Becken wie im Briefing beschrieben. Sie sind unbewacht.

**[Einsatzteam-Kommandozentrale]:** Sind Sie sicher?

**[Saboteur]:** Die Sensoren zeigen keinerlei Aktivität, und kein elektronisches Abwehrsystem würde diese Feuchtigkeit überstehen. Vielleicht haben sie nicht daran gedacht, dass jemand ihre Brut sabotieren könnte.

**[Einsatzteam-Kommandozentrale]:** Gut. Fahren Sie fort.

**[Saboteur]:** Ich stehe am Rand des Beckens. Im Wasser sehe ich Zehntausende ihrer Larven wimmeln. Sie betrachten mich. Sie wirken ... nun, irgendwie unschuldig.

**[Einsatzteam-Kommandozentrale]:** Lassen Sie sich daran erinnern, Lieutenant, dass dies ein Teil der tödlichsten intelligenten Gesellschaft ist, der wir je begegnet sind.

**[Saboteur]:** Natürlich, Sir, aber trotzdem ... Sie sind Kinder. Meinen Sie wirklich, dass wir ...

**[Einsatzteam-Kommandozentrale]:** Lieutenant, Sie haben Ihre Befehle. Sie sollen diese Larven nicht töten, sondern nur

die Bombe platzieren und sich zurückziehen, damit wir bei den Verhandlungen einen Vorteil haben. Ist das klar?

**[Saboteur]:** Jawohl, Sir.

Lege Karte **P245** aus diesem Sektor ab.

Platziere Karte **P246** in Sektor 2.

## PROTOKOLL 2759: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** So, das Seil ist gesichert.

**[Besatzungsmitglied 2]:** Der Baum wird halten, und ich habe beim Fahrgestell kleine Sprengladungen angebracht. Wenn sie gleichzeitig detonieren, sollten sie das Fahrzeug aus dem Boden befreien.

**[Außenteam-Kommandant]:** Gut, dann mal los.

**\*\*\* Explosionen, Motorengedröhn \*\*\***

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ja! Wir haben es geschafft! Der Rover ist draußen!

**[Außenteam-Kommandant]:** Dann nichts wie rein und weg hier, bevor ...

**[Besatzungsmitglied 1]:** Nicht so hastig. Am Fahrgestell haftet ein Haufen Zeug. Mineralien, Myzel ... Holen wir es. Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung und 1 Myzel.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2712**.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P265**.

Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2760: EISRING-STATION

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Andernfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Kommunikation: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Ich habe bei dieser Kiste ein ganz mieses Gefühl.

**[Besatzungsmitglied 1]:** Zurücktreten, Boss. Ich öffne sie.

**\*\*\* Nasses Ploppen \*\*\***

**[Besatzungsmitglied 1]:** Puh. Da drin ist etwas verendet, und beim Öffnen gab es eine Gas-Dekompression.

**[Außenteam-Kommandant]:** Nur gut, dass Sie nichts riechen können.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

## PROTOKOLL 2761: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Wir brauchen nur ein paar solide Bretter, unsere Winde und einen starken Baum, um den Rover zu holen.

**\*\*\* Dumpfes Rummsen \*\*\***

**[Besatzungsmitglied 1]:** Der Boden bebt!

**[Außenteam-Kommandant]:** Zurückfallen!

**\*\*\* Gedämpftes metallisches Scheppern\*\*\***

**[Besatzungsmitglied 2]:** Das war knapp.

**[Außenteam-Kommandant]:** Ist jemand verletzt?

**[Besatzungsmitglied 1]:** Nein, aber ... was war das?

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, hören Sie mich? Wir haben den Rover gerade verloren.

**[CAPCOM Vultex]:** Was ist passiert?

**[Außenteam-Kommandant]:** Wenn wir das nur wüssten. Es hat sich ein Loch im Boden aufgetan, darin ist er verschwunden.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2712**.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P265**.

## PROTOKOLL 2762: MEISSELMOND

**Persönliches Protokoll: Atta**

Trache'i und ihr Forschungsteam haben bewiesen, dass das Aussterben komplexer Lebensformen auf globale Klimaabkühlung zurückzuführen war. Ein tödlicher Schlag für das Ökosystem, der mich tief betrübt. In kosmischem Maßstab ist das keine große Sache.

Die Kunst auf der Oberfläche des Meißelmonds hingegen schon. Wurde sie von den Bewohnern hinterlassen? Wenn nicht, von wem dann? Und wozu?

Dies sollte Gegenstand unserer nächsten Erforschung sein. Ich muss den Tetrarchen einen Besuch abstatten.

Wurde die Kunst auf dem Mond von einer intelligenten Spezies geschaffen?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Ja:** Lies **Protokoll 2732**.
- » **Nein:** Lies **Protokoll 2748**.

## PROTOKOLL 2763:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wenn die aktuelle Missionskarte **M22** ist, lies **Protokoll 2768**. Anderenfalls lies weiter:

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Gespräche mit der Seherin beginnen (mit dieser Option endet deine Mission. Wenn du zuvor noch etwas anderes tun willst, wähle die andere Option aus):** Lies **Protokoll 2769**.
- » **Es ist noch zu früh für das Treffen:** Lies **Protokoll 2871**.

## PROTOKOLL 2764: MEISSELMOND

Lies **Protokoll 2732**.

## PROTOKOLL 2765: SCRAPHEAP

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[**Tamara**]: Diese Frechheit!

[**Trache'i**]: Was ist denn los?

[**Tamara**]: Ich kann ihre Forderungen nicht akzeptieren! Die sagen uns nicht, wie wir zu leben haben! Sie werden hier keine ... Völkerbarrieren errichten! Wir sind ein unabhängiges Raumkollektiv mit vielen Kulturen, und das bleiben wir auch!

[**Trache'i**]: Ihre Anliegen ...

[**Tamara**]: Das waren Forderungen, keine Anliegen!

[**Trache'i**]: Das ist Wortklauberei, Tamara. Und was ist mit den Vorteilen des Pakts? Sie könnten uns beschützen, damit wir unsere Forschungen endlich in Frieden fortsetzen können!

[**Tamara**]: Als Sklaven!

[**Trache'i**]: Als Partner. Der Botschafter hat erwähnt, dass sie bereit sind, ihre Ergebnisse mit uns zu teilen.

[**Tohn**]: Aber wie er das gesagt hat ... Nein, Trache'i. Ich traue ihm auch nicht.

[**Ava**]: Wenn wir die Bedingungen der Erde annehmen, werden viele Leute von Scrapheap empört sein, und es wird Aufstände in der ganzen Station geben. Das können wir vermeiden, indem wir die Bedingungen der Erde zurückweisen. Aber dann müssen wir gegen die Erde kämpfen - es wird auf jeden Fall Blut fließen.

[**Tohn**]: Ich mache mir Sorgen, wie weit die Erde gehen wird. Werden sie uns jetzt wirklich angreifen?

Lies **Protokoll 2695**.

## PROTOKOLL 2766:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Der Sumpffelsen ragte hoch über ihnen auf, zum Teil von Sumpfnebel verhüllt, und man sah sofort, warum die frühen Letumier Ehrfurcht vor ihm hatten. Solche Objekte werden in primitiven Gesellschaften natürlich zu Kultstätten.

Der Felsen trug einfache Inschriften auf den Seiten, uralte, verwitterte und von unklarer Bedeutung. Die Gesandten hätten sich ihnen gerne genähert und sie inspiziert, vielleicht sogar den Felsen selbst berührt, doch sie spürten unentwegt die Blicke des Gastgeber auf sich ruhen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssekktion.

- » **Scanner vorbereiten, um den Sumpffelsen zu analysieren:** Lies **Protokoll 2781**.
- » **Proben sammeln, ohne hochentwickelte Technik einzusetzen:** Lies **Protokoll 2783**.
- » **Unauffällig ein Bild aufnehmen:** Lies **Protokoll 2786**.
- » **Umkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2767: MEISSELMOND

Lies **Protokoll 2732**.

## PROTOKOLL 2768:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

Ich weiß, dass es verrückt ist. Bleiben Sie zurück oder laufen Sie weg, wenn Sie wollen. Ich muss noch einmal mit der Seherin sprechen. Vielleicht kann ich sie irgendwie zur Vernunft bringen. CAPCOM, ich setze die Mission fort.

\*\*\* **Feuersalve** \*\*\*

Ich werde beschossen! Mist! Mist!

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

## PROTOKOLL 2769:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Sie wurde nicht ohne Grund als Seherin bezeichnet. Dieses uralte, runzlige Reptil war der wahre Anführer ihrer mörderischen Nation und steckte hinter all ihren bösen Eroberungen. Die Seherin sah wirklich Dinge, die passiert waren und soeben passierten. Außerdem sah sie Dinge, die passieren würden, weil sie sie eingefädelt hatte.

Die leitende Gesandte klammerte sich an die Anweisungen der Tetrarchen wie an eine lebensrettende Boje.

„Wir kommen vom Raumkollektiv Scrapheap“, sagte sie. „Wir wollen reden.“

„Reden“, wiederholte die Seherin auf ihre zischende, fauchende Art. Die KI dolmetschte simultan. „Was gibt es denn zu reden?“

Die Gesandte war instruiert worden, direkt zu sein, sogar schonungslos.

„Ihre Flotte stiftet Unheil in jedem Sonnensystem, das sie erreichen kann“, sagte sie. „Wir müssen erfahren, warum.“

„Warum?“ Das Reptil machte große Augen. „Weil wir uns das Recht verdienen wollen, in den Stern zu gelangen, indem wir all die jämmerlichen Nationen erobern, die von den großen Erbauern markiert worden sind. Und dazu muss man hart sein. Wissen Sie das nicht?“

„Nein. Wir haben keine Städte niedergebrannt und nicht mal daran gedacht, Nationen zu dezimieren.“

Die alte Seherin lehnte sich zurück und betrachtete uns eingehend.

„Ja, das ist uns aufgefallen“, bemerkte sie. „Und es hat uns nachdenklich gemacht. Sogar besorgt.“

„Besorgt?“ Nun war die Gesandte überrascht.

„Wir hatten Respekt vor Ihnen, seit Sie in den Stern TZO gelangt sind, was uns nicht gelungen ist“, gab die Seherin zu. „Wir betrachteten Sie als die tapferste Nation des Universums, uns beinahe ebenbürtig. Und wir hielten es für unklug, einen Krieg gegen Sie zu beginnen.“

Ihre Worte ließen manches in neuem Licht erscheinen, und die Gesandten begannen zu begreifen, warum die Letumier uns gegenüber so argwöhnisch waren.

„Wir dachten, eine so tapfere und mächtige Nation müsse andere unterwerfen“, sinnierte die Seherin. „Wir hielten Sie für stark und unermüdlich, doch das sind Sie ganz und gar nicht. Und jetzt wollen Sie reden. Worüber eigentlich?“

Plötzlich erhob sie sich, stürzte auf mich zu und hielt erst kurz vor meinem Gesicht inne.

„Sagen Sie nicht, dass es um Frieden geht!“, zischte sie.

Wenn sich 2 Marker auf Missionskarte **M21** befinden, lies **Protokoll 2621**.

Wenn sich 1 Marker auf Missionskarte **M21** befindet, lies **Protokoll 2773**.

Anderenfalls lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

„Und da wir gerade beim Weg des Kriegers sind“, fuhr die Seherin fort und machte verächtlich die Augen schmal, „wir haben einen der Ihren gefunden, wie er durch das Gebiet streifte. Wir würden ihnen den armen Kerl gerne zeigen, aber es ist nicht mehr viel übrig, was man zeigen könnte.“

Der Gesandten sank das Herz. Das Einsatzteam war eliminiert worden. Sie waren auf sich gestellt, und die Seherin hörte nicht auf zu reden.

„Ein Krieger!“, brüllte sie wütend. „Sie haben einen einzigen Krieger gegen unsere ganze Nation geschickt! Ins Herz unserer Heimat! Eine schwache kleine Person gegen unsere Macht! Sie wollen uns wohl beleidigen?“

- Entferne das Einsatzteam-Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung ins „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.
- Lege Einmalige Entdeckung 33 ab.
- Lies **Protokoll 2659**.

## PROTOKOLL 2770: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, als wir bei der Höhle ankamen, hat sich der Boden bewegt. Vielleicht war es ein Beben, vielleicht auch die Pflanze, ich weiß es nicht. Es war in der Höhle zu hören, während wir reinkamen, dann hörte es auf.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 2712**.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*- und 2 *Mikroorganismus*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2771: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das ist ... merkwürdig. Höchst merkwürdig. Ich habe hier kein gutes Gefühl, klar? Durchsuchen wir rasch den Planeten und kehren nach Scrapheap zurück.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Geräusche der Flora aufzeichnen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 23 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2811** zu lesen.
- » **Wasserexemplar fangen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 26 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2675** zu lesen.
- » **Myzelproben sammeln (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 27 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2667** zu lesen.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Erhalte 4 . Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2772: MEISSELMOND

**Bericht: Trache'i, Projekt 348/13**

Eine gründliche und breitbandige Untersuchung der gesammelten Proben hat ergeben, dass der Meißelmond von komplexen Lebensformen bewohnt war. Anhand des Projekts 348/14, das am Samstag beginnt, soll das Schicksal der komplexen Lebensformen bestimmt werden. Wiederum gilt: Freiwillige Teilnehmer sind willkommen.

Was ist mit diesen Organismen passiert?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Sie sind wegen globaler Erwärmung ausgestorben:** Lies **Protokoll 2764**.
- » **Sie sind wegen eines plötzlichen Temperatureinbruchs ausgestorben:** Lies **Protokoll 2762**.
- » **Sie haben sich in den Tiefen des Mondes verborgen:** Lies **Protokoll 2756**.

## PROTOKOLL 2773:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

[**Oberste Gesandte**]: Also, sagen Sie uns - was ist Ihre Definition von „Frieden“?

[**Seherin**]: Es gibt keine Definition von „Frieden“. Zu siegen ist glorreich. Zu verlieren ehrenhaft. Frieden widert uns an.

[**Oberste Gesandte**]: Dann müssen wir Ihnen vermitteln, was Frieden ist.

\*\*\* *Grunzendes Reptiliengelächter* \*\*\*

[**Seherin**]: Sie sind so dumm und eitel!

[**Oberste Gesandte**]: Aber klug genug, um eine Falle zu stellen. Meinen Sie, wir wären in dieser Sumpfggend alleine?

[**Seherin**]: Was reden Sie da?

[**Oberste Gesandte**]: Sagen Sie, verehrte Seherin: Wann haben Ihresgleichen zuletzt die Bestie gesehen? Oder Ihre geschätzten Brutbecken? Überlegen Sie gut, Seherin. Sehr gut. Vielleicht sind Sie dann bereit, über Frieden zu reden?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssekktion.

- » **Frieden erzwingen (nur, wenn Kästchen B oder Kästchen C in Protokoll 2980 markiert ist ODER der Verhandlungszähler mindestens 7 beträgt):** Lies **Protokoll 2744**.
- » **Krieg erklären:** Lies **Protokoll 2659**.

## PROTOKOLL 2774: STERNKARTE

**Objektanalyse: Deadly Memento**

Wir haben in den Überresten der Zerstörung der Epsilon-Lyrae-Sterne ein Fragment von Erbauer-Technologie gefunden. Es enthielt Daten zur Gravitationskontrolle. Allerdings waren keine Geräte zu finden, sodass wir die Funktion nicht darstellen können.

Stecke Karte **29** (*Gravitationstechnik-Code*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2775: MEISSELMOND

Wenn mindestens 1 Kästchen in **Protokoll 2729** unmarkiert ist, lies **Protokoll 2732**. Anderenfalls lies weiter:

**Bericht: Trache'i, Projekt 348/13**

Ziel von Projekt 348/13 ist die Bestimmung, ob der inoffiziell als Meißelmond bekannte Himmelskörper je andere Lebensformen als Mikroorganismen beherbergt hat. Das Forschungsteam erhält vollständigen Zugang zu den vom Außenteam gesammelten Proben. Freiwillige Projektteilnehmer können sich bis Donnerstag um 12 Uhr Scrapheap-Zeit bewerben.

Haben je andere Kreaturen als Mikroorganismen auf dem Meißelmond gelebt?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Ja:** Lies **Protokoll 2772**.
- » **Nein:** Lies **Protokoll 2767**.

## PROTOKOLL 2776: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: So viele Blumen. Wissen Sie, gehen wir daran vorbei. Ich will nichts zertreten, was so schön ist.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich auch nicht.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Moment mal - wie sie schwingen ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Bezaubernd, muss ich sagen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das meine ich nicht. Sie machen dabei doch Geräusche, oder nicht? Hören Sie nur. Klingt das nicht bestechend nach Musik?

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2712**.

Lege Karte **P264** aus deinem Sektor ab.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 2777: DEADLY MEMENTO

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Also, ich weiß nicht, wie die Technik der Erbauer funktioniert, aber dieses Steuerpult wirkt auf die Intensität des Gravitationsfelds! Wenn wir dies bewegen ...

[**Außenteam-Kommandant**]: Finger weg! Das ist doch nicht der Moment zum Experimentieren, Sie ...

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir müssen experimentieren, wenn wir dieses Ding entschär...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Da passiert was!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ein Tunnel entsteht!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Festhalten!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich sagte doch, nichts anfassen! NICHTS!

\*\*\* *Schreie, die nach einer Weile verklingen* \*\*\*

[**Außenteam-Kommandant**]: Geht es allen gut? Ich dachte, es zerreißt mich.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wir leben noch, ja ... Sehen Sie, das ist unser Lander!

Erhalte Einmalige Entdeckung **29**.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P239**.

Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus diesem Sektor in Sektor **1**.

## PROTOKOLL 2778: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Nehmen wir ein paar dieser Musikblumen mit, ja?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Klar. Darf ich mal ... Hmm. Komisch. Die Wurzeln sind ungewöhnlich tief, und die Pflanzen machen Geräusche, wenn man sie rauszieht. Klingt nach Protest.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Entdeckung.

Lege diese Karte ab.

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 2712**.

Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2779: DEADLY MEMENTO

**Persönliches Protokoll: V-341 Roland**

Wir haben es irgendwie zurück zur Konsole geschafft, um dort zunächst erhitzt zu debattieren, wie das Gerät zu entschärfen sei. Wir verfügten über rudimentäres Wissen, wie die Technik funktioniert, aber es gab noch viel mehr zu entdecken, und der einzige Weg war die Methode „Versuch und Irrtum“.

Wir stiegen die Technikkorridore oder was sie waren hinab und änderten, bewegten und manipulierten die Verschaltungen, bis wir wieder nahe beim Lander rauskamen. Es war einfach faszinierend, und ich wollte unbedingt anderen Alucinoriern davon berichten, doch mein Gefährte wirkte sehr angespannt.

Und dann hatten wir das Gefühl, beobachtet zu werden. Nun war auch ich angespannt.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P240**.

Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus diesem Sektor in Sektor 1.

## PROTOKOLL 2780: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hey! Weg von mir!

[**Außenteam-Kommandant**]: Was ist los?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Verschwindet! Hilfe!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ein paar Ranken haben sich um den Anzug geschlungen! Ranken oder Schlangen! Sie sind schnell!

[**Außenteam-Kommandant**]: Sind Sie verletzt?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nein, aber ich erstickte! Ich kriege keine Luft!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ganz ruhig! Keine Panik. Wir kommen und helfen Ihnen!

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Die Befreiung versuchen, ohne die Flora zu beschädigen:**  und vollziehe 1 Fortschritt bei allen Zeit-Tracks. Dann lies **Protokoll 2782**.
- » **Rasch und gewaltsam befreien:**  um **Protokoll 2785** zu lesen.

## PROTOKOLL 2781:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

 **SCANNER VORBEREITEN,  
UM DEN SUMPFFELSEN ZU ANALYSIEREN**



Lies **Protokoll 2699**.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2782: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Ganz ruhig. Zappeln Sie nicht, sonst verletzen Sie sich.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nehmen Sie die Dinger weg, die erwürgen mich!

[**Außenteam-Kommandant**]: Nicht bewegen. Ich schneide die Ranke um Ihren Hals durch.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und ich die um Ihre Hüfte ... Oh, sie verschwinden zurück in den Boden!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Endlich. Es war schrecklich.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das glaube ich. Die Frage ist: Was war das? Und was wollte es von Ihnen?

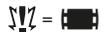
Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2712**. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 2783:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

 **PROBEN SAMMELN,  
OHNE HOCHENTWICKELTE  
TECHNIK EINZUSETZEN**



Lies **Protokoll 2661**.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2784:

**DEADLY MEMENTO**

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant (keuchend)**]: CAPCOM, wir haben das Objekt offenbar deaktiviert, evakuieren zum Lander.

[**CAPCOM Vultor**]: Stimmt. Alle Gravitations- und Kraftfeldgeneratoren sind tot. Gut gemacht, Außenteam. Allerdings ...

[**Außenteam-Kommandant**]: Wollen Sie uns jetzt sagen, dass das Objekt auseinanderfällt?

[**CAPCOM Vultor**]: Mehr oder weniger, ja. Es wird jetzt nicht mehr vor den Sternen geschützt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Oh, das wissen wir. Drücken Sie die Daumen. Oder Tentakel.

---

Bericht: Captain der Journeyer

Verehrte Tetrarchen,

ich freue mich, Ihnen berichten zu können, dass unsere Leute geschickt mit der Situation umgegangen sind und das System nun offiziell zur Kolonisierung verfügbar ist. Gemäß Ihren Instruktionen beabsichtige ich, zwei weitere Wochen dort zu verbringen, den Planeten zu scannen und den Empfang der ersten Kolonisierungsschiffe vorzubereiten.

Ich möchte Ihnen dennoch empfehlen, die Journeyer für einen längeren Zeitraum dort zu belassen. Es besteht das Risiko, dass die feindlichen Kräfte zurückkehren. Ich habe einen umfassenden Bericht über die Begegnung mit ihnen angefügt.

---

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[**Ava**]: Haben Sie irgendeine Ahnung, wer diese intelligenten feindlichen Wesen waren?

[**Trache'i**]: Nein, natürlich nicht. Niemand weiß das.

[**Tohn McMuts**]: Wer immer sie sind, sie müssen verrückt sein. Wahnsinn ängstigt mich mehr als Gewalt.

[**Tamara Woon**]: Sie waren nicht wahnsinnig, Tohn.

[**Ava**]: Nicht? Ich halte es durchaus für wahnsinnig, ein ganzes System hochjagen zu wollen.

[**Tohn McMuts**]: Allerdings. Und wenn man schon dabei ist, warum hört man dann auf und flieht, wenn ein kleines Außenteam erscheint?

[**Tamara Woon**]: Das ist unklar. Aber es muss Gründe dafür gegeben haben. Wir müssen herausfinden, was ihre Handlungen bestimmt hat.

[**Tohn McMuts**]: Zu schade, dass wir diesen Albtraum nicht einfach vergessen können.

Wenn du diesen Einsatz als einzelne Partie spielst, lies **Protokoll 2789**. Anderenfalls lies weiter:

Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam steigt um einen Rang auf. Ersetze die aktuellen Ranghüllen durch Hüllen des nächsthöheren Rangs.

Lege alle Missionskarten ab.

Stecke Karte **Y19 (Epsilon Lyrae)** aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Stecke Karte **N08** (*Epsilon-Lyrae-System*) aus „Kolonien“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2785: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Na los! Diese Ranken sind wirklich zäh.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Befreien Sie mich davon.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich habe eine abgeschnitten.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich auch.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Vielen Dank. Ich merke, wie der Druck nachlässt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Sie ziehen sich in den Boden zurück. Sie sind jetzt offiziell befreit.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Gut so. Das war knapp. Ich wurde gerade bewusstlos, als Sie kamen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Sehen Sie mal! Die abgeschnittenen Ranken sind noch hier.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut. Die geben interessante Proben ab.

Wirf .

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Entdeckung und 1 Myzel.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 2712**.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

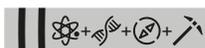
Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2786:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

 **UNAUFFÄLLIG EIN BILD AUFNEHMEN**



Lies **Protokoll 2599**.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2787: MEISSELMOND

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2846** und triff eine andere Wahl. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Persönliches Protokoll: Atta**

Ein Rätsel jagt das andere. Laut Bericht des Außenteams war das Innere der Skulptur durchaus nicht gleichmäßig. Die Wände bestanden aus Regolith ohne jeden Nährwert. Vielleicht war das Innere deswegen voller toter Insekten. Es hat das Mysterium der Raumkunstgalerie ein wenig erhellt, in die Skulptur zu gelangen.

- Erhalte 1 .
- Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 2729**, ohne das Protokoll anzuwenden.
- Wenn ein zugewiesenes Besatzungsmitglied Pumilionier ist, der Techniksektion angehört oder über eine -Wandlungsfähigkeit verfügt, passiert nichts. Anderenfalls markiere das Kästchen in **Protokoll 2853**, ohne das Protokoll anzuwenden.
- Platziere das zugewiesene Besatzungsmitglied in „Rastende Besatzung“.
- Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2788:

### DEADLY MEMENTO

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Feinde sind in der Überzahl. Und vermutlich auch besser bewaffnet.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir können sie trotzdem aufhalten. Sehen Sie, diese Konsole dient bestimmt zum Steuern von Reparaturrobotern!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Reparaturroboter können unglaublich lästig sein!

\*\*\* *Elektronische Geräusche* \*\*\*

[**Besatzungsmitglied 2**]: Da, es klappt. Ich schicke sie zu den Invasoren.

\*\*\* *Pause* \*\*\*

[**Außenteam-Kommandant**]: So, jetzt sind sie überall. Die Feinde sind verwirrt. Vorwärts!

Wähle *Jäger* oder *Saboteur* aus. Drehe die ausgewählte Bedrohungskarte auf ihre Belagert-Seite.

## PROTOKOLL 2789:

### DEADLY MEMENTO

Erhalte Punkte in doppelter Höhe der Zahl des Zerstörungszählers. Füge dann für jede Einmalige Entdeckung auf der Lander-Tafel 2 Punkte hinzu und ziehe für jede Verletzungskarte, welche die Besatzungsmitglieder haben, 1 Punkt ab. Prüfe nun das Ergebnis:

- **2 oder weniger**: Du hast gerade so überlebt.
- **3–6**: Du hast dich gut geschlagen.
- **7–9**: Du hast dich sehr gut geschlagen!
- **10+**: Du hast dich außergewöhnlich gut geschlagen!

**Herzlichen Glückwunsch!** Du hast Operation Deadly Memento abgeschlossen.

## PROTOKOLL 2790: DEADLY MEMENTO

**Persönliches Protokoll: V-341 Roland**

Ich bin den Angstgefühlen der anderen intelligenten Wesen nie näher gekommen als an jenem Tag.

Wir schafften es nur knapp zum Lander. Das Außenteam wurde verletzt und mein Anzug beschädigt. Irgendwie gelang uns der Start, obwohl zahlreiche elektronische Systeme durch den Einfluss des Objekts ausgefallen waren.

Ich glaube, ich schrie. Irgendwer tat es jedenfalls.

Gerade noch rechtzeitig erreichten wir die Journeyer, und der Captain zögerte nicht zu fliehen. Unser letztes Video zeigt die Implosion des mondgroßen Geräts, die Destabilisierung des Binärsystems und die beiden Sterne auf Kollisionskurs.

Zum Glück waren wir bereits weit fort, als die Sonnen ineinanderkrachten. Das vielversprechendste Planetensystem in unserem Teil der Galaxis wurde von einem Schwarzen Loch verschlungen.

Meine Abenteuerlust hat irreparable Schäden erlitten.

Wenn du diesen Einsatz als einzelne Partie spielst, lies **Protokoll 2714**.

Anderenfalls lies weiter:

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Stecke Karte **Y18** (*Epsilon Lyrae*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2791: MYZEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hey! Hat jemand meinen Kompressor gesehen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Hatten Sie ihn nicht bei dem Baum gelassen, bei dem wir gerastet haben?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Doch, aber da ist er nicht mehr!

Verliere 1 Vorrat. Platziere für jeden verlorenen Vorrat 1 Marker auf dem Feld „Verloren“.

## PROTOKOLL 2792:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Das Schiffswrack zog die Aufmerksamkeit der Gesandten geradezu magisch auf sich – umso mehr, als es nicht von der KI identifiziert worden war. Nach Jahrhunderten in diesem unwirtlichen, feuchten Klima war das Wrack mit Sumpfmoss und Ranken überwuchert, wirkte ansonsten aber intakt. Es zu erkunden würde bedeuten, das Relikt einer fremden Zivilisation zu berühren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Heimlich ins Wrack schleichen:** Lies **Protokoll 2798**.
- » **Das Wrack betreten:** Lies **Protokoll 2794**.
- » **Proben von der Außenseite sammeln:** Lies **Protokoll 2796**.
- » **Umkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2793: MYZEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Besatzungsmitglied 1]: So viel zu meinem externen Akku ...

[Besatzungsmitglied 2]: Wieso?

[Besatzungsmitglied 1]: Nicht gesehen? Etwas kam aus dem Wald geschlängelt und hat ihn sich geschnappt.

Wähle 1 Besatzungsmitglied mit mindestens 1 Ausrüstungskarte aus. Wähle 1 seiner Ausrüstungskarten per Zufallsprinzip aus und platziere sie auf dem Feld „Verloren“. Sie ist vorerst nicht verfügbar. Entferne ihre Plättchen von der Planetenkarte, sofern sie welche hat.

## PROTOKOLL 2794:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

**DAS WRACK BETRETEN**  
 =

	Lies <b>Protokoll 2818</b> .
	Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2795: MYZEL

[Außenteam-Kommandant]: Hey! Schnappen Sie sie ...

[Besatzungsmitglied 2]: Mist! Sie waren zu schnell!

\*\*\* Stille \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: Funken wir ihn an. Wo sind Sie?

[Besatzungsmitglied 1]: (Störgeräusche, unverständliche Worte)

[Besatzungsmitglied 2]: Wir haben gesehen, wie das Tentakel Sie gepackt hat. Sind Sie wohlauf?

[Besatzungsmitglied 1]: (mit Störgeräuschen vermischt) Ich bin wohlauf. Er ... hat mich durch einen Spalt in eine Höhle im Untergrund gezerrt. Aber ich bin unverletzt, keine Sorge. Ich weiß nicht recht, wo ich bin, aber in Gefahr bin ich nicht, glaube ich.

Platziere 1 Zufälliges Besatzungsmitglied in Sektor 8.

Denk daran: Wenn dein Besatzungsmitglied sich gerade in einem Sektor mit aufgedeckter Protokollnummer befindet, wende das entsprechende Protokoll an.

## PROTOKOLL 2796:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

**PROBEN VON DER AUßENSEITE SAMMELN**  
 =

	Lies <b>Protokoll 2834</b> .
	Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2797: MYZEL

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an:



**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[CAPCOM Vultex]: Kommandant, meine Scanner zeigen, dass Ihr Lander IN den Planeten abgehoben hat.

[Außenteam-Kommandant]: Sind Sie sicher?

[CAPCOM Vultex]: Absolut.

[Außenteam-Kommandant]: Was für ein Albtraum. Bereiten Sie ein Rettungsteam vor, aber schicken Sie es noch nicht los. Vielleicht können wir die Situation auch so bereinigen.

Platziere den Lander-Aufsteller auf dem Feld „Verloren“. Denk daran, dass du die Startaktion nicht ohne Lander-Aufsteller auf dem Lander-Sektor ausführen kannst.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 21 (Hangar-Kartenbehälter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

Platziere Karte **P261** in Sektor 1.



[Besatzungsmitglied 1]: Verdammte! Schon wieder.

Platziere 1 Zufälliges Besatzungsmitglied in Sektor 8.

## PROTOKOLL 2798:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

**HEIMLICH INS WRACK SCHLEICHEN**  
 =

	Lies <b>Protokoll 2808</b> .
	Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

## PROTOKOLL 2799:

**DEADLY MEMENTO**

**Aufzeichnung Untersuchungsausschuss:**

**Captain der Journeyer**

[Ava]: Captain, können Sie Ihre Version der Dinge noch einmal darlegen?

[Captain]: Ja. Gleich nachdem unsere Sensoren einen ungewöhnlichen Energiestoß erfasst hatten, der vom Objekt zwischen den beiden Sternen ausging, gab ich roten Alarm. Außerdem kontaktierte ich das Außenteam und befahl ihm die sofortige Evakuierung.

[Ava]: Hat das Team Ihren Befehl erhalten?

[Captain]: Ja, der Kommandant hat ihn bestätigt.

[Ava]: Wann haben Sie den Kontakt zum Außenteam verloren?

[Captain]: Etwa neun Sekunden danach.

[Ava]: Und wie kam das?

[Captain]: Der Energiepegel stieg in erheblichem Tempo an, erreichte unerhörte Höhen und blockierte jegliche Kommunikation. Mit jedem Moment wurde die Journeyer verletzlicher. Trotzdem ging ich das Risiko ein und wartete noch neunzig Sekunden.

[Ava]: Neunzig?

[Captain]: Laut meinem Wissenschaftsoffizier neunzig Sekunden zu lang.

[Trache'i]: Der Wissenschaftsoffizier hatte recht. Wenn wir die Journeyer verloren hätten ...

[Captain]: Ich weiß. Und es war ohnehin vergebens. Der Lander des Außenteams ist nicht gestartet, und wir sind nur wenige Augenblicke vor der Explosion entkommen.

[Ava]: Danke, Captain. Das wäre alles.

Wenn du diesen Einsatz als einzelne Partie spielst, lies **Protokoll 2714**.

Anderenfalls lies weiter:

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 21 (Hangar-Kartenbehälter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.

Stecke Karte **Y18 (Epsilon Lyrae)** aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Entferne alle Besatzungsmitglieder des Außenteams aus ihren Ranghüllen.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2800: SCHIFFSBUCH

**Attas Forschungsbuch: Artefakte von Promising Land**

Die radioaktive Metallplatte muss von der Bombe in der Atmosphäre abgebrochen und nach der Explosion zu Boden gefallen sein. Sie scheint von Erdlingen entworfen, jedoch verbogen. Ich glaube, der Entwickler hat nicht ganz begriffen, wie sie hätte funktionieren sollen.

Natürlich kann ich mich irren, da das Metallstück korrodiert und teilweise geschmolzen ist.

## PROTOKOLL 2802: SCHIFFSBUCH

**Attas Forschungsbuch: Artefakte von Brink**

Zu den faszinierendsten Funden gehört die Maschine der Angreifer. Auf Basis verschiedener Techniken und aus unterschiedlichen Materialien gefertigt, diente sie nur einem Zweck: Sie sollte überhitzen und sich in eine plasmabedeckte Rakete verwandeln. Solche Waffen wurden ohne jede Rücksicht auf zivile Opfer gebaut ...

## PROTOKOLL 2804: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, wir haben eine Ansammlung gigantischer Skulpturen erreicht. Ich spiele mit dem Gedanken, eine von ihnen von innen zu betrachten. Vielleicht können wir etwas über ihre Struktur erfahren. Meinen Sie, das können wir tun?

**[Pumilionier-Besatzungsmitglied]:** Langsam. Schauen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Eine der Strukturen öffnen:** Weise 1 Besatzungsmitglied zu (aber verschiebe es noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2787** zu lesen.
- » **Umkehren:** Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2806: MEISSELMOND

Wenn das Kästchen in **Protokoll 2853** nicht markiert ist, lies **Protokoll 2804**. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, wir hätten die Skulptur nicht zerstören dürfen. Sie ist krachend eingestürzt und hat Teile der Decke mitgerissen. Jetzt ist der Tunnel voller Steintrümmer.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Tunnel von intelligenten Wesen ausgraben lassen:** Weise 1 Besatzungsmitglied zu, um **Protokoll 2804** zu lesen.
- » **Anderen Weg finden (nur, wenn mindestens 1 Kästchen in Protokoll 2840 markiert ist):** Lies **Protokoll 2804**.
- » **Zurückgehen:** Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2808:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Schließlich war die Oberste Gesandte sicher, dass der letumische Gastgeber sie durchschaute. Irgendwoher wusste er, dass sie versuchten, die Reise zu verzögern, und als sie ins Schiffswrack wollten, reagierte er fast hysterisch und brachte sie rasch dazu, diese Idee zu vergessen.

Dies hielt sie allerdings nicht davon ab, heimlich einige Aufnahmen zu machen und Proben zu nehmen.

Erhalte Einmalige Entdeckung 30.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2792**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2809: MEISSELMOND

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2846** und triff eine andere Wahl. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** CAPCOM, wir nähern uns endlich dem Ende des Tunnels. Vor uns sehen wir eine dunkle, asymmetrische Gestalt - den Kadaver einer längst toten Kreatur. Er erstreckt sich von hier bis zum Ausgang. Einfach gruselig.

Erhalte 1 

Markiere Kästchen C in **Protokoll 2729**, ohne das Protokoll anzuwenden.

Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2810: GESCHICHTE

**Allerletztes Kapitel von Chronik: Alburton Wonrock**

Es bricht mir das Herz, aber dies ist das letzte Kapitel.

Scrapheap, der schwebende Überrest von Hoffnung und Überleben, existiert nicht mehr. Wir waren offenbar wirklich zu empfindlich, um irrational zu handeln. Zu verletzlich, um Fehler zu machen.

Ich habe alle gewarnt. Habe darüber geschrieben. Es durch die flammenden Korridore von Scrapheap gerufen. Keiner hat wirklich zugehört.

Zwei schlecht geplante Operationen. Hitzige Dispute zwischen den Tetrarchen. Schwere Schäden an der Journeyer. Spannungen unter den Spezies an Bord.

Mit all dem und noch mehr wären wir fertig geworden, wenn wir einig gewesen wären wie zuvor. Doch jetzt sind wir so schwach, zerrissen und machtlos, dass wir nicht mal mit einem einzigen Unglück hätten umgehen können, geschweige denn mit allen. Es war traurig, diese anarchische Hülle von Basis zurückzulassen, aber ich werde nicht zurückschauen. Scrapheap existiert nicht mehr.

Du hast die Kampagne „Tödliche Grenze“ abgeschlossen!

Versuche es gern noch einmal, um ein anderes Ende zu erreichen, andere Planeten zu besuchen und andere Forschungs- und Produktionsoptionen zu erkunden.

Lies **Protokoll 2137**.

## PROTOKOLL 2811: STERNKARTE

**Live-Feed: Außenteam**

**[Trache'i]:** Kommandant.

**[Außenteam-Kommandant]:** Tetrarchin Trache'i! Es ist mir eine Ehre ...

**[Trache'i]:** Schluss mit dem Quatsch, Kommandant. Der Rhythmus der Musik verändert sich durch Ihre Bewegungen?

**[Außenteam-Kommandant]:** So ist es. Die kleinste Geste sorgt dafür, dass die Melodie sich ändert.

**[Trache'i]:** Dann könnte es eine Sprache sein. Oder jedenfalls eine Kommunikationsform.

Stecke Karte 23 (*Pilzkommunikation*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2812: MEISSELMOND

Wenn das Kästchen in **Protokoll 2853** nicht markiert ist,

lies **Protokoll 2809**. Anderenfalls lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Außenteam-Kommandant]:** Jetzt wünschte ich, wir hätten die Skulptur nicht berührt. Der Einsturz hat auch die Decke des Korridors herunterkommen lassen. Die Luft ist voller Staub.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Leute zum Ausgraben des Tunnels zuweisen:** Weise 3 Besatzungsmitglieder zu, um **Protokoll 2809** zu lesen.
- » **Anderen Weg finden (nur, wenn 2 Kästchen in Protokoll 2840 markiert sind):** Weise 1 Besatzungsmitglied zu, um **Protokoll 2809** zu lesen.
- » **Zurückgehen:** Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2813: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 2]:** Kommandant, hoffentlich können Sie mich hören. Ich sitze in der unterirdischen Höhle fest. Hier ist es bezaubernd schön, es ist unheimliche Musik zu hören, doch es ist wohl unmöglich, hier rauszukommen. Ich denke über Sprengstoff nach, habe aber keine Ahnung, wie dessen Einsatz auf die Höhlenstruktur wirken würde ... Kommandant, hören Sie mich?

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P267.

## PROTOKOLL 2814: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

**[Besatzungsmitglied 1]:** Ich habe den Grund erreicht und eine stattliche Kolonie von Mikroorganismen gesammelt. Mein Anzug spielt nicht ganz mit. Das Wasser ist zu kalt, das packt das Heizsystem nicht. Ich hoffe, an die Oberfläche zurückkehren zu können.

- Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung.
- Erhöhe die Moral im Brückenkartenhälter (Schiffsbuch, Seite 3).
- Wenn ein zugewiesenes Besatzungsmitglied Alucinorier ist oder über eine -Wandlungsfähigkeit verfügt, ist dieses Besatzungsmitglied in Sicherheit.

Anderenfalls führt das zugewiesene Besatzungsmitglied einen Überlebenswurf aus:

Würfle mit drei Verletzungswürfeln. Bei 1  ODER 2  ist der Überlebenswurf gescheitert. Entferne das Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und aus dem Spiel.

- Platziere das zugewiesene Besatzungsmitglied (sofern vorhanden) in „Rastende Besatzung“.
- Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2815: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, jetzt komme ich raus. Die Scanner haben die Höhlen endlich kartiert, und ich habe einen Tunnel nach draußen gefunden. Gerade sehe ich das sprichwörtliche Licht am Ende des Tunnels. Bleiben Sie dran.

Erneuere 3 .

Platziere dein Besatzungsmitglied sowie alle weiteren Besatzungsmitglieder aus deinem Sektor in Sektor 7.

## PROTOKOLL 2816: MEISSELMOND

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2846** und triff eine andere Wahl. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: In den Wasserproben haben wir einige kryophile Mikroorganismen und gut erhaltene Mikroben gefunden, die an so niedrige Temperaturen nicht gewöhnt sind. Es sind sehr viele. Das bedeutet, dass es hier ein echtes Massenaussterben gegeben haben muss.

- Erhalte 1 .
- Erhalte 2 *Mikroorganismus*-Hinweise.
- Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2729**.
- Wenn ein zugewiesenes Besatzungsmitglied Alucinorier ist, der Sicherheitssektion angehört oder über eine -Wandlungsfähigkeit verfügt, ist dieses Besatzungsmitglied in Sicherheit.

Anderenfalls führt das zugewiesene Besatzungsmitglied einen Überlebenswurf aus:

Würfle mit drei Verletzungswürfeln. Bei 1  und 1  ODER 2  ist der Überlebenswurf gescheitert. Entferne das Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und aus dem Spiel.

- Platziere das zugewiesene Besatzungsmitglied (sofern vorhanden) in „Rastende Besatzung“.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Weitere Proben vom Grund des Beckens holen:** Weise 1 Besatzungsmitglied zu (aber verschiebe es noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2814** zu lesen.
- » **Zur Kreuzung zurückkehren:** Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2817: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, ich stehe vor einer dünnen Wand, und wenn wir dem Scanner glauben können, liegt der Ausgang direkt dahinter. Es ist Zeit für den Sprengstoff. Wenn er hochgeht, zerstört er gewiss einen Teil der lokalen Vegetation, und ich könnte die Reste mitbringen.

Erhalte 1 Myzel.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Platziere dein Besatzungsmitglied sowie alle weiteren Besatzungsmitglieder aus deinem Sektor in Sektor 7.

Lies **Protokoll 2720**.

## PROTOKOLL 2818:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Gesandten hörten nicht auf den Gastgeber und gingen ins Raumschiff. Es war mit Sumpflvegetation überwachsen, rostig und irreparabel beschädigt, doch selbst die Überreste waren noch seltsam und ehrfurchtgebietend schön.

Sie kamen kaum dazu, Proben zu nehmen oder Fotos zu machen, ehe ihr Gastgeber von heiligem Zorn ergriffen wurde. Er fauchte, brüllte und spuckte. Offenbar hielten nur seine diplomatischen Pflichten ihn von Schlimmerem ab.

Draußen dolmetschte die KI seine Botschaft in grotesk ruhigem Duktus: „Sie entweihen einen heiligen Ort. Sie Barbaren.“

Also flogen sie alle raus, die Barbaren.

Erhalte 1 Entdeckung beliebiger Art.

Erhalte Einmalige Entdeckung **30**.

Platziere 2 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2792**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2819: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Es war herzerreißend, das Feuer auf unsere eigenen Leute zu eröffnen, aber es musste ebenso sein, wie man brandiges Fleisch wegschneiden muss, um einen Organismus vor dem Tod zu retten.

Die Meuterer waren dieses brandige Fleisch. Hitzköpfe, vergiftet von der Vision eigener Freiheit und bereit, uns alle für ihren unrealistischen Plan zu opfern.

Wir mussten sie töten, und ich hoffe, dass die Geschichte uns allen vergeben wird.

Kaum waren die Läufe wieder kalt, trafen wir den Botschafter der Erde, der respektvoll und zivilisiert sprach. Die Tetrarchen taten es ihm gleich. Beide Parteien waren erschöpft und fürchteten eine weitere Eskalation. Es gab kein Zögern mehr.

Am zweiten Tag unterzeichneten die Tetrarchen das Abkommen. Von da an war die Zukunft von Scrapheap eins mit jener der Erde.

Lies **Protokoll 2907**.

## PROTOKOLL 2820: GESCHICHTE

**Chronik: Alburton Wonrock**

Unsere Techniker entschlüsselten die Baupläne, welche die Spezies aus der Eisring-Station hinterlassen hatten, und taten, was sie konnten, um funktionsfähige Inkubatoren zu rekonstruieren. In diesen wurden alle vierundzwanzig Zygoten sicher hineingelegt und begannen mit ihrem unendlich langsamen Wachstum. Der Dokumentation zufolge kann es bis zu zehn Jahre dauern, bis ein Individuum reif ist, den Inkubator zu verlassen. Die Inkubatoren befinden sich wohlbehalten in einem eigenen Bereich der Krankenstation. Wir denken oft an die Zygoten, da sie uns Hoffnung geben – trotz allem, was passiert ist und noch passieren mag.

Wenn Sie zu den zwei Dutzend Überlebenden gehören und dies lesen: Willkommen zu Hause. Sie sind uns immer willkommen, liebe Mitüberlebende von Scrapheap.

Lies **Protokoll 2137**.

## PROTOKOLL 2827: GESCHICHTE

Dies war jedoch nur der Anfang. Alle intelligenten Wesen, die keine Erdlinge waren, wurden auf die Kolonien verteilt und müssen der Erde nun Steuern für den sogenannten Schutz zahlen. Die Sektionsleiter wurden durch Bayfords Günstlinge von der Erde ersetzt.

Lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2828: SCRAPHEAP

**Tetrarchenrat: Erste Ansprache von Botschafter Thomas Bayford**

Verehrte Tetrarchen,

ich möchte Ihnen im Namen der Erde dafür danken, dass Sie diesen verlorenen Teil unserer großen Zivilisation so lange verwaltet haben. Ihre Mühen waren fantastisch, und wir werden sie Ihnen niemals vergessen.

Es wird Sie freuen zu hören, dass diese große Verantwortung Ihnen nun endlich von den Schultern genommen ist. Natürlich sind Sie als Erdabkömmlinge willkommen zu bleiben und uns mit Ihrer Expertise zu unterstützen, während Mitglieder anderer intelligenter Völker mit wichtigen Posten in den Kolonien belohnt werden. Ihre Sicherheit ist garantiert, da die Erde ihren Schutz übernimmt. Die Gebühren werden in separaten Verträgen ausgehandelt. Da einige unserer Offiziersanwärter noch Felderfahrung benötigen, werden sie zu Sektionsleitern ernannt. Ferner wird Scrapheap nun zu einem Außenposten der Erde und erhält daher einen neuen Namen: Watchtower. Außerdem ...

Lies **Protokoll 2765**.

## PROTOKOLL 2829: MEISSELMOND

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 2846** und triff eine andere Wahl. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Glauben Sie, dass die Oberflächenprobe ausreicht?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich schätze, ja. Sogar durch mein einfaches Mikroskop sind schon zahlreiche kryophile Mikroorganismen im Wasser sowie im Eis zu sehen.

Erhalte 1 .

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2729**, ohne das Protokoll anzuwenden.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Jemanden tauchen lassen, um weitere Proben zu sammeln:** Weise 1 Besatzungsmitglied zu (aber verschiebe es noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2816** zu lesen.
- » **Zur Kreuzung zurückkehren:** Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2830: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, hören Sie mich? Wir sind in Schwierigkeiten. Journeyer, hören Sie mich? Schicken Sie sofort ein Shuttle.

Platziere Karte **P266** auf allen Karten in Sektor **1**.

Achtung: Alle Besatzungsmitglieder, die sich bei Ablauf des Zeit-Tracks nicht im Lander-Sektor befinden, sterben!

## PROTOKOLL 2831: STERNKARTE

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kommandant, da vorne ist eine Maschine. In den Fels getrieben und bis zur Unkenntlichkeit zerstört.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Seltsame Technik. Wir sollten davon bergen, so viel wir können, und gründlich untersuchen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, diese kaputte Maschine könnte die Lösung für das Rätsel der zerstörten Kolonie sein.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Maschine herausziehen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 11 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 31 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um Karte **11** (*Kampfdrohne*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) in den „Warten ...“-Umschlag zu stecken.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2832: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Hier enden Tunnel und gefrorenes Becken.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Form ist so regelmäßig wie bei allen Strukturen hier.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich will lieber wissen, was sich darin verbirgt. Wir könnten Proben vom Eis nehmen. Oder vielleicht Proben vom Grund?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Eisproben nehmen:** Lies **Protokoll 2829**.
- » **Jemanden tauchen lassen:** Weise 1 Besatzungsmitglied zu (aber verschiebe es noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2816** zu lesen.

## PROTOKOLL 2833: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich sehe die Rettungskapsel auf dem Scanner, Boss. Sie nähert sich unseren Koordinaten.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Da sind sie. Bei vier Uhr.

[**Außenteam-Kommandant**]: Keinen Moment zu früh.

Lies **Protokoll 2857**.

## PROTOKOLL 2834:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

[**Oberste Gesandte**]: Erzählen Sie uns die Geschichte des Schiffs noch einmal.

[**Letumier**]: Das habe ich schon.

[**Oberste Gesandte**]: Aber in dieser Umgebung wäre es viel sinnvoller. Wie wäre es mit ...

[**Letumier**]: Halt! Aufhören! Was tun Sie da?

[**Oberste Gesandte**]: Also bitte, wir brauchen uns doch nicht aufzuregen! Meine Kollegen sind Wissenschaftler, sie sammeln nur Proben ...

[**Letumier**]: Proben? Dies ist ein heiliger Ort! Niemand darf irgendwas berühren!

Erhalte 2 *Seltsame-Flora*-Hinweise.

Erhalte Einmalige Entdeckung **30**.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2792**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2835: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Anspannung war greifbar. Die Diskussionen wurden immer hitziger, es kam sogar zu Handgreiflichkeiten. Irgendwie wurden die Kriegstreiber immer zahlreicher, und ich war sicher, ein oder zwei Handgemenge zu hören. Die Situation geriet außer Kontrolle.

Lies **Protokoll 2828**.

## PROTOKOLL 2838: GESCHICHTE

Alle Nicht-Erdlinge wurden gezwungen, Scrapheap zu verlassen, und die Kolonien, in denen sie sich niederließen, mussten neue Steuern an die Erde entrichten. Das war aber noch nicht alles. Die Sektionsleiter wurden entlassen und durch Neuankömmlinge von der Erde ersetzt, überwiegend Bayfords Verbündete. Bayford selbst wurde Teil des Tetrarchenrats – theoretisch jedenfalls, denn seine Meinung war alsbald die maßgebliche.

Lies **Protokoll 2653**.

## PROTOKOLL 2839: SCRAPHEAP

**Technikbericht: Scrapheap**

Sektionsleiter, die Rebellen haben dem Erdkreuzer nicht genügend Schaden zugefügt, um ihn funktionsunfähig zu machen. Wir tun, was wir können, um die Schäden zu beheben. Die Drohnen der Erde arbeiten unglaublich schnell und präzise. Das Kriegsschiff wird bald wieder wie neu sein.

- Lege 1 Marker aus diesem Sektor ab.
- Wenn du Karte **B05** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, lege 1 zusätzlichen Marker aus diesem Sektor ab.
- Wenn du Karte **B09** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, lege 2 zusätzliche Marker aus diesem Sektor ab.
- Würfle dann mit einem **W10**. Du darfst 1 Verfügbares Besatzungsmitglied zuweisen, um diesen Würfel neu zu werfen (beliebig oft). Sieh nach dem Ergebnis und wende es an:
  - **0–4:** Sauerstoffmangel: Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **2**.
  - **5–9:** Die letzte Schweißnaht: Lege 1 zusätzlichen Marker aus diesem Sektor ab und platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **2**.

## PROTOKOLL 2840: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Aufklärungsdrohnen sind zurück. Der linke Abzweig führt zu einem Becken, der mittlere tiefer in den Mond und der rechte zu weiteren Skulpturen, die viel größer sind als die anderen bisher.

Wenn mindestens 1 Kästchen in diesem Protokoll bereits markiert wurde, lies **Protokoll 2846** und triff eine andere Wahl.

Anderenfalls lies weiter:

Markiere für jedes zugewiesene Besatzungsmitglied 1 Kästchen.

- Wenn ein zugewiesenes Besatzungsmitglied Aerugonier ist, der Wissenschafts-/Aufklärungssektion angehört oder über eine -Wandlungsfähigkeit verfügt, erhalte 2 *Mineral*-Hinweise und 2 *Mikroorganismus*-Hinweise.
- Platziere alle zugewiesenen Besatzungsmitglieder in „Rastende Besatzung“.
- Dann lies **Protokoll 2846** und triff eine andere Wahl.

## PROTOKOLL 2841: MYZEL

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, ich stelle den Lautsprecher auf den Boden, damit unsere KI ... nun, die Pilzsprache sprechen kann ...

[**CAPCOM Vultur**]: Verstanden. Mit dem Planeten zu sprechen ist für mich ganz normal. Erinnern Sie sich an meine Mutter? Der Globus in der anderen Dimension, der Gedanken kontrollieren kann?

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir schalten ihn ein. Waaa...

Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 8.

Ersetze das SZ in Sektor 8 durch Karte **P268** (sofern diese noch nicht dort liegt).

## PROTOKOLL 2842: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Verehrte Tetrarchin, nun liegt uns die Übersetzung der nächsten Botschaft vor, und ... ja, sie wirkt milder. Weniger emotional.

[**Trache'i**]: Das ist ein gutes Zeichen. Sie werden eindeutig als Eindringlinge wahrgenommen, aber vielleicht nicht mehr als Bedrohung behandelt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das Wesen ist sehr selbstsicher. Es betrachtet sich als omnipotenten Teil der Welt, zu mächtig, um sich zu fürchten. Es will ... Die KI meint, es will spielen.

[**Trache'i**]: Interessant. Wie denn?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich weiß es nicht. Vielleicht ist es ein Übersetzungsfehler. Vielleicht sind „lernen“ und „spielen“ in seiner Sprache Synonyme. Wollen wir ... lernen?

[**Trache'i**]: Unbedingt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Myzelord fragen, was er ist:** Lies **Protokoll 2847**.
- » **Myzelord fragen, woher er kommt:** Lies **Protokoll 2848**.
- » **Myzelord fragen, warum er sich so für euch interessiert:** Lies **Protokoll 2849**.
- » **Keine Fragen stellen, sondern Anliegen vorbringen:** Lies **Protokoll 2850**.

## PROTOKOLL 2843: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir erleben einen faszinierenden Moment. Ich habe gerade die KI aktiviert, um die Laute zu entschlüsseln, die wir hören. Wir wollen versuchen, mit dem Wesen auf dem Planeten zu kommunizieren. Oder vielleicht mit dem Planeten selbst.

Sieh nach, wie viele Kästchen in **Protokoll 2720** markiert sind, und wende den entsprechenden Effekt an:

- **0:** Lies **Protokoll 2844**.
- **1–2:** Lies **Protokoll 2842**.
- **3+:** Lies **Protokoll 2845**.

## PROTOKOLL 2844: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Verehrte Tetrarchin, wir beginnen, die Sprache zu verstehen, die das Wesen spricht, aber ...

[**Trache'i**]: Was sagt es?

[**Außenteam-Kommandant**]: Tja, nicht viel. Es übermittelt überwiegend Emotionen, die nicht gut übersetzt werden können. Es ist scheu, aber neugierig. Es will mit uns spielen. Es will mehr über uns erfahren.

[**Trache'i**]: Ist Feindschaft zu spüren?

[**Außenteam-Kommandant**]: Nein, gar nicht. Das Wesen ist sehr selbstsicher. Es betrachtet sich als omnipotenten Teil der Welt, zu mächtig, um sich zu fürchten.

[**Trache'i**]: Sie sagen, es wolle spielen. Wie denn?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich weiß es nicht. Vielleicht ist

es ein Übersetzungsfehler. Vielleicht sind „lernen“ und „spielen“ in seiner Sprache Synonyme. Wollen wir ... äh ... mit ihm spielen?

[**Trache'i**]: Unbedingt.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Entdeckung und 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Myzelord fragen, was er ist:** Lies **Protokoll 2847**.
- » **Myzelord fragen, woher er kommt:** Lies **Protokoll 2848**.
- » **Myzelord fragen, warum er sich so für euch interessiert:** Lies **Protokoll 2849**.
- » **Keine Fragen stellen, sondern Anliegen vorbringen:** Lies **Protokoll 2850**.

## PROTOKOLL 2845: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Tetrarchin Trache'i, der Planet wird von einer Art omnipotentem Wesen bewohnt, und Sie hatten recht: Es kommuniziert wirklich musikalisch mit uns.

[**Trache'i**]: Was sagt es?

[**Außenteam-Kommandant**]: Tja, wir haben uns die Rohübersetzung angesehen: Das Wesen ist wütend.

[**Trache'i**]: Wütend?

[**Außenteam-Kommandant**]: Sehr wütend. Es beschuldigt uns, sein Königreich zerstört zu haben. Es will, dass wir uns erklären und ihm unsere Sachen wiedergeben.

[**Trache'i**]: Ihre Sachen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, das Wesen hat uns bestohlen, und ...

[**Trache'i**]: Geben Sie dem Wesen sofort, was es will. Bitten Sie um Verzeihung. Machen Sie alles wieder gut. Meistern Sie die Kommunikation. Dies ist eine wunderbare Entdeckung. Vermasseln Sie sie nicht.

Du kannst alle Nicht-Einmaligen Entdeckungen aus dem Lander ablegen, außerdem alle Ausrüstungskarten auf dem Feld „Verloren“ platzieren und alle Vorräte verlieren, um **Protokoll 2842** zu lesen. Anderenfalls lies weiter:

**Live-Feed: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: Besatzung, zu den Höhlen! Beeilung!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Warum zu den Höhlen, Boss?

[**Außenteam-Kommandant**]: Das überlegene Wesen des Planeten kann offenbar organische Materie kontrollieren. Davon gibt es im felsigen Boden nicht so viel. Laufen Sie!

Ersetze das SZ in Sektor 7 durch Karte **P267**.

Drehe Einmalige Entdeckung **23** um. Du kannst ihre Effekte nicht verwenden.

## PROTOKOLL 2846: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir gehen durch einen der unterirdischen Korridore. Sie sind gewiss nicht nur zweckmäßig. Sogar hier sehen wir Strukturen von außergewöhnlicher Schönheit.

[**CAPCOM**]: Wir analysieren Ihre Übertragung, Kommandant, aber wir haben keine Ahnung, wer sie geschaffen hat.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich wette, das waren die Erbauer. Wer sonst hätte diese Möglichkeiten gehabt?

[**Außenteam-Kommandant**]: Die Erbauer haben sich aber nicht um Ästhetik geschert.

[**Pumilionier-Besatzungsmitglied**]: Gabelung.

[**Außenteam-Kommandant**]: Was denn?

[**Pumilionier-Besatzungsmitglied**]: Gabelung. Dort.

[**Außenteam-Kommandant**]: Oh, stimmt. CAPCOM, hier gabelt sich der Weg. Wir können die Aufklärung fortsetzen oder den Planeten verlassen, wenn wir gebraucht werden.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Zunächst Kundschafter aussenden:** Weise 1 oder 2 Besatzungsmitglieder zu (aber verschiebe sie noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2840** zu lesen.
- » **Linken Korridor nehmen:** Lies **Protokoll 2832**.
- » **Mittleren Korridor nehmen:** Lies **Protokoll 2812**.
- » **Rechten Korridor nehmen:** Lies **Protokoll 2806**.
- » **Zur Journeyer zurückkehren (diese Expedition endet):** Lies **Protokoll 2775**.

## PROTOKOLL 2847: MYZEL

**Gesprächsaufzeichnung: Myzelord**

[Trache'i]: Ich habe das Außenteam gebeten, das Wesen zu fragen, was es eigentlich ist.

[Atta]: Eine Frage nach dem Selbstbewusstsein also. Ziemlich riskante Art, einen interplanetaren Diskurs zu beginnen.

[Trache'i]: Ja. Das Wesen hätte keines haben können, und es wäre zum Konflikt gekommen. Zum Glück war es aber nicht so.

[Atta]: Erzählen Sie, meine Liebe.

[Trache'i]: Es hat sich als Decke vorgestellt, oder jedenfalls fand die KI diesen Begriff am passendsten. Das Wesen sieht sich als Schutzmechanismus, um den Planeten warm, zufrieden und lebendig zu halten, doch es ist zu bewusst, um mit dieser Funktion ganz zufrieden zu sein.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Myzelord fragen, woher er kommt:** Lies **Protokoll 2848**.
- » **Myzelord fragen, warum er sich so für euch interessiert:** Lies **Protokoll 2849**.
- » **Keine Fragen stellen, sondern Anliegen vorbringen:** Lies **Protokoll 2850**.

## PROTOKOLL 2848: MYZEL

**Gesprächsaufzeichnung: Myzelord**

[Atta]: Hat das Außenteam gefragt, woher das Wesen kommt?

[Trache'i]: Ja, und die Antwort war erschreckend. Das Wesen ist schon immer dort gewesen und hat nie einen Ortssinn entwickelt. Es hält sich für eins mit dem Planeten.

[Atta]: Natürlich.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Myzelord fragen, was er ist:** Lies **Protokoll 2847**.
- » **Myzelord fragen, warum er sich so für euch interessiert:** Lies **Protokoll 2849**.
- » **Keine Fragen stellen, sondern Anliegen vorbringen:** Lies **Protokoll 2850**.

## PROTOKOLL 2849: MYZEL

**Gesprächsaufzeichnung: Myzelord**

[Atta]: Ich möchte wirklich wissen, warum das Wesen sich so für uns interessiert, wissen Sie?

[Trache'i]: Ich auch. Ich hatte den Eindruck, dass das Wesen mit dem Außenteam gespielt hat - als wollte es wissen, was sie sind, aber zu schüchtern war, um zu fragen. Und ob Sie es glauben oder nicht, ziemlich genau das hat das Wesen gesagt.

[Atta]: Es hat mit ihnen gespielt?

[Trache'i]: Wie ein Kind mit einem spannenden neuen Spielzeug. Es hat dem Außenteam gesagt, dass es seit Äonen alleine ist und nie jemanden hatte, mit dem es interagieren konnte.

[Atta]: Also ein gelangweiltes Kind.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Myzelord fragen, was er ist:** Lies **Protokoll 2847**.
- » **Myzelord fragen, woher er kommt:** Lies **Protokoll 2848**.
- » **Keine Fragen stellen, sondern Anliegen vorbringen:** Lies **Protokoll 2850**.

## PROTOKOLL 2850: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Verehrte Tetrarchin, wir brauchen wieder Ihre Hilfe. Wir haben das Wesen offenbar verärgert.

[Trache'i]: Wie das?

[Außenteam-Kommandant]: Es versteht nicht, was wir wollen. Ich habe es um Erlaubnis gebeten, etwas Myzel mitzunehmen, aber es war ernstlich beleidigt. Vermutlich betrachtet es alles als seinen Körper und will sich von keiner einzigen Zelle trennen. Wir sind kurz davor, ein Sakrileg zu begehen.

[Trache'i]: Vielleicht auch nicht. Sie sagten doch, dass das Wesen Sie nicht versteht. Fragen Sie es, was es zum Ausgleich haben möchte.

[Außenteam-Kommandant]: Danke. Das tun wir.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Erklären, dass Myzelord viele neue intelligente Wesen trifft, wenn er euch hilft, und dass ihr ihm hin und wieder neue zukommen lassen werdet:** Lies **Protokoll 2851**.
- » **Erklären, dass ihr einen Teil von Myzelord in eure Basis und vielleicht sogar in neue Welten mitnehmen werdet:** Lies **Protokoll 2852**.

## PROTOKOLL 2851: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben das Wesen zur Kooperation überredet. Wir nennen es Myzelord. Er wäre überglücklich, neue intelligente Wesen auf seinem Planeten zu begrüßen, und möchte seine Interaktionserlebnisse ausbauen. Tja, unser Rover mag ein wenig zerbeult sein, aber es passen reichlich Myzel und andere Ressourcen hinein. Wir kehren zum Lander zurück.

Stecke Karte **Y29** (Beta Cygni) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten...“-Umschlag.

Stecke Karte **S14** (Myzelord-Rat) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) in den „Warten...“-Umschlag.

Erhalte Einmalige Entdeckung **27**.

Zähle die Marker auf Missionskarte **M18** und wende den entsprechenden Effekt an:

- **0–5:** Nichts passiert.
- **6:** Erhalte 1 
- **7:** Erhalte 2 
- **8+:** Erhalte 3 

Lege dann Missionskarte **M18** ab.

Entferne Landungskarte **L07** aus dem Spiel.

Verschiebe 2 Entdeckungen beliebiger Art in „Gesammelte Entdeckungen“.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2852: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben unsere Mission erfüllt. Das Wesen, das wir nun den Myzelord nennen, fand unsere Idee interessant und war bereit, uns einen Teil von sich selbst zu überlassen. Die Abmachung lautet, dass wir den separierten Teil des Wesens mit an Bord der Journeyer auf Reisen nehmen und dann wieder auf seinen Planeten bringen, wo es dem Rest von Myzelord von seinen Erlebnissen berichten kann. Was wir mitnehmen, ist nur ein Bruchteil des Wesens und folglich deutlich weniger intelligent, aber sehr neugierig. Uns stehen höchst interessante Zeiten bevor.

Stecke Karte **Y29** (Beta Cygni) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten...“-Umschlag.

Stecke Karte **S14** (Myzelord-Rat) aus „Zukünftige Situationen“ (Kartenbehälter B) in den „Warten...“-Umschlag.

Erhalte Einmalige Entdeckung **27**.

Zähle die Marker auf Missionskarte **M18** und wende den entsprechenden Effekt an:

- **0–5:** Nichts passiert.
- **6:** Erhalte 1 
- **7:** Erhalte 2 
- **8+:** Erhalte 3 

Lege dann Missionskarte **M18** ab.

Entferne Landungskarte **L07** aus dem Spiel.

Erhöhe die Moral im Brückenkartenthaler (Schiffsbuch, Seite **3**).

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (Planeten verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2853: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Lassen Sie Vorsicht walten, ja?

[Pumilionier-Wissenschaftler]: Vorsicht.

[Außenteam-Kommandant]: Beginnen Sie hier. Und ...

\*\*\* Bohrerdröhnen. Ohrenbetäubender Krach \*\*\*

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, die Struktur ist auseinandergefallen. Der Boden bebte noch immer. Wir sehen nichts als eine Staubwolke und einige seltene Mineralien.

[Besatzungsmitglied 1]: Und eine Art Tunnel.

[Außenteam-Kommandant]: Ja, einen Tunnel ... oder einen Hohlraum unter den Strukturen. Sieht nach einer weiteren Spirale aus, aber sie ist unterirdisch. Die Skulpturen sind miteinander verbunden!

[CAPCOM Vultex]: Seien Sie vorsichtig.

Markiere dieses Kästchen.

- Wenn ein zugewiesenes Besatzungsmitglied Pumilionier ist, der Wissenschafts-/Techniksektion angehört oder über eine -Wandlungsfähigkeit verfügt, erhalte 1 *Mineral-Entdeckung*. Anderenfalls erhalte 2 *Mineral-Hinweise*.
- Platziere das zugewiesene Besatzungsmitglied in „Rastende Besatzung“.
- Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2854: STERNKARTE

**Objektanalyse: Deadly Memento**

Wir haben die Trümmer eingesammelt, die die Zerstörung der Sterne überstanden haben – wir wissen nicht, wie das möglich war. Dabei fanden wir ein Gerät, das offenbar zum Versprühen von Flüssigkeiten diente. Es stammt nicht von den Erbauern. Wir nehmen an, dass es den Feinden gehörte und sie damit die Explosion von Deadly Memento beschleunigen wollten.

Nimm Karte **18** (*Korrosiver Zerstäuber*) aus „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 2855: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Ich habe mich sorgfältig umgehört, um zu erfahren, was die anderen Leute von Scrapheap von den neuesten Entwicklungen halten. Zu meiner Erleichterung vertrauen offenbar die meisten den Tetrarchen und den Sektionsleitern. Gelegentlich wird ein Kriegstreiber laut, aber zum Glück sind es nicht viele.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 2985**. Dann lies **Protokoll 2828**.

## PROTOKOLL 2856:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

**Live-Feed: Diplomatische Mission**

[Letumier]: Was treiben Sie hier?

[Oberste Gesandte]: Wir fanden Ihre Geschichte vom Siedepunkt überaus inspirierend und wollten ...

[Letumier] (**aggressiv**): Sie haben nichts zu wollen! Sie sind hier zu Gast!

[Oberste Gesandte]: Nun, das ist uns bewusst, und wir haben uns nur kurz umgesehen ...

[Letumier]: Dies ist unsere heilige Stätte! Hunderte tapferer Letumier-Krieger sind hier gestorben. Hier wird sich nicht kurz umgesehen, geistlose Barbaren!

Erhalte 3 .

Erhalte *Einmalige Entdeckung 20*.

Platziere 3 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2603**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2857: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Also dann, sagen wir der Welt der Pilze Lebewohl. Die Journeyer wartet auf uns.

[Besatzungsmitglied 1]: Aber der Planet will uns wohl noch nicht fortlassen. Sehen Sie sich den Rumpf an – er ist schon vom Myzel überwuchert.

[Außenteam-Kommandant]: Was für interessante Formen und Spiralen! Sie wirken fast wie beabsichtigte Muster.

[Besatzungsmitglied 1]: Als hätte der Planet uns etwas zu sagen.

[Außenteam-Kommandant]: Vielleicht ist er einen erneuten Besuch wert. Jetzt alles an Bord.

Stecke Karte **Y29** (*Beta Cygni*) aus „Sternkarte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Entferne Landungskarte **L07** aus dem Spiel.

Zähle die Marker auf Missionskarte **M18** und wende den entsprechenden Effekt an:

- **0–5**: Nichts passiert.
- **6**: Erhalte 1  sowie *Einmalige Entdeckung 27* und lege Missionskarte **M18** ab.
- **7**: Erhalte 2  sowie *Einmalige Entdeckung 27* und lege Missionskarte **M18** ab.
- **8+**: Erhalte 3  sowie *Einmalige Entdeckung 27* und lege Missionskarte **M18** ab.

1. Alle Besatzungsmitglieder, die sich nicht im Lander-Sektor befinden, werden getötet!  
Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Platziere die Ranghüllen in den entsprechenden Sektionsbehältern und die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
2. Öffne das Schiffsbuch auf Seite 27 (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2858:

**HERZ DER DUNKELHEIT**

**Chronik: Alburton Wonrock**

Niemand wusste, warum, aber die Letumier drückten ein Auge zu und ließen die Gesandten einfach ihre Arena sehen. Hätten sie das nicht gewollt, so hätten sie es auch nicht zugelassen. Manche würden dies als freundliche Geste uns gegenüber verstehen, aber ich bezweifle, dass sie zu Höflichkeit fähig sind. Schließlich ist die Arena selbst der beste Beweis, wie simpel, gewalttätig und brutal diese Monster sind.

Erhalte *Einmalige Entdeckung 20*.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2603**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2859: MEISSELMOND

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir verlassen den Lander und erkunden den Mond. Wir sind von atemberaubend schönen geometrischen Strukturen oder Skulpturen umgeben.

[Besatzungsmitglied 1]: Schauen Sie nur, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Oh ja. Vor uns befindet sich eine sechseckige Säule, außerdem eine Spirale aus einigen anderen Strukturen.

[Besatzungsmitglied 1]: Symmetrische Formen, symmetrische Ausrichtung. Das Werk intelligenter Wesen.

[Außenteam-Kommandant]: Möglich. Möchte wissen, ob sie innen hohl sind. Ob wir eine der Strukturen anbohren sollten? Vielleicht erfahren wir dann mehr.

[Pumilionier-Wissenschaftler]: Könnte. Bohren.

[CAPCOM]: Seien Sie vorsichtig, Außenteam.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Eine der Strukturen anbohren**: Weise 1 Besatzungsmitglied zu (aber verschiebe es noch nicht zu „Rastende Besatzung“), um **Protokoll 2853** zu lesen.
- » **Besser nichts zerstören, sondern weitergehen**: Lies **Protokoll 2846**.

## PROTOKOLL 2860: MYZEL

**Live-Feed: Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Fast geschafft ... Jetzt liegen Sie still. Das wird schon wieder.

[Besatzungsmitglied 1]: Tut mir leid, Kommandant, das habe ich nicht kommen sehen. Scheiße, tut das weh.

[Außenteam-Kommandant]: Keine Sorge, das Medoteam der Journeyer wartet schon.

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, das Kommunikationsgerät ist zum Teil von Myzel überwuchert. In seltsam regelmäßigen Formen.

[Außenteam-Kommandant]: Hoffentlich ist das kein Problem. Notfallprozedur initiieren.

- Alle Besatzungsmitglieder in Sektor **8** werden getötet!
- Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege die Hälfte (abgerundet) der Nicht-Einmaligen Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **27** (*Planeten verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 2861:

### HERZ DER DUNKELHEIT

**Chronik: Alburton Wonrock**

Die Letumier wollten den Gesandten das Innere ihrer Arena zwar nicht zeigen, aber vermutlich auch nicht die Verhandlungen gefährden. Ihre Körpersprache drückte Widerwillen aus, als sie die Delegation hineinließen, und die Gesandten spürten pausenlos die argwöhnischen Blicke der Letumier im Rücken.

Erhalte 1 .

Erhalte Einmalige Entdeckung 20.

Platziere 1 Marker auf der Globale-Bedingung-Karte „Aufmerksamkeit“.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 2603**, ohne das Protokoll anzuwenden.

## PROTOKOLL 2862: SCRAPHEAP

**Technikbericht: Scrapheap**

Sektionsleiter, der Auftrag ist erfüllt. Wir haben die Geschütze verstärkt, aber nun sind die Schüsse doppelt so stark wie vorgesehen, und ich weiß nicht, wie lange die Geschütze durchhalten. Zeit, das Abwehrsystem zu verbessern.

- Platziere Karte **P328** auf allen Karten in Sektor 5.
- Wenn du Karte **B12** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, darfst du das Zeitplättchen von der Bedrohungskarte „Rebellen-Sabretooth“/„Irdischer Space Ranger“ ablegen.
- Wenn du Karte **B13** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, darfst du das Zeitplättchen von der Bedrohungskarte „Rebellen-Sabretooth“/„Irdischer Space Ranger“ ablegen UND den Aufsteller der Bedrohungskarte „Rebellen-Sabretooth“/„Irdischer Space Ranger“ in Sektor 1, 2, 3, 4, 5, 6 oder 7 platzieren.
- Würfle dann mit einem **W10**. Du darfst 1 Verfügbares Besatzungsmitglied zuweisen, um diesen Würfel neu zu werfen (beliebig oft). Sieh nach dem Ergebnis und wende es an:
  - » **0–6: Kurzschluss:** Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P333**.
  - » **7–9:** Nichts passiert. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2868: GESCHICHTE

Der erste und schmerzhafteste Schritt des selbsternannten Gouverneurs bestand darin, alle intelligenten Wesen, die keine Erdlinge waren, aus den Kolonien zu entfernen. Watchtower wurde praktisch zur Kolonie, die darauf konzentriert war, der Erde Profit zu verschaffen.

Lies **Protokoll 2613**.

## PROTOKOLL 2869: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Als die Türen des Verhandlungsraums sich schlossen, kamen ängstliche Gerüchte auf, und solche Gerüchte können sich rasch zu Unruhen ausweiten. Wir hatten schon schwierige Momente durchgestanden, aber diesmal schlich sich die Gefahr direkt ins Kollektiv ein und bezauberte uns mit einem strahlenden Lächeln. Wir brauchten unsere Anführer, die uns versichern würden, dass alles in Ordnung sei.

Dies ist deine erste Diplomatische Machtprobe. Du musst neben der Planetenkarte einen Diplomatische-Macht-Pool vorbereiten, dem du Marker hinzufügst oder entnimmst. Je mehr Marker du sammelst, desto besser ist deine Position im diplomatischen Kampf. Denk daran, dass dies kein Würfelwurf ist, du also keine Sektionskarten, Wandlungsfähigkeiten oder andere Effekte einsetzen kannst, die Würfelwürfe beeinflussen.

Bei einigen Proben kannst du Entdeckungen oder  ausgeben. Setze sie nach Belieben ein, da sie nicht mehr anderweitig verwendet werden.

**Diplomatische Machtprobe:** Erzeuge einen Diplomatische-Macht-Pool:

- Erhalte für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 2900** 1 Marker.
- Erhalte 1 Marker, wenn du Karte **B21** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast.
- Du darfst bis zu 6 Besatzungsmitglieder aus der Verfügbaren Besatzung der Sektionen auswählen.
  - Erhalte für jedes ausgewählte Besatzungsmitglied einer anderen Spezies 1 Marker.
  - Wirf für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl einen **W10**, prüfe das Ergebnis und wende es an:

**0–5:** Platziere dieses Besatzungsmitglied in „Rastende Besatzung“.

**6–9:** Dieses Besatzungsmitglied hat kein Vertrauen in Scrapheap mehr. Entferne es aus dem Spiel.

- Lege für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 2950** 1 Marker ab.
- Würfle mit beliebig vielen Sektionswürfeln (aus einer beliebigen Sektion). Du darfst beliebig oft 1 Entdeckung aus „Gesammelte Entdeckungen“ oder 1  ablegen, um 1  neu zu werfen.
  - Erhalte für jedes gewürfelte , ,  oder -Symbol 1 Marker.
  - Lege für jeden gewürfelten  1 Marker ab.
  - Entferne alle gewürfelten Würfel aus dem Spiel.

Wenn du mindestens 8 Marker im Diplomatische-Macht-Pool hast, lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2855**.

Anderenfalls lege alle Marker aus dem Diplomatische-Macht-Pool ab und lies **Protokoll 2835**.

## PROTOKOLL 2870: STERNKARTE

**Erkundungsbericht: Epsilon Lyrae**

Es schmerzt mich, dieses System wiederzusehen. Unsere Inkompetenz hat es zerstört. Die wundervollen Planeten – voller Leben – werden langsam in ihr unausweichliches Verderben im Schlund des Schwarzen Lochs in der Mitte des Systems gezogen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekation.

- » **Rand der Akkretionsscheibe erkunden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 18 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 2 Besatzungsmitglieder mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2854** zu lesen.
- » **Weiter von der Akkretionsscheibe entferntes Gebiet erkunden (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 29 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 2 Besatzungsmitglieder mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2774** zu lesen.
- » **Epsilon Lyrae verlassen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2871:

### HERZ DER DUNKELHEIT

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, verschiebe alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 7 in Sektor 6, und dieses Protokoll endet. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Chronik: Alburton Wonrock**

Wir besprachen uns mit einem Team kompetenter intelligenter Wesen auf Scrapheap. Sie analysierten die Situation, untersuchten jedes Wort, das der Repräsentant der Letumier gesprochen hatte, und berieten uns, welche Schritte wir als nächstes unternehmen sollten.

Wenn du Karte **B02** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, erhöhe den Verhandlungszähler um 1.

Wenn du Karte **B11** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, erhöhe den Verhandlungszähler um 2.

Verschiebe alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 7 in Sektor 6.

## PROTOKOLL 2872: SCRAPHEAP

**Technikbericht: Journeyer**

Sektionsleiter, wir haben das Feuer in den Griff gekriegt und die Drohnen ausgeschickt, um den Rumpf zu flicken. Die Hauptenergiequelle wird laufen, sobald wir die durchgebrannten Drähte ersetzt haben – also in etwa zehn Minuten. Verdammte Erdlinge! Die Kapazität des Haupttriebwerks bleibt bei 67 Prozent, aber ... Was? Ich kann Sie nicht hören!

- Lege 1 Marker aus diesem Sektor ab.
- Wenn du Karte **B04** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, lege 1 zusätzlichen Marker aus diesem Sektor ab.
- Wenn du Karte **B07** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, lege 2 zusätzliche Marker aus diesem Sektor ab.
- Würfle dann mit einem **W10**. Du darfst 1 Verfügbares Besatzungsmitglied zuweisen, um diesen Würfel neu zu werfen (beliebig oft). Sieh nach dem Ergebnis und wende es an:
  - **0–4: Sauerstoffmangel:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 2.
  - **5–9: Die letzte Schweißnaht:** Lege 1 zusätzlichen Marker aus diesem Sektor ab und platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 2.

## PROTOKOLL 2873: GESCHICHTE

Das Leben ging weiter, und die Bedingungen, die wir mit dem Botschafter ausgehandelt hatten, wurden bald zum Gerüst unserer neuen Realität.

Wenn Kästchen **H** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2664**.

Wenn Kästchen **I** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2684**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2838**.

## PROTOKOLL 2874: SCRAPHEAP

**Chronik: Alburton Wonrock**

Ich stand hinter dem Tetrarchen Tohn McMuts und anderen prominenten Besuchern Scrapheaps. Gemeinsam sahen wir zu, wie die Delegation der Erde aus dem Shuttle stieg. Der Botschafter, ein großer, angegrauter Erdling mittleren Alters, grinste unsere Tetrarchen an und begrüßte sie freundlich, doch die schwere Bewaffnung und die starren, ausdruckslosen Gesichter seiner Leibwachen sprachen eine andere Sprache.

Wir konnten nur hoffen, dass es den Tetrarchen irgendwie gelingen würde, die aggressive Haltung dieses Mannes zu entschärfen.

Dies ist die letzte Mission der Kampagne „Tödliche Grenze“. Sie unterscheidet sich ein wenig von einer Standard-Planetenerkundung: Zwei Teile werden im Logbuch gespielt, zwei Teile auf der Planetenkarte. Deine Würfel und sonstigen Ressourcen werden zwischen den Teilen nicht erneuert. Setze sie mit Bedacht ein, damit sie möglichst lange vorhalten.

Du wirst es mit Diplomatischen Machtproben zu tun bekommen: einem besonderen Aktionstyp in den Logbuch-Teilen dieser Mission, in dem deine Kampagnen- und Sektionsfortschritte auf den Prüfstand kommen und du deine Würfel und Besatzungsmitglieder nutzt. Beide werden möglicherweise aus dem Spiel entfernt, wenn du sie eingesetzt hast.

Wenn du mit weniger als 4 Sektionen spielst, kannst du auch Besatzungsmitglieder und Würfel aus Sektionen nutzen, mit denen du nicht spielst.

Lies **Protokoll 2869**.

## PROTOKOLL 2875: STERNKARTE

**Erkundungsbericht: Epsilon Lyrae**

Ich genieße jeden Besuch in Epsilon Lyrae. Die Kolonien gedeihen im Licht zweier wunderschöner Sterne, die in der Mitte des Systems in ewigem Tanz vereint sind. Doch diesmal bin ich hier, um die Überreste von Deadly Memento zu suchen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Trümmer des zerstörten feindlichen Schiffs suchen (nur, wenn du Einmalige Entdeckung 18 nicht im Einmalige-Entdeckungen-Kartenbehälter auf Seite 32 im Schiffsbuch hast):** Weise 1 Besatzungsmitglied mit Rang 3 zu, um **Protokoll 2671** zu lesen.
- » **Epsilon Lyrae verlassen:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2876: SCRAPHEAP

**Iagebericht: Elpenor'i**

Tetrarchen,

gewiss bereiten Sie sich alle auf die Ankunft der irdischen Raumflotte vor. Gestatten Sie mir, Ihnen einige Informationen meines Nachrichtendienstes mitzuteilen, die Ihnen die Vorbereitung erleichtern könnten.

Die Kreuzer der Erde sind zweifellos imstande, Scrapheap im Nu zu pulverisieren, aber das bedeutet nicht, dass sie es auch tun werden. Sie wirken einschüchternd, doch der irdische Botschafter Thomas Bayford an Bord des anmaßend „Democratic“ genannten Kreuzers ist kein Kriegstreiber, sondern ein versierter Unterhändler. Er wird Ihnen ein höchst unvorteilhaftes Abkommen vorlegen. Fallen Sie nicht darauf herein, sondern verhandeln Sie, bis er annehmbare Bedingungen vorschlägt.

Ich empfehle Ihnen, stets wachsam zu bleiben. Die räuberische Expansionspolitik der Erde gefällt mir nicht, ich stimme nicht mit der Philosophie der Erbauer überein, der sie kritiklos zu folgen scheinen, und vor allem verabscheue ich die Diskriminierung bestimmter Völker, die sie so schätzen. Wenn ich etwas zu sagen hätte, würde ich Ihnen vom Abkommen abraten, doch fühlen Sie sich frei, einen gerechten, nützlichen Vertrag auszuhandeln, der für beide Seiten vorteilhaft ist.

- Elpenor'i, aerugonischer Botschafter

### 1. PLANETENKARTE VORBEREITEN

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **24–25** (*Scrapheap*).
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Ereignisdeck und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Nimm sämtliche übrig gebliebenen verfügbaren Besatzungsmitglieder und die Rastende Besatzung jeder Sektion und platziere sie auf den entsprechenden Feldern unter der Planetenkarte. Diese Besatzungsmitglieder können dich bei einer **Diplomatischen Machtprobe** unterstützen.
- Nimm alle verbleibenden Besatzungstafeln und fülle sie mit allen Sektionswürfeln aus jedem nicht genutzten Sektionsbehälter. Du darfst diese Würfel bei einer **Diplomatische Machtprobe** einsetzen.
- Nimm alle Entdeckungen aus „Gesammelte Entdeckungen“ und platziere sie bei „Gefundene Entdeckungen“ auf dem linken Rand der Planetenkarte. Alle neuen Entdeckungen, die du ab jetzt bei dieser Planetenerkundung machst, werden direkt hier platziert. Besatzungsmitglieder können sie nutzen, als befänden diese Entdeckungen sich im Lander.
- Nimm alle gesammelten  und platziere sie auf dem Ressourcenplättchen-Feld.
- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen auf der rechten Seite der Planetenkarte (verdeckt in der Reihenfolge, in der sie aufgeführt sind – erste Karte unten, letzte Karte oben).

### 2. AUSSTEIGEN

- Nimm alle Begleiter-Ausrüstungskarten  aus dem „Arsenal“ (Kartenbehälter B) und platziere sie aufgedeckt auf dem Tisch. Alle Spieler beratschlagen und wählen eine aus. Platziere die Karte neben der Besatzungstafel des entsprechenden Sektionsspielers. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.
- Nimm alle Ausrüstungskarten aus dem „Arsenal“ (Kartenbehälter B) und platziere sie aufgedeckt auf dem Tisch. Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam darf 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  auswählen und neben seiner Besatzungstafel platzieren.

Wähle dann bis zu 8 Persönliche-Ausrüstung-Karten  und bis zu 2 Missionsausrüstungskarten  aus. Du kannst auch beliebig viele Missionsausrüstungsausbauten  für ausgewählte Missionsausrüstungskarten nehmen (Ausbauten zählen beim Ausrüstungslimit nicht). Wenn die Spieler sich bei der Ausrüstungsauswahl nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- Die Spieler teilen Persönliche-Ausrüstung-Karten  und Missionsausrüstungskarten  unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstung einer anderen Sektion mit sich führen. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.
- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen erhält.

### 3. PLANETENERKUNDUNG

- Bei dieser Planetenerkundung werden alle Besatzungsmodelle ohne Standfußring wie andere Komponenten mit abweichenden Regeln gehandhabt.
- Schließe das Schiffsbuch und verwahre es. Lies **Protokoll 2874**.

## PROTOKOLL 2879: GESCHICHTE

Bayfords erste Handlung bestand darin, alle Tetrarchen als angebliche Verräter zu verhaften. Am selben Tag ernannte er sich zum alleinigen Gouverneur von Scrapheap und gab der Gemeinschaft einen neuen Namen: Watchtower.

Wenn Kästchen **H** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2657**.

Wenn Kästchen **I** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2676**.

Wenn Kästchen **J** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2827**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2868**.

## PROTOKOLL 2880: SCRAPHEAP

Abschiedsbotschaft: Scrapheap-Kämpfer

Der Antrieb läuft und wird warm, die Systeme sind einsatzbereit, die Waffen ebenfalls. Ich bin starkklar. Sagen Sie nichts. Ich kehre zurück, und dann reden wir. Öffnen Sie die Schleuse.

- Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **11** oder **12**.
- Wenn du Karte **B06** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, darfst du dein Besatzungsmitglied stattdessen in Sektor **8, 9** oder **10** platzieren.
- Wenn du Karte **B10** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, darfst du dein Besatzungsmitglied stattdessen in Sektor **8, 9** oder **10** platzieren. Erneuere 1 .

## PROTOKOLL 2898: GESCHICHTE

Wir sind wahrhaft stolz darauf, dass Scrapheap seinen unabhängigen Status behalten konnte. Thomas Bayfords Absichten wirkten zwielfichtig und entsprachen nicht seinen offiziellen Privilegien, also wurde er abgesetzt. Wir führten den Dialog mit der Erde über das Schwarzer-Ritter-System fort, und schließlich gelang es uns, unser anfängliches Misstrauen zu überwinden und die ersten Verträge zu schließen.

Lies **Protokoll 2653**.

## PROTOKOLL 2899: SCRAPHEAP

**Bericht: Vulter O'Really**

Sektionsleiter, die Fernkampf-Geschützbatterie ist gefechtsbereit. Die bezeichneten Schiffe nähern sich mit gleichbleibender Geschwindigkeit aus Sektor 15. Sie sind genau im Fadenkreuz ... Ich bitte um Feuererlaubnis. Erteilt? Oh, danke. Geschützkommandanten: Feuer frei!

- Wähle eine Bedrohung aus Sektor **8, 9, 10, 11** oder **12** aus. Vollziehe   auf dem Track ihrer Bedrohungskarte (und wende das Ergebnis an, sofern passend).
- Wenn du Karte **B03** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, verschiebe diese Bedrohung in einen beliebigen verbundenen Sektor.
- Würfle dann mit einem **W10**. Du darfst 1 Verfügbares Besatzungsmitglied zuweisen, um diesen Würfel neu zu werfen (beliebig oft). Sieh nach dem Ergebnis und wende es an:
  - **0–7**: Überlastet: Lege diese SZ-Karte ab.
  - **8–9**: Nichts passiert. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2900: MORAL

**Chronik: Alburton Wonrock**

Heute ist mir aufgefallen, wie berauschend die Atmosphäre auf Scrapheap geworden ist. Wo ich auch hingehe, ich spüre überall Einheit und Vertrauen. Wir sind fokussierter als je zuvor, und unser Vertrauen in unsere Tetrarchen war nie größer.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Erhalte 1 .
- Nichts passiert.
- Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 2901: SCHIFFSBUCH

**Gesprächsaufzeichnung: Tetrarchenrat**

[Atta]: Ich möchte Ihre Aufmerksamkeit auf die Delegation von der Erde lenken, mit der wir uns jeden Moment treffen werden. Die Spannung ist greifbar, jeder denkt an das Ergebnis unserer Gespräche. Was meinen Sie, wird die Erde uns helfen, oder werden wir für immer Schiffbrüchige im All sein?

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Nichts passiert.
- Nichts passiert.
- Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**).

## PROTOKOLL 2902: SCRAPHEAP

**Bericht: Vulter O'Really**

Sektionsleiter, die Backbord-Nahkampfbatterien sind gefechtsbereit! Die bezeichneten Schiffe sind in Reichweite. Bitte um Erlaubnis, sie vom Himmel ... aus dem All zu holen.

- Wähle eine Bedrohung aus Sektor **8, 9, 10, 11** oder **12** aus. Vollziehe  auf dem Track ihrer Bedrohungskarte (und wende das Ergebnis an, sofern passend).
- Wenn du Karte **B03** im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) hast, verschiebe diese Bedrohung in einen beliebigen verbundenen Sektor.
- Würfle dann mit einem **W10**. Du darfst 1 Verfügbares Besatzungsmitglied zuweisen, um diesen Würfel neu zu werfen (beliebig oft). Sieh nach dem Ergebnis und wende es an:
  - **0–6**: Überlastet: Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P332**.
  - **7–9**: Nichts passiert. Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 2905:

**UNLEASHED PARADISE**

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **19**.
- Wirf .

## PROTOKOLL 2907: GESCHICHTE

**„Tödliche Grenze“: Letztes Kapitel der Chronik von Alburton Wonrock**

Auf Scrapheap ist viel geschehen. Tage wurden zu Wochen, Wochen zu Monaten, doch meine Gedanken kreisen noch immer um jene turbulenten Ereignisse, die unser Leben erschüttert haben. Nun ist es an der Zeit, dass ich, Alburton Wonrock, inoffizieller Chronist von Scrapheap, die Geschehnisse seither zusammenfasse.

Wenn Kästchen **K** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2898**.

Wenn Kästchen **F** in **Protokoll 2985** markiert ist, lies **Protokoll 2879**.

Anderenfalls lies **Protokoll 2873**.

## PROTOKOLL 2908: SCRAPHEAP

**Bericht: Vulter O'Really**

Was für eine Wolke von Sternstaub! Ein Space-Ranger-Jäger wurde ausgeschaltet.

- Lege die Bedrohungskarte „Irdischer Space Ranger“ ab und entferne ihren Aufsteller.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht 2 Sektionskarten.

## PROTOKOLL 2909:

**IDEMISCHE FLOTTE**

- A
- B
- C

**Gesprächsaufzeichnung: Außenteam**

[Ersatzteam-Kommandant]: CAPCOM, es ist alles bereit. Wir sind im Lander und erwarten weitere Befehle.

[CAPCOM Vulter]: Halten Sie sich bereit, Kommandant. Die Situation ist dynamisch, um es vorsichtig auszudrücken.

[Ersatzteam-Kommandant]: Wir halten uns bereit.

Platziere bis zu 2 Lander-Aufsteller vom Brett in beliebigen Sektoren.

Du darfst dir vor der Entscheidung die unten aufgeführten Optionen ansehen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion.

- » **Dem Ursprung des Notsignals nähern (nur, wenn Kästchen A am Anfang dieses Protokolls nicht markiert ist):**  
Lies **Protokoll 2352**.
- » **Dem brennenden Kreuzer helfen (nur, wenn Kästchen B am Anfang dieses Protokolls nicht markiert ist):**  
Lies **Protokoll 2364**.
- » **Den idemischen Jägern helfen (nur, wenn Kästchen C am Anfang dieses Protokolls nicht markiert ist):**  
Lies **Protokoll 2369**.
- » **Der Journeyer helfen:** Alle Besatzungsmitglieder in Sektoren mit einem Lander-Aufsteller dürfen 1  erneuern.

**PROTOKOLL 2910: IDEMISCHE FLOTTE**

- A: Das Shuttle wurde gerettet.
- B: Der Kreuzer hat es überstanden.
- C: Die feindlichen Jäger wurden zerstört.
- D: Es gab nur wenige Tote.
- E: Wir konnten die Feinde abdrängen.
- F: Wir haben das idemische Schiff gerettet.

**PROTOKOLL 2950: MORAL****Chronik: Alburk Wonrock**

Mit der Atmosphäre stimmt etwas nicht, das spüre ich nur allzu deutlich. Unsere Besatzungsmitglieder sind nicht glücklich. Überall sehe ich leere Blicke voller Angst und Erschöpfung. Die Tetrarchen und die Sektionsleiter tun ihr Bestes, damit umzugehen, und ich hoffe sehr, dass es morgen anders wird.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Erhalte 1 .
- Wähle aus jeder Sektion ein Besatzungsmitglied mit Rang 2 oder 3 aus und ersetze seine Ranghülle durch eine Hülle des nächstniedrigeren Rangs. Wenn keine passenden Ranghüllen verfügbar sind, lege vorher ein beliebiges Besatzungsmitglied mit Rang 1 aus der Sektion zu „Rekruten“ zurück.
- Erhalte 1 . Lege 1  und 1 Entdeckung aus „Gesammelte Entdeckungen“ ab.

**PROTOKOLL 2960: ECLECTIC HAVEN**

- A: Unsere Aktionen haben die Besucher verärgert.
- B: Unsere Aktionen haben die Ernter verärgert.
- C: Die Gefahr ist gebannt.
- D: Wir haben den Unabhängigen geholfen.
- E: Wir haben Leuten in Not geholfen.

**PROTOKOLL 2965: SCHIFFSBUCH**

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine der nicht markierten Optionen aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion. Wenn alle Optionen markiert sind, so sind die Gespräche mit den Tetrarchen vorüber, und es kann ein anderer Charakter ausgewählt werden, mit dem gesprochen werden soll.

- Alucinorier-Situation besprechen:** Lies **Protokoll 2356**.
- Pumilionier-Situation besprechen:** Lies **Protokoll 2370**.
- Omnimodier-Situation besprechen:** Lies **Protokoll 2509**.

**PROTOKOLL 2975: SCHIFFSBUCH****Aufzeichnung: Ava**

[Ava]: Was soll das heißen, „sie protestieren“? Wir sitzen doch im selben Boot, jedes einzelne Wesen auf Scrapheap! Dies ist ein Notfall, da kann keiner kneifen und sagen „Dafür bin ich nicht ausgebildet!“ Wir brauchen jede Hilfe, die wir kriegen können, sonst sterben wir! Ziehen Sie jeden heran, den Sie für gut genug halten, und schicken Sie die Nörgler zu mir.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Fahre mit dem Anfang von Schritt 3 fort.
- Senke die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Fahre mit dem Anfang von Schritt 3 fort.
- Senke zweimal die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Fahre mit dem Anfang von Schritt 3 fort.

**PROTOKOLL 2980:****IDEMISCHE FLOTTE**

- A: Negative Einstellung der Gegner zu Scrapheap.
- B: Neutrale Einstellung der Gegner zu Scrapheap.
- C: Positive Einstellung der Gegner zu Scrapheap.

**PROTOKOLL 2985: GESCHICHTE**

- A: Wir haben einen guten ersten Eindruck gemacht.
- B: Scrapheap hat weiterhin ein gutes Verhältnis zur Botschafterin.
- C: Scrapheap und die Idemier helfen einander.
- D: Die Bedrohung ist fürs Erste gebannt.
- E: Wir sind mit der Situation nicht alleine fertig geworden.
- F: Unsere politische Haltung ist sehr schwach.
- G: Die Bewohner von Scrapheap trauen den Tetrarchen nicht.
- H: Wir haben ein profitables Abkommen unterzeichnet.
- I: Wir haben ein recht gutes Abkommen unterzeichnet.
- J: Wir haben ein, nun ja, Abkommen unterzeichnet.
- K: Scrapheap ist eine starke Nation.
- L: Seine Tapferkeit wird unvergessen bleiben.
- M: Das Opfer wird unvergessen bleiben.
- N: Trache'i erinnert sich an unsere Beiträge.
- O: Ava erinnert sich an unsere Beiträge.
- P: Sie hat uns im Stich gelassen.

[ 2 ]

[ 3 ]

[ 10 ]

[ 11 ]

[ 12 ]

[ 5 ]

[ 6 ]

[ 13 ]

[ 14 ]

[ 15 ]

WASP-14

[ 8 ]

[ 9 ]

[ 16 ]

[ 17 ]

[ 18 ]