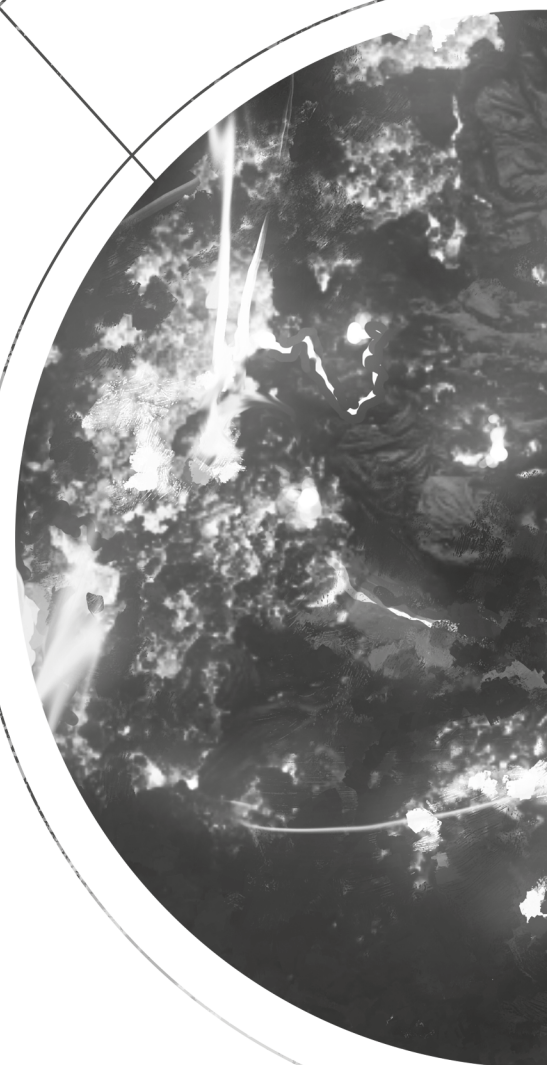


2024//.ISS\_VANGUARD\_DZIENNIK\_MISJI



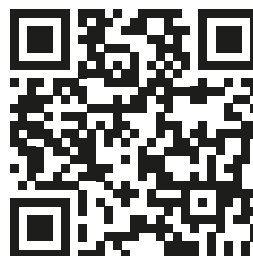
ISS VANGUARD  
OFICJALNY DOKUMENT

KAMPANIA ZAGINIONA FLOTA  
**DZIENNIK  
POKŁADOWY**



ROZGRYWAJĄC KAMPANIĘ, BĘDZIESZ  
WYPEŁNIAĆ TEN DZIENNIK POKŁADOWY.

ZAMIAST Z PAPIEROWEGO EGZEMPLARZA  
MOŻESZ SKORZYSTAĆ Z OFICJALNEJ  
APLIKACJI ISS VANGUARD:



JEŚLI POTRZEBUJESZ DODATKOWEJ KOPII PAPIEROWEJ DZIENNIKA POKŁADOWEGO,  
AKTUALNĄ WERSJĘ DO DRUKU POBIERZESZ ZE STRONY:

[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/)

## ZAGINIONA FLOTA DRAMATIS PERSONAE

### Załoga Vanguarda:

- kapitan Tamara Lee, oficer dowodząca
- profesor Peter Valinsky, dowódca Sekcji Naukowej
- porucznik Marco Banini, pierwszy oficer
- doktor Anita Juarez, ksenolożka
- doktor Beatrice Morra, psycholożka
- sierżant Harrold Best, oficer śledczy
- SI Jenny
- Jill Ganbat, kierownik łączności
- Jusuf Chakrabarti, inżynier.

### Statki:

- ISS Vanguard, weteran pierwszej misji
- ISS Dauntless, statek drugiej generacji do badań planetarnych
- ISS Wayfarer, statek badawczy klasy Dauntlessa
- ISS Starchild, ultranowoczesny statek trzeciej generacji do badań planetarnych.

### Inni:

- kapitan Theodore Huang, oficer dowodzący Wayfarera
- porucznik François de Burgh, pierwszy oficer Wayfarera
- Andrea Gitelli, dowódczyni Sekcji Bezpieczeństwa Wayfarera
- kapitan Vanessa Fournier, oficer dowodząca Dauntlessa
- kapitan Anthony da Silva, oficer dowodzący Starchilda.

## WPIS 991

- Vanguard przeprowadził procedurę awaryjnego zanurzenia po raz pierwszy.
- Vanguard przeprowadził procedurę awaryjnego zanurzenia po raz kolejny.

## WPIS 1200

Udana misja Vanguarda sprzed trzydziestu siedmiu lat zapoczątkowała na Ziemi nową erę wypraw kosmicznych. Dzięki podróżom Vanguarda - a także technologiom pozyskanym od przedstawicieli innych inteligentnych ras - Ziemianie skonstruowali trzy nowe statki kosmiczne: Dauntlessa, Wayfarera oraz Starchilda. Są szybsze, lepiej wyposażone i bardziej wytrzymałe od Vanguarda. Mieszkańcy Ziemi kontynuowali swoją ekspansję w Galaktyce. Z upływem lat ludzkość odkrywała kolejne tajemnice mapy Budowniczych.

Pierwszy problem pojawił się wkrótce po tym, jak Dauntless i Wayfarer wyruszyły zbadać nowy zestaw współrzędnych w Ramieniu Perseusza. Miejsce to zostało kilkakrotnie wspomniane przez Budowniczych, którzy bez wątplenia uznawali tę część Galaktyki za szczególnie ważną. Niestety, Ziemia utraciła łączność z oboma statkami niedługo po tym, gdy dotarły one do Ramienia Perseusza. Ten sam los spotkał Starchilda, wysłanego na miejsce z misją ratowniczą.

Ziemia w tajemniczych okolicznościach straciła swoje trzy najlepsze statki, co wywołało zrozumiące oburzenie. Opinia publiczna żądała odpowiedzi na pytania o to, co wydarzyło się z ich przyjaciółmi i rodzinami na tych statkach i - co ważniejsze - czy Ziemia znów jest w niebezpieczeństwie. Ponadto dramatyczne wieści szybko rozprzestrzeniły się po Galaktyce, a utrata całej floty poważnie zagrażała statusowi dyplomatycznemu Ziemi. Rząd światowy nie miał wyboru - należało niezwłocznie zorganizować kolejną wyprawę, by odnaleźć zaginione statki, uratować ich załogi i zbadać zagrożenie.

Niestety, jedyną jednostką zdolną do podróży międzygwiazdnych był Vanguard, który po tym, jak został wycofany ze służby wiele lat wcześniej, tkwił na orbicie ziemskiej jako muzeum.

Błyskawicznie wyremontowany i zmodernizowany ISS Vanguard szykuje się teraz - po raz pierwszy od dekad - na nową wyprawę poza Układ Słoneczny.

Dzięki terapiom bioinżynieryjnym większość weteranów pierwszej misji zachowała swój wygląd i sprawność sprzed trzydziestu siedmiu lat, jednak ze względu na nowe systemy komputerowe na pokładzie Vanguarda muszą oni przejść ekstensywne i czasochłonne szkolenie.

Statek i jego załoga - niegdyś pierwsza nadzieja Ziemi, teraz zaś ostatnia - muszą odnaleźć zaginione

okręty, ocalić ich załogi i uporać się ze wszystkimi niebezpieczeństwami. W szczególności zaś z tymi, które mogą zagrozić Ziemi i sprzymierzonym planetom.

ISS Vanguard lada dzień wyruszy w nieznaną bez żadnego wsparcia - sam przeciwko wszystkim niebezpieczeństwom czyhającym w zimnej, bezlitosnej pustce. To może być podróż w jedną stronę, lecz żadna z osób na pokładzie nie ma wątpliwości co do słuszności tej wyprawy. Ostatecznie załoga Vanguarda specjalizuje się w misjach z góry skazanych na porażkę.

Przejdź do **Wpisu 1201**.

## WPIS 1201

Dla BBC World News mówi Elisabeth O'Reilly z najświeższymi wiadomościami. Komisja Eksploracji Kosmosu przy Organizacji Narodów Zjednoczonych wydała dziś oświadczenie, na które wszyscy czekaliśmy. O stanowisko oficera dowodzącego na pokładzie ISS Vanguard ubiegało się kilkoro kandydatów o równie imponujących osiągnięciach, dlatego datę ogłoszenia ostatecznego wyboru przekładano aż trzykrotnie. Dziś jednak o godzinie dziewiątej trzydzieści czasu środkowoeuropejskiego rzecznik komisji, admirał Albert D. Sinclair, ogłosił, że stanowisko to obejmie kapitan Tamara Lee.

Tamara Lee, lat trzydzieści cztery, poświęciła całe swoje życie służbie Ziemi oraz Układowi Słonecznemu. Jako absolwentka Wojskowej Akademii Orbitalnej, którą ukończyła z najwyższym wyróżnieniem, ma doświadczenie w pilotowaniu myśliwców kosmicznych oraz w dowodzeniu eskadrami. W konsekwencji może pochwalić się znakomitymi wynikami osiągniętymi podczas kosmicznych manewrów wojskowych. Na późniejszych etapach swojej kariery kapitan Lee służyła jako oficer dowodząca na niszczycielach kosmicznych oraz statkach badawczych. Jej niezwykle doświadczenia na stanowisku kapitana statku Runica zainspirowały pisarzy i filmowców. Teraz dołączy ona do najlepszych astronautów na Ziemi, by kontynuować misję ochrony naszej planety i jej interesów.

Oprócz oficera dowodzącej komisja wybrała również osobę, która obejmie stanowisko głównego badacza. Będzie to profesor Peter Valinsky, światowej sławy ekspert w dziedzinie mechaniki kwantowej oraz - co zaskakujące - ksenolingwistyki. Profesor Valinsky, trzykrotny kandydat do Nagrody Nobla, już zaczął gromadzić zespół błyskotliwych naukowców, którzy pomogą mu w badaniach. Pani kapitan Lee, profesorze Valinsky - jesteśmy z was niezwykle dumni. Ziemia i jej sojusznicy pokładają w was całą nadzieję.

Przejdź do **Wpisu 1202**.

## WPIS 1202

- Jeśli to pole NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1203**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Fragment książki *Zew Pustki*, autobiografii kapitana Morgana G. Waymana, pierwszego kapitana Vanguarda**

Wiadomości pojawiły się znikąd.

Nigdy nie sądziłem, że do tego dojdzie, nawet w najśmielszych snach.

Wyprawa na pokładzie Vanguarda była ukoronowaniem mojego życia, choć stała się również moją zgubą. Ta długa, wyniszczająca podróż międzygwiazdowa, jej dramatyczny koniec oraz kolejne miesiące życia na świeczniku były jedynie wstępem do dekad pełnych osobistych problemów. Przez lata walczyłem z zespołem stresu pourazowego i epizodami choroby alkoholowej. Moja pierwsza żona - ta, która czekała na mój powrót na Ziemię - odeszła ode mnie wkrótce potem. Miała przynajmniej na tyle przyzwoitości, żeby zostawić mi część moich ciężko zarobionych pieniędzy. Druga żona nie miała już takich skrupułów i przeciągnęła mnie przez długie postępowanie rozwodowe. Wszystko to przetrwałem, ale - mówiąc delikatnie - stałem się wrakiem człowieka, którym byłem kiedyś.

Mimo to zaoferowali mi na powrót moją starą pracę. Ziemia potrzebowała mnie pośród gwiazd.

Oczywiście byłem już za stary, żeby dowodzić statkiem. Poprosili mnie zatem, bym dołączył do załogi jako doradca i wsparcie dla kapitana Lee, nowej dowódczyni Vanguarda. Powiedziałem im, że najpierw muszę porozmawiać z kapitanem Lee i nowym głównym badaczem,

profesorem Peterem Valinsky. Chciałem sprawdzić, czy będziemy w stanie dojść do porozumienia, jednak już w drodze na to spotkanie wiedziałem, jaka będzie moja decyzja. Chciałem wrócić w próżnię. W końcu co innego mogłem zrobić ze swoim życiem?

Otwórz Księgę Statku na stronie **41** i usuń z gry Ulepszenie Pomieszczenia **F08**.

Przenieś Ulepszenie Pomieszczenia **F07** z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przejdź do **Wpisu 1203**.

## WPIS 1203

Jeśli to pole NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1204**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Fragment książki Ku gwiazdom autorstwa Petera Valinsky'ego**

- Jest piękny - wyszeptala. - Wciąż jest taki piękny.

Przez chwilę siedziała w milczeniu na swoim wózku inwalidzkim, przyglądając się kadłubowi Vanguarda.

Wciąż miałem przed oczami elegancką sylwetkę ISS Starchilda. W porównaniu z tym statkiem Vanguard przypominał kosmiczny autobus szkolny z poprzedniego wieku, nie wiedziałem więc, jak odpowiedzieć.

- Wyremontowali go, prawda? - Profesor Corey spozrzała na mnie.

- Tak. Oczywiście, że tak. Jest gotowy na kolejną podróż międzygwiazdową, pani profesor - odparłem.

- Nie wątpię, że tak jest. Nie wątpię. Wiesz co, młody człowieku? Był taki czas, że chętnie oddałabym wszystkie swoje Nagrody Nobla za miesiąc podróży międzygwiazdowej.

- W pełni to rozumiem - powiedziałem.

- Nie rozumiesz. - Obrzuciła mnie spojrzeniem. - Ale niedługo zrozumiesz. Bardzo niedługo. Profesor Peter Valinsky, jeśli się nie mylę?

- Zgadza się, szanowna pani. To dla mnie zaszczyt.

- Dla mnie również. - Jej oczy zabłyśły. - Czytałam o pańskich osiągnięciach. Nie mogę się doczekać, kiedy rozpoczniemy współpracę. Zakładam, że przydadzą się panu jakieś wytyczne dotyczące przyszłych zadań?

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i 1 Odkrycie: Żywy Okaz. Umieść je w kopercie „Oczekujących...”.

Przejdź do **Wpisu 1204**.

## WPIS 1204

Jeśli to pole NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1205**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Wywiad z idemiańską ambasadorką Anu dla magazynu „Interstellar”**

**[Felicity Hughes]:** Mówi Felicity Hughes z magazynu „Interstellar”. Dziś mamy przyjemność rozmawiać z Anu, ambasadorką Idemian i weteranką pierwszej wyprawy Vanguarda. To dla nas prawdziwy zaszczyt.

**[Anu]:** Zawsze intrygowało mnie, dlaczego Ziemiańskie cenią sobie niektóre jednostki ponad inne. Nie ma we mnie nic nadzwyczajnego. Moje przeżycia i doświadczenia mogą wydawać się ciekawe, ale ja nie.

**[Felicity Hughes]:** Cóż za skromność!

**[Anu]:** Nie. To celna samoocena.

**[Felicity Hughes]:** Dobrze. Czy tęskni pani za swoją ojczystą planetą?

**[Anu]:** My, Idemianie, nie „tęsknimy”. Nie odczuwamy uczucia nostalgii, choć przez kilka lat spędzonych na Ziemi zaczęłam lepiej rozumieć waszą filozofię. Rozumiem, o czym mowa. I tak, chciałabym raz jeszcze zobaczyć swój świat.

**[Felicity Hughes]:** Jaka była pierwsza myśl, kiedy zaproszono panią do załogi Vanguarda?

**[Anu]:** Niechęć.

**[Felicity Hughes]:** Słucham? Och, czasem zapominam o niezwyklej szczerości Idemian.

**[Anu]:** Nie szkodzi. Myślę jednak, że nasi słuchacze chcieliby, żebym rozwinęła tę myśl, więc zacznę od tego, że nie jestem bohaterką. Jestem starzejącą się polityczką, która niedawno odnalazła w sobie ziemską pasję do ogrodnictwa i wędrowek z plecakiem. Nie nadają się już do międzygwiazdnych przygód, a wasza ekspedycja wygląda na akt desperacji.

**[Felicity Hughes]:** Och... Akt desperacji to dość surowe określenie na...

**[Anu]:** Na remont przestarzałego statku kosmicznego celem wysłania go na ratunek trzem innym, znacznie bardziej zaawansowanym, które zaginęły?

**[Felicity Hughes]:** Cóż, jeśli tak to ująć...

**[Anu]:** Ja niczego nie „ujmuję”, tak po prostu jest.

**[Felicity Hughes]:** Skoro tak, to czemu zaakceptowała pani tę propozycję?

**[Anu]:** Wciąż nie jestem pewna, pani Hughes, ale może to mieć związek ze znajomością kosmosu. Większość życia spędziłam w przestrzeni kosmicznej i wiem, kiedy coś może być niebezpieczne. Wyczuwam to zagrożenie.

**[Felicity Hughes]:** Czy to zagrożenie dotyczy nas wszystkich?

**[Anu]:** Tak.

Gracze wspólnie wybierają 1 Sekcję. Gracz kontrolujący wybraną Sekcję bierze 1 kość Obcych (Idemian) z puli niekupionych kości Sekcji i umieszcza ją w swoim zasobniku Sekcji. Następnie ten sam gracz bierze 1 kość ze swojego zasobnika Sekcji i zwraca ją do pudełka.

Przejdź do **Wpisu 1205**.

## WPIS 1205

Jeśli to pole NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1206**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**List pożegnalny Sługi**

Mam już dość Ziemi. Nie sądziłem, że kiedyś to powiem, ale taka jest prawda. Jestem człowiekiem - mam ciało Gościa, macki i tak dalej - lecz wciąż jestem człowiekiem. Mam uczucia, plany na przyszłość, pokręcone poczucie humoru i wszystko inne, co czyni mnie człowiekiem, ale większości ludzi to nie wystarcza.

Wy, Ziemiańskie, możecie opowiadać o tej swojej tolerancji. Tak, oczywiście, macie otwarte umysły i uwolniliście się z okowów religii, ale jeśli nasze dzieci uciekają z krzykiem na mój widok, to wszystko jest nic niewarte.

Nie chcę, żeby szpiegowały mnie tajne agencje. Nie chcę żyć na szwedzkiej wyspie, na której nikogo nie będę niepokoić.

Dołączam do misji Vanguarda, ponieważ najwyraźniej to w przestrzeni kosmicznej jest moje miejsce. Tam mogę być częścią czegoś.

Opuszczam tę planetę z ulgą.

Sługa, człowiek

Gracze wspólnie wybierają 1 Sekcję. Gracz kontrolujący wybraną Sekcję bierze 1 kość Obcych (Gości) z puli niekupionych kości Sekcji i umieszcza ją w swoim zasobniku Sekcji. Następnie ten sam gracz bierze 1 kość ze swojego zasobnika Sekcji i zwraca ją do pudełka.

Przejdź do **Wpisu 1206**.

## WPIS 1206

Jeśli to pole NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1207**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Świadectwo Mówcy Umarłych**

Przełączono mnie w tryb czuwania na moją prośbę. Miałem wiele problemów-spraw do przeanalizowania, wokół zaś panował zbyt duży szum-zamieszanie, bym mógł to zrobić należycie. Poza tym nie przepadam za pokojową naturą Ziemi ani za irytującym poczuciem wpływu czasu Idemian. Jestem Mówcą Umarłych, potężnym tworem niegdyś dominującej rasy; bezwzględna, odporna na wpływ czasu maszyną, obojętną na kruchość egzystencji organicznych istot.

Ta wasza kruchość budzi we mnie jednak politowanie. Jesteście bezbronnii wobec zagrożeń przestrzeni kosmicznej, a wasza technologia jest żałośnie prymitywna. Nie wierzę, że znów próbujecie-usiłujecie sprostać niebezpieczeństwom wszechświata na pokładzie tego samego, rozpadającego się już statku, co wcześniej. Potrzebujecie mnie, Ziemiańskie. Potrzebujecie Mówcy Umarłych. Potrzebujecie kogoś, kto was ochroni. Kogoś, kto będzie walczył u waszego boku jak niegdyś.

Postąpiliście mądrze, budząc mnie. Zaprowadźcie mnie do waszego Vanguarda.

Otwórz Księgę Statku na stronie **41** i podnieś poziomy Dyplomacji i Posłuszeństwa z Bardzo Niskich na Niskie.

Przejdź do **Wpisu 1207**.

## WPIS 1207

Jeśli to pole NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1208**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Fragment książki *Pluton i Aerugoni* autorstwa Theodore'a McGraffa

Wewnątrz Organizacji Narodów Zjednoczonych doszło do rozłamu na tle dzielenia się technologią Budowniczych. Wiele osób opowiadało się za utrzymaniem jej w tajemnicy, gdyż sprzyjałoby to Ziemi. Jednak równowaga została naruszona wraz z pojawieniem się pierwszej delegacji Aerugonów. Ich podejście było niezwykle taktowne i wyważone, ale uświadomiło wszystkim, że w naszym najbliższym sąsiedztwie istnieją inne inteligentne rasy zdolne do podróży międzygwiazdnych. Co więcej, mają one znacznie liczniejsze floty, bardziej zaawansowaną technologię i większe doświadczenie w walce z kosmicznymi zagrożeniami. W porównaniu z nimi byliśmy w podróży kosmicznych nowicjuszami, żółtodziobami, którzy przypadkowo rozwikłali jedną z największych zagadek wszechświata i nie byli gotowi na to, co miało nadejść później.

Potrzebowaliśmy sojuszników.

Pierwsza delegacja Aerugonów podpisała wstępne porozumienie, które później nazwano porozumieniem plutońskim. Ich druga delegacja przybyła do nas z transportowcami i statkami inżynieryjnymi. Czekaliśmy w gotowości i razem skonstruowaliśmy placówkę badawczą, której celem było wspólne testowanie i rozwijanie technologii Budowniczych.

Bez osiągnięć Bazy Plutońskiej budowa Wayfarera, Dauntlessa i Starchilda zajęłaby Ziemi znacznie dłużej.

Gracze wspólnie wybierają 1 Sekcję. Gracz kontrolujący wybraną Sekcję bierze 1 kość Obcych (Aerugonów) z puli niekupionych kości Sekcji i umieszcza ją w swoim zasobniku Sekcji. Następnie ten sam gracz bierze 1 kość ze swojego zasobnika Sekcji i zwraca ją do pudełka.

Przejdź do **Wpisu 1208**.

## WPIS 1208

### Raport inżynieryjny

Zgodnie z protokołem naprawczym zakończyliśmy renowację kwater mieszkalnych. Dzięki zmniejszeniu istniejących kajut oraz dostosowaniu mniej potrzebnych pomieszczeń udało się przygotować znaczną liczbę dodatkowych miejsc dla potencjalnych ocalałych z pozostałych misji kosmicznych. Na razie część nadmiarowej przestrzeni zostanie przydzielona członkom załogi oraz weteranom Vanguarda.

Kampania ISS Vanguard: Zaginiona flota wprowadza nowe Pomieszczenie. Przeczytaj tekst na stronie **40** Księgi Statku (*Kwatery Ocalałych*), by zaznajomić się z jego zasadami.

To nowe Pomieszczenie będzie dostępne podczas kolejnej aktywacji Pomieszczeń Statku w ramach Zarządzania Statkiem.

Przejdź do **Wpisu 1212**.

## WPIS 1210

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** To musi być centrum dowodzenia. Skrzydło medyczne jest w lewo, a kwatery załogi w prawo. Zgadza się, Jenny?

**[SI Jenny]:** To słuszne założenie.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Wszystko gra, Jenny?

**[SI Jenny]:** To nieistotne.

**[Członek załogi 1]:** Panie dowódco, nasza SI jest na pana wściekła.

**[Członek załogi 2]:** Spójrzcie! Tu jest więcej tych... tych narośli. Pokrywają większą część podłogi. Wciąż żadnych oznak życia.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Dziwne. Jenny, masz jakiś pomysł?

**[SI Jenny]:** Nie.

**\*\*\* Ogłuszający huk za plecami \*\*\***

**[Członek załogi 1]:** Co to było?

**[Członek załogi 2]:** Skanery wskazują ślady... nie, nie życia! Ślady aktywności!

**[Członek załogi 1]:** Dron?

**[Członek załogi 2]:** Nie, to jakieś zakłócenia elektroniczne. Cholera, skaner się popsuł.

**[Członek załogi 1]:** Nie możemy wrócić drogą, którą tu weszliśmy!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Nie, ale możemy przeć naprzód. Będziemy osłaniać drzwi, a ty pobierz dane z czarnej skrzynki. To jest komputer główny, do którego wciąż mamy dostęp dzięki znalezionej przez nas pikselowej osoblności. Ruchy, ruchy!

Umieść kartę **P104** w Sektorze **7**.

Umieść kartę **P105** w Sektorze **8**.

Umieść kartę **P106** w Sektorze **6**.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Nieznana Istota* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.

Umieść figurkę Nieznanej Istoty w Sektorze **4**.

Jeśli na planszy Planety znajduje się karta Warunków Globalnych **G02**, zyskaj **1** i przejdź do **Wpisu 1215**. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

## WPIS 1211

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Czy to główny korytarz promu?

**[Członek załogi 2]:** Tak, podkreślam światła, bo... Co to jest?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** \*\*\* z zaskoczeniem \*\*\* Cholera wie. Zostańcie na pozycjach. CAPCOM, słyszycie mnie? Mam tu coś. Przesyłam wam obraz.

**[CAPCOM]:** Panie dowódco, możecie poprawić jakość nagrania?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Nie możemy. To najwyższa jakość. Obiekt, na który patrzycie, przypomina cyfrową, rozpixselowaną narośl, która pokrywa ścianę obok drzwi.

**[Członek załogi 1]:** \*\*\* zdezorientowany \*\*\* Wciąż żadnych oznak życia.

**[Członek załogi 2]:** To coś musiało się tu dostać przez te drzwi.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Jak? Przecież są zamknięte!

**[CAPCOM]:** Tracimy sygnał. Już dobrze, dźwięk wrócił. Możecie pobrać próbki? Tylko ostrożnie.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Spróbujemy. Odbezpieczyć broń. Jeśli to coś się ruszy, nie wahajcie się strzelać. W międzyczasie - czy ktoś może sprawdzić drzwi?

**[Członek załogi 1]:** Otwierają się.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Dobrze. To teraz odetnijmy kawałek tego czegoś.

Umieść kartę **P101** w Sektorze **4**.

## WPIS 1212

### Dziennik kapitan Lee

Wciąż cierpię z powodu pohibernacyjnych napadów mdłości, dlatego przepraszam, jeśli ten wpis będzie chaotyczny. Postaram się jak najlepiej podsumować wydarzenia, które doprowadziły do odhibernowania naszego personelu podstawowego.

Kiedy zbliżyliśmy się do Ramienia Perseusza, czujniki statku odebrały sygnał ratunkowy ludzkiego pochodzenia. Nadająca go jednostka nosi nazwę Kropla i należy do statków zwiadowczo-ratunkowych, znacznie większych niż nasze lądowniki. Kropla stacjonowała na Dauntlessie, dlatego SI przeprowadziła szczegółowy skan. Jako że na pokładzie nie wykryto żadnych oznak życia, SI postanowiła nie budzić załogi i zamiast tego wysłała sondę badawczą. Niestety, sonda nie wróciła, a skanery zaczęły otrzymywać niezrozumiałe wiadomości o błędach.

W obliczu tego SI uznała, że obudzenie załogi będzie konieczne. Nie można było zaprzepaścić szansy na znalezienie jakichkolwiek wskazówek dotyczących zaginionych statków.

Technicznie rzecz biorąc, nie jesteśmy gotowi na żadne wyzwania. Po niemal czteroletniej podróży nasza załoga nie jest w szczytowej formie, podobnie zresztą jak nasz statek. Nie jesteśmy w stanie skontaktować się z Ziemią, ale akurat to było do przewidzenia. Zostaliśmy sami, lecz nie boimy się podjąć koniecznych działań. Musimy udać się na pokład promu i go przeszukać.

Grupa Wypadowa otrzymała już wytyczne. Życzę im szczęścia.

## Przygotuj Sekcje

### 1. Wybierz Sekcje:

Gracze powinni przedyskutować między sobą, kto będzie kontrolować którą z Sekcji. Każdą z Sekcji kontroluje 1 gracz, jednak wszystkie 4 Sekcje muszą brać udział w rozgrywce. Zatem jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, niektórzy gracze będą kontrolować więcej niż 1 Sekcję. Gracz, który kontroluje daną Sekcję, nazywany jest graczem Sekcji.

Kontrola nad Sekcjami:

- 1 gracz – jeden gracz kontroluje 4 Sekcje.
- 2 graczy – oboje graczy kontroluje po 2 Sekcje.
- 3 graczy – dwoje graczy kontroluje po 1 Sekcji, jeden gracz kontroluje 2 Sekcje.
- 4 graczy – każdy gracz kontroluje po 1 Sekcji.

### 2. Wybierz Członków Załogi:

Większość członków załogi to weterani pierwszej misji Vanguarda, którzy nie mogli się oprzeć zewowi przygody i poczuciu obowiązku. Dołączyli ponownie do załogi Vanguarda, by odświeżyć swoją wiedzę i zyskać nowe umiejętności.

Sprawdź liczbę Członków Załogi w każdym zasobniku Sekcji:

- Jeśli jest tam 5 lub więcej Członków Załogi, wybierz 5 kart dla każdej Sekcji i umieść pozostałe karty za przekładką Rekruci (organizer B) w dowolnej kolejności.
- Jeśli jest tam 4 lub mniej Członków Załogi, weź tyle losowych kart z sekcji Rekruci (organizer B), by każda Sekcja miała 5 Członków Załogi.

**Uwaga!** Po tym kroku każdy zasobnik Sekcji powinien zawierać 5 Członków Załogi.

Wybierz 2 Członków Załogi z każdej Sekcji i umieść ich w koszulkach Rangi 2 odpowiadających ich Sekcjom. Umieść pozostałych Członków Załogi w koszulkach Rangi 1.

### 3. Zyskaj nowe kości:

Każda Sekcja zyskuje 1 kość Sekcji. Należy ją umieścić w zasobniku Sekcji.

**Uwaga!** Jeśli masz dostępne kości Obcych, możesz je zyskać tak samo jak dowolną inną kość.

## Przygotuj Grupę Wypadową

Każdy gracz wybiera 1 ze swoich Dostępnych Członków Załogi, który dołączy do Grupy Wypadowej. Jeśli grasz w pojedynkę, musisz wybrać przynajmniej 2 Członków Załogi z 2 różnych Sekcji.

Zwróć pozostałych Członków Załogi w rękach graczy do sekcji *Odpoczywająca Załoga* (organizer B).

Gracze następnie biorą plansze Załogi dla wszystkich Członków Załogi w Grupie Wypadowej pod swoją kontrolą i umieszczają Członków Załogi na właściwych planszach.

Każdy gracz zapełnia swoją planszę Załogi kośćmi Sekcji z zasobnika Sekcji zgodnie z następującymi zasadami:

- Kości Sekcji można umieścić wyłącznie w miejscach odpowiadających im kolorem.

**Uwaga!** Kości Obcych można umieszczać na polach w dowolnym kolorze.

- Miejsca oznaczone Rangą są dostępne tylko wtedy, gdy Członek Załogi ma tę lub wyższą Rangę.
- Jeśli masz więcej kości Sekcji niż wolnych miejsc, wybierz, których kości chcesz użyć. Pozostałe kości odłóż do właściwego zasobnika Sekcji.

Weź wszystkie karty Wyposażenia ze Zbrojowni (organizer B) i umieść je na stole awersami do góry.

Wybierz 4 karty Wyposażenia Osobistego, które zabierzesz na tę Misję. Nie wybieraj żadnego Wyposażenia Misji.

Każdy Członek Załogi z Grupy Wypadowej może wybrać 1 kartę Wyposażenia Małego  i umieścić ją obok swojej planszy Załogi.

Umieść wybrane karty Wyposażenia w stosie obok planszy Ładownika i zwróć pozostałe karty do Zbrojowni.

Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej 10 kart jego Sekcji. Można wykorzystać tylko karty Rangi równej Randze wykorzystanego Członka Załogi lub niższej. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.

Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków na każdej planszy Załogi.

Przejdź do **Wpisu 1227**.

## WPIS 1213

**Analiza psychologiczna po misji na promie, część 4, autorka: dr Beatrice Morra**

Nagranie wideo z centrum dowodzenia jest niepokojące. Przedstawia ono członka załogi oddelegowanego do odzyskania danych z czarnej skrzynki promu. Język ciała wspomnianego członka załogi świadczy o wyraźnym podenerwowaniu. Osoba ta stale się rozgląda i nieświadomie przebiera nogami. Nagrany monolog, choć spójny i zrozumiały, zawiera powtarzane słowa, wulgarne wypowiedzi oraz zdania w ojczystym języku członka załogi.

Taka reakcja nie jest zaskakująca po godzinie spędzonej na pokładzie opuszczonego promu z uszkodzoną SI oraz nieznaną naroślą, którą później określono mianem Znaleźiska z Kropli. Jednocześnie chwilę wcześniej rzeczony członek załogi usłyszał niepokojący hałas, który dochodził z głównego korytarza.

Jako że wszyscy wiemy, co wydarzyło się później, sugeruję oddelegowanie wspomnianego członka załogi na obserwację psychologiczną.

Osobiście uważam, że kontakt ze Znaleźiskiem z Kropli może prowadzić do poważnych urazów psychicznych, a fenomen należy zbadać chociażby ze względu na sam ten fakt.

Zastąp kartę w Sektorze 7 kartą **P000**.

Przejdź do **Wpisu 1218**.

## WPIS 1214

**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Kwatery załogi. Dobry Boże. Widziałem statki trafione torpedą i wyglądały lepiej.

**[Członek załogi 2]:** Wszystkie grodzie są zmiążdżone, meble są w kawałkach. Co się tutaj wydarzyło?

**[Członek załogi 1]:** To musiał być nasz dron. Ten, o którym wspomniała Jenny. Pamiętacie? Ponoć oszalał.

**[Członek załogi 2]:** Spójrzcie tutaj, najwyraźniej ruiny są idealnym legowiskiem dla naszej narośli. Wygląda, jakby jej było wygodnie.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Na szczęście nie jest agresywna. Dobrze załogo, zbierzmy, co się da. Dauntless jest całe lata świetlne przed nami, jeśli chodzi o poziom technologiczny. Spróbujcie zgarnąć wszystko, co mogłoby zainteresować naszych inżynierów.

Zyskaj 1  i 1 Odkrycie: Technologia Obcych. Zastąp kartę w Sektorze 8 kartą **P000**.

## WPIS 1215

**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Jenny, jesteś z nami?

**[Członek załogi 1]:** Coś jest nie tak. Z reguły odpowiada automatycznie.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Jenny?

**[SI Jenny]:** Przepraszam, dowódco. Vanguard boryka się z intensywnym atakiem hakerskim.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Z czym?

**[SI Jenny]:** Pojawiły się setki nieautoryzowanych prób logowania. Wszystkie próby były...

**\*\*\* Zakłócenia elektroniczne \*\*\***

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Jenny, czy Vanguard jest w niebezpieczeństwie?

**\*\*\* Chwila przerwy \*\*\***

**[SI Jenny]:** Vanguard dobrze. Wciąż. Zagrożenie.

**[Członek załogi 1]:** Jest przeciążona. Próbuje odeprzeć atak hakerski.

**[Członek załogi 2]:** Kto, u diabła, miałby hakować statek?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Teraz to bez znaczenia. Mamy robotę do zrobienia, więc lepiej się pośpieszmy.

**Uwaga!** Vanguard padł ofiarą ataku cybernetycznego! Na pokładzie Kropli jest wiele do odkrycia, ale zbytne przeciąganie Misji będzie miało poważne konsekwencje!

Przenieś 1 losową kartę Zdarzenia Pokładowego **S27** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.

Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.

## WPIS 1216

### Nagrania Grupy Wypadowej

Obiekt jest idealnie nieruchomy. Z daleka można go łatwo pomylić z wielkim, fosforyzującym grzybem, ale z bliska widzimy, że jest złożony z nieregularnych, wielościennych pikseli. Czujniki twierdzą, że to coś nie daje oznak życia, ale nie mam co do tego pewności. Piksele migoczą z regularnością, która może świadczyć o żywym organizmie. Stoję tuż obok i mam teraz wątpliwości. Chcę zdobyć próbkę, ale... co, jeśli to naprawdę żyje? Do diabła. Raz kozie śmierć. Do roboty.

---

Dobra, próbka zabezpieczona. Żadnej reakcji ze strony istoty. Wynoszę się stąd.

Umieść kartę **P000** w Sektorze 5.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 1566** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1217

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Szum w tle \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: **\*\*\* z narastającą frustracją \*\*\*** Jenny? Jenny? Nie odpowiada.

[Członek załogi 1]: Tego się obawiałem. Zupełnie nic?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nic. Słyszę jedynie nic niewart szum. SI od jakiegoś czasu jest przeciążona. Nic dziwnego, że padła.

[Członek załogi 1]: Wspomniał pan o szumie... Możemy go przeanalizować?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jasne, tylko po co?

[Członek załogi 1]: Przeczucie. Analiza dźwięku wykryła jakąś regularność. Długie i krótkie dźwięki.

[Członek załogi 2]: Alfabet Morse'a!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Stara, dobra Jenny wciąż działa! Co mówi?

[SI Jenny]: Sytuacja krytyczna. Atak jest nie do powstrzymania. Prom zostanie zniszczony. Pospieszcie się.

[Członek załogi 2]: Co? Jenny, ale my wciąż tu jesteśmy!

[SI Jenny]: Nie ma alternatywy. Ewakuujcie się. Szybko.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Słyszeliście ją. Ruszmy się! Przenieś 1 losową kartę Zdarzenia Pokładowego **S27** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.

Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.

**Uwaga!** Prom wkrótce ulegnie zniszczeniu. To wasza ostatnia szansa na ucieczkę!

## WPIS 1218

### Nagrania Grupy Wypadowej

[SI Jenny]: Gratulacje, Grupo Wypadowa. Odzyskaliście dane z czarnej skrzynki.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: **\*\*\* ironizując \*\*\*** Brzmisz prawie jak ty, Jenny.

[SI Jenny]: Imię jest nieistotne. A jako że zakończyliście misję, możecie powrócić na Vanguarda.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jasne, ale chyba powinniśmy zostać tu i przeszukać prom. Być może znajdziemy jeszcze inne elementy układanki. Załogo, rozejrzyjmy się.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 1.

Odrzuć kartę Misji **M01**.

**Uwaga!** Od tego momentu możesz wrócić na Vanguarda. Podobna szansa na pozyskanie informacji na temat sytuacji Dauntlessa może się już jednak szybko nie powtórzyć.

Znajdź kartę Misji Opcjonalnej **M02** i umieść ją na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1566** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1219

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wchodzimy. Bądźcie czujni.

[Członek załogi 1]: Jak zawsze, dowódco.

\*\*\* Powolne kroki \*\*\*

[Członek załogi 2]: To pomieszczenie jest puste. Zniszczone, ale puste.

[Członek załogi 1]: Jest więcej tej narośli, ale czego innego mielibyśmy się spodziewać?

\*\*\* Kolejne kroki \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: **\*\*\* z zaskoczeniem \*\*\*** Tylko spójrzcie. Prawdziwe pobojoowisko.

[Członek załogi 1]: To robota naszego drona.


[Dowódca Grupy Wypadowej]: No, a tutaj jest jego fragment.

[Członek załogi 2]: Spróbuję go pozbiierać... Aaaaa!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co się stało? Nic ci nie jest?

[Członek załogi 2]: Wpadłam... szlag, wpadłam w jakąś rozpadlinę w podłodze. Nie zauważyłam jej. Nic mi nie jest... ale się wystraszyłam.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Podaj mi rękę. I sprawdźmy, co z tym dronem.

Twój Członek Załogi rzuca  albo  i rzuca .

Umieść kartę **P103** w Sektorze 3.

## WPIS 1220

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jenny, raport.

[SI Jenny]: Prom jest nieaktywny. Nie wykryto żadnych członków załogi. Brak znaczących uszkodzeń kadłuba. Napęd działa.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jenny, skąd ta powaga?

[SI Jenny]: To pytanie jest nieistotne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nieistotne? Jenny, myślałem, że jesteśmy przyjaciółmi.

[SI Jenny]: Nieistotne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: **\*\*\* wdycha \*\*\*** Dobra, dobra. Jesteśmy tutaj, żeby pracować, a nie gadać. Jakies nietypowe odczyty?

[SI Jenny]: Sterburta promu wysłała sygnały, których nie znajduję w mojej bazie danych.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ciekawe.

[SI Jenny]: Wewnętrzna strona bakburty została uszkodzona przez... **\*\*\* zakłócenia elektroniczne \*\*\***


[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przez co?

[SI Jenny]: Przez drona wysłanego z Vanguarda.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uszkodzona? Dziwne. Zaczekaj, Jenny.

[SI Jenny]: To imię jest nie... **\*\*\* zakłócenia elektroniczne \*\*\***

\*\*\* Dowódca wdycha z lekką irytacją \*\*\*

Jeśli karta **P103** znajduje się w Sektorze 3, Odśwież 1 . W przeciwnym wypadku umieść kartę **P103** w Sektorze 3.

## WPIS 1221

### Nagranie z jednostki SI


[SI Jenny]: Bezparadonowy atak hakerski trwa dalej. Systemy Vanguarda są w ciągłym niebezpieczeństwie. Wszystkie zapory zostały wyłączone. Źródłem ataku jest prom Kropla. Zniszczenie promu: nieuniknione. Rozpocząć procedurę zniszczenia promu. Tej komendy nie można anulować. Powtarzam, tej komendy nie można anulować.

Jeśli na planszy Planety nie ma żadnych Unikalnych Odkryć, umieść wszystkich pozostałych Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi i przejdź do **Wpisu 1228**.

W przeciwnym wypadku wszyscy Członkowie Załogi na Planecie giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszu Rang.

Przejdź do **Wpisu 1231**.

## WPIS 1222

Jeśli na planszy Planety znajduje się Unikalne Odkrycie 1, Odśwież 1  i przejdź do **Wpisu 1226**.

Jeśli na planszy Planety nie ma żadnych Unikalnych Odkryć, przejdź do **Wpisu 1228**.

## WPIS 1223

### Oględziny odzyskanego drona

[**aczelnny inżynier Chakrabarti**]: No i? Możesz coś nam powiedzieć, Jenny?

[**SI Jenny**]: Oczywiście, Jusufie. Przeskanowałam raz, a następnie drugi raz pamięć drona i uważam, że został on zhakowany, co doprowadziło do jego nieprzewidywalnego zachowania.

[**Naczelny inżynier Chakrabarti**]: Zhakowany. To niezwykle ciekawe. Przez kogo?

[**SI Jenny**]: Istotnie, to bardzo ciekawe, Jusufie. Losowe linie chaotycznego kodu doprowadziły maszynę na skraj samobójczego szaleństwa.

[**Naczelny inżynier Chakrabarti**]: Czy to samo przydarzyło się tobie, Jenny?

[**SI Jenny**]: Tak, Jusufie, myślę, że doświadczyłam czegoś podobnego.

Umieść kartę **P000** w Sektorze 3.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 1566** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1224

### Analiza napędu Kropli

Fragmenty silnika odzyskane przez Grupę Wypadową stanowią fascynujący obiekt badań. To niesamowite, że nawet tak mały prom jak Kropła miał silniki o wiele bardziej efektywne niż obecny napęd Vanguarda. Razem z moim zespołem spróbujemy wykorzystać odzyskaną technologię, by zwiększyć wydajność naszego statku. Niestety, konstrukcja i rozmiary Vanguarda nie pozwolą nam w pełni wykorzystać tego znaleziska. Sugerujemy jednak zachowanie go, gdyż może się przydać jako części zamienne do jednostki klasy Dauntlessa.

Jusuf Chakrabarti, kierownik zespołu inżynieryjnego

Zastąp kartę w Sektorze 6 kartą **P000**.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 1566** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1225

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Wystrzały z broni \*\*\*

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Wstrzymać ogień! Załatwiliśmy ją. Oznaki życia?

[**Członek załogi 2**]: Wciąż nic, ale...

[**Członek załogi 1**]: Dorwaliśmy ją! Tak się to robi! TAK!

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: \*\*\* z wyraźną ulgą \*\*\* CAPCOM, zlikwidowaliśmy zagrożenie. Wróg padł i się nie rusza.

[**CAPCOM**]: Dobra robota, Grupa Wypadowa. Komuś coś się stało?

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Nie, wszyscy cali. Wstrząśnięci, ale cali.

[**CAPCOM**]: Grupa Wypadowa, zbierzcie próbki i kontynuujcie misję.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Przyjąłem.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 1566** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1226

### Nagrania Grupy Wypadowej

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Jenny, jesteśmy blisko rękawa. Otwórz go.

[**SI Jenny**]: Odmawiam.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: To jakiś żart?

[**SI Jenny**]: Nie. Nie mogę go otworzyć.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Jenny, musimy wrócić na Vanguarda. Teraz!

[**SI Jenny**]: Imię jest nieistotne. Odpowiedź odmowna. Nie ukończyliście misji.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Ale nie byliśmy w stanie! Nasze życie było zagrożone! Twoje protokoły zabraniają narażania ludzi!

[**SI Jenny**]: Statystycznie rzecz ujmując, nie jesteście w niebezpieczeństwie. Dokończcie misję.


## WPIS 1227

### Dziennik osobisty członka załogi

Nic tak nie zdziwiło załogi Vanguarda jak niespodziewane spotkanie na Kropłą, jednym z wielu promów kosmicznych przydzielonych do Dauntlessa. Na pokładzie nie ma żadnej załogi, przez co cała ta sytuacja jest jeszcze bardziej zagadkowa. Zadaniem Grupy Wypadowej będzie zbadanie promu i pozyskanie jakichkolwiek informacji na temat losu Dauntlessa.

Otwórz Planetopedię na stronach 2–3 (Kropła):

- Zapelnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (umieść je zakryte w kolejności, w której zostały wymienione – pierwsza karta na spodzie, ostatnia na wierzchu).
- Umieść woreczek Wskazówek obok planszy Planety. Upewnij się, że zawiera 20 żetonów Wskazówek.
- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć (organizator A) i umieść je nad planszą Planety.
- Przetasuj talię Wydarzeń (organizator A) i umieść ją nad planszą Planety.
- Umieść talię Urazów (organizator A) po prawej stronie planszy Planety.
- Weź karty **G02**, **G03** i **G04**, a następnie umieść je odkryte w stosie na polu Warunków Globalnych, z kartą **G02** na wierzchu i kartą **G04** na spodzie.
- Ustaw wartość Zapasów na planszy Planety na 8.
- Nie dobieraj karty Awansu. Członkowie Załogi, otrzymując nową Rangę w zależności od wyniku tej Eksploracji Planetarnej.
- Umieść kartę Misji **M01** na polu Misji obok planszy Planety.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 1.
- Rozdziel karty Wyposażenia Osobistego pomiędzy Członków Załogi. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna* do góry.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na jego planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

Wszelkie Odkrycia i , które zyskasz podczas tej Eksploracji Planetarnej, należy umieszczać na polach obok planszy Planety – Członkowie Załogi mogą używać umieszczonych tam Odkryć, jakby znajdowały się na planszy Łądaownika.

**Uwaga!** Twoim głównym zadaniem jest odzyskanie danych z czarnej skrzynki Kropli.

Wykonaj Eksplorację Planetarną zgodnie z zasadami zawartymi w rozdziale III instrukcji gry podstawowej.

## WPIS 1228

### Wiadomość od SI

Pani kapitan, tu SI Jenny. Odzyskano czarną skrzynkę. Intensywność ataków elektronicznych wciąż jest wysoka. Sugeruję natychmiastowe oddzielenie się od...

Umieść swojego Członka Załogi i wszystkich Asystujących Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi. Eksplorację Planetarną należy kontynuować bez tych Członków Załogi. Jeśli na planszy Planety nie zostali żadni Członkowie Załogi, czytaj dalej:

Policz zaznaczone pola we **Wpisie 1566**:

- **0–1 pole**: Żaden Członek Załogi nie Awansuje.
- **2–3 pola**: Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują.
- **4 pola lub więcej**: Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują.

Wtasuj wszystkie karty Zdarzeń Pokładowych **S27** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizator B).

Odszukaj następujące elementy:

1. Stronę Księgi Statku *Zhakowane Pomieszczenia Statku* (strona 6).
2. Stronę na karty Pomieszczeń (strona 6A).
3. Karty Pomieszczeń (9 kart).

Otwórz Księgę Statku i zastąp stroną *Pomieszczenia Statku* (strona 6) stroną *Zhakowane Pomieszczenia Statku* (strona 6).

Umieść stroną na karty Pomieszczeń (strona 6A) obok strony *Zhakowane Pomieszczenia Statku* (strona 6).

Umieść 9 kart Pomieszczeń **H01–H09** awersami do góry w stronie na karty Pomieszczeń na właściwych miejscach.

Przenieś kartę Celu **O01** oraz kartę Celu Pobocznego **O15** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1229

### Transmisja członka załogi

Reszta drużyny zajęta jest odzyskiwaniem technologii, a mnie wysłano do skanowania maszynowni. To nic wielkiego, wiecie, tylko jedna wielka tajemnica obcych. No dobra, jednak trochę mnie to przeraża.

Wchodzę do pomieszczenia. Żadnych oznak życia, ale... O nie. CAPCOM, tu jest ta narośl, którą widzieliśmy wcześniej - chyba właśnie odkryłam jej źródło.

\*\*\* **zakłócenia elektroniczne** \*\*\* A mimo to ta pikselowa struktura jest wszędzie. Jej kolory wibrują, przytłumiając moje zmysły. To jakby... jakby grafika z gier wideo przenikała do naszego świata. To chyba \*\*\* **zakłócenia elektroniczne** \*\*\* żyje.

CAPCOM, widzicie to? Nie tracę rozumu, prawda?

Umieść kartę **P102** w Sektorze 5.

## WPIS 1230

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jenny, co się tutaj dzieje?

[SI Jenny]: Imię jest nieistotne. Tu jest...

\*\*\* **Zakłócenia elektroniczne** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: SI padła na dobre. Zostaliśmy sami. Musimy...

[SI Jenny]: Dowódco, jestem gotowa do złożenia raportu.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jenny? To naprawdę ty?

[SI Jenny]: Tak, dowódco. Ja też się cieszę. Informuję, że doszło do nieautoryzowanego dostępu do systemów Vanguarda.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jakaś próba hackerska? Skąd?

[SI Jenny]: Próbuję to ustalić, dowódco. Analizuję niektóre opcje i...

\*\*\* **Zakłócenia elektroniczne** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jenny? Wszystko gra?

[SI Jenny]: Robię, co mogę, dowódco. Atak jest niezwykle intensywny. Mogę s...

\*\*\* **Zakłócenia elektroniczne** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jeśli Jenny sobie z tym nie poradzi, to wszyscy mamy przesrane.

Przenieś 1 losową kartę Zdarzenia Pokładowego **S27** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.

Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.

## WPIS 1231

### Nagranie z jednostki SI

[SI Jenny]: Skanuję wrak Kropli. Najważniejsze jest odzyskanie czarnej skrzynki. Zlokalizowano czarną skrzynkę. Wysłałam drona do odzyskania czarnej skrzynki. Stan krytyczny. Uruchamiam procedurę samonaprawczą.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 1 i umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku.

Policz zaznaczone pola we **Wpisie 1566**:

- **0–2 pola**: Żaden Członek Załogi nie Awansuje.
- **4 pola**: Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują.
- **5 pól**: Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują.

Wtasuj wszystkie karty Zdarzeń Pokładowych **S27** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizator B).

Odszukaj następujące elementy:

1. Stronę Księgi Statku *Zhakowane Pomieszczenia Statku* (strona **6**).
2. Stronę na karty Pomieszczeń (strona **6A**).
3. Karty Pomieszczeń (9 kart).

Otwórz Księgę Statku i zastąp stronę *Pomieszczenia Statku* (strona **6**) stroną *Zhakowane Pomieszczenia Statku* (strona **6**).

Umieść stronę na karty Pomieszczeń (strona **6A**) obok strony *Zhakowane Pomieszczenia Statku* (strona **6**).

Umieść 9 kart Pomieszczeń **H01–H09** awersami do góry (z widocznym numerem) w stronie na karty Pomieszczeń na właściwych miejscach.

Przenieś kartę Celu **O01** oraz kartę Celu Pobocznego **O15** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1232

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* **Ciężki oddech, kroki biegnącej osoby** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jesteśmy blisko rękawa. Jenny? Jenny, słyszysz mnie?

[SI Jenny]: Imię jest nieistotne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mimo wszystko dobrze cię słyszę. CAPCOM nie odpowiada, Jenny. Proszę, otwórz służącą rękawą.

[SI Jenny]: Odmawiam.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co? Jak to odmawiasz?

[SI Jenny]: Systemy Vanguarda zostały zaatakowane. Niektóre wymagają aktualizacji.





[Dowódca Grupy Wypadowej]: To na pewno właściwy moment? Jenny, musimy się ewakuować.

[SI Jenny]: Protokół jest nienaruszalny. Dla waszego bezpieczeństwa należy dokończyć diagnostykę i wprowadzić aktualizacje.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Do diabła, mamy tu krytycznie ранego członka załogi! Potrzebujemy pomocy... Otwórz cholerny rękaw!

[SI Jenny]: Odmawiam. Aktualizacje nie zostały...

\*\*\* **Zakłócenia elektroniczne** \*\*\*

Każdy Członek Załogi z 3 Urazami wykonuje Test Przetrvania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2  , Test Przetrvania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrvania, kontynuuj grę.

Jeśli to był ostatni Członek Załogi, przejdź do **Wpisu 1221**.

## WPIS 1233

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

Czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Patrzę na tę cyfrową, rozpixselowaną osobliwość. Ona jest prawdziwa czy mam halucynacje?

[SI Jenny]: Ten twór jest prawdziwy na swój unikalny, nieokreślony sposób.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Och, Jenny. Dobrze znowu słyszeć twoje prawdziwe ja. Wszystko gra?

[SI Jenny]: Jako głos superkomputera jestem wzruszona. I nie, nie wszystko gra. Borykam się z poważnymi problemami w systemie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ale czy będziesz w stanie pomóc nam w zbadaniu tej pikselowej zagadki? Ona wydaje się przeczyć prawom fizyki. Spójrz, zmienia sposób, w jaki postrzegamy otoczenie, jakby powoli absorbowwała teren wokół siebie i ponownie go konfigurowała.

[SI Jenny]: Możecie użyć swoich skanerów?

[Członek załogi 2]: Początkowo mogliśmy, ale z czasem odczyty zaczęły się zmieniać i wypluwać błędy. Teraz cały czas się zmieniają. Nic nie jest stałe.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Słuchajcie, musimy się dowiedzieć, co to jest. To może mieć związek z losem tego promu i zapewne stanowi zagrożenie dla nas wszystkich.

[SI Jenny]: Dobrze powiedziane, dowódco. Pomogę, jak tylko mogę.

## WPIS 1234

### Dziennik kapitan Lee

W końcu dotarliśmy na skraj Ramienia Perseusza.

Nasze poszukiwania ISS Wayfarera i ISS Dauntlessa są na razie męczące i bezowocne, jednak mamy nadzieję, że sprawy nieco przyspieszą. Dzięki danym pobranym z Kropli jesteśmy w stanie mniej więcej ustalić



współrzędne miejsca, w którym prom oddzielił się od Dauntlessa. Próba przewidzenia dalszego kursu Dauntlessa będzie znacznie trudniejsza, ale dysponujemy danymi na temat planet, które ten statek odwiedził. Jedną z nich stanowi bogate źródło wody, dlatego zakładamy, że Wayfarer lub Dauntless mogły tam wrócić albo przynajmniej zostawić jakieś wskazówki odnośnie do swoich planów podróży.

Na razie zmagamy się z usterkami spowodowanymi przez atak hackerski. Część naszych systemów cyklicznie przestaje funkcjonować, ale usuwamy te problemy jeden po drugim. Na szczęście Vanguard nie jest równie zaawansowany technologicznie co nowsze jednostki ziemskie i wiele jego systemów można kontrolować manualnie.

Osobiście jestem o wiele bardziej zaniepokojona tożsamością istot odpowiedzialnych za ten atak hackerski. Dane z czarnej skrzynki określają je mianem Planidian; ostatecznie wydarzenia sugerują, że są to mistrzowie walki elektronicznej. Co do reszty natomiast - są to czyste spekulacje. Mam jedynie nadzieję, że Wayfarer i Dauntless jakimś cudem przetrwały spotkanie z tymi Planidianami.

Jakby tego było mało, wciąż martwię się członkami naszej Grupy Wypadowej, którzy wykazują objawy stresu pourazowego. Misja na Kropli kosztowała ich bardzo wiele. Doktor Morra, nasza naczelna psycholożka, uważa, że potrzebują jedynie czasu. Ufam jej - nie chcę stracić mojej najlepszej Grupy Wypadowej.

Przejdź na stronę 2 Księgi Map Systemów.

Użyj zakładki Obecny System w księdze Map Systemów, by zaznaczyć system Omega Persei.

Dodaj 2 wybrane kości Uniwersalne i 2 wybrane kości Eksperckie do puli niekupionych kości Sekcji.

## WPIS 1235

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jenny?

[SI Jenny]: Imię jest nieistotne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To już słyszałem... Posłuchaj, bezimienna SI, odzyskaliśmy dane z czarnej skrzynki i przeszukaliśmy cały prom. Nic więcej już tam nie znajdziemy. Zmierzamy w stronę słuzy rękawa.

[SI Jenny]: Dobrze. Otworzę zamek.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: W porządku, chodźmy.

Zyskaj 1 .

Odrzuć kartę Misji M02.

## WPIS 1236

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Tutaj mamy skrzydło medyczne. Spójrzcie, połowa jest porośnięta tą naroślą.

[Członek załogi 2]: Przerażające. Założę się, że jajogłowi nadadzą temu jakieś wymyślne imię. Znaleźliśmy z Kropli albo coś.

[Członek załogi 1]: Czemu z Kropli?

[Członek załogi 2]: To nazwa tego promu. Słuchałeś w ogóle na odprawie?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uczyszcie się, dobrze? I włączcie skanery. Musimy się dowiedzieć jak najwięcej o tym czymś!

\*\*\* Elektroniczne piski \*\*\*

[Członek załogi 1]: Żadnych konkretów, dowódco. Oprogramowanie się zawiesza lub daje nieprawdopodobne wyniki.

[Członek załogi 2]: To skrzydło medyczne. Są tu zbyt duże zakłócenia elektroniczne, żebyśmy mieli otrzymać wiarygodne odczyty.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Albo jesteśmy zbyt blisko napędu. Mam rację, Jenny?

[SI Jenny]: Tak, dowódco. Projektanci promu Kropla umieścili maszynownię zaraz obok skrzydła medycznego i połączyli je...

\*\*\* Cisza \*\*\*

[SI Jenny]: Korytarzem. Z dostępem przez właz. W zachodniej ścianie.


[Członek załogi 2]: Znowu się zepsuła.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nieważne. Wiemy już dość. Sprawdźmy, czy jest tu coś, co może się nam przydać. Nasi inżynierowie ucieszą się z nowych zabawek.

Zyskaj 1  i zastąp kartę w Sektorze 6 kartą P108.

## WPIS 1240

Policz znaczniki na karcie Misji M03:

- **1 znacznik lub mniej:** Zaznacz pole **D** we **Wpisie 1264** i rozpatrz jego tekst.
- **2-3 znaczniki:** Zaznacz pole **C** we **Wpisie 1264** i rozpatrz jego tekst.
- **4-5 znaczników:** Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1264** i rozpatrz jego tekst.
- **6-7 znaczników:** Zaznacz pole **A** we **Wpisie 1264** i rozpatrz jego tekst.
- **8 znaczników lub więcej:** Zyskaj 1 . Zaznacz pole **A** we **Wpisie 1264** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1241

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Głosy odbijają się echem w pustym korytarzu \*\*\*

[Członek załogi 2]: Ale to wszystko upiorne. Dawno temu byłam na Wayfarerze. Statek tętnił życiem, a wszyscy byli pełni energii i entuzjazmu. A teraz? Jak pusta skorupa. Smutne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Smutne i przerażające. Jestem bardzo zaniepokojony tą wibrującą, fraktalną naroślą, która porasta wnętrze statku. Widzieliśmy już coś takiego.

[Członek załogi 2]: To prawda. Naukowa nazwała to Znaleźnikiem z Kropli. Prom, na który trafiliśmy kilka miesięcy temu, porastało niemal dokładnie to samo. Co z tym robimy, dowódco?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Chyba powinniśmy dać się wykazać jajogłowym. Zbierzemy próbkę. Dużą.

\*\*\* Echo kroków \*\*\*

[Członek załogi 1]: Dowódco, mam dostęp do systemu komputerowego Wayfarera.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I?

[Członek załogi 2]: Chciałam uruchomić SI, ale się nie udało. Dostałam jedynie długą listę komunikatów mówiących, że SI zachowywała się kompletnie bez sensu.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uch... Mam złe przeczucia.

## WPIS 1242

Wybierzcie jedną z opcji:

- » Wejdźcie do jaskini na południu – przejdź do Wpisu 1269.
- » Wejdźcie do jaskini na północy – przejdź do Wpisu 1243.


## WPIS 1243

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jest! W końcu znaleźliśmy przejście. Widzę je na skanerze.

[Członek załogi 1]: Ja też. Jest tuż przed nami.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Doskonale. Jesteśmy coraz bliżej zakończenia tej eksploracji.

Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj 1 .

Umieść swojego Członka Załogi i wszystkich Asystujących Członków Załogi z tego Sektora w Sektorze 4.

## WPIS 1244



















### Odprawa Grupy Wypadowej

[Kapitan Lee]: Członkowie Grupy, czy mnie słyszycie? Z tej strony wasza oficer dowodząca. Nasz lądownik powinien wylądować za dokładnie sześćdziesiąt minut, dlatego omówimy pewne kwestie z wyprzedzeniem. Planeta, którą będziecie eksplorować, jest niezamieszkała, jednak jej powierzchnię przecinają głębokie jary i kaniony, dlatego spodziewamy się, że przyjdzie wam się poruszać tylko po trudnym lub bardzo trudnym terenie. Więcej tam również bardzo silne wiatry. Wciąż odbieramy sygnał z Wayfarera, ale ze względu na burze magnetyczne jest

on słaby. Ustalenie dokładnego położenia statku wciąż jest niemożliwe, jednak staramy się zawęzić obszar poszukiwań. To będzie jedna z waszych najtrudniejszych misji, dlatego zachowajcie czujność i myślcie, zanim cokolwiek zrobicie. Będziemy z wami duchem. Jakies pytania?

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 1253**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Turbulencje</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Zmień kurs</b> Zwróć do Zbrojowni 2 losowe karty Wyposażenia.</li> <li>» <b>Wytrwaj</b> Każdy Członek Załogi ó  pomniejszone o wartość .</li> </ul>
	<b>Deszcz kamieni</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Zignoruj</b> Jeśli  to 3 lub mniej, każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li><b>W przeciwnym wypadku</b> nic się nie dzieje.</li> <li>» <b>Zastosuj manewry unikowe</b> Zwróć 5 losowych kart Wyposażenia do Zbrojowni (obniż tę liczbę o wartość .</li> </ul>
	<b>Silny wiatr</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Zmień wektor podejścia</b> Jeśli  to 3 lub więcej, cofnij znacznik na torze Lądowania o 1 pole. <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li>» <b>Wleć w oko cyklonu</b> Jeśli suma  i  wynosi 7 lub mniej, każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li>Jeśli suma  i  wynosi 8 lub więcej, nic się nie dzieje.</li> </ul>
	<b>Otwarty właz</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Wytrwaj</b> Strać 5 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość .</li> <li>» <b>Zabezpiecz ładunek</b> Każdy Członek Załogi 1 .</li> </ul>

## WPIS 1245

Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Elektroniczne piski, stłumiony odgłos kroków \*\*\***

[Członek załogi 1]: Nienawidzę takich labiryntów.

[Członek załogi 2]: Za późno na narzekanie. Dowódcu, widzę jakiś obiekt na północnym wschodzie. Coś dużego. Nie tak dużego jak Wayfarer, ale to na pewno nie jest część podziemnego systemu skalnego.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To może być fragment statku. Biorąc pod uwagę tutejsze warunki, statek mógł się rozpaść przy lądowaniu.

[Członek załogi 2]: Jasne, ale jak się tam dostać?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobre pytanie. Musimy znaleźć przejście.

[Członek załogi 1]: To nam zajmie wieki.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Każde przejście może być śmiertelną pułapką. Przestańcie narzekać i miejcie oczy szeroko otwarte.

Umieść kartę P201 w Sektorze 2.

Umieść kartę P202 w Sektorze 3.

## WPIS 1246

Zyskaj 2 Odkrycia: Technologia Obcych i przeniesij je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 1247

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Powtórz to, ale tym razem powoli.

[Członek załogi 1]: Wiecie, próbowałem zrozumieć system komputerowy Wayfarera. Oprogramowanie jest uszkodzone i brakuje w nim dużych części kodu, jakby ktoś fizycznie wyrwał je podczas ataku hakerskiego. Próbuje się dobrać do pamięci, ominąłem uszkodzone fragmenty protokołu i przekierowałem...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Daruj sobie żargon. Co znalazłeś?

[Członek załogi 1]: Dotarłem do danych nawigacyjnych, dowódcu. Wiem, że Wayfarer spędził trochę czasu w innym układzie słonecznym nadającym się do zamieszkania, zanim dotarł tutaj.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co to był za system? Dysponujesz współrzędnymi?

[Członek załogi 1]: Obawiam się, że właśnie tych danych brakuje.

## WPIS 1248

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Spójrzcie na to. Przed nami były tu jakieś inteligentne istoty.

[Członek załogi 1]: Rysunki! Zrobione węglem! Cała galeria!

[Członek załogi 2]: Coś na podobieństwo prehistorycznej sztuki na Ziemi.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Spójrzcie, to chyba przedstawia katastrofy naturalne. Żyjące tu istoty ukrywały się w jaskiniach przed huraganami szalejącymi na powierzchni.

[Członek załogi 2]: Te rysunki są stare, ale nie starożytne. Ciekawe, co się przydarzyło temu ludowi. Wciąż tu jest?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Może. Ale mam złe przecucia. Spójrzcie na to malowidło.

[Członek załogi 2]: Wygląda jak jakiś... Czy to robak?

[Członek załogi 1]: W rzeczy samej. Chyba mechaniczny.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Arrogatorzy. Niech ich szlag. Dobra, poróbcie zdjęcia i wynośmy się stąd.

Zyskaj 1 .

Umieść kartę P000 w Sektorze 8.

## WPIS 1249

Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Echo kroków \*\*\***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Miałem tu przyjaciela. W załodze Wayfarera.

[Członek załogi 1]: Nigdy nam pan o nim nie mówił.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nikomu nie powiedziałem. Nie wybrałoby mnie do tej misji. Kapitan Lee uznałaby pewnie, że traktuję kwestię zbyt osobiście.

[Członek załogi 1]: A tak nie jest? Nie bierze pan tego osobiście?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie. Cóż, przynajmniej się staram.

[Członek załogi 1]: Spójrzcie, tam są kolejne zwłoki. Czy mam to...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie, nie trzeba.

**\*\*\* Szelest ubrań \*\*\***

[Członek załogi 1]: To nie pański przyjaciel?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie. Na pewno nie. Widzicie odznakę? To kapitan Theodore Huang, oficer dowodzący Wayfarera.

[Członek załogi 1]: Odszedł razem ze statkiem. Zupełnie jak w starych opowieściach.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co za strata. To był dobry oficer. Jeśli ma to być jakaś pociecha, to przynajmniej nie znaleźliśmy zbyt wielu martwych, правда?

\*\*\* Echo szybkich kroków \*\*\*

[Członek załogi 2]: Szeffe, sprawdziłam kapsuły ratunkowe po sterburcie i bakburcie. Wszystkie zniknęły!

## WPIS 1250


### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, tutaj dowódca Grupy Wypadowej. Przeszukujemy wrak. Mamy nadzieję, że natrafiśmy na coś istotnego.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

Dostaliśmy się do wnętrza wraku! Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie.

We wraku znaleźliśmy coś ciekawego! Zyskaj Unikalne Odkrycie **3**. Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie.

Odnaleźliśmy czarną skrzynkę Wayfarera! Zyskaj 1 . Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie. Zastąp kartę w Sektorze **7** kartą **P208**. Przejdź do **Wpisu 1241**.

## WPIS 1251

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, mamy go! Widzimy część Wayfarera! Wygląda na to, że statek zsunął się do kanionu.

[CAPCOM]: Dobra robota, Grupa Wypadowa. Zalecamy działać ostrożnie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jest tam... Cóż...

[CAPCOM]: O co chodzi, dowódcu?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie jestem pewny. To kadłub Wayfarera, ale niektóre elementy wydają się inne. Musimy dostać się na dół, żeby...

[Członek załogi 1]: Dowódcu, wykryłem jakąś aktywność.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co? Przecież nie znaleźliśmy żadnych oznak życia! Pokaż mi ten skaner.

[Członek załogi 2]: Tam! Tam! Widzę go!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, mamy kontakt. Obserwujemy obiekt przypominający aktywną maszynę bojową Arrogatorów.

[CAPCOM]: Porównajcie ją z bazą danych, dowódcu. Musimy mieć pewność.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mamy potwierdzenie, CAPCOM. To na pewno maszyna Arrogatorów, ale jej pancerz jest pęknięty i wystają z niego jakieś dziwne kryształy.

[CAPCOM]: Wygląda na uszkodzoną?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To niewykłuczone. Porusza się chaotycznie. Arrogator co jakiś czas gwałtownie zmienia kurs bez żadnej przyczyny, po czym zatrzymuje się i rusza znowu. Bardzo dziwne.

Umieść kartę **P203** w Sektorze **4**.

Umieść kartę **P204** w Sektorze **5**.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa Zagubiony Arrogator w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.

Umieść figurkę Zagubionego Arrogatora w Sektorze **5**.


Przejdź do **Wpisu 1256**.

## WPIS 1252

Wybierz jedno:

- » Wejdźcie do jaskini na wschodzie – przejdź do **Wpisu 1258**.
- » Wejdźcie do jaskini na zachodzie – przejdź do **Wpisu 1260**.

## WPIS 1253

- Otwórz Planetopedię na stronach **6–7** (Spęklina).
- Sprawdź pola we **Wpisie 1264** i rozpatrz pierwszą możliwą opcję:
  - Jeśli żadne pole nie jest zaznaczone, umieść kartę Misji **M03** na polu Misji na planszy Planety. Następnie umieść kartę Misji Opcjonalnej **M04** na polu Misji obok planszy Planety.
  - Jeśli pole **A** jest zaznaczone, odśledź wszystkie karty Misji **M20** i umieść 1 losową na pustym polu Misji na planszy Planety. Następnie, jeśli karta Misji Opcjonalnej **M04** nie została usunięta z gry, umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.
  - Jeśli pole **B** jest zaznaczone, umieść kartę Misji **M03** na polu Misji na planszy Planety. Następnie, jeśli karta Misji Opcjonalnej **M04** nie została usunięta z gry, umieść ją na polu Misji obok planszy Planety. Umieść 5 znaczników na karcie Misji **M03**.
  - Jeśli pole **C** jest zaznaczone, umieść kartę Misji **M03** na polu Misji na planszy Planety. Następnie, jeśli karta Misji Opcjonalnej **M04** nie została usunięta z gry, umieść ją a polu Misji obok planszy Planety. Umieść 3 znaczniki na karcie Misji **M03**.
  - Jeśli pole **D** jest zaznaczone, umieść kartę Misji **M03** na polu Misji na planszy Planety. Następnie, jeśli karta Misji Opcjonalnej **M04** nie została usunięta z gry, umieść ją na polu Misji obok planszy Planety. Umieść 1 znacznik na karcie Misji **M03**.
- Jeśli pole **A** we **Wpisie 1541** jest zaznaczone, zyskaj 1  i umieść kartę **P205** w Sektorze **7**. Następnie umieść 1 znacznik na karcie Misji **M03**. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.
- Znajdź kartę **G01** i umieść ją na polu Warunków Globalnych.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 1254

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszycie mnie? Mamy tu sytuację awaryjną! Jeden z członków załogi odniósł poważne rany! Uruchamiamy awaryjną procedurę odlotu. Przygotujcie zespół ratunkowy i ambulatorium! Postaramy się do was dotrzeć jak najszybciej!

Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz *Rana*. Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze Lądownika.

Przejdź do **Wpisu 1259**.

## WPIS 1255

### Podsumowanie raportu Petera Valinsky'ego, dowódcy Sekcji Naukowej

Niektóre odkrycia dokonane przez Grupę Wypadową wciąż stanowią obiekt dociekań i analiz, jednak zdołaliśmy ponad wszelką wątpliwość ustalić kilka faktów.

Przede wszystkim istnieją dwie przyczyny katastrofy Wayfarera. Pierwszą był częściowy paraliż systemów komputerowych wywołany atakiem hakerskim. Drugą – to, że kadłub statku został trafiony przez nieznaną torpedę. Na szczęście większość załogi ewakuowała się i uciekła do układu gwiazdowego, który wcześniej został odwiedzony przez Wayfarera. Kapitan Huang z kilkoma członkami poległ, ale zdołamy odzyskać ich szczątki.

Wayfarer nie nadaje się już do lotów kosmicznych. Jego kadłub rozpadł się na trzy części podczas awaryjnego lądowania, natomiast rdzeń zasilający porośla dziwna, fraktalna masa, podobna do tej, którą zaobserwowaliśmy na pokładzie promu Kropla.

Kluczowe będzie poznanie prawdziwej natury tej narośli, gdyż może ona stanowić najważniejszą przyczynę katastrofy statku oraz zagrożenie dla naszej misji.

Odrzuć kartę Misji **M03**.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole we **Wpisie 1550** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1256

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, tutaj dowódca Grupy Wypadowej. Przeszukujemy wrak. Mamy nadzieję, że natrafiśmy na coś istotnego.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

- Dostaliśmy się do wnętrza skrzydła medycznego. Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie.
- Odzyskaliśmy część ważnych dokumentów badawczych z Wayfarera. Przenieś Projekt Badawczy **RO9** z Projektów Badawczych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie.
- Jakimś cudem próbki bakterii, nad którymi prowadzono badania na pokładzie Wayfarera, przetrwały katastrofę. Usunięte części również ujawniły coś ciekawego. Zyskaj 1 . Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie. Zyskaj 3 Wskazówki: Mikroorganizm i zastąp kartę w Sektorze **5** kartą **P209**. Przejdź do **Wpisu 1247**.

## WPIS 1257

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, mam nowe informacje. Kilkakrotnie przeskanowaliśmy znalezione pociski i nie mamy wątpliwości, że wystrzelił je ISS Dauntless. Kolejne niepokojące odkrycie jest takie, że każdy pocisk zawierał odrobinę fraktalnej narośli, która prawdopodobnie uszkodziła oprogramowanie w naszych skanerach. Zajęło nam trochę czasu ich zresetowanie i przywrócenie do działania.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1541**. Przenieś kartę Zdarzenia Pokładowego **S37** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 1258

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Jesteśmy tak głęboko pod ziemią, że skanery nie działają prawidłowo.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Skoro tak, to miejcie oczy szeroko otwarte. Nigdy nie...

[Członek załogi 1]: Spójrzcie na pęknięcia w ścianach. Niesamowite okazy grzybów. Pobiorę trochę próbek dla naszych jajogłowych.

[Członek załogi 2]: W zasadzie niewiele więcej tutaj zdziałamy. To ślepy zaułek.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tego się obawiałem. Hej, te spęknięcia wyglądają na niebezpieczne. Ostrożnie z tymi grzybami! Jeden fałszywy ruch i...

[Członek załogi 1]: Wszystko będzie dobrze. To tylko...

\*\*\* **Rumor spadających skał** \*\*\*

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora. Ty i wszyscy Asystujący Członkowie Załogi z twojego Sektora rzucacie . Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

## WPIS 1259

Jeśli karta Misji **M05** nie jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1240**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Jeśli figurka Zagubionego Arrogatora znajduje się w Sektorze **1**, a karta Niebezpieczeństwa odwrócona jest na stronę *Ogluszony Arrogator*, przejdź do **Wpisu 1268**.

Jeśli figurka Zagubionego Arrogatora jest w Sektorze **1**, a karta Niebezpieczeństwa odwrócona jest na stronę *Zagubiony Arrogator*, próba Odlotu może być bardzo niebezpieczna. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » Kontynuujcie procedurę Odlotu – przejdź do **Wpisu 1265**.
- » Kontynuujcie Eksplorację Planetarną (nie możesz wybrać tej opcji, jeśli dowolny Członek Załogi ma 3 Urazy).

## WPIS 1260

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Mam wrażenie, że zbliżamy się do ślepego zaułka.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Hej, widzicie te rzeczy na podłodze jaskini?

[Członek załogi 2]: To chyba jakieś mechaniczne części. Wszystkie są pordzewiałe. Ale wyglądają znajomo. Zaraz je przeskanuję.

\*\*\* **Elektroniczne piski** \*\*\*

[Członek załogi 2]: O, zgadłam. To są części ze starej maszyny bojowej Arrogatorów.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zabierzmy ich kilka, żeby nasi inżynierowie mogli się im przyjrzeć. Oni lubią takie prezenty.

[Członek załogi 1]: Jasna sprawa, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ale tę część zostawcie. Jest zaklinowana w ścianie i z mojej perspektywy wygląda na to, że kamienie...

\*\*\* **Trzask pękających kamieni** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ...się obluźniają.

\*\*\* **Rumor spadających skał** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Sufit się wali! W nogi!

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych. Ty i wszyscy Asystujący Członkowie Załogi z twojego Sektora rzucacie . Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

## WPIS 1261

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* **Silnik buczy, pracując nierówno pod dużym obciążeniem** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, Arrogator uszkodził nasz przedział magazynowy. Straciliśmy wszystkie próbki. Na szczęście silnik wciąż działa! Mamy nadzieję, że wkrótce do was dotrzemy!

Odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Łądownika.

Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Łądownika przedstawiającą wasz aktualny Łądownik na stronę *Łądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Łądownik).

Wszyscy Członkowie Załogi z 3 Urazami muszą wykonać Test Przetrvania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1 i 1 LUB 2 , Test Przetrvania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry.

Wszyscy pozostali Członkowie Załogi otrzymują po 1 Urazie Rana. Kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

Następnie przejdź do **Wpisu 1240**.

## WPIS 1262

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, tutaj dowódca Grupy Wypadowej. Przeszukujemy wrak. Mamy nadzieję, że natrafimy na coś istotnego.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

- Znaleźliśmy zniszczone skrzydło! Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie.
- Znaleźliśmy kilka niedokończonych planów z Wayfarera! Przenieś Projekt Produkcyjny **C19** z Projektów Produkcyjnych do koperty „Oczekujących...”. Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie.
- Wewnątrz wraku znaleźliśmy kilka dobrze zabezpieczonych próbek. Co więcej, zabrane części ujawniły kolejną tajemnicę. Zyskaj 1 . Jeśli karta Misji **M03** jest odkryta, umieść 1 znacznik na tej karcie. Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora i zastąp kartę w Sektorze **8** kartą **P207**. Przejdź do **Wpisu 1249**.

## WPIS 1263

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* **Wycie wiatru** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszycie mnie?

[CAPCOM]: Tak, słyszymy. Jaki jest wasz status, dowódco?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cóż, nie jest dobrze. Wiatr wieje bardzo mocno, ale znaleźliśmy kolejny fragment Wayfarera!

[CAPCOM]: Dobra robota, Grupo Wypadowa.

Zyskaj 1 .

Umieść kartę **P206** w Sektorze **8**.

Przejdź do **Wpisu 1262**.

## WPIS 1264

- D Misja zakończyła się kompletną porażką. Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i przejdź do **Wpisu 1564**.
- C Misja zakończyła się niewielką porażką. Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i przejdź do **Wpisu 1564**.
- B Grupa Wypadowa była o włos od wykonania misji. Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i przejdź do **Wpisu 1564**.
- A Operacja zakończyła się powodzeniem! Zyskaj 1 . Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i przejdź do **Wpisu 1255**.

## WPIS 1265

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* **Buczenie silnika** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, rozpoczynamy procedurę odlotu. Zamierzamy...

\*\*\* **Przytłumione odgłosy uderzeń** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co to za hałas?

[Członek załogi 1]: To Arrogator! Próbuje się przebić do środka!

\*\*\* **Odgłos rozrywanego metalu** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Chwytać za broń!

\*\*\* **Odgłosy walki** \*\*\*

Każdy Członek Załogi rzuca 3 razy. Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

Przejdź do **Wpisu 1268**.

## WPIS 1266

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* **Buczenie wyciągarki** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zjeżdżamy do jaskiń pod nami.

[CAPCOM]: Uważajcie na siebie, Grupo Wypadowa.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To nie pierwszy raz. Mamy solidne liny...

[Członek załogi 1]: \*\*\* **echo głosu** \*\*\* Dowódco? Zjeżdża pan tutaj? Znaleźliśmy coś niesamowitego!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jadę!

\*\*\* **Uderzenie butów o twardy grunt** \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co znaleźliście?

[Członek załogi 1]: Pan spojrz.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Rany. To ciekawe. CAPCOM, włączam transmisję obrazu. Jakość nie jest zbyt dobra, ale jesteśmy trzy tysiące metrów pod ziemią. Widzicie to? Są tutaj zwłoki.

[CAPCOM]: Załoga Wayfarera?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Na szczęście nie. Znacznie starsze, jedynie skóra i kości. Humanoidy, ale na pewno nie Ziemianie. To może być jakieś miejsce pochówku. Ciała nie zostały przykryte, lecz ułożono je z szacunkiem i... to dość zaskakujące - wokół rozsypane są narzędzia części sprzętu Arrogatorów.

[CAPCOM]: Trofea?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To bardzo możliwe. Dzięki temu możemy przynajmniej podejrzewać, co wydarzyło się tu całe wieki temu.

Zyskaj 1 .

Umieść kartę **P000** w Sektorze 7.

## WPIS 1267

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM? Mamy dobre wieści. Znaleźliśmy główną część Wayfarera. Kadłub leży tuż przed nami. Wchodzimy do środka.

[CAPCOM]: Świetna robota.

Zyskaj 1 .

Umieść kartę **P205** w Sektorze 7.

Przejdź do **Wpisu 1250**.

## WPIS 1268

Jeśli liczba znaczników jest większa niż wartość , przejdź do **Wpisu 1261**. W przeciwnym wypadku policz znaczniki na planszy Łądownika:

- **1 znacznik:** Nic się nie dzieje.
- **2-3 znaczniki:** Odrzuć 1 nie-Unikalne Odkrycie z planszy Łądownika.
- **4-5 znaczników:** Odrzuć 2 nie-Unikalne Odkrycia z planszy Łądownika. Każdy Członek Załogi mający mniej niż 3 Urazy otrzymuje Uraz *Rana*. Następnie każdy Członek Załogi z 3 Urazami wykonuje Test Przetwarzania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1 i 1 LUB 2 i 1 , Test Przetwarzania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry.
- **5 znaczników lub więcej:** Odrzuć 3 nie-Unikalne Odkrycia z planszy Łądownika. Każdy Członek Załogi mający mniej niż 3 Urazy otrzymuje Uraz *Rana*. Następnie każdy Członek Załogi z 3 Urazami wykonuje Test Przetwarzania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1 i 1 LUB 2 i 1 , Test Przetwarzania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry.

Przejdź do **Wpisu 1240**.

## WPIS 1269

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Pierwsze miejsce na tej planecie, które nazwałbym pięknym.

[Członek załogi 1]: Spójrzcie tylko na te wszystkie kryształki!

[Członek załogi 2]: Pobieramy próbki?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cóż, nasi jajogłowi nie wybaczą nam, jeśli nie zasypimy ich nowymi znaleziskami. Zbierzcie te małe, a potem je zapakujmy.

\*\*\* **Świst elektrycznej pilarki** \*\*\*

[Członek załogi 2]: No, odchodźcie, wy małe...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uważaj!

\*\*\* **Rumor spadających skał** \*\*\*

[Członek załogi 1]: Uciekajcie! Sufit się wali!

Zyskaj 2 Wskazówki: Minerale. Ty i wszyscy Asystujący Członkowie Załogi z twojego Sektora rzućcie . Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

## WPIS 1270

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, Grupa Wypadowa odcięła fragment pikselowej narośli fraktalnej z Arrogatora. Są niemal pewni, że to coś przejęło kontrolę nad Arrogatorem i zmusiło go do ataku na łądownik.

[Kapitan Lee]: Ta narośl przywodzi mi na myśl Planidian. Pamiętasz? Spotkaliśmy ich na Kropli.

[Porucznik Banini]: Pamiętam. Najwyraźniej Planidianie uznają nas za zagrożenie.

[Kapitan Lee]: Zyskaliśmy potężnego wroga. Poruczniku, niech pan poprosi Grupę Wypadową, żeby zabrała narośl ze sobą.

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli to pole jest już zaznaczone, nic się nie dzieje.

- Zyskaj 2 i Unikalne Odkrycie 2. Usuń z gry kartę Misji Opcjonalnej **M04**.

## WPIS 1271

### Oficjalny raport dowódcy Grupy Wypadowej

Baza Arrogatorów wydawała się podejrzanie pusta. Poruszaliśmy się bardzo ostrożnie, dopóki nie uświadomiliśmy sobie, że z tego miejsca nie korzystano od wieków. Wszędzie zalegała gruba warstwa kurzu. Wkrótce jednak dotarliśmy do swego rodzaju laboratorium, w którym natrafiliśmy na częściowo zmontowanego mechanicznego robaka. Jego szczęki wyglądały na dostatecznie mocne, żeby przegryźć się przez bazalt, a wewnątrz jego skorupy było puste. Podejrzewamy, że Arrogatorzy używali tej maszyny do wydobywania surowców naturalnych.

Zyskaj 1 .

Zyskaj Unikalne Odkrycie 9. Umieść kartę **P000** w Sektorze 5.

## WPIS 1272

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Wyjący wiatr \*\*\*

[Członek załogi 1]: Hej, co to ma być? Ten oszalały Arrogator tłucze w nasz lądownik!


[Dowódca Grupy Wypadowej]: Lądownik jest wytrzymały, ale lepiej nie traćmy czasu. Szybko! Szybko!

[Członek załogi 1]: Mamy pozwolenie na otwarcie ognia, gdy dotrzemy na miejsce?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Udzielam. Ruchy!

Jeśli karta Misji **MO5** nie jest odkryta, odszukaj ją i umieść w wyznaczonym miejscu obok planszy Planety.

Umieść 1 znacznik na planszy Lądownika.

**Uwaga!** Każdy znacznik na planszy Lądownika odzwierciedla uszkodzenia Lądownika. Jeśli liczba znaczników na planszy Lądownika przekroczy wartość , Odłot lub Ewakuacja staną się o wiele trudniejsze.

## WPIS 1275

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best] \*\*\* poruszony \*\*\* Jenny, co to za miejsce?

[SI Jenny]: To stolica Krysztan.

[Harrold Best]: To? Poczerniałe, pozbawione dachów budynki? Kratery na ulicach?

[SI Jenny]: Tak, Harry. Niegdyś to było centrum życia wszystkich Krysztan. Teraz znajduje się ono pod naszą kontrolą. Wszystkie te ruiny, dziury i uzbrojeni strażnicy na każdym rogu to cena wygranej.

[Harrold Best]: Ale to nie nasza wina! Krysztanie otworzyli ogień do załogi Wayfarera. Oni to zaczęli.

[SI Jenny]: Ja nikogo nie obwiniam, Harry. Jedynie wskazuję na bliźny wojenne. Brak komunikacji to duży problem wszelkich inteligentnych istot, mimo że macie mnie, SI, do pomocy.

[Harrold Best]: To fakt.

Umieść kartę **P301** w Sektorze 7.

## WPIS 1276

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Poruczniku? Dobrze pana widzieć.

[François de Burgh] \*\*\* zmęczonym tonem \*\*\* Doprawdy?

[Harrold Best]: Tak jest, sir! Byłem jednym z pańskich uczniów w Akademii Kosmicznej w Reykjavíku! Pewnie mnie pan nie pamięta, ale...

[François de Burgh]: Pamiętam. Oblałeś podstawy astrofizyki.

[Harrold Best]: Cóż, eee...

[François de Burgh]: Zapomnij. Ja też się cieszę z tego spotkania. Masz nas zabrać do domu?

[Harrold Best]: Tak, oczywiście.

[François de Burgh]: Tracisz czas.

[Harrold Best]: Słucham?

[François de Burgh]: To planeta równie dobra jak wszystkie pozostałe, żeby spędzić tu resztę dni i nie przejmować się przeszłością.

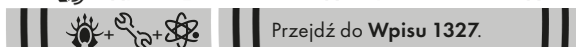
[Harrold Best]: Cóż, to właśnie przeszłość mnie sprowadza. Może mi pan powiedzieć, co się stało z Wayfarerem?

[François de Burgh]: Jaki jest sens przeżywania tego na nowo, chłopcze? To nie przywróci życia zmarłym.

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

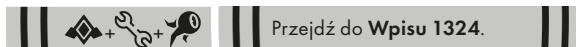
Wybierz 1 z Testów i wykonaj go:

 PRZESŁUCHAJ PIERWSZEGO OFICERA



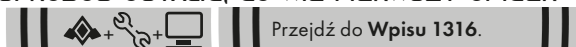
Przejdź do Wpisu 1327.

 ZADAJ PIERWSZEMU OFICEROWI KILKA PYTAŃ



Przejdź do Wpisu 1324.

 SPRÓBUJ USTALIĆ, CO WIE PIERWSZY OFICER



Przejdź do Wpisu 1316.

## WPIS 1277

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[SI Jenny]: Harry, masz współpracować z Andrea Gitelli, dowódczynią Sekcji Bezpieczeństwa zarówno na Wayfarerze, jak i tutaj. Przybyła tutaj, żeby pomóc przy przesłuchaniu.

[Harrold Best]: Świetnie. Witaj, Andreo. Jaką mamy sytuację?

[Andrea Gitelli]: Posłuchaj, Harry. Za chwilę spotkasz się z Kryształową Radą, czyli ciałem wykonawczym Krysztan. Nie mają względem nas wrogich zamiarów, ale przyjaźnie nastawieni też nie są. Musisz działać ostrożnie.

[Harrold Best]: Dziękuję, Andreo. Tak też zrobię.

[SI Jenny]: Będziemy cię wspierać. Ja będę tłumaczyć rozmowę.

\*\*\* Echo kroków, otwierane drzwi \*\*\*

[Andrea Gitelli]: Szanowna Kryształowa Rado, oto wysłannik ze statku kosmicznego Ziemi.

[Harrold Best]: \*\*\* odchrząkuje \*\*\* Szanowna Kryształowa Rado, nazywam się Harrold Best i przysłała mnie ISS Vanguard. Przychodzę w pokoju, który - ku mojemu zadowoleniu - jest ważnym elementem waszej polityki.

[SI Jenny]: \*\*\* głos nakłada się na gniewnie brzmiące kliknięcia \*\*\* Tak. Nasz lud już dość wycierpiał.

[Harrold Best]: Wiemy o tym. Przyjmijcie nasze kondolencje.

[SI Jenny]: Śmierć jest częścią cyklu. Akceptujemy śmierć, nawet jeśli pojawia się nieproszona. Nie potrafimy jednak zaakceptować zdrady.

[Harrold Best]: Zostaliście zdradzeni?

[SI Jenny]: Nasz lud został podstępem wciągnięty w wojnę, z której nikt nie ma żadnych korzyści. Technicznie rzecz biorąc, to my wycelowaliśmy w was kryształowe działo, ale nie chcieliśmy, by do tego doszło.

[Harrold Best]: O tym również wiemy. I jesteśmy gotowi pomóc wam w odkryciu, kto pociąga za sznurki. Nie chcemy, by znowu się wydarzyło.

[SI Jenny]: My również tego nie chcemy, nasz gościu. Z ulgą przyjmujemy waszą zgodę.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 . Zaznacz pole we **Wpisie 1548** i rozpatrz jego tekst.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 1278

### Dziennik kapitan Lee

Obrany kurs zaprowadził nas do układu gwiazdowego, w którym znajduje się dobrze nam znana planeta. Zamieszkuje ją tajemniczy lud Krysztan, którzy zbudowali wielkie kryształowe działo odpowiedzialne za zniszczenie Przezrocza, a przy tym zagrażające innym planetom. Kapitanowie Dauntlessa i Wayfarera rozpozнали tę broń i zniszczyli ją wraz z systemami obronnymi Krysztan, jednak nie sprawiło to, że nagle zaczęliśmy żywić względem Krysztan przyjazne uczucia.

Nadzieję przywróciło nam jednak odnalezienie dużej grupy członków załogi Wayfarera, którzy wylądowali na tej planecie i jakimś sposobem nauczyli się koegzystować z niezbyt przyjaznym ludem Krysztan. Jesteśmy niezwykle szczęśliwi, że przeżyli, natomiast teraz priorytet ma śledztwo, które pozwoli nam odkryć, co dokładnie stało się ze statkiem. Wysłałyśmy na powierzchnię naszą Grupę Wypadową wraz z oficerem śledczym, sierżantem Harroldem Bestem.

Przejdź do Wpisu 1310.

## WPIS 1279

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Tina Morovitz]: \*\*\* sarkastycznie \*\*\* Dobra, niezbyt miłe powitanie, ale czego się spodziewałam? Ludzie to ludzie, prawda?

[Harrold Best]: Tak, w tej kwestii niewiele się zmieniło. A ty rozmawiasz z najbardziej nieprzyjemnym,

sarkastycznym i paskudnym sukinsynem w okolicy. Jednak bardzo się stara brzmieć zabawnie.

[Tina Morovitz]: \*\*\* śmiejąc się \*\*\* Aż za bardzo. Dobra. Chcesz wiedzieć, co się stało z Wayfarerem?

[Harrold Best]: Tak.

[Tina Morovitz]: Tak się składa, że ja też, sierżancie. Wiem tyle, że wpadliśmy w zasadzkę. Statek miał bardzo wiele systemów bezpieczeństwa. Tam się nie dało pójść na siłownię bez mijania kilkunastu kamer rejestrujących każdy ruch. A mimo to ktoś nas wziął z zaskoczenia.

[Harrold Best]: I to tyle? Byłaś dowódczynią Sekcji, Tino. Musisz wiedzieć coś więcej.


[Tina Morovitz]: Cóż, nic nie jest pewne i udokumentowane, ale wiem jedno. Kiedy rozpoczął się atak, byłam na siłowni i ćwiczyłam. Wtedy zgasły światła.

[Harrold Best]: Zgasły światła. I to wszystko?

[Tina Morovitz]: Nie. W całkowitej ciszy słyszałam jakiś dźwięk, cichy i głęboki. Przypominał brzęczenie, trwał może sekundę, ale był dziwny i nienaturalny. Potem nastąpił atak.

[Harrold Best]: Dziękuję. To wszystko, chyba że masz coś jeszcze do dodania.

[Tina Morovitz]: Niewiele, sierżancie. Resztę pan wie. Skończyliśmy tutaj, modląc się o ratunek. Z desperacji obliczyłam nawet, gdzie mógł się rozbić Wayfarer. Miałam nadzieję, że udamy się tam, żeby zabrać rannych i odzyskać sprzęt, ale minęło sześć lat i zdążyłam już stracić nadzieję.


Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj 1 .

Umieść kartę P000 w Sektorze 2.

Zaznacz pole A we Wpisie 1541.

Zaznacz pole A we Wpisie 1321.

## WPIS 1280

Jeśli to pole jest zaznaczone, przesunź znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku . W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Andrea Gitelli? Nazywam się Harry Best, jestem oficerem śledczym na Vanguardzie. Przybyliśmy, żeby cię odebrać.

[Andrea Gitelli]: Wracamy do domu?

[Harrold Best]: Łądowniki są w tej chwili przygotowywane, Andreo.

[Andrea Gitelli]: Och, a skąd pan zna moje imię?

[Harrold Best]: Znam też twój stopień. Bardziej interesuje mnie jednak to, co wydarzyło się przed katastrofą Wayfarera. Opowiedz mi o tym?

[Andrea Gitelli]: Co to za bzdury! Serio?

[Harrold Best]: Andreo, jesteśmy zaniepokojeni losem Wayfarera i...

[Andrea Gitelli]: Spytał innych. Ja nic nie wiem.




[Harrold Best]: Andreo, ale...

[Andrea Gitelli]: Słyszałeś mnie.




Przesunź znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Wybierz 1 z Testów i wykonaj go:




### PRZESŁUCHAJ DOWÓDCZYNIE SEKCJI BEZPIECZEŃSTWA

   Przejdź do Wpisu 1319.

### PRZEPROWADŹ POWAŻNĄ ROZMOWĘ Z DOWÓDCZYNIA SEKCJI BEZPIECZEŃSTWA

   Przejdź do Wpisu 1306.

### PRZEMAGLUJ DOWÓDCZYNIE SEKCJI BEZPIECZEŃSTWA

   Przejdź do Wpisu 1302.

## WPIS 1281

### Fragment książki *My i Kryształ* autorstwa dr Anity Juarez

Ostrzał z Dauntlessa i Wayfarera był bezlitośnie skuteczny. Kilka salw wystarczyło, żeby wyeliminować potworne działo, choć główna część jego konstrukcji wydawała się nienaruszona. Ja, podobnie jak wiele innych osób, byłam zszokowana jego rozmiarami, co tym bardziej zachęcało do zlokalizowania i wydobycia rdzenia tej broni.

Umieść kartę P302 w Sektorze 6.

## WPIS 1282

Przesunź znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Cześć, jestem Harry, a ten zabawny głos, który czasem słychać, to moja asystentka, SI Jenny.

[SI Jenny]: Zabawny?

[Harrold Best]: Zakładam, że rozmawiam z doktor Tunberg?

[Doktor Tunberg]: Tak, to ja. O co chodzi?

[Harrold Best]: Prowadzę utajnione śledztwo. Mogłaby pani odpowiedzieć na kilka pytań odnośnie do doktora Radzinsky'ego? Pracowaliście razem, nie mylę się?

[Doktor Tunberg]: Tak, pracowaliśmy razem. Był szefem projektu.

[Harrold Best]: Mogłaby mi pani powiedzieć, jaką jest osobą?

[Doktor Tunberg]: To człowiek o wielkim umyśle. Niektórzy twierdzą nawet, że to geniusz. On myśli, mówi i oddycha nauką. Część z moich kolegów twierdzi nawet, że uważa ludzi niebędących naukowcami za niższe istoty.

[Harrold Best]: To bardzo... ciekawe.

[SI Jenny]: Harry, to cenna wskazówka! Rozmawiając z nim, musisz pokazać, że masz równie wielką obsesję na punkcie nauki.

## WPIS 1283

### Transmisja na żywo z wyprawy zespołu badawczego

\*\*\* Ciężki oddech, świszczący wiatr \*\*\*

CAPCOM, za chwilę opuścimy wzgórze i zaczniemy schodzić w stronę jeziora. Jak dotąd nic nam nie przeszkodziło. Żadnych śladów Krysztan czy jakichkolwiek zagrożeń, ale na wszelki wypadek nie odkładamy broni.

Przed nami rozpościera się jezioro i... Ciekawe. W pobliżu wody ktoś rozbił obóz. Wygląda jak czynna placówka badawcza. Idę w tamtą stronę.

Przesunź znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Jeśli najwyższe pole we Wpisie 1290 nie jest zaznaczone, zaznacz je i umieść kartę P311 w Sektorze 8.

Przejdź do Wpisu 1294.

## WPIS 1284

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Powinniśmy odszukać kogoś, kto znał pierwszego oficera, de Burgha. Był zawsze bardzo skrytą osobą, wręcz odludkiem.

[SI Jenny]: Może poszukamy jakichś wskazówek w zapisie przebiegu jego służby?

[Harrold Best]: Masz do tego dostęp?

[SI Jenny]: Proszę cię... Chwilę. Dobrze. Jestem w bazie danych floty gwiazdnej. Co chcesz wiedzieć?

[Harrold Best]: Cóż, cokolwiek.

[SI Jenny]: To jest ciekawe. Dane twierdzą, że de Burgh nie przepadał za Idemianami. Nie ufał im ze względu na ich niechęć do wspólnej pracy.

[Harrold Best]: Hmm... A jakie były jego obowiązki na pokładzie Wayfarera?

[SI Jenny]: Był odpowiedzialny za łączność i systemy komputerowe. Czy to nam coś mówi?

[Harrold Best]: Komputery i łączność. Chyba coś mam.

Przesunź znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

## WPIS 1285

Fragment książki *My i Kryształanie* autorstwa dr Anity Juarez

Trudno było zrozumieć formy życia tak unikalne jak Kryształanie. Mieli humanoidalne kształty, lecz ich na wpół przezroczyste ciała składały się z niezwyklej mieszanki kryształów oraz materii organicznej. Ich twarze niczego nie wyrażały a ich oczy były zupełnie puste. Na szczęście przejawiali potrzeby zaskakująco zbliżone z naszymi. Niezależnie od problemów, z którymi się borykali, chcieli je po prostu rozwiązać.

Połączyliśmy siły. Zespoły z Vanguarda i Wayfarera zorganizowały wspólnie z Kryształanami dobrze wyposażoną ekspedycję. Wyruszyła, by zbadać ruiny olbrzymiego działła zniszczonego przez Dauntlessa i Wayfarera. Tam rozpoczęły się prace wydobywcze. Zarówno my, jak i miejscowi chcieliśmy dokopać się do rdzenia tej potężnej broni tak szybko, jak było to możliwe. Mieliśmy nadzieję, że tam znajdziemy więcej odpowiedzi.

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Zastąp kartę w Sektorze 6 kartą P304.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

## WPIS 1286

Jeśli karta Misji jest odkryta, umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy ładownika i przejdź do **Wpisu 1564**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Nagrania na żywo ze śledztwa**

[Harrold Best]: To była ciekawa przygoda, prawda, Jenny?

[SI Jenny]: Cóż, spędziliśmy kilka niespokojnych dni, przepytując innych Ziemiaków, którzy z przymusu osiedli wśród nieufnego ludu obcych, żyjącego w cieniu zniszczonego kosmicznego działła. Twoja definicja przygody to coś nowego w mojej bazie danych.

[Harrold Best]: Masz ciekawe poczucie humoru jak na SI.

[SI Jenny]: Uczę się od najlepszych.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 1318**. Jeśli pole jest już zaznaczone, nic się nie dzieje. Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole we **Wpisie 1550** i rozpatrz jego tekst.

Przejdź do **Wpisu 1564**.

## WPIS 1287

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

## WPIS 1288

**Nagrania na żywo ze śledztwa**

[SI Jenny]: Harry, masz współpracować z Andrea Gitelli, dowódczynią Sekcji Bezpieczeństwa zarówno na Wayfarerze, jak i Vanguardzie. Przybyła tutaj, żeby pomóc przy przesłuchaniu.

[Harrold Best]: Świetnie. Witaj, Andreo. Jak wygląda sytuacja?

[Andrea Gitelli]: Słuchaj, Harry. Ci Kryształanie to podłe skurczybyki, które nigdy nie zrozumiały, dlaczego im nie ufamy, i stale sabotują wszystkie nasze działania. Ostrzegam cię, że trudno się z nimi rozmawia.

[Harrold Best]: Dziękuję, Andreo. Dam sobie radę, a Jenny będzie tłumaczyć całą rozmowę.

[Andrea Gitelli]: Dobrze. Wprowadzić pierwszego!

**\*\*\* Odgłosy szamotaniny \*\*\***

[SI Jenny]: **\*\*\* jej głos nakłada się na gniewnie brzące kliknięcia \*\*\*** Co to ma znaczyć? Dlaczego zabraliście mnie z mojego domu?

[Harrold Best]: Ponieważ potrzebujemy odpowiedzi.

[SI Jenny]: Zostawcie mnie w spokoju! Nie wyrządziliście już dość krzywd mojemu ludowi?

[Andrea Gitelli]: Nie skrzywdziliśmy nikogo, kto by na to nie zasłużył! Najpierw chcieliście zaatakować Ziemię swoim kryształowym superdziałem, a potem ostrzelaliście ocalałych z katastrofy statku!

[SI Jenny]: Powtarzam po raz kolejny! To działło to nie nasza wina!

[Harrold Best]: Skoro to nie wasza wina, to czyja?

[SI Jenny]: Zostaliśmy wykorzystani przez inną cywilizację, znacznie potężniejszą od naszej.

[Harrold Best]: Robi się ciekawie. Proszę, wyjaśnij nam, co masz na myśli.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 . Zaznacz pole we **Wpisie 1548** i rozpatrz jego tekst.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 1289

**Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda**

[Porucznik Banini]: Grupa Wypadowa, słyszycie mnie?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, poruczniku. Przeprowadzamy ostatnie skany orbitalne i...

[Porucznik Banini]: Przerwijcie badania i wracajcie do doku. Mamy tutaj nietypowy problem z oprogramowaniem i wolałbym, żebyście tu byli.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zrozumiano. Wracamy. Jak poważna jest sytuacja?

[Porucznik Banini]: Jeszcze nie wiem. Cały czas dostajemy dziwny komunikat. „Błąd 131313” czy coś w tym stylu. To jakiś atak hakerski czy co?

Przenieś kartę Zdarzenia Pokładowego **S38** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

## WPIS 1290

**Transmisja na żywo z wyprawy zespołu badawczego**

**\*\*\* Ciężki oddech, świszczący wiatr \*\*\***

CAPCOM, poruszamy się na południe zgodnie z planem. Jesteśmy świadomi, że Kryształanie mogą pojawić się na tym obszarze. Schodzimy po zboczku w kierunku pobliskiego jeziora. Widzimy, hmm... pozostałości starego obozu.

**\*\*\* Kilka sekund później \*\*\***

Tak, znaleźliśmy porwany namiot i trochę starego sprzętu. Wszędzie widzę logo Wayfarera. To mogła być ekspedycja prowadzona przez dowódcę Sekcji Naukowej. W okolicy nikogo nie widać, ale znaleźliśmy ślady prowadzące wokół jeziora.

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Umieść kartę **P311** w Sektorze **8**.

Zyskaj 2 Wskazówki: Minerale.


Przejdź do **Wpisu 1294**.

## WPIS 1291

Fragment książki *My i Kryształanie* autorstwa dr Anity Juarez

Topór wojenny został zakopany nie dość głęboko. Pojawienie się Vanguarda wywołało duże poruszenie na całej planecie i zaczęło nawet dochodzić do otwartych manifestacji wrogości. Kryształanie ponownie poczuli się zagrożeni i co bardziej bojowi spośród nich postanowili podjąć działania wyprzedzające. Naraz znaleźliśmy się na skraju otwartego konfliktu. Na szczęście przywódcy Kryształu zareagowali w porę, by ostudzić zapały najbardziej agresywnych podżegaczy i zapobiec rozlewowi krwi.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Umieść znacznik na torze Niepewnych Czasów na polu . Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S35** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

Przejdź do **Wpisu 1314**.



## WPIS 1292

Transmisja na żywo z wyprawy zespołu badawczego

[CAPCOM]: Zespole badawczy, zauważyliśmy, że zeszlście z ustalonego szlaku. Wszystko jest pod kontrolą?

[Kierownik zespołu badawczego]: Tak, tak, jak najbardziej. Po prostu zauważyliśmy skupisko niezwykłych kryształów rozpościerających się wzdłuż jeziora. Chcieliśmy tylko pobrać próbki.

[CAPCOM]: W porządku. Następnym razem dajcie nam znać, jeśli postanowicie zejść z kursu.

[Kierownik zespołu badawczego]: Jasna sprawa. Bez odbioru.

[CAPCOM]: **\*\*\* z wyrzutem \*\*\*** Jajogłowi.

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1  oraz Unikalne Odkrycie 5.

Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 1293

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Wybierz jedno:

- » Zapytaj o dowódcę Zwiadowczej – przejdź do Wpisu 1317.
- » Zapytaj o dowódcę Bezpieczeństwa – przejdź do Wpisu 1296.

## WPIS 1294

Transmisja na żywo z kamery oficera Sekcji Bezpieczeństwa Vanguarda

[Oficer Sekcji Bezpieczeństwa]: CAPCOM, dotarliśmy na brzeg jeziora i...

[CAPCOM]: Wycofajcie się. Natychmiast!

[Oficer Sekcji Bezpieczeństwa]: Co? Co się dzieje?

[CAPCOM]: Właśnie otrzymaliśmy nagranie audio z przeszukiwanego obszaru. Posłuchajcie.

[Nagranie dźwiękowe]: **\*\*\* rozpaczliwe krzyki \*\*\***

...co to jest? Wychodzi z wody! Ognia, ognia!

**\*\*\* wystrzały \*\*\*** Jest za blisko! Uciekajcie!

Ratujcie się! **\*\*\* krzyki rannej osoby \*\*\***

[Oficer Sekcji Bezpieczeństwa]: Kto to był? Załoga Vanguarda czy Wayfarera?

[CAPCOM]: Wayfarera! Najwyraźniej nikt nie przetrwał spotkania z tym, co wylazło z wody. Kapitan nakazuje wam wracać.

[Oficer Sekcji Bezpieczeństwa]: Cóż, jeśli to...

**\*\*\* głos staje się piskliwy \*\*\*** Co do... Nie!

Zostaw mnie... **\*\*\* krzyk \*\*\***

[CAPCOM]: CAPCOM do oficera Sekcji Bezpieczeństwa, odbiór. Odbiór?

Jeśli figurka Pierwotnego Skrzęcego Kryształowada jest na planszy Planety, nic się nie dzieje.


W przeciwnym wypadku umieść kartę Niebezpieczeństwa Pierwotny Skrzęcy Kryształowad w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety i umieść figurkę Pierwotnego Skrzęcego Kryształowada w Sektorze 5.

## WPIS 1295

Fragment książki *My i Kryształanie autorstwa dr Anity Juarez*

Topór wojenny został zakopany nie dość głęboko. Pojawienie się Vanguarda wywołało duże poruszenie na całej planecie i zaczęło nawet dochodzić do otwartych manifestacji wrogości; Ziemiańskie poczuli się dostatecznie pewnie, by podnieść kwestie dawnych sporów. Dowódcy Sekcji zareagowali jednak w czas, by ostudzić zapał co bardziej agresywnych podżegaczy i zapobiec rozlewowi krwi.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Umieść znacznik na torze Niepewnych Czasów na polu .

Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego S34 z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizator B).

Przejdź do Wpisu 1314.

## WPIS 1296

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Mira? Mira Vualami?

[Mira Vualami]: Tak. A ty to kto?

[Harrold Best]: Jestem sierżant Harrold Best z Vanguarda. Mogę zadać kilka pytań?

[Mira Vualami]: Och, ISS Vanguard. Nasi wybawcy. Mam tu łaźnik do naprawienia, ale jasne, co mi tam. Pyta pan, sierżancie.

[Harrold Best]: Chodzi o Andreę Gitelli. Zna ją pani, prawda?

[Mira Vualami]: Cóż, byliśmy... No, wie pan, przyjaciółkami. Czemu pan pyta?

[Harrold Best]: Andrea jest kluczowym świadkiem w naszym śledztwie i potrzebuję o niej kilku informacji. Jakim jest oficerem?

[Mira Vualami]: Niech ją sam pan spyta. Mogę powiedzieć tylko tyle, że... hmm. Zawsze oblewała sprawdziany języków obcych.

[Harrold Best]: Dlaczego?

[Mira Vualami]: Nie ma czasu na naukę, kiedy się spędza większość czasu na siłowni, prawda? Maratony, wspinaczka, triathlon, sztuki walki – to lubiła. A jej umiejętności walki? Skopałaby tyłki nam obojgu.

## WPIS 1297

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Sprawdź pola we Wpisie 1567:

- » Jeśli pole A jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 1277.
- » Jeśli pole B jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 1288.

## WPIS 1298

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Nie sądziłem, że w ogóle zechce z nami rozmawiać. I co mam o tym myśleć? Winni ludzie nigdy nie chcą gadać!

[SI Jenny]: Ona nie jest winna. Skanowałam jej mikroekspresje i mierzyłam tętno. Jedno i drugie wskazuje na coś zupełnie innego. Jest zdystansowana, ponieważ niespodziewanie próbowałaś wyciągnąć od niej tajemnice. Nie jest pewna, czy powinna ci zaufać. Ja bym tego nie zrobiła.

[Harrold Best]: Dlaczego?

[SI Jenny]: Ocalała, ale nie ominęła jej trauma.

[Harrold Best]: Dobrze, zatem zajrzyjmy do jej akt personalnych. Powinny być tutaj, na planecie.

Odśwież 2 .

## WPIS 1299

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Ona nie chce z nami gadać i nie wiem dlaczego.

[SI Jenny]: Musi mieć jakiś poważny powód.

[Harrold Best]: Daj spokój! Utrata statku i części załogi to ogromna rzecz, Jenny! Powinna mi wszystko wyśpiewać, chyba że ma coś do ukrycia.

[SI Jenny]: Tak, to wielka rzecz i trauma z tym związana może być równie wielka. Jeśli chcesz do niej dotrzeć, może spróbuj się o niej więcej dowiedzieć.

Odśwież 2 .

## WPIS 1300

Umieść losową kartę Misji M20 na polu Misji na planszy Planety.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa Pierwotny Skrzęcy Kryształowad w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.

Umieść figurkę Pierwotnego Skrzęcego Kryształowada w Sektorze 5.

Otwórz Księgę Statku na stronie 24 i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 1301

Fragment książki *My i Kryształanie autorstwa dr Anity Juarez*

Jeśli skonstruowanie tak ogromnego działła było największym przedsięwzięciem inżynierskim na tej planecie, to nasza akcja wydobywania jego rdzenia z pewnością była druga w kolejności. Z drżącymi sercami obserwowaliśmy uważnie każdy etap tej procedury, a kiedy rdzeń w końcu spoczął na ziemi, wszyscy odetchnęliśmy z ulgą.

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Zyskaj 1  oraz Unikalne Odkrycie 7.

## WPIS 1302

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Ona coś wie.

[SI Jenny]: Bez wątpienia. Ma rozszerzone źrenice, a jej tętno znacząco przyspieszyło. Są też inne oznaki.

[Harrold Best]: Czyli kłamie.

[SI Jenny]: Albo coś ukrywa.

[Harrold Best]: Muszę się dowiedzieć o niej więcej.

Odśwież 2 .

## WPIS 1303

Raport zespołu badawczego, misja „Odlamek Kryształu”

Została nam godzina światła słonecznego, więc rozbiliśmy obóz i zaczęliśmy zbierać próbki - wtedy to skanery ostrzegły nas o pobliskiej aktywności. W oddali dostrzegliśmy kształt, który szybko się zbliżał, jakby szykował się do ataku. Nie mieliśmy innego wyjścia, jak otworzyć ogień. Zabiliśmy to stworzenie, zanim zdołało dopaść kogoś z naszych.

Odwróć kartę Niebezpieczeństwa Pierwotny Skrzący Krysztowad i odrzuć figurkę tego Niebezpieczeństwa.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1  oraz Unikalne Odkrycie 6.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 1304

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Tino, mogę zamienić z tobą słówko?

[Tina Morovitz]: Po pańskiej minie wnioskuję, że to będzie trudna rozmowa.

[Harrold Best]: Tego się obawiam. Posłuchaj, musisz poznać całą prawdę.

[Tina Morovitz]: Prawdę? Och, ma pan moją całkowitą uwagę.

[Harrold Best]: Ukryliśmy przed tobą pewne rzeczy, gdyż mogły one wpłynąć na śledztwo. Mam nadzieję, że mi wybaczysz, ale...

[Tina Morovitz]: Bez pierdolenia, Harry. Co mi chcesz powiedzieć?

[Harrold Best]: Wayfarer został zniszczony przez Dauntlessa.

[Tina Morovitz]: Rozum ci odjęło, Harry? Skąd możesz...

[Harrold Best]: Znaleźliśmy wrak Wayfarera na innej planecie. Dziury w poszyciu odpowiadają naszym torpedom. Znaleźliśmy również niewybuchi torped. Nie mam żadnych wątpliwości.

[Tina Morovitz]: Ale jak to w ogóle możliwe?

[Harrold Best]: Tego się jeszcze musimy dowiedzieć.

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 . Przenieś Projekt Badawczy R10 z Projektów Badawczych do koperty „Oczekujących...”.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 1305

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Próbowałem sobie wyobrazić miasto Krysztan, ale to wygląda... cóż, ładnie. Bardzo ładnie.

Zaskakująco przytulnie, jeśli pominąć dziury w ścianach.

[SI Jenny]: Kiedy Wayfarer wylądował, niedługo później doszło do walk ulicznych. Kryształanie żywili do nas jakąś urazę.

[Harrold Best]: Więc byli przerażeni, wściekli i skołowani. Słyszałem, że minęło kilka miesięcy, zanim udało się doprowadzić do zawieszenia broni, ale w końcu nastąpiło, ku mojej uldze.

[SI Jenny]: Niektórzy członkowie załogi Wayfarera uważają, że lepiej byłoby kontynuować walkę i zmusić Krysztan do uległości.

[Harrold Best]: Kompletny nonsens. Nawet zły pokój jest lepszy niż dobra wojna.

[SI Jenny]: Co do tego się zgadzamy.

Umieść kartę P301 w Sektorze 7.

## WPIS 1306

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Andreo, nie szukam kozła ofiarnego. Staram się jedynie zebrać dane, żeby ustalić, co się wydarzyło. Słuchaj, wielu twoich przyjaciół zginęło na Wayfarerze i być może zginie ich więcej, jeśli nie rozgryziemy tej zagadki.

[Andrea Gitelli]: **\*\*\* zmęczonym tonem \*\*\*** Tak, wiem.

[Harrold Best]: Powiesz mi, co się wydarzyło?

[Andrea Gitelli]: Nieoficjalnie?

[Harrold Best]: Nieoficjalnie.

[Andrea Gitelli]: Słuchaj, nie było mnie na mostku. Powinam była tam być, ale zamieniłam się na wachty z moim zastępcą. Chciałam spędzić trochę czasu z jednym gościem i... Proszę. Nie było mnie na służbie. Zadowolony?


[Harrold Best]: Nie zamierzam cię oceniać. Interesuje mnie jedynie los statku. Nic innego.

[Andrea Gitelli]: Dobra, możliwe, że pamiętam coś jeszcze. Kiedy rozpoczął się atak, miałam wyłączony komunikator. Jak już było po wszystkim, natychmiast go włączyłam. Ku mojemu zaskoczeniu nie mogłam się z nikim skontaktować. Ale nie dlatego, że był zepsuty - mój komunikator był jedynym, który działał na całym statku!

[Harrold Best]: To ciekawe. Coś jeszcze?

[Andrea Gitelli]: Dźwięk. Głęboki, rezonujący, nawet przyjemny, ale nie przypominał nic, co znałam. Słyszałam go przez sekundę lub dwie, po czym ucichł.

Przenieś kartę Ocalałego V04 z sekcji Ocalali do koperty „Oczekujących...”.

Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj 1 .


Zaznacz pole we Wpisie 1280.

Zaznacz pole C we Wpisie 1321.

## WPIS 1307

Dziennik osobisty profesora Valinsky’ego

Spotkaliśmy już te stworzenia. Nazywaliśmy je krysztowadami albo skrzącymi krysztowadami. Te kryształowe istoty, wyraźnie wrogie względem wszystkich organicznych form życia, zdają się być produktem ubocznym ewolucji kryształu. Myślę, że to właściwa teoria, wzięwszy pod uwagę, że na tym zdominowanym przez kryształy świecie ich ewolucja przyspieszyła a one same się rozpleniły.

Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj 1 .

## WPIS 1308

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Witam, nazywam się Harry Best. Jestem oficerem śledczym z Vanguarda. Miło mi pana poznać.

[Andrew Radzinsky]: Co? Z Vanguarda? Wyciągnęliście tego starocia ze złomowiska?

[Harrold Best]: Nie mieliśmy wyboru, panie Radzinsky. Sytuacja się nieco skomplikowała.

[Andrew Radzinsky]: Tak podejrzewam. Mów mi Andrew.

[Harrold Best]: Jasne, Andrew. Zabierzemy ciebie i twoich ludzi z powrotem na Vanguarda, ale zanim to zrobimy, mógłbyś odpowiedzieć na kilka pytań?

[Andrew Radzinsky]: Mam nadzieję, że nie będą osobiste?

[Harrold Best]: Oczywiście, że nie. Andrew, muszę zapytać o ostatnie chwile na Wayfarerze.

[Andrew Radzinsky]: W moich czasach nazywali to przesłuchaniem.

[Harrold Best]: Nazywaj to, jak chcesz. Co się wydarzyło, Andrew? Co się stało, zanim Wayfarer został zniszczony?

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku

Wybierz 1 z Testów i wykonaj go:

PRZESŁUCHAJ DOWÓDCĘ SEKCJI NAUKOWEJ

Przejdź do Wpisu 1326.

ZADAJ KILKA PYTAŃ DOWÓDCY SEKCJI NAUKOWEJ

Przejdź do Wpisu 1322.

SZCZERZE POROZMAWIĄJ Z DOWÓDCĄ SEKCJI NAUKOWEJ

Przejdź do Wpisu 1320.

## WPIS 1309

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, weszliśmy w atmosferę. Warunki są trudne. Silny północno-zachodni wiatr ciągle spycha nas z kursu.

[CAPCOM]: Przerwijcie lądowanie, jeśli sytuacja stanie się krytyczna.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Damy sobie radę. Widoczność jest ograniczona, ale radar działa prawidłowo. Widzimy kolumny kryształu. Są gigantyczne, CAPCOM. Naprawdę ogromne.

[CAPCOM]: Czy systemy łączności działają?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, działają. Skontaktowaliśmy się już z ocalałymi, którzy przebywają w dwóch dużych obozach. Są szczęśliwi, że się zjawiliśmy. Dostaliśmy pozwolenie na lądowanie przy bliższym obozie.

[CAPCOM]: Dobrze. Zalecamy ostrożność. Zawsze możemy...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dajcie spokój. Posadzę naszego ptaszka bez problemu.

Rozpocznij procedurę lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru lądowania (oznaczonym „S”) na planszy lądownika.
- Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
- Dokonaj postępu na torze lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 1315**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Gęsta mgła</b>	<b>Popraw działanie czujników</b> Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość .</li> <li>» Strać 1 punkt Zapasów.</li> </ul>
	<b>Deszcz odłamków</b>	<b>Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje.</b> <b>W przeciwnym wypadku strać 2 punkty Zapasów.</b>
	<b>Zwarcie</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Napraw</b> 1 Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie.</li> <li>» <b>Odetnij płonący moduł</b> Strać 5 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość .</li> </ul>

## WPIS 1310

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Pani kapitan, mówi Harrold Best, oficer śledczy. Mam dla pani wstępny raport.

[Kapitan Lee]: Dobrze, sierżancie. Słucham.

[Harrold Best]: Nawiązałem kontakt z ocalałymi członkami załogi Wayfarera i jestem gotowy kontynuować śledztwo, jednak sytuacja na planecie jest delikatna. Powiedziałbym nawet, że skomplikowana. Miejscowa populacja Krysztan uznała pierwszą falę ocalałych za początek inwazji. Nasi ludzie musieli się bronić, jednak z czasem obu stronom udało się wypracować kruche porozumienie.

[Kapitan Lee]: Zatem proszę działać ostrożnie.

[Harrold Best]: Tak zamierzam. Mam ze sobą SI do pomocy. Prawda, Jenny?

[SI Jenny]: Jasna sprawa.

[Kapitan Lee]: Życzę wam powodzenia.

Umieść 1 znacznik na polu na torze Niepewnych Czasów na planszy Planety.

Umieść kartę Misji **M06** na polu Misji obok planszy Planety.

Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 1311

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Sprawdź pola we **Wpisie 1567**:

» Jeśli pole **A** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1305**.

» Jeśli pole **B** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1275**.

## WPIS 1312

### Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Witam, jestem Harry. Harry Best. Wysłano mnie tutaj z Vanguarda, żebym zbadał losy Wayfarera. Tina Morovitz, zgadza się? Dowódczyni Sekcji Zwiadowczej?

[Tina Morovitz]: Zgadza się. Chciałabym powiedzieć, że cieszę się na pana widok, ale... śledztwo? Naprawdę? Spędziliśmy sześć cholernych lat na tym kryształowym zadupiu, a pierwszy Ziemianin, którego spotykam, to cholerny śledczy?

[Harrold Best]: Cóż, to dość niezręczne, ale...

[Tina Morovitz]: Ale co? Co się stało ze starym, dobrym: „Cześć, Tino, cieszę się, że cię widzę! Wszystko gra? Możemy się skontaktować z twoimi krewnymi i przekazać im dobre wieści?”

[SI Jenny]: Ona ma rację, Harry.

[Harrold Best]: Cóż, oczywiście. Wybacz, Tino. Jestem tu, żeby zabrać cię do domu, to prawda, ale wszystko po kolei. Muszę się dowiedzieć, co wydarzyło się na pokładzie Wayfarera. Możesz nam o tym opowiedzieć?

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku .

Wybierz 1 z Testów i wykonaj go:

SPOKOJNIE PROWADŹ PRZESŁUCHANIE

Przejdź do Wpisu 1299.

PRZESŁUCHAJ DOWÓDCZYNIĘ SEKCJI ZWIADOWCZEJ

Przejdź do Wpisu 1279.

ZADAJ KILKA PYTAŃ DOWÓDCZYNI SEKCJI ZWIADOWCZEJ

Przejdź do Wpisu 1298.

## WPIS 1313

### Dziennik kapitan Lee

Po niepokojących i skłaniających do refleksji wydarzeniach na pokładzie Kropli, promu Dauntlessa, ruszyliśmy w dalszą drogę w kierunku Ramienia Perseusza, by kontynuować naszą misję. Zakładaliśmy, że znajdujemy się na właściwym

kursie, gdyż przez jakiś czas odbieraliśmy sygnał Wayfarera i jego załogi. Poza tym dane pokrywały się ze współrzędnymi pobranymi z czarnej skrzynki promu. Mieliśmy powody, by podejrzewać, że odnajdziemy oba statki w tym samym miejscu.

Obrany kurs zaprowadził nas do układu gwiazdowego z planetą, która w przeszłości sprawiła nam już kłopoty. Zamieszkuje ją tajemniczy lud Krysztan, którzy zbudowali wielkie kryształowe działo odpowiedzialne za zniszczenie Przezrocza, a przy tym zagrażające innym planetom. Kapitanowie Dauntlessa i Wayfarera rozpoznali tę broń i zniszczyli ją wraz z systemami obronnymi Krysztan, jednak nie sprawiło to, że nagle zaczęliśmy żywić względem nich przyjazne uczucia.

Co więcej, na miejscu spodziewaliśmy się znaleźć jeden z naszych statków, ale po Dauntlessie i Wayfarerze nie było śladu. Nadzieję przywróciło nam jednak odnalezienie dużej grupy członków załogi Wayfarera, którzy wylądowali na tej planecie i podporządkowali sobie nieprzyjazny lud Krysztan. Jesteśmy niezwykle szczęśliwi, że przeżyli, natomiast teraz najważniejsze jest śledztwo, które pozwoli nam odkryć, co dokładnie wydarzyło się ze statkiem. Wysłaliśmy na powierzchnię naszą Grupę Wypadową wraz z oficerem śledczym, sierżantem Harroldem Bestem.

Przejdź do **Wpisu 1310**.

## WPIS 1314

Dziennik kapitan Lee

Ostatni raport z planety wskazuje na narastające napięcia między członkami naszej misji a miejscową populacją Krysztan. Łączą nas burzliwa przeszłość, dlatego nie możemy wykluczyć otwartego konfliktu. Dalsza eksploracja planety może się okazać niebezpieczna, zatem nie widzę innego wyjścia jak zarządzenie natychmiastowej ewakuacji.

Przejdź do **Wpisu 1318**.

## WPIS 1315

Otwórz Planetopedię na stronach 10–11 (Odlamek Kryształu).

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1300**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Sprawdź pola we **Wpisie 1567**:

- Jeśli pole **A** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1278**.
- Jeśli pole **B** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1313**.

## WPIS 1316

Nagrania na żywo oficera śledczego

[Harrold Best]: Jest mi niezwykle przykro z powodu utraty części pańskiej załogi. Podejrzewam, że sama ta świadomość jest niezwykle przytłaczająca.

[François de Burgh]: **\*\*\* zmęczonym głosem \*\*\*** Nawet pan nie ma pojęcia.

[Harrold Best]: To prawda. Nie mam. Jednak mimo ogromnego szacunku dla przeszłości muszę myśleć o przyszłości. A ta jest niepewna.

[François de Burgh]: Doprawdy?

[Harrold Best]: Obawiamy się, że za zniszczeniem Wayfarera stoi jakaś mroczna tajemnica. Sekret powiązany z systemami komputerowymi i łączności.

[François de Burgh]: **\*\*\* pobudzony \*\*\*** Zawiodły nas. Część rzeczy pamiętam jak przez mgłę, ale... Mógłbym przysiąc, że przed samym atakiem nasze systemy elektroniczne wysiadły na kilka sekund, a uruchomienie systemów awaryjnych trwało wieki.


[Harrold Best]: Wieki?

[François de Burgh]: Minimum dwadzieścia sekund. To wieki w sytuacji awaryjnej. Słychać było, że SI z czymś sobie nie radzi.

[Harrold Best]: Ale w końcu się aktywowały.

[François de Burgh]: Tak. Sekundę przed uderzeniem i tylko po to, żeby wyświetlić dziwną wiadomość: „Błąd 131313”. Nigdy nie widziałem czegoś takiego. Potem nastąpiły eksplozje.

Przenieś kartę Ocalałego **V06** z sekcji **Ocalali** do koperty „Oczekujących...”.

Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj 1 .

Zastąp kartę w Sektorze **6** kartą **P303**.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 1321**.

## WPIS 1317

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Pani kapitan – mówi sierżant Best. Dziękuję za kontakt w tak krótkim terminie.

[Kapitan Lee]: Oczywiście. O co chodzi, sierżancie?

[Harrold Best]: Chodzi o Tinę Morovitz, dowódczynię Sekcji Zwiadowczej z Wayfarera. To ważny świadek. Nie służy tu długo i nie ma zbyt wielu przyjaciół. Mogłaby pani...

[Kapitan Lee]: Czyli niewiele się zmieniła.

[Harrold Best]: Słucham? Zna ją pani?

[Kapitan Lee]: Tak. Byliśmy razem w akademii.

[Harrold Best]: Czy jest coś, co mogłaby mi pani o niej powiedzieć?

[Kapitan Lee]: Obawiam się, że niewiele. Z natury była samotniczką.

[Harrold Best]: Kujonką?

[Kapitan Lee]: Nie, wprost przeciwnie. Nigdy nie lubiła nauki i tego typu rzeczy. Wolała działać w terenie. Zwiad, gromadzenie danych, przetrwanie w trudnych warunkach – to były jej mocne strony. Poza tym była chyba najbardziej skupioną na zadaniach osobą, jaką kiedykolwiek poznałam. Zebrane przez nią próbki zawsze były najwyższej jakości.

[Harrold Best]: Dziękuję, pani kapitan. To ważne informacje.

## WPIS 1318

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: **\*\*\* krzycząc \*\*\*** Szybko, szybko! Tędy! Łądowniki na was czekają! Bez paniki! Jest miejsce dla wszystkich! **\*\*\* ciszej \*\*\*** Jest?

[SI Jenny]: Przy założeniu, że będzie na to czas, kapitan na pewno wyśle łądowniki po rozładowaniu z powrotem. W dwóch częściach miasta gromadzą się wściekłe tłumy, które rosną z każdą minutą.

[Harrold Best]: Jak do tego doszło, Jenny... Tędy! Łądowniki już czekają!

Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **1**. Jeśli karta Misji **M06** jest odkryta, umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Łądownika i przejdź do **Wpisu 1564**. W przeciwnym wypadku zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

**A** Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole we **Wpisie 1550** i rozpatrz jego tekst.

**B** Przejdź do **Wpisu 1564**.

## WPIS 1319

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Ona coś wie.

[SI Jenny]: Bez wątplenia. Ma rozszerzone źrenice, a jej tętno znacząco przyspieszyło. Są też inne oznaki.

[Harrold Best]: Czyli kłamie.

[SI Jenny]: Albo coś ukrywa.

[Harrold Best]: Muszę się dowiedzieć o niej więcej.

Odśwież 2 .

## WPIS 1320

Nagrania na żywo ze śledztwa

[Harrold Best]: Dasz wiarę, Jenny? On nie chce gadać. Mówi, że potrzebuje prawnika!

[SI Jenny]: Może podejrzewać, że zbierasz dowody na potrzeby sądu wojennego.

[Harrold Best]: Tak czy inaczej, potrzebuję tylko trochę informacji, które pomogą mi rozwiązać ważną tajemnicę! Wiesz co? Muszę się dowiedzieć o nim więcej.

Odśwież 2 .

**WPIS 1321**

- A Zeznania dowódczyni Sekcji Zwiadowczej
- B Zeznania dowódcy Sekcji Naukowej
- C Zeznania dowódczyni Sekcji Bezpieczeństwa
- D Zeznania pierwszego oficera

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1323**.

**WPIS 1322****Nagrania na żywo ze śledztwa**

[Harrold Best]: Dasz wiarę, Jenny? On nie chce gadać. Mówi, że potrzebuje prawnika!

[SI Jenny]: Może podejrzewać, że zbierasz dowody na potrzeby sądu wojennego.

[Harrold Best]: Tak czy inaczej, potrzebuję tylko trochę informacji, które pomogą mi rozwiązać ważną tajemnicę! Wiesz co? Muszę się dowiedzieć o nim więcej.

Odśwież 2

**WPIS 1323****Narada u kapitan Lee**

[Kapitan Lee]: Miło mi pana znów widzieć, sierżancie Best. Proszę usiąść.

[Harry Best]: Dziękuję, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: Jak się mają sprawy na dole?

[Harry Best]: Sytuacja była skomplikowana, delikatnie mówiąc. Sporna. Złożę oficjalny raport ze śledztwa, ale pozwoli pani, że teraz wyrażę na głos swoje zdanie.

[Kapitan Lee]: Bardzo proszę.

[Harry Best]: Stosując się do pani instrukcji, przesłuchałem trzech ocalałych dowódców Sekcji oraz pierwszego oficera. Ich pełne zeznania znajdzie pani w raporcie, jednak zawierają one kilka zbieżnych punktów. Mogę?

[Kapitan Lee]: Oczywiście. Proszę kontynuować.

[Harry Best]: Dowódca Sekcji Naukowej oraz pierwszy oficer twierdzą, że atak na Wayfarera poprzedziła nietypowa awaria ich systemów komputerowych. Pojawił się również nieznaną komunikat o błędzie 131313, którego nigdy wcześniej nie widzieli. Dowódczynie Sekcji Zwiadowczej i Sekcji Bezpieczeństwa mówiły z kolei o głębokim, dźwięcznym odgłosie, który na pewno nie pochodził ze statku.

[Kapitan Lee]: Czy to był jakiegoś rodzaju atak elektroniczny?

[Harry Best]: To możliwe, pani kapitan. Dowódczyni Bezpieczeństwa twierdzi, że podczas ataku miała wyłączony komunikator. Kiedy go włączyła, okazało się, że to jedyny działający komunikator na statku.

[Kapitan Lee]: To wymaga dalszych analiz, sierżancie, ale i tak pańskie odkrycia mogą lepiej przygotować Vanguarda na takie ewentualności. Dziękuję.

[Harry Best]: Cała przyjemność po mojej stronie, pani kapitan. I jeszcze jedno: ocalali dysponują technologią z Wayfarera, której jeszcze nie znamy. Jedną z nich jest system śledzenia molekularnego. Kiedy dotrzemy na planetę, na której rozbił się Wayfarer, powinniśmy go z łatwością odnaleźć.

[Kapitan Lee]: Proszę się skontaktować z inżynierami, sierżancie. Naprawdę doceniamy pańską pracę.

Odrzuć kartę Misji **M06**.

Zaznacz pole we **Wpisie 1315**.

Jeśli pole **B** we **Wpisie 1541** jest zaznaczone, umieść kartę **P312** w Sektorze 2.

Przejdź do **Wpisu 1289**.

**WPIS 1324****Nagrania na żywo ze śledztwa**

[Harrold Best]: Nigdy nie był szczególnie przyjazną osobą, ale teraz odwrócił się do nas plecami!

[SI Jenny]: Obawiam się, że mogą to być objawy depresji. Możliwe, że wciąż przeżywa utratę statku oraz dużej części załogi.

[Harrold Best]: Niewykluczone, ale potrzebujemy jego wersji wydarzeń. Muszę znaleźć coś, co wyrwie go z przeszłości i zmusi do myślenia o przyszłości.

Odśwież 2

**WPIS 1325**

Przesuń znacznik Niepewnych Czasów o 1 pole w kierunku

**WPIS 1326****Nagrania na żywo ze śledztwa**

[Andrew Radzinsky]: Czyli nie wie pan nic na temat utraty Wayfarera?

[Harrold Best]: Niestety nie. Nasz zespół naukowców na pokładzie Vanguarda łamał sobie głowę, żeby zrozumieć, co się stało, ale nic z tego. To bardzo mądzy ludzie, kilkoro nominowanych do Nagrody Nobla, do tego paru geniuszy. Doceniłby pan ich towarzystwo.

[Andrew Radzinsky]: Nie wątpię. W porządku, nie jestem pewny, czy moje oświadczenie do czegokolwiek się przyda, bo na Wayfarerze byłem zwykłym pracocholikiem z obsesją na punkcie upływu czasu. Nieustannie siedziałem zamknięty w swoim laboratorium. Tego feralnego dnia również pracowałem. Domyśliłem się, że coś jest nie tak, kiedy usłyszałem syrenę alarmową. A potem... stało się coś bardzo dziwnego.

[Harrold Best]: Czyli?

[Andrew Radzinsky]: Spojrzałem na ekran komputera i zobaczyłem jakieś bzdury. Jakby ktoś wymieszał nasze dane. Wyświetlał się tylko jeden komunikat. „Błąd 131313” czy coś takiego. Bardzo dziwne. Kilka sekund później padł rozkaz do ewakuacji i wszyscy pobiegliśmy do kapsuł. Czy to pomoże?

[Harrold Best]: Niewykluczone, doktorze. Dziękuję.

Zyskaj 1

Odrzuć kartę **P311** z Sektora 8.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1321**.

**WPIS 1327****Nagrania na żywo ze śledztwa**

[Harrold Best]: Nigdy nie był szczególnie przyjazną osobą, ale teraz odwrócił się do nas plecami!

[SI Jenny]: Obawiam się, że mogą to być objawy depresji. Możliwe, że wciąż przeżywa utratę statku oraz dużej części załogi.

[Harrold Best]: Niewykluczone, ale jego wersja wydarzeń może być istotna. Muszę znaleźć coś, co wyrwie go z przeszłości i zmusi do myślenia o przyszłości.

Odśwież 2

**WPIS 1330****Nagrania Grupy Wypadowej**

**\*\*\* Odliczanie,  
przytłumiona eksplozja w tle \*\*\***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Procedura samozniszczenia włączona. Łatwizna. Cóż, to wszystko. To był zaszczyt.

[Członek załogi 1]: Dowódco, nie możemy tak tego zostawić!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jak?

[Członek załogi 1]: Musimy wrócić. Zapomniałem wypełnić formularz X3. Kurde, doktor Morra się wścieknie!

[Członek załogi 2]: Daj spokój. Ja zapomniałem nakarmić moją złotą rybkę.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Skończcie z tymi bzdurami. Nasza doktor przeżyje. Podobnie jak twoja rybka. I Ziemia.

[Członek załogi 1]: To prawda, dowódco, to był zaszczyt. Podjęliśmy właściwą decyzję.

[Członek załogi 2]: Tak. Tylko ta złota rybka...

**\*\*\* Śmiech \*\*\***

**Zapis dźwiękowy z mostka**

**\*\*\* Sygnały ostrzegawcze, krzyki ludzi \*\*\***

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, trafiliśmy kolejny wrogi statek.

[Kapitan Lee]: Dobrze. Status uszkodzeń?

[Porucznik Banini]: Silniki wciąż...

**\*\*\* Głośny wybuch, który wstrząsa statkiem, syreny alarmowe \*\*\***

[Kapitan Lee]: Co to było?

[Porucznik Banini]: To Grupa Wypadowa.

[Kapitan Lee]: Proszę nie mówić, że oni...

[Porucznik Banini]: Tak, pani kapitan. Nie wrócili, a procedura samozniszczenia właśnie się zakończyła.

[Kapitan Lee]: Dałam im wyraźny rozkaz, żeby wracali!

[Porucznik Banini]: Najwyraźniej nie obawiali się konsekwencji.

**\*\*\* Cisza \*\*\***

[Kapitan Lee]: Nie do wiary. Odważni głupcy. Teraz się stąd wynosimy. I pozbadźcie się w końcu wszystkich tych wirusów, które zżerają systemy mojego statku!

Zyskaj 3 .

Przenieś 2 wybrane karty Zdarzenia Pokładowego *Atak wirusa z koperty „Oczekujących...”* do sekcji *Możliwe Zdarzenia Pokładowe* (organizator B).

Wszyscy Członkowie Załogi na Planecie giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang.

Odrzuć kartę Misji **M09**.

Odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika.

Przenieś kartę Celu **O03** z kart Moskita do koperty „Oczekujących...”.

Zaznacz pole we **Wpisie 1551**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1331

### Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Wybuchy \*\*\***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uciekać! Ruszcie się!

[Członek załogi 1]: Nie damy rady.

[Członek załogi 2]: Dawaj! Lądownik jest tylko kilkaset metrów stąd.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: **\*\*\* ciężko dysząc \*\*\*** Dobrze, że wysłaliśmy już wszystkie odkrycia kapsułą awaryjną. CAPCOM, dostaliście je?

[CAPCOM]: Co?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czy dotarła do was kapsuła z danymi?

[CAPCOM]: Tak, dowódco. Proszę wybaczyć, ale... jesteśmy zajęci! Walczymy z trzema planidiańskimi krążownikami. To nie...

**\*\*\* Ogłuszający wybuch w pobliżu \*\*\***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Szlag, to był nasz lądownik! Te sukinsyny go zniszczyły!


[CAPCOM]: To nie za dobrze, dowódco. Nie możemy po was wysłać kolejnego.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jak to nie możecie?

[CAPCOM]: Trwa intensywna wymiana ognia. Jesteście znacznie bezpieczniejsi na powierzchni niż tutaj.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Chyba sobie żartujecie!

[CAPCOM]: Ani trochę. Najpierw musimy zniszczyć lub przekierować planidiańskie statki bojowe.

- Przenieś wszystkie Odkrycia i Unikalne Odkrycia umieszczone na planszy Lądownika do koperty „Oczekujących...”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Odrzuć wszystkie znaczniki z planszy Lądownika.
- Umieść wszystkie Modyfikacje Lądownika z planszy Lądownika w kopercie „Oczekujących...”.
- Zostaw wszystkie  i kartę Awansu na planszy Lądownika.
- Nie odrzucaj planszy Lądownika.

Od teraz nie możesz używać ani zyskiwać Zapasów. Wszystkie nowe zyskane Odkrycia należy umieszczać na planszy Lądownika.

Umieść kartę Misji **M08** na polu Misji obok planszy Planety.

## WPIS 1332

Zyskaj Unikalne Odkrycie **10**. Następnie czytaj dalej:

### Kronika profesora Valinsky'ego

Trudno jest zrozumieć szok, jaki musieli odczuwać członkowie Grupy Wypadowej, kiedy opuścili kompleks. Zapewne spodziewali się, że ujrzą gładką powierzchnię księżycza oraz swój lądownik czekający na nich na skraju kanionu.

Bez wątpienia nie spodziewali się, że ciemny kanion zwyczajnie zniknie.

Niespodziewanie ciemność jednak ustąpiła, ujawniając szeregi rozpadlin na dnie kanionu. Z początku wyglądało na to, że twórcy tego księżycza wykorzystali jakiegoś rodzaju technologię maskującą, by ukryć swoje systemy obronne, lecz to był dopiero początek. W miarę kurczenia się i znikania powierzchni kamuflującej wkrótce stało się jasne, z jak niewyobrażalnie gigantyczną, obejmującą niemal cały układ konstrukcją mamy do czynienia. Całość wykorzystywała gwiazdę jako źródło zasilania.

Księżyc, który sam w sobie był imponujący, okazał się zaledwie fragmentem zakamuflowanej kosmicznej instalacji obcych. Jej skala była niesłychana. Całości broniły dziesiątki statków bojowych, z których niektóre zaczęły zwracać się ku Vanguardowi.

To był najwyższy czas, by ewakuować Grupę Wypadową.

- Odlóż wszystkie figurki z planszy Planety poza planszę Planety.
- Odrzuć wszystkie karty i znaczniki z planszy Planety, wliczając w to bieżącą kartę Misji.
- Odrzuć z planszy Planety wszystkie znaczniki Wyposażenia Misji – mogą zostać umieszczone ponownie przy wykorzystaniu ich kart Wyposażenia. Jeśli odrzucisz w ten sposób robota P.E.T., zwróć kość do Puli Zużytych kości jej właściciela.
- Otwórz Planetopedię na stronach **16–17** (Sygnał, faza 2).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Planidiańskie Bombardowanie* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Planidiańskiego Bombardowania w Sektorze **1**.
- Jeśli pole we **Wpisie 1345** jest zaznaczone, umieść znacznik na planidiańskim statku numer **1** (numery są widoczne na planszy Planety). W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.
- Jeśli pole we **Wpisie 1346** jest zaznaczone, umieść kartę **P000** w Sektorze **3**, kartę **P405** w Sektorze **4**, kartę **P407** w Sektorze **2** i kartę **P408** w Sektorze **7**. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.
- Umieść kartę **P406** w Sektorze **6**.
- Jeśli karta Niebezpieczeństwa *Planidiański Strażnik* znajduje się nad planszą Planety, umieść figurkę tego Niebezpieczeństwa w Sektorze **6**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **5**.

Przejdź do **Wpisu 1331**.

## WPIS 1333

Jeśli pole we **Wpisie 1346** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1352**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

CAPCOM, nie ma szans, żebyśmy uruchomili te działa. Są kompletnie martwe. Zasilanie zostało odcięte. Oddanie jakiegokolwiek strzału będzie niemożliwe, dopóki nie odkryjemy, jak je aktywować.

Odswież .

## WPIS 1334

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, nasza robota tutaj jest skończona.

[CAPCOM]: Wykonaliście swoje rozkazy?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Prawie, CAPCOM. Nie jesteśmy cudotwórcami i...

[CAPCOM]: Pani kapitan uważa, że powinniście się skupić na swoich celach.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ale...

[CAPCOM]: Powodzenia, Grupa Wypadowa.

Nie możesz użyć Akcji Odlotu, dopóki karta Misji **M07** jest odkryta.

## WPIS 1335

**Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej**  
CAPCOM, dajcie znać Sekcji Naukowej, że jeśli potrzebują więcej materiałów przyprawiających o bezsenność i rwanie sobie włosów z głowy, to właśnie coś takiego dla nich zebraliśmy.

Zyskaj 1 .

Przenieś Projekt Badawczy **R11** z Projektów Badawczych do koperty „Oczekujących...”.

Umieść kartę **P000** w Sektorze 5.

## WPIS 1336

**Nagrania Grupy Wypadowej**

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: CAPCOM, jesteśmy gotowi do ewakuacji.




[**CAPCOM**]: Odmawiam, dowódczo. Nie możemy teraz wysłać lądownika.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Jak to? Zostaliśmy sami?

[**CAPCOM**]: Nasze systemy uzbrojenia są nieustannie hakowane, a cały obszar kontrolują planidiańskie jednostki pozostające poza naszym zasięgiem. Najpierw musicie się uporać z nimi.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Jak niby mamy to zrobić?

[**CAPCOM**]: Niedaleko was znajduje się nieaktywna bateria dział. Możecie ich użyć, by nam pomóc.

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetrwania: rzucić 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetrwania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrwania, kontynuuj grę.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi zginą:

- Usuń z gry kartę Lądowania **L4**.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku.
- Przenieś kartę Celu **O03** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1337

Jeśli karta Misji **M07** jest odkryta, umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1338

**Nagrania Grupy Wypadowej**

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: CAPCOM, jesteśmy...

[**Członek załogi 1**]: Dowódczo, skaner pokazuje jakąś nową aktywność. Och, jest tam!

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Cholera, wszyscy na ziemi! Ani drgnijcie.

[**Członek załogi 2**]: Co tam zobaczyliście?

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: To Planidianin.

[**Członek załogi 2**]: Skąd pan wie?

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Rozpoznaję go z nagrania z Kropli. Jeden z nich ścigał naszą załogę.

[**Członek załogi 1**]: Zobaczył nas! Spójrzcie!

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: CAPCOM, zostaliśmy wykryci przez Planidian.

[**CAPCOM**]: Wiemy. Ten stwór wysłał jakiś dziwny sygnał, którego nie potrafimy odszyfrować. Czy podejmuje jakieś wrogie działania?

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Jeszcze nie, ale zwrócił się w naszym kierunku, a piksele na jego ciele migają na czerwono. Jakież instrukcje?

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Planidiański Strażnik* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.

Umieść figurkę Planidiańskiego Strażnika w Sektorze 5.

## WPIS 1339

**Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej**

CAPCOM, zakończyliśmy skanowanie Emitera. Wysyłam wyniki skanowania do naszych jajogłowych do zbadania. Mam tylko nadzieję, że to pomoże Vanguardowi obronić się przed kolejnymi falami ataków hakerskich. Uważajcie tam na siebie, my ruszamy dalej.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst:

Przenieś 2 wybrane karty Zdarzenia Pokładowego *Atak wirusa* z koperty „Oczekujących...” do sekcji *Możliwe Zdarzenia Pokładowe* (organizer B).

Przenieś 1 wybraną kartę Zdarzenia Pokładowego *Atak wirusa* z koperty „Oczekujących...” do sekcji *Możliwe Zdarzenia Pokładowe* (organizer B).

## WPIS 1340

**Nagrania Grupy Wypadowej**

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Ciekawe. Zwróciliście uwagę, jak czysty jest ten kompleks w porównaniu z resztą budynków?

[**Członek załogi 1**]: Nie widać śladu rdzy. Żadnego pyłu kosmicznego. No, interesujące.

[**Członek załogi 2**]: Ktoś się tym zajmuje. Ciekawe, do czego to wszystko służy.

Zyskaj 1 .

Umieść kartę **P404** w Sektorze 5.

## WPIS 1341

**Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej**

CAPCOM, dotarliśmy do lądownika. Będziemy u was za dziesięć minut, zanim przybędą posiłki Planidian. Dzięki, że nas nie zostawiliście.

Usuń z gry kartę Lądowania **L4**.

Przenieś kartę Celu **O03** do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś wszystkie Odkrycia i Unikalne Odkrycia umieszczone na planszy Lądownika do koperty „Oczekujących...”.

Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S36** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1342

**Podsumowanie raportu**

Pani Kapitan,

z przyjemnością informuję, że udało się nam odszyfrować planidiańskie dane pozyskane przez Grupę Wypadową.

Ogrom planidiańskich projektów jest przytłaczający i wymaga długiego i szczegółowego omówienia, dlatego skupię się jedynie na najważniejszych odkryciach.

Olbrzymia konstrukcja, którą przez chwilę widzieliśmy, nazywana jest Matrycą. To ogromna farma komputerów kwantowych o niewyobrażalnej mocy obliczeniowej. Została wzniesiona przez Budowniczych, by przeciwdziałać przesunięciu fazowemu.

Konstrukcja została jednak przejęta przez Planidian, jedną z tysięcy symulacji cywilizacyjnych, która jakimś sposobem zdołała się ożywić. Planidianie uciekli ze swojego cyfrowego środowiska i stali się częścią wszechświata. Fizycznie – jeśli w ogóle można tak powiedzieć – wciąż są nieodłączną częścią Matrycy. W świecie zewnętrznym reprezentują ich awatary. Ich głównym celem jest przetrwanie, a dążą do niego, niszcząc lub podporządkowując sobie całe cywilizacje. Tak stało się w przypadku Krysztan, którzy zostali zniewoleni przez Planidian i zmuszeni do zbudowania olbrzymiego, siejącego zniszczenie działa.

Jak na ironię, ci sami Krysztanie mogą nam teraz pomóc w pokonaniu Planidian. Ich kryształowe pociski to jedyna znana broń, która jest w stanie unicestwić Matrycę.

Pełny raport załączam do niniejszej wiadomości.

Profesor Peter Valinsky, dowódca Sekcji Naukowej

## WPIS 1343

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* *Kanonada* \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ognia! Dalej! Ognia!

[Członek załogi 1]: Kończy mi się amunicja! Potrzebuję...

[Członek załogi 2]: Przestał się ruszać. Dowódco, wróg padł!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wstrzymać ogień. Oszczędzajcie amunicję.

\*\*\* *Ostrożne kroki* \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: \*\*\* *drżącym głosem* \*\*\*  
CAPCOM, wróg wyeliminowany. Wyłączyliśmy planidiańskiego strażnika z akcji.

[Członek załogi 1]: Albo i nie. Oznaki życia zniknęły zbyt gwałtownie, żeby to coś w ogóle kiedykolwiek żyło. Zgasł tak szybko, jakby go ktoś odłączył z sieci. A co, jeśli mamy do czynienia z... sam nie wiem, jakimiś awatarami?

Zyskaj 2 .

Usuń figurkę Planidiańskiego Strażnika z planszy Planety i odrzuć jego kartę Niebezpieczeństwa.

## WPIS 1344

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* *Przytłumione wybuchy w tle* \*\*\*

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ruchy, ruchy! Na co czekacie?

[Członek załogi 1]: Po prostu... Widzi pan ten sprzęt, dowódco? Nasi jajogłowi daliby się za niego pokroić!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To bierz go i chodź!

Zyskaj 1 .

Przenieś Projekt Produkcyjny C21 z Projektów Produkcyjnych do koperty „Oczekujących...”.

Umieść kartę P000 w Sektorze 1.

## WPIS 1345

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Chciałbym pojąć, jakie intencje kierowały Budowniczymi. Zupełnie nie rozumiem tego panelu kontrolnego.

[Członek załogi 2]: Ja też nie. Powciskajmy przypadkowe guziki i zobaczymy, co...

\*\*\* *Elektroniczne piski,  
głośny syk na zewnątrz* \*\*\*

[Członek załogi 2]: Co się właśnie wydarzyło?

[Członek załogi 1]: Właśnie odpaliłaś pocisk. Cały wszechświat będzie wiedzieć, że tu jesteśmy, idiotko!

[Członek załogi 2]: Kto niby? To miejsce jest od dawna opuszczone. Jesteśmy tu sami.

[Członek załogi 1]: Tak czy inaczej, nie powinniśmy...

\*\*\* *Głośny wybuch dobiegający z nieba* \*\*\*

[Członek załogi 2]: Co to było?

[Członek załogi 1]: Całe niebo płonie! Gdyby to nie było niemożliwe, powiedziałbym, że pocisk w coś trafił.

[Członek załogi 2]: Chyba nie mój pocisk. Nie mógł w nic trafić. Spójrz, dym się rozprasza. Niebo jest puste.

[Członek załogi 1]: Może pocisk dokonał samodestrukcji.

[Członek załogi 2]: Tak czy siak, od teraz niczego nie dotykamy.


Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje.  
 W przeciwnym wypadku zaznacz to pole.

## WPIS 1346

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

CAPCOM, stare panele słoneczne, na które natrafiliśmy, wciąż działają. Są połączone jakimiś nanowłóknami i... Tak, cały czas produkują energię. Całkiem sporo energii. Nie wiemy tylko po co. Kilka kabli podpiętych do paneli znika pod powierzchnią, ale nie sposób powiedzieć, dokąd prowadzą. Zabawne. Produkujemy mnóstwo elektryczności, ale nie mamy pojęcia, co zasilamy.

Zaznacz to pole i zyskaj 1 . Jeśli to pole jest już zaznaczone, każdy Członek Załogi w tym Sektorze zamiast tego Odświeża 2 .

## WPIS 1347

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, mamy tu problem.

[CAPCOM]: Raportuj, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co jest z wami nie tak? Ktoś w ogóle sprawdził te współrzędne ze skanowania?

[CAPCOM]: Tak, potwierdziliśmy je. Jaki macie problem?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Problem jest taki, że między nami a kompleksem jest cholerny kanion!

[CAPCOM]: Kanion?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, kanion! Szeroki! Jak mogliście nie zwrócić uwagi na ten drobny szczegół?

[CAPCOM]: Nasze skanery nie odnotowały żadnych nieregularności na powierzchni, ale wiele z naszych systemów i przyrządów szaleje. Przykro mi, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To nam nie pomoże.

[Kapitan Lee]: Krzyki też nie pomogą. Dowódco, mówię kapitan Lee. Przelot nad rozpadliną wydaje się ryzykowny, więc sugeruję budowę jakiegoś pomostu. Powinniście mieć na miejscu materiały. I jeszcze jedno. Od tej chwili nasze wsparcie może być utrudnione. Borykamy się tu z intensywnym atakiem hakerskim. Systemy Vanguarda ledwo działają. Uważajcie na siebie, Grupa Wypadowa. Bez odbioru.

Otwórz Planetopedię na stronach 14–15 (Sygnał) i umieść wszystkich Członków Załogi oraz Ładownik w Sektorze 2.

Przenieś wszystkie karty Zdarzenia Pokładowego Atak wirusa z sekcji *Możliwe Zdarzenia Pokładowe* do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie 24 i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 1348

Umieść kartę P402 w Sektorze 1.

Umieść kartę P403 w Sektorze 7.

Przejdź do **Wpisu 1338**.

## WPIS 1349

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Kapitan Lee]: Piękne. Zabójczo piękne.

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, mamy ostateczny raport ze skanowania. Księżyc, do którego się zbliżamy, jest sztuczny i krąży po wyjątkowo dziwnej orbicie.

[Kapitan Lee]: Wokół czego krąży?

[Porucznik Banini]: Tego nie jesteśmy pewni. Skanery nic nie pokazują, ale sugerują, że obiekt mógł zostać skonstruowany przez Budowniczych.

[Kapitan Lee]: Tak, ale Budowniczy nie chcieli nikogo krzywdzić, jeśli nie musieli, a to coś emituje cały wachlarz zabójczych fal. Profesorze Valinsky?

[Profesor Valinsky]: Jestem tu, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: Czy Sekcja Naukowa dowiedziała się czegośkolwiek na temat fal wypływających w przestrzeń kosmiczną przez ten księżyc?

[Profesor Valinsky]: Nie, pani kapitan, ale potwierdziliśmy, że te sygnały nadawane są na inwazyjnych częstotliwościach z zamiarem przejęcia kontroli nad naszą SI.

[Kapitan Lee]: Tak właśnie skończył Wayfarer. To coś przed nami – ten emiter – jest źródłem tej choroby. Musimy go szybko wyłączyć, zanim nasza SI ulegnie zniszczeniu.

[Porucznik Banini]: Jaki mamy plan, pani kapitan?

[Kapitan Lee]: Wzmocnijcie firewalle i przechodzimy na sterowanie analogowe.

[Porucznik Banini]: Życie bez naszej Jenny będzie trudne.

[Kapitan Lee]: Bez wątplenia, ale musimy ograniczyć działanie SI do absolutnego minimum. W międzyczasie przygotujcie Grupę Wypadową. Muszą wyłączyć ten emiter.

[Porucznik Banini]: Tak jest, pani kapitan. Wiemy,













od czego muszą zacząć. Na powierzchni księżycy znajduje się jakaś struktura, może nawet cały kompleks – naszym zdaniem należy to sprawdzić.

**[Kapitan Lee]:** Oczywiście. CAPCOM powinien otrzymać współrzędne.

Rozpocznij procedurę lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru lądowania (oznaczonym „S”) na planszy lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twój wynik nie ma w tabeli, przejdź do następnego kroku. W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 1347**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Atak wirusa</b>	<b>Popraw działanie czujników</b> Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Każdy Członek Załogi 1  za każdy punkt .</li> <li>» Stracić 1 punkt Zapasów.</li> </ul>
	<b>Promień hakujący</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Zastosuj unik</b> (tylko jeśli  wynosi 5 lub więcej), nic się nie dzieje.</li> <li>» <b>Wytrwaj</b> 1 wybrany Członek Załogi rzuca  raz za każdy punkt .</li> </ul>
	<b>Zhakowana SI</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Napraw</b> 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Usterka</i>.</li> <li>» <b>Włącz ręczną kontrolę lotu</b> Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość .</li> </ul>

## WPIS 1350

Odrzuć kartę Misji **M08**.

Odrzuć kartę **P406** z Sektora 6.

Następnie czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* **Odległy wybuch** \*\*\*

**[Członek załogi 1]:** Idź do diabła, sukinsynu!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** CAPCOM, dobre wieści. Ostatni planidiański statek zniszczony!

**[CAPCOM]:** Potwierdzam. Radary pokazują, że posiłki są w drodze, ale wciąż mamy czas, żeby wysłać po was kolejny lądownik. Będzie u was za pięć minut.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Dzięki, CAPCOM.

**[Członek załogi 2]:** Chyba sobie jaja robicie! Dowódco, proszę spojrzeć!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Co? O kurde! CAPCOM, zmiana planów! Kolejna część holograficznego kamuflażu znikła, odsłaniając coś w rodzaju... gigantycznego superkomputera. To tego broniła planidiańska flota!

**[Członek załogi 2]:** To coś może kontrolować całą planidiańską infrastrukturę.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** I... Niewykluczone, że maszyna ma jakiś protokół samozniszczenia.

**[CAPCOM]:** Dowódco, kolejna fala wrogów szybko się zbliża!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Możemy uciekać albo wysadzić to w powietrze.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Kontynuujcie Eksplorację Planetarną i spróbujcie zniszczyć Emiter** – przejdź do **Wpisu 1351**.
- » **Evakuujcie się z planety** – przejdź do **Wpisu 1341**.

## WPIS 1351

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** CAPCOM, możecie zawrócić lądownik. Zostajemy tutaj.

**[Kapitan Lee]:** Dowódco, tu kapitan Lee. Wybraliście pewną śmierć!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Każda śmierć jest pewna, pani kapitan. Zamierzamy aktywować procedurę samozniszczenia i wysadzić planidiański superkomputer.

**[Kapitan Lee]:** Czekać! Musi być inny sposób!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Ja go nie widzę, a czas ucieka.

**[Kapitan Lee]:** Wracajcie! Natychmiast! To rozkaz!

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Pani kapitan, mamy jakieś, eee... problemy z łącznością. Wysiadł dźwięk. Zupełnie.

**[Członek załogi 2]:** Ale wciąż mamy obraz. Przygotujcie się na fajerwerki!

**[Członek załogi 1]:** I uważajcie na siebie. Pozdrówcie od nas starą, dobrą Ziemię.

- Odrzuć figurkę Planidiańskiego Bombardowania z planszy Planety.
- Odwróć kartę Niebezpieczeństwa *Planidiańskie Bombardowanie* na stronę *Planidiańskie Posiłki*.
- Umieść kartę Misji **M09** na polu Misji obok planszy Planety.
- Usuń z gry kartę lądowania **L4**.

## WPIS 1352

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Tak jest! CAPCOM, działa funkcjonują prawidłowo. Na szczęście przywróciliśmy im zasilanie! Teraz pokażemy tym sukinsynom!

Umieść kartę **P000** w Sektorze 3.

Umieść kartę **P405** w Sektorze 4.

Umieść kartę **P407** w Sektorze 2.

Umieść kartę **P408** w Sektorze 7.

## WPIS 1353

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

CAPCOM, pewnie już to wiecie, ale druga fala planidiańskich statków bojowych już tu jest. Nie wygląda to dobrze. Powodzenia tam na górze.

Usuń wszystkie znaczniki z planidiańskich statków widocznych na planszy Planety.

Odwróć kartę Niebezpieczeństwa *Planidiańskie Posiłki* na stronę *Planidiańskie Bombardowanie*.

Umieść figurkę Planidiańskiego Bombardowania w Sektorze 1.

## WPIS 1355

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**[Porucznik Banini]:** Pani kapitan, mamy sytuację awaryjną.

**[Kapitan Lee]:** Proszę mówić, poruczniku.

**[Porucznik Banini]:** Przechwyciliśmy silny sygnał elektromagnetyczny. Jego sygnatura jest dziwnie podobna do sygnału emitowanego przez stele Budowniczych.

**[Kapitan Lee]:** Co to może oznaczać?

**[Porucznik Banini]:** Niezależnie, co to oznacza, pani kapitan, sygnał przebudził Dag Gadola.

**[Kapitan Lee]:** Słucham?

**[Porucznik Banini]:** Sygnał jest coraz mocniejszy. Jeśli mam zgadywać, pani kapitan, powiedziałbym, że Kosmiczny Wieloryb się budzi.

Umieść kartę **G06** na polu Warunków Globalnych. Przejdź do **Wpisu 1367**.

## WPIS 1356

Jeśli karta *Resetującej się Steli NIE* jest odkryta, Odśwież 2 .

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Jenny, jesteś tam?

**[SI Jenny]:** Jestem, dowódco.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Przyglądam się właśnie otworowi, który może być dostatecznie duży, żebyśmy


przebiegli się do wnętrza statku. Dauntless stanowił jednak zupełnie nową kategorię jednostek. Nie wiemy nic na temat jego budowy.

[SI Jenny]: Otwór, który wskazałeś, jest bardzo blisko jednego z korytarzy technicznych. Możecie się tamtędy dostać do środka.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Świetnie. Dziękuję.


[SI Jenny]: Uważajcie. Jest tam wiele ostrych krawędzi, a korytarz zaprojektowano z myślą o dronach, a nie ludziach.

Wybierz jedno:

- » **Wstrzymajcie się i znajdźcie bezpieczniejszą drogę** – kontynuuj grę.
- » **Dostańcie się do wnętrza Dauntlessa, nie zważając na niebezpieczeństwa** –  i przejdź do **Wpisu 1396**.

## WPIS 1357

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1  i 2 Wskazówki: Żywy Okaz. Następnie czytaj dalej:

### Nagranie dr Anity Juarez

Dowódca Grupy Wypadowej kazał mi zostać w lądowniku. Ani mi się śni. Jestem we wnętrzu najbardziej niesamowitej istoty, jaką widziałam ludzkość, i co? Mam oglądać ją przez szybę? Nie ma mowy. Wyjdę na zewnątrz zebrać trochę komórek macierzystych. Muszę zrozumieć, jak funkcjonuje to stworzenie.

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

## WPIS 1358

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Kapitan Lee]: Kapitan Fournier, jak się sprawy mają?

[Kapitan Fournier]: W najlepszym porządku, kapitan Lee. Przeprowadzamy jeszcze jedną próbę silników i nieustannie prowadzimy diagnostykę.

[Kapitan Lee]: Szykujecie się na ostatnią prostą, tak? Nie traćcie czasu. Kosmiczny Wieloryb robi się, hmm... aktywny. Coraz bardziej aktywny.

[Kapitan Fournier]: Dobrze to wiemy. Wszystko gotowe. Dobra, trzymajcie kciuki.

[Kapitan Lee]: Świetnie. Mam tutaj zachowaną butelkę wybornej szkockiej na wypadek...

**\*\*\* Stłumiony wybuch, głucha cisza \*\*\***

[Kapitan Lee]: Co. To. Było.

[Porucznik Banini]: Mój Boże. Pani kapitan, Kosmiczny Wieloryb właśnie wybuchł.

[Kapitan Lee]: Jak to możliwe? Co z Dauntlessem? Wywołajcie ich!

[Porucznik Banini]: Cisza radiowa. Nie, chwila, coś odbieramy. Nie.

[Kapitan Lee]: Co się dzieje?

[Porucznik Banini]: To ich czarna skrzynka.

Przejdź do **Wpisu 1386**.

## WPIS 1359

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wstrzymajcie się** (to ostatnia chwila na wybranie Misji) – kontynuuj grę.
- » **Przygotujcie Dauntlessa do odlotu** – czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Świetnie, Jenny. Robota wykonana. Pomogliśmy Dauntlessowi przeprowadzić najpoważniejsze naprawy. Statek jest znowu gotowy do podróży międzygwiazdnych. A przynajmniej taką mam nadzieję.

[SI Jenny]: Nadzieja nie jest naukową miarą, dowódcu.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To fakt. Musimy przeprowadzić próbę silników.

[SI Jenny]: Sugeruję obserwację z bezpiecznej odległości.

- Odrzuć kartę Misji **M12**.
- Odrzuć kartę Misji **M11**.
- Odrzuć kartę **P505** z planszy Planety.
- Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1372** bez rozpatrywania tego Wpisu i kontynuuj grę.

## WPIS 1360

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

To dla nas za wiele, pani kapitan. Wewnątrz tej bestii jest znacznie bardziej niebezpiecznie, niż myśleliśmy. Musimy się wycofać, póki możemy, ale wrócimy tutaj. Koniecznie!

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.



Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1361

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Wszyscy cali? **\*\*\* dysząc \*\*\*** Tak. Co za ulga. Pani kapitan, nie dokończyliśmy napraw. Zobaczyliśmy rój zmierzających w naszą stronę pasożytów i musieliśmy porzucić nasze zadanie.

Wybierz jedno:

- » **Zareagujcie, żeby zapobiec katastrofie** –  i . Przejdź do **Wpisu 1392**.
- » **Pozwólcie, żeby doszło do katastrofy** – zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P000**. Przejdź do **Wpisu 1397**.

## WPIS 1362

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze, mostek, możemy rozpocząć próbę silnika. Wszystkie systemy gotowe, więc...

[Członek załogi 1]: Nie! Dowódcu, nie możemy! Przerwać odliczanie. Doszło do krytycznego błędu.

Nie podłączyliśmy...

Wybierz jedno:

- » **Zareagujcie, żeby zapobiec katastrofie** – otrzymaj Uraz Oparzenie. Przejdź do **Wpisu 1395**.
- » **Pozwólcie, żeby doszło do katastrofy** – zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P000**. Przejdź do **Wpisu 1397**.

## WPIS 1363

### Nagrania Grupy Wypadowej

[SI Jenny]: Błąd krytyczny! Błąd krytyczny!

[Członek załogi 1]: Jeszcze. Nie. Skończyłem.

[SI Jenny]: Jesteś w poważnym niebezpieczeństwie. Ryzyko odniesienia poważnych obrażeń wynosi siedemdziesiąt osiem procent i rośnie.

[Członek załogi 1]: **\*\*\* okrzyk bólu \*\*\*** Szlag!

[SI Jenny]: Ostrzegałam cię.

[Członek załogi 1]: Dzięki. Doceniam to.

[SI Jenny]: Błąd został usunięty. Gratulacje.


## WPIS 1364


### Dziennik osobisty kapitan Lee

Obserwowałam dzisiaj Dag Gadola. Jego olbrzymie cielsko malało z każdą chwilą, kiedy się oddalaliśmy, aż w końcu wieloryb zniknął, gotowy dalej wieść w próżni swój samotny żywot.

Myślę, że załoga Dauntlessa również patrzyła, jak maleje w oddali, lecz z mieszanymi uczuciami. Pewnie przepełniała ich radość, że w końcu udało im się uciec, a jednocześnie żal, że musieli porzucić swój statek. Nie mieliśmy jednak wyboru. Próba uratowania statku skończyłaby się śmiercią Dag Gadola.

Statek bez załogi to jedynie skorupa. Załoga bez statku to nowa nadzieja. Lecimy w kierunku naszego przeznaczenia, dumni z faktu, że udało się nam uratować innych Ziemiaków oraz to starożytne stworzenie. Jesteśmy dumni, mogąc nazywać siebie opiekunami tej galaktyki.

- Zyskaj 1 .
- Przenieś kartę Ulepszenia Mostka **B24** i kartę Celu **O04** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę Ocalałego **V05** z sekcji *Ocalali* do koperty „Oczekujących...”. Usuń z gry kartę **V07**.

- Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Jeśli Morale jest już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .
- Otwórz Księgę Statku na stronie 25 i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1365





### Dziennik dr Anity Juarez

Spędziłam trzy fascynujące godziny z doktorem Fatahem, dowódcą Sekcji Naukowej na Dauntlessie. Miał on sześć lat na badanie Dag Gadola i z radością podzielił się swoimi odkryciami. Doszedł między innymi do wniosku, że w całym wszechświecie nie istnieją inne Kosmiczne Wieloryby. Obecność osamotnionej steli stanowiła dowód na to, że istota ta również została stworzona przez Budowniczych. Jako że zwierzę było unikalne w skali całego wszechświata, wykształciło niespotykaną metodę reprodukcji. W pewnym momencie Dag Gadol tworzył głęboko w swoich trzewiach własną kopię. Kopia ta – nowy Dag Gadol – rosła, aż była w stanie rozerwać swojego nosiciela na strzępy, by następnie rozpocząć niezależną egzystencję. Dr Fatah był przy tym pewny, że Kosmiczny Wieloryb mógł wstrzymać ten proces, gdy czuł się zagrożony, zatem gdybyśmy pobrali kilka komórek macierzystych odpowiedzialnych za tę funkcję, moglibyśmy użyć technologii Budowniczych, by odtworzyć Dag Gadola. Co za wyzwanie! Aż trudno mi to objąć umysłem!

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz.

## WPIS 1366


Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

- Nic się nie dzieje.
- Każdy Członek Załogi rzuca .
- Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz *Rana krytyczna*. Niezależnie od liczby Urazów każdy Członek Załogi wykonuje Test Przetrvania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetrvania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.
- Wszyscy Członkowie Załogi na Planecie giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang. Jeśli karta Lądowania L6 znajduje się w Skanerze Planetarnym, przejdź do **Wpisu 1360**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1372** i rozpatrz tekst najwyższego zaznaczonego pola. Jeśli żadne pole nie jest zaznaczone, zaznacz pole **C** i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1367

### Zapis dźwiękowy z mostka Dauntlessa

[**Kapitan Fournier**]: Słuchajcie wszyscy. Otrzymałam nową wiadomość od Vanguarda i jego Grupy Wypadowej. Sytuacja już teraz jest dla nas krytyczna, a wkrótce może się stać nieprzewidywalna. Kosmiczny Wieloryb się budzi. Możemy spróbować naprawić silniki i uciec, co prawdopodobnie zabije to stworzenie, albo możemy porzucić statek i ewakuować załogę w kapsułach ratunkowych Vanguarda. Mamy chwilę na zastanowienie, ponieważ Vanguard zdołał tymczasowo uspokoić chaotyczną stelę. To jednak niezwykle ważna decyzja i zanim ją podejmę, chcę usłyszeć wasze zdanie. Radzę się jednak pośpieszyć.

- Zyskaj 1 .
- Umieść karty Misji **M11** i **M12** na polu Misji obok planszy Planety.
- Umieść kartę **P501** w Sektorze 5.
- Umieść kartę **P502** w Sektorze 6.
- Umieść kartę **P505** w Sektorze 4.
- Jeśli pole **E** we **Wpisie 1566** jest zaznaczone, umieść kartę **P504** w Sektorze 7. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P503** w Sektorze 7.


**Uwaga!** Nie jesteś w stanie wykonać obu Misji. Wybierz rozważnie.

## WPIS 1368

### Nagrania Grupy Wypadowej

[**Członek załogi 1**]: **\*\*\* dysząc \*\*\*** Dobra, zaraz załatamy największą dziurę. Drony obniżają już lot, niosąc stalową płytę i... Operatorze, zwolnij trochę albo... Nie tak szybko, durniu! Uważaj na...

Wybierz jedno:

- » **Zareagujcie, żeby zapobiec katastrofie** –  i otrzymaj Uraz *Rana krytyczna*. Przejdź do **Wpisu 1363**.
- » **Pozwólcie, żeby doszło do katastrofy** – zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P000**. Przejdź do **Wpisu 1397**.

## WPIS 1369

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Hej, czy to mostek Dauntlessa? Jeszcze nie czas na świętowanie, ale chyba naprawiliśmy wasze silniki. Nieźle, co?

Zyskaj 1 . Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P000**.

## WPIS 1370

- Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1376**. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Widziałem kombinezony z Dauntlessa. Nawet te najlepsze nie spełniają żadnych standardów bezpieczeństwa! Nie sprawdzaj się w takich warunkach!

**Podpowiedź:** Załoga Dauntlessa dłużej nie wytrzyma. Kolejne obrażenia zmuszą ich do powrotu na ich statek!

## WPIS 1371

### Nagrania Grupy Wypadowej

[**Członek załogi 1**]: Dauntless jest kompletnie podziurawiony. Naprawa tego zajmie wieczność.


[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Koniec narzekania, wracaj do pracy. I patrz, czy nie ma tu tych pasożytów.

Zyskaj 1 . Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P000**.

## WPIS 1372

- A** Przejdź do **Wpisu 1364**.
- B** Przejdź do **Wpisu 1398**.
- C** Przejdź do **Wpisu 1386**.


## WPIS 1373

Jeśli karta Niebezpieczeństwa *Resetująca się Stela NIE* jest odkryta, Odśwież 2 . W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Hmm, czyli to tutaj. Dotarliśmy do silników manewrujących. Na szczęście wiem, jak są skonstruowane. Tędy możemy się dostać do wnętrza statku, chociaż nie będzie to bezpieczne. Miejcie oczy otwarte, ruszamy.

Wybierz jedno:

- » **Wstrzymajcie się i znajdźcie bezpieczniejszą drogę** – kontynuuj grę.
- » **Dostańcie się do wnętrza Dauntlessa bez względu na niebezpieczeństwo** – rzuć  i przejdź do **Wpisu 1396**.

## WPIS 1374

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[**Kapitan Lee**]: Tu ISS Vanguard. Dauntless, to wy?

[**Kapitan Fournier**]: Kapitan Lee? Tamara?

[**Kapitan Lee**]: Nie wierzę! Vanessa! Znaczący, kapitan Fournier! Dobrze panią słyszeć!

[**Kapitan Fournier**]: Och, cała przyjemność po mojej stronie, kapitan Lee! Utknęliśmy w żołądku tego Kosmicznego Wieloryba na sześć lat! To było sześć niekończących się lat analizowania błędów i samobiczowania. Wiecie, co zrobiliśmy Wayfarerowi, prawda?

[**Kapitan Lee**]: Wiemy. I wiemy też, że to nie wy pociągaliście za sznurki. Poza tym większość załogi przetrwała.


**[Kapitan Fournier]:** Co za ulga! Dziękuję! A tak w ogóle to mamy tu waszą Grupę Wypadową. Co za odważni ludzie! Uporali się z tą szwankującą stelą, która od dawna blokowała naszą łączność. Cieszę się, że w końcu możemy używać radia, chociaż nie wiem, jak długo. Musisz wiedzieć, że nie mamy dość zasobów, żeby naprawić nasze silniki i się stąd wydostać.

**[Kapitan Lee]:** Pomożemy wam. Wysyłam wam potrzebne zasoby, a moja Grupa Wypadowa pomoże w naprawach. Bez odbioru.

Usuń z gry kartę Lądowania L6. Przejdź do **Wpisu 1355**.

## WPIS 1375

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 , 3 Wskazówki: Mikroorganizm i 3 Wskazówki: Żywy Okaz. Następnie czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

W końcu jakieś stabilne podłoże. Eksploracja olbrzymiego żołądka trwa. Na razie nie mamy objawów klaustrofobii. Otaczają nas ciągnące się w nieskończoność sadzawki soków trawiennych, które są równie obrzydliwe, co osobiście czarujące.

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz albo 2 Wskazówki: Mikroorganizm.

## WPIS 1376

### Zapis dźwiękowy z mostka Dauntlessa

**[Kapitan Fournier]:** Odczyty są przerażające. Środowisko zewnętrzne wkrótce zabije członków mojej załogi. Jest tam zbyt wiele toksycznych kwasów, a pasożyty są nad wyraz aktywne... Ale nie mamy wyboru. Ewakuacja nie wchodzi w grę. Musimy wrócić i naprawić Dauntlessa za wszelką cenę.

Odrzuć kartę Misji M11.

Odrzuć kartę P505 z planszy Planety.

**Podpowiedź:** Załoga była zmuszona do powrotu. Naprawa statku to jedyny sposób, żeby ją stamtąd wydostać.

## WPIS 1377

### Nagranie dźwiękowe z misji wyprawy zespołu badawczego

Asteroida została bez wątpienia rozerwana na kawałki, lecz jej największe odłamki wciąż unoszą się w przestrzeni dość blisko siebie, ujawniając... mogą się mylić, ale Goście chyba używali tej asteroidy jako swego rodzaju zaworu bezpieczeństwa. Znaczący portal, przez który pozbywano się nadmiaru energii. Do tej pory nigdy nie trafiłszy na podobne znalezisko. Czy mamy pozwolenie na zbadanie tego miejsca?

Zyskaj 1 . Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą P000.

## WPIS 1378

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Członek załogi 1]:** Wiedziałem, że się przydadzą.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Co?

**[Członek załogi 1]:** Części, które zabrałem z Kropli. Inżynierowie na Dauntlessie musieli używać uniwersalnych części i to się opłaciło. Konstrukcja napędu jest prostsza, niż sądziłem. Co za ulga!

Zyskaj 2 .

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą P000.

## WPIS 1379

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wstrzymajcie się** (to ostatnia chwila na wybranie Misji) – kontynuuj grę.
- » **Ewakuujcie załogę Dauntlessa** – przejdź do **Wpisu 1391**.

## WPIS 1380

### Dziennik dr Anity Juarez

Dr Fatah z Dauntlessa ma rację. Musi mieć rację. Oczywiście, konieczne jest przeprowadzenie dodatkowych eksperymentów i badań, ale nawet podstawowe, wstępne

analizy wskazują, że zebrałam właściwe komórki macierzyste. Dzięki technologii Budowniczych będziemy w stanie odtworzyć Kosmicznego Wieloryba.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Jeśli po podniesieniu Morale jest Niskie, podnieś je ponownie.

Jeśli przed podniesieniem Morale jest Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .




## WPIS 1381

Jeśli karta Lądowania L6 znajduje się w Skanerze Planetarnym, przejdź do **Wpisu 1360**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Słuchajcie wszyscy. Ewakuacja nie wchodzi w grę, ponieważ nie możemy opuścić tego miejsca. Musimy skupić się na próbach uratowania załogi lub statku za wszelką cenę. Wracajcie do pracy i bez ociągania się!

Ewakuacja z tej misji jest niemożliwa z powodu ekstremalnych warunków!

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetwarzania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetwarzania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetwarzania, kontynuuj grę.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi zginą, przejdź do **Wpisu 1372** i rozpatrz tekst najwyższego zaznaczonego pola. Jeśli żadne pole nie jest zaznaczone, zaznacz pole C i rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1382

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**[Porucznik Banini]:** Pani kapitan, wykryty statek jest nieaktywny. Został porzucony, a na jego pokładzie prawdopodobnie nie ma żywej duszy. Tak, żadnych oznak życia.

**[Kapitan Lee]:** Dlaczego go porzucono?

**[Porucznik Banini]:** Zaraz otrzymam transmisję. A niech mnie, proszę spojrzeć. Dziura na dziurze. Ogień wroga zupełnie go poszatkował.

**[Kapitan Lee]:** Kto by się posunął do czegoś takiego? I po co?

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych. Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą P508.

## WPIS 1383

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**[Kapitan Lee]:** Dowódco Grupy Wypadowej, czy mnie pan słyszy? Wszystko u was w porządku?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Tutaj Grupa Wypadowa. Tak, wszystko gra. Mieliśmy małe starcie ze zbuntowaną stelą. Udało się ją dezaktywować.

**[Kapitan Lee]:** Dobrze to słyszeć. Urazy? Uszkodzenia?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Na szczęście nie. Stela przez jakiś czas nie będzie problemem, ale...

**[Kapitan Lee]:** Ale?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Przechwyciliście sygnał, który wysłała przy dezaktywacji?

**[Porucznik Banini]:** Tak. Był bardzo silny. Analizujemy go teraz, ale mam przeczucie, że wysłanie tego sygnału będzie mieć konsekwencje.

Odwróć kartę Niebezpieczeństwa Uszkodzona Stela na stronę Resetująca się Stela.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 1 .

## WPIS 1384

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Nie zapominajcie, że ten obszar jest ogromnie niebezpieczny. I pamiętajcie, żeby zabezpieczyć lądownik i nasz sprzęt medyczny oraz naukowy. Pani doktor, na razie sugeruję pozostanie w środku.

Zyskaj 1 .

Umieść kartę P500 w Sektorze 1.

## WPIS 1385

Umieść swojego Członka Załogi i wszystkich Asystujących Członków Załogi ze swojego Sektora w Sektorze 5.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Uszkodzona Stela w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę Uszkodzonej Steli w Sektorze 7. Następnie czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej


Pani kapitan, dotarliśmy do celu. Widzimy Dauntlessa, ma podziurawione i poobijane poszycie. Silniki są w opłakanym stanie. Chciałbym jeszcze nadmienić, że te uszkodzenia wyglądają znajomo. Bez wątplenia spowodowały je planidiańskie torpedy.

Ale to nie jest jedyny problem załogi Dauntlessa. Statek najwyraźniej wrosł w ścianę żołądka, praktycznie stopiły się w jedno. Nic dziwnego, że nie byli w stanie odlecieć. Co gorsza, wykryliśmy w pobliżu stelę, która wygląda na wrogą. Nikt z nas nie potrafi wyjaśnić tego fenomenu. Widzieliśmy już mnóstwo steli, ale wszystkie zachowywały się pasywnie. Nigdy nie zagrażały badaczom, natomiast ta wydaje się zdolna do zmiany miejscowych praw fizyki. Mamy nadzieję, że unikniemy z nią kontaktu. Teraz wspinamy się na kadłub.

## WPIS 1386

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Widok wybuchającego Kosmicznego Wieloryba wrył się w moją pamięć. Ostatnie słowa kapitan Fournier wciąż pobrzmiwają mi w uszach. To była katastrofalna porażka. Majestatyczny, osobliwie piękny Dag Gadol odszedł na zawsze wraz z załogą Dauntlessa, którą cudem udało się nam namierzyć w przestrzeni kosmicznej. Zaprzepaściliśmy swoją szansę. Dlaczego Budowniczości wybrali nas na kontynuatorów ich dzieła? Czy to największy błąd w historii wszechświata?

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć wszystkie  z planszy Lądownika.
- Przenieś kartę Ulepszenia Mostka **B24** i kartę Celu **O04** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę Zdarzenia Pokładowego **S39** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.
- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3) do Bardzo Niskiego – jeśli jest już Bardzo Niskie, nic się nie dzieje.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 25 i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1387

### Prywatna rozmowa kapitan Lee

**[Kapitan Fournier]:** Jesteś pewna, że to bezpieczna linia?

**[Kapitan Lee]:** Oczywiście. Jestem w swoim biurze. Nikt nas nie podsłuchuje.

**[Kapitan Fournier]:** Świetnie. Wiesz, jak to jest z kapitanami. Zawsze musimy świecić przykładem, nigdy nie możemy okazać strachu ani wahania. Przez sześć długich lat ukrywałam swoje uczucia. Rozumiesz, o czym mówię?

**[Kapitan Lee]:** Tak, powoli zaczynam rozumieć.

**[Kapitan Fournier]:** Cieszę się, że mogę w końcu normalnie porozmawiać z kimś, na kim spoczywa podobny ciężar.

**[Kapitan Lee]:** Mów. Wyrzuć z siebie wszystko. O strachu i reszcie.

**[Kapitan Fournier]:** Strach towarzyszył mi przez cały czas. To mój jedyny prawdziwy kompan. Najpierw bałam się tych wszystkich Planidian, którzy niemal zniszczyli nasz statek i zabili wielu moich ludzi. Potem, kiedy zaczynałam mieć nadzieję, że zgubiliśmy pościg, pojawił się ten kosmiczny waleń. Napęd był zbyt słaby, żeby nas stamtąd zabrać. Mogliśmy jedynie stać i patrzeć, jak ten stwór połyka Dauntlessa.

**[Kapitan Lee]:** Ale przetrwaliście.

**[Kapitan Fournier]:** Tylko po to, żeby spędzić kolejne sześć lat w jego żołądku. I zaprzyjaźnić się nie tylko ze strachem, ale też z rozpaczą.

\*\*\* Żkanie \*\*\*

**[Kapitan Lee]:** Możesz się wypłakać, Vanesso. To bezpieczna linia.

**[Kapitan Fournier]:** Nie, nie. Chyba już zapomniałam, co znaczy płakać.

Zyskaj 1 .

## WPIS 1388

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli oba pola są zaznaczone, nic się nie dzieje.

Przejdź do Wpisu 1365.

Przejdź do Wpisu 1387.

## WPIS 1389

Jeśli żadna karta Misji nie jest odkryta, przejdź do Wpisu 1372 i rozpatrz tekst najwyższego zaznaczonego pola. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Słuchajcie wszyscy. Odłot nie wchodzi w grę. Musimy skupić się na próbach uratowania załogi i statku za wszelką cenę. Wracajcie do pracy i bez ociągania się!













## WPIS 1390

### Nagranie dr Anity Juarez

Jako ksenolożka powinnam być powściągliwa i obiektywna, ale zazwyczajnie nie potrafię. Nasz lądownik zbliża się do olbrzymiego stworzenia, które nazwaliśmy Kosmicznym Wielorybem albo Dag Gadolem, jednak nawet to nawiązanie nie oddaje jego ogromu. To stworzenie jest tak wielkie, że mogłoby połknąć mały księżyc. Nic dziwnego, że jestem pod wrażeniem. Ważniejsze jest jednak to, że sami pozwolimy temu stworzeniu się połknąć. Tak, lecimy wprost do paszczy tej bestii. Ostatecznie to jedyny sposób, by sprawdzić sygnał dochodzący z jej wnętrza – sygnał identyczny z sygnałem ratunkowym Dauntlessa.

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do Wpisu 1394. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Chmura kwasu</b>	Wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi rzuca  » Wybrany Członek Załogi rzuca 
	<b>Enzymy trawienne Dag Gadola</b>	Wybierz jedno: » <b>Wytrwaj</b> Jeśli  to 5 lub więcej, zwróć 1 losową kartę Wyposażenia do Zbrojowni. » <b>Uniknij</b> Jeśli  to 5 lub więcej, każdy Członek Załogi 2  » <b>Zaplombuj lądownik</b> Wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana lub 
	<b>Gazy trawienne</b>	Jeśli łączna wartość  i  to 9 lub więcej, nic się nie dzieje. <b>W innym wypadku</b> każdy Członek Załogi 


## WPIS 1391

### Mowa pożegnalna kapitan Fournier

Minęło sześć długich lat i wiecie lepiej niż ktokolwiek inny, jak trudno było każdego dnia walczyć z poczuciem beznadziei, osamotnienia i tęsknotą za domem. Moje serce raduje się, kiedy widzę, jak opuszczacie Dauntlessa, lecz jednocześnie krwawi, gdy spoglądam

na opustoszałe korytarze naszego statku. Dauntless był dla nas wszystkim - naszą fortecą, naszym sanktuarium, naszym domem. I na zawsze pozostanie w moim sercu.

Żegnaj, Dauntlessie. Opuszczam cię jako ostatnia. I jako ostatnia o tobie zapomnę.

- Zyskaj 1 .
- Odrzuć kartę Misji M11.
- Odrzuć kartę Misji M12.
- Odrzuć kartę P505 z planszy Planety.
- Zaznacz pole A we **Wpisie 1372** bez rozpatrywania jego tekstu i kontynuuj grę.

## WPIS 1392

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Jeśli coś jest głupie, ale działa, to nie jest głupie, prawda?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co znowu zrobiłeś?

[Członek załogi 1]: Pamięta pan ten nowy czujnik? Znowu zaczął się palić. Przekierowałem okablowanie do innego i przybiłem je do ściany, żeby...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przybiłeś? Dobra, nie chcę słyszeć reszty.

## WPIS 1393

Jeśli karta *Resetującej się Steli* jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1396**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: \*\*\* *dyszac* \*\*\* Co to było? Dosłownie odbiło nas od kadłuba!

[SI Jenny]: Pole magnetyczne odwróciło się nienaturalnie szybko.

[Członek załogi 1]: To mogła być ta stela. Chyba zaczęła wariować.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Spójrzcie, stela rzeczywiście unosi się w pobliżu. Podchodzę do niej. Musimy się spodziewać, że w każdej chwili mogą się zmienić prawa fizyki. Żal mi załogi Dauntlessa. Co oni musieli tu przeżyć?

[Członek załogi 1]: Tym bardziej powinniśmy próbować dostać się do środka, choć ta stela nas blokuje. Co możemy z nią zrobić?

Odswieź 2 .

## WPIS 1394

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Pani kapitan, jesteście w środku. Wlecieliśmy do żołądka Kosmicznego Wieloryba.

[Kapitan Lee]: Dobra robota, dowódco. Raportujcie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Widzimy sadzawki soków trawiennych, w których roi się o różnych form życia.

[Doktor Juarez]: To mogą być obleńce albo tasiemiec. Zapewne pasożyty.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dziękujemy, pani doktor. Nasze czujniki wykrywają sygnał poruszającej się tutaj steli...

[Członek załogi 1]: Dowódco, tam! Widzi pan te fioletowe wyładowania na dziesiątej? Wyglądają jak uszkodzona stela.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, widzieliśmy już wcześniej podobne rzeczy. Musimy się przygotować na wszelkie kosmiczne zakłócenia... Och. Jest i on.

[Kapitan Lee]: Co konkretnie, dowódco? Jaki on?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie uwierzy pani. Ziemski statek kosmiczny utknął w ścianie żołądka. Okręt Dauntless, uszkodzony, ale w jednym kawałku. Boże, znaleźliśmy go.

- Otwórz *Planetopedię* na stronach **22–23** (Dag Gadol).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Strażnik Potomstwa* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę *Strażnika Potomstwa* w Sektorze **2**.
- Otwórz *Księgę Statku* na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 1395

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Kapitan Fournier, potrzebujemy pomocy! Jeden z członków mojej załogi doznał poważnych oparzeń podczas wyłączenia przegrzanego silnika. Zapobiegł potężnej eksplozji! Czy wasze ambulatorium zdoła go przyjąć?

## WPIS 1396

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Pani kapitan? Słyszysz mnie pani?

[Kapitan Lee]: Tak, dowódco! Gdzie jesteście? Jaki jest wasz status?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jesteśmy we wnętrzu Dauntlessa.

[Kapitan Lee]: Niebywałe! Dobra robota!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Otrzymaliśmy wyjątkowo ciepłe przywitania i wiem już mniej więcej, co się przydarzyło Dauntlessowi.

[Kapitan Lee]: Proszę o skrót, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ich system komputerowy został zhakowany przez Planidian, którzy w rezultacie zmusili Dauntlessa do zaatakowania Wayfarera, a następnie skierowali statek w stronę Matrycy. Na szczęście inżynierowie na pokładzie Dauntlessa usunęli wirusy i odzyskali kontrolę nad statkiem, zanim ten dotarł do Matrycy. Niemniej został on przechwycony przez planidiańską flotę i poważnie uszkodzony. Udało mu się uciec z obławy i ukryć w mgławicy, w której natrafił na Kosmicznego Wieloryba. Ku wielkiemu zaskoczeniu załogi bestia połknęła statek.

[Kapitan Lee]: Czy wciąż nadaje się do lotu?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dauntless? Nie, pani kapitan. Statek utknął w ścianie żołądka, natomiast poważnie uszkodzone silniki wysiadły podczas próby ucieczki. Załoga Dauntlessa nie ma ich jak naprawić.

[Kapitan Lee]: Nie mogli się ewakuować?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie, pani kapitan. Każdego, kto opuścił statek, natychmiast opadał rój pasożytów żołądkowych. Poza tym wrogie ostrzały zniszczyły ich dok ewakuacyjny na bakburcie, sterburtę blokuje natomiast ściana żołądka. Ich sytuację pogorszyła dodatkowo uszkodzona stela we wnętrzu żołądka, która w chaotyczny sposób zmieniała lokalnie prawa fizyki. Jej wybuchy energii zmusiły załogę do wyłączenia wszystkich systemów elektronicznych, z wyjątkiem tych koniecznych, jak chociażby nadajnik alarmowy krótkiego zasięgu. Tym samym utknęli tutaj na sześć długich lat.

[Kapitan Lee]: Dobry Boże.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uruchamiamy na nowo system łączności. Kapitan Fournier chce z panią rozmawiać.

- Odrzuć kartę Misji M10.
- Przenieś kartę *Ocalałego V07* z sekcji *Ocalali* do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 1374**.

## WPIS 1397

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czy silniki to wytrzymają?

[Członek załogi 1]: Nie mam pojęcia, dowódco. Część z nich została poważnie uszkodzona, kiedy Dauntless próbował się uwolnić. Załataliśmy je. Diagnostyka mówi, że powinno być dobrze. Miejmy nadzieję, że komputer się nie myli.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jest tylko jeden sposób, żeby się przekonać.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i kontynuuj grę.

<input type="checkbox"/>	A
<input type="checkbox"/>	B
<input type="checkbox"/>	C

## WPIS 1398


Sprawdź pola we **Wpisie 1397**. Jeśli któreś z pól jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1358**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Bardzo mnie cieszy, kiedy przez szybę mostka widzę Dauntlessa, który przemierza przestrzeń kosmiczną wraz z nami. Cóż za gracia i elegancja. Jeszcze bardziej cieszy mnie myśl o odważnej i zaprawionej w bojach załodze, którą udało się uwolnić z uwięzienia w łańcuchach dramatycznych okolicznościach. Vanguard zyskał godnego zaufania kompana, a część naszej misji została wykonana.

Skłamałabym jednak, gdybym twierdziła, że misja zakończyła się pełnym sukcesem. Uwolnienie Dauntlessa było wyrokiem śmierci dla Dag Gadola, unikalnego kosmicznego stworzenia.


Mam świadomość, że zrobiliśmy to dla większego dobra. Mimo to w moim sercu została zadra, która zapewne nigdy nie zniknie.

- Zyskaj 1 .
- Zaznacz pole we **Wpisie 1565**.
- Przenieś kartę Ulepszenia Mostka **B24** i kartę Celu **O04** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę Zdarzenia Pokładowego **S39** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.
- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**) do Bardzo Niskiego – jeśli jest już Bardzo Niskie, nic się nie dzieje.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1399

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dobrze, chwila wytchnienia od tych paskudnych pasożytów. Wszyscy na zewnątrz! Wracamy do łatania dziur w poszyciu!



Zyskaj 1 . Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P000**.




## WPIS 1405

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajdujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następných Testów.

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

 **PRZEDRZYJ SIĘ PRZEZ DŻUNGŁĘ**

 = 

	Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i umieść je w kopercie „Oczekujących...”.
	Przejdź do <b>Wpisu 1422</b> .
	Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we <b>Wpisie 1447</b> . Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do <b>Wpisu 1422</b> .

## WPIS 1406

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Poruczniku, przygotujcie się na nasze przybycie! Szybko! Mamy ранego członka załogi! Uruchomiliśmy procedurę awaryjną, żeby opuścić planetę! Przygotujcie zespół ratunkowy!

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L5**.

- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1407

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czy wiemy mniej więcej, gdzie wylądował Starchild?

[Członek załogi 1]: Nie, dowódco. Są gdzieś po drugiej stronie zigguratu, a ta konstrukcja jest olbrzymia. To przynajmniej dwugodzinna podróż.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mam nadzieję, że nic im się nie stało, bo...

[Członek załogi 2]: O wilku mowa, mamy przychodzącą transmisję! To Starchild.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dajcie go na głośnik.

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Tu Grupa Wypadowa Starchilda. Tak, słyszymy was.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Eee... Słucham?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Odpowiadamy na waszą wiadomość. Tak, słyszymy was. I tak, wszystko gra.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Grupa Wypadowa Starchilda, wysłaliśmy wam wiadomość dziesięć minut temu. Skąd to opóźnienie?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Uważajcie na siebie, Vanguard. Bez odbioru.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Eee... Czy ktoś mógłby mi to wytłumaczyć?

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Jeśli pole **C** we **Wpisie 1566** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1432**. W przeciwnym wypadku wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w stronę zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1414**.
- » **Odszukajcie Grupę Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1413**.

## WPIS 1408

Jeśli pole we **Wpisie 1551** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1436**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Cholera, zakłócenia. Nasz sygnał nie przechodzi. Co jest na drodze? Emiter? A może Starchild? Skupcie się wszyscy. Musimy to dokończyć.




Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej nadaje się do nawiązania kontaktu ze Starchildem. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 1420**.

## WPIS 1409

Usuń z gry kartę Lądowania **L5**.

Jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **11** w kopercie „Oczekujących...”, umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku.

Policz zaznaczone pola we **Wpisie 1439**:

- **8 pól lub więcej:** Zyskaj 11 . Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują. Przejdź do **Wpisu 1410**.
- **5–7 pól:** Zyskaj 7 . Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują. Przejdź do **Wpisu 1410**.
- **3–4 pola:** Zyskaj 5 . Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji Planetarnej, Awansują. Przejdź do **Wpisu 1440**.
- **2 pola lub mniej:** Przejdź do **Wpisu 1440**.

## WPIS 1410

### Podsumowanie z ostatecznego raportu dowódcy Grupy Wypadowej

Pani Kapitan,

potwierdzam, że misja dobiegła końca.

Wszystkie szczegóły zawarłem w dołączonym raporcie, ale pozwolę sobie podkreślić, że ten księżyc może być zagrożeniem dla ras podróżujących po kosmosie i należy oznaczyć go na czerwono na wszystkich mapach gwiazdnych. Jeśli czas pozwoli, powinniśmy przedyskutować metody zniszczenia tego zagrożenia.

Poza tym jestem świadomy pogłosek dotyczących niskiej wydajności Grupy Wypadowej Starchilda. Informuję, że mimo naszych starań kontakt z naszymi koleżankami ze Starchilda był ograniczony i dość niepokojący. Ich zaangażowanie w misję było znikome, a zachowanie – zastanawiające. Sugeruję rozpoczęcie śledztwa w porozumieniu z dowództwem Starchilda.

Zaznacz poniższe pole:

Podejrzenia dotyczące Starchilda.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1411

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Tu Grupa Wypadowa z Vanguarda. Starchild, słyszycie nas?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jakaś odpowiedź?

[Członek załogi 2]: Na razie nic. Grupo Wypadowa Starchilda, czy nas słyszycie? Jesteście tam? Starchild? Tu drużyna Vanguarda! Starchild, jesteście tam w ogóle?

[Członek załogi 1]: Powinniśmy się zacząć martwić?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mam nadzieję, że to tylko tymczasowe problemy techniczne. Teraz chodźmy.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierijnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w stronę zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1433**.
- » **Odszukajcie Grupę Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1407**.

## WPIS 1412

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zbierajcie sprzęt, ludzie. Musimy oczyścić fragment dżungli, żeby lądownik mógł tu wylądować. Broń w pogotowiu. Nigdy nie wiadomo, co może na nas wyskoczyć.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z oczyszczeniem strefy lądowania. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 1441**.

## WPIS 1413

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dobra, musimy przedrzeć się przez dżunglę, żeby znaleźć lądownik Starchilda. Lepiej się przygotujcie. To nie będzie łatwe.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z poprowadzeniem ekspedycji przez dżunglę. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 1405**.

## WPIS 1414

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Poruczniku, oczyszciliśmy dżunglę i dotarliśmy do stóp zigguratu.

[Porucznik Banini]: Jakaś aktywność?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie, skanery milczą. Ale zauważyliśmy porzucony prom kosmiczny, częściowo porośnięty przez roślinność. Wygląda jak jeden z najstarszych pojazdów Idemian. Są też pozostałości jakiegoś skafandra kosmicznego, zapewne też idemiańskiego.

[Porucznik Banini]: Idemiańskiego... Innymi słowy, musiało tu wylądować wiele statków. Dlaczego tu zostały? Dlaczego nie wróciły?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tego musimy się dowiedzieć, poruczniku. Ruszamy dalej.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1408**.
- » **Odpowiedzcie na sygnał ratunkowy** (tylko jeśli pole we **Wpisie 1415** jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 1445**.
- » **Przeszukajcie obszar** – przejdź do **Wpisu 1425**.
- » **Wejdźcie do zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1428**.

## WPIS 1415

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* *Ostry dźwięk w tle, okrzyki bólu* \*\*\*

[Porucznik Banini]: Grupa Wypadowa, jaki jest wasz status?

[Członek załogi 2]: Cholera jasna, co to było?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wszyscy cali?


[Członek załogi 1]: Tak jakby. Tylko w uszach mi dzwoni.

[Członek załogi 2]: Mnie też, ale poza tym wszystko gra. Chyba.

[Porucznik Banini]: Grupa Wypadowa, słyszycie mnie?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Tak, poruczniku, słyszemy... Próbowaliśmy odpowiedzieć na sygnał ratunkowy, ale nagle zamienił się w nieprzyjemny, ostry dźwięk. Jak jakiś atak soniczny. Wszystko gra, poruczniku, po prostu jesteśmy nieco skołowani. Ruszamy dalej.

Zaznacz i rozpatrz poniższe pole:

Każdy Członek Załogi rzuca .

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w stronę zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1414**.
- » **Ostrzeżcie Grupę Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1416**.

## WPIS 1416

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Co teraz, dowódco?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Sporo się tu dzieje, powinniśmy ostrzec Starchilda.

[Członek załogi 1]: To może się zemścić. Wygląda na to, że używanie radia jest ryzykowne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To prawda. Dlatego musi to być krótki sygnał na rzadko używanej częstotliwości. Wiecie, jednej z tych, których flota używa w sytuacjach awaryjnych. A wiadomość powinna być wysłana przez kogoś, kto najlepiej się zna na takich rzeczach. Kto to powinien być?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z wysłaniem sygnału. W przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 1423**.

## WPIS 1417

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Poruczniku Banini, słyszysz nas pan?

[Porucznik Banini]: Tutaj Banini. Słuchajcie, dławca lądownik Starchilda odlatuje?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Też chciałbym to wiedzieć! Otrzymaliśmy od nich kilka niepokojących wiadomości, więc postanowiliśmy się z nimi skonfrontować, ale jak tylko się zbliżyliśmy, aktywowały jakiegoś rodzaju pole siłowe, uciekły do lądownika i opuściły planetę. Tak po prostu! Potrafcie nam to wyjaśnić?

[Porucznik Banini]: Na razie nie. Wydaje się to niepokojące, delikatnie mówiąc. Czekać, Grupa Wypadowa. Na waszym miejscu wezwałbym lądownik. Warto będzie go mieć pod ręką.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobry pomysł, poruczniku. Nasz jest większy niż ten Starchilda, więc musimy wykarczować trochę tej dżungli.



Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Następnie przejdź do **Wpisu 1412**.

## WPIS 1418

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Grupo Wypadowa Starchilda, słyszyście nas? Tu Grupa Wypadowa Vanguarda, odbiór. Słyszyście nas?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: \*\*\* dwa głosy jednocześnie, męski i żeński \*\*\* Tu Grupa Wypadowa Starchilda. Tak, słyszymy was.

[Członek załogi 1]: \*\*\* zaskoczony \*\*\* Eee... Hmm... To jakiś żart?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: \*\*\* wciąż jednocześnie \*\*\* Nie, to nie żart. Jaki jest wasz status?

[Członek załogi 2]: Ziggurat jest w środku pusty i... Rany, o co chodzi z tymi głosami? Co z wami?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Nic. Bez odbioru.

[Członek załogi 1]: Dowódco, zerwali łączność. Słyszał pan to?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, słyszałem.

[Członek załogi 1]: Dziwne, prawda?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dziwniejsze, niż myślisz. Ich Grupa Wypadowa składa się z samych kobiet.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Przebijcie się przez dżunglę do lądownika Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1413**.
- » **Wezwijcie lądownik, by opuścić Kryształ** – przejdź do **Wpisu 1412**.

## WPIS 1419

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nienawidzę tej dżungli. To mniej niż dwa kliki od zigguratu, ale...

[Członek załogi 1]: Pan spojrz, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Szlag. Teraz cicho. Rozproszyć się. Oczy otwarte. Broń w pogotowiu.

[Porucznik Banini]: Grupo Wypadowa, jaki jest wasz status?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zbliżyliśmy się do niewielkiego statku kosmicznego na pobliskiej polanie. Nie należy do nas. Może być aerugoński. Na pewno jest bardzo stary. Żadnych oznak życia.

[Porucznik Banini]: Aerugoński? To ciekawe. Mamy roboczą teorię, że część załogi Wayfarera rozbiła się w tej okolicy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zgadza się, poruczniku. Tu dzieje się coś więcej.







[Członek załogi 1]: Dowódco, chce pan to zobaczyć.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Idę. Do diabła, poruczniku, obok statku znaleźliśmy poturbowane ciało. Mogło należeć do pilota.

[Członek załogi 1]: Zwłoki leżą na brzuchu, a plecy są rozszarpane. Jakby ten biedak uciekał, a coś na niego wskoczyło od tyłu.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Na pewno wydarzyło się tu coś paskudnego.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Odpowiedzcie na sygnał ratunkowy, używając tej samej częstotliwości** – każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1415**.
- » **Ostrzeżcie Grupę Wypadową Starchilda** – każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1416**.
- » **Wejdźcie do statku** – każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1442**.

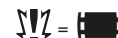
**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.









## WPIS 1420

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajmujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następnych Testów.

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

### SKONTAKTUJ SIĘ ZE STARCHILDEM



   	Każdy Członek Załogi dobiera 2 karty Sekcji.
   	Przejdź do <b>Wpisu 1436</b> .
	Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we <b>Wpisie 1447</b> . Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do <b>Wpisu 1436</b> .

## WPIS 1421

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dżungla jest gęstsza, niż myślałem. Robimy, co możemy, żeby za bardzo nie hałasować, jako że nie sposób stwierdzić, czyją uwagę możemy zwrócić. Bądźcie wszyscy ostrożni!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z poprowadzeniem ekspedycji przez dżunglę. W przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 1427**.

## WPIS 1422

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Zbliżyliśmy się do celu?

[Członek załogi 2]: Tak, już prawie jesteśmy na miejscu. Wkrótce powinniśmy zobaczyć lądownik.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wciąż mogą go zasłaniać drzewa, ale... O, spójrzcie. To załoga Starchilda!






[Członek załogi 1]: Bez wątpienia, ale... Co się im stało?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Poruczniku, słyszy nas pan?

[Porucznik Banini]: Słyszę was głośno i wyraźnie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jesteśmy blisko lądownika Starchilda i widzimy ich załogę. Stoją bez ruchu, wpatrując się w pustkę, jakby... sam nie wiem. Jakby ich zaczarowało?

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Nawiążcie kontakt radiowy z Grupą Wypadową Starchilda** – każdy Członek Załogi wybiera: 2  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1431**.
- » **Podejdźcie bliżej Grupy Wypadowej Starchilda** – każdy Członek Załogi wybiera:   lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1417**.

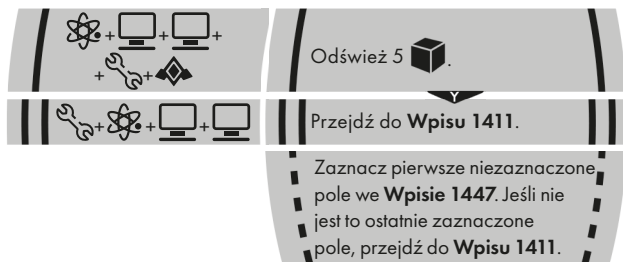
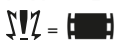
**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** zostaną są, rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1423

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajmujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się

do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następujących Testów.

## OSTRZEŻ GRUPĘ WYPADOWĄ STARCHILDA



## WPIS 1424

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Rozejrzyjmy się.

[Członek załogi 1]: Ziemia jest tu miejscami wypalona.

[Członek załogi 2]: Tam dalej również. I tam.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak działa idemiańska broń. Pilot wylądował, wyszedł na zewnątrz i został zaatakowany z wielu stron, więc odpowiedział ogniem.

[Członek załogi 2]: Tak, a potem go odcięto. To musiało być niezła walka.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Miejscowe drapieżniki wydają się dobrze zorganizowane. Ciekawe, czy to ich łowiecki instynkt, czy ktoś nimi kieruje.

[Członek załogi 1]: Jeśli ktoś albo coś nimi kieruje, może mieć związek z zigguratem, bo to jedyny przejaw istnienia inteligentnych form życia na tej planecie.

[Członek załogi 2]: Hej, mam inny pomysł. Ten statek jest idemiański. Może wylądował tu ze względu na inny sygnał ratunkowy? Może wysłamy jakąś wiadomość radiową po idemiańsku?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » Wejdźcie do zigguratu – przejdź do Wpisu 1428.
- » Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda – przejdź do Wpisu 1408.
- » Przeszukajcie statek – przejdź do Wpisu 1438.
- » Odpowiedzcie po idemiańsku na sygnał ratunkowy (tylko jeśli pole we Wpisie 1415 jest zaznaczone) – przejdź do Wpisu 1444.

## WPIS 1425

### Nagrania na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Przeczemy tę okolicę. Wiem, że to bardzo trudny teren, więc patrzcie wszyscy pod nogi. I starajcie się być cicho.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej nadaje się do przeszukania okolicy. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do Wpisu 1450.

## WPIS 1426

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ziggurat jest w środku pusty. Kto miałby zbudować takie coś, żeby potem tego nie używać?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I po co?

[Członek załogi 2]: A co, jeśli budowla wcale nie jest nieużywana?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co masz na myśli?

[Członek załogi 2]: Moje czujniki wariują. Nie widzimy tego, ale tu się wiele dzieje.

[Członek załogi 1]: Mam podobne odczyty. Wnętrze zigguratu wypełnia silna energia. Może powinniśmy to sprawdzić, dowódco? A może czas się znów skontaktować ze Starchildem?

Jeśli w tej Misji biorą udział 2 Sekcje, Członkowie Załogi dobierają łącznie 5 kart Sekcji. Jeśli w Misji biorą udział 3 lub 4 Sekcje, Członkowie Załogi dobierają łącznie 4 karty Sekcji.

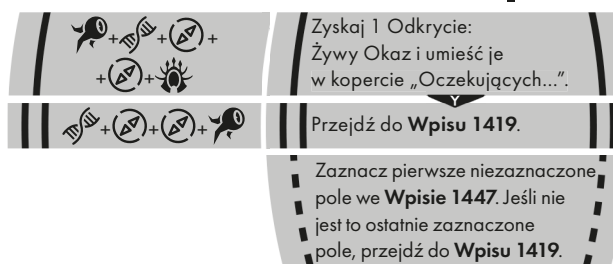
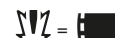
Następnie wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda – przejdź do Wpisu 1418.
- » Zbadajcie sygnał – przejdź do Wpisu 1434.

## WPIS 1427

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajdujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następujących Testów.

## PRZEDRZYJ SIĘ PRZEZ DŻUNGLE



## WPIS 1428

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Wejście do zigguratu blokują różnej wielkości kamienie. Załogo, przygotujcie się. Musimy odrzucić je na bok. Chwytajcie za sprzęt.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z odblokowaniem przejścia. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do Wpisu 1448.

## WPIS 1429



### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Nie ma już wątpliwości, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie. Za każdym razem, gdy odpowiadamy na ich sygnał ratunkowy, aktywujemy dźwięk, który paraliżuje nas i przyzywa te stworzenia.

[Członek załogi 2]: Aż trudno w to uwierzyć.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Widzieliśmy już gorsze rzeczy. Od teraz musimy ostrożnie analizować każde posunięcie. I sprawdźmy ten ziggurat. Może mieć związek z tymi drapieżnikami.

Jeśli w tej Misji biorą udział 2 Sekcje, Członkowie Załogi Odświeżają łącznie 5 . Jeśli w Misji biorą udział 3 lub 4 Sekcje, Członkowie Załogi Odświeżają łącznie 4 .

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » Wejdźcie do zigguratu – przejdź do Wpisu 1428.
- » Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda – przejdź do Wpisu 1418.

## WPIS 1430

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Poruczniku Banini, wylądowaliśmy z powodzeniem. Otacza nas gęsty, wilgotny las.

[Członek załogi 1]: Pan spojrz, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ach, tak. Jest i ten majestatyczny szary ziggurat, który widzieliśmy z niskiej orbity. Wyraźnie góruje nad lasem. Na razie nie zauważyliśmy żadnej aktywności inteligentnych istot.

[Porucznik Banini]: Nie? A co z lądownikiem Starchilda?





[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nigdzie go nie widzimy.

[Członek załogi 2]: Widzę go na radarze. Wylądował po drugiej stronie zigguratu.

[Porucznik Banini]: Intrygujące. Obie załogi miały wylądować w tych samych współrzędnych. Słuchajcie, niewątpliwie mamy kłopoty z komunikacją ze Starchildem i nie wiem, co to oznacza. Możliwe, że ukrywają przed nami jakieś problemy i zwyczajnie potrzebują naszej pomocy. Jeśli zdołacie, nawiążcie z nimi kontakt.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zrozumiano, poruczniku. Wysiadajmy i ruszajmy. Możemy spróbować dotrzeć do zigguratu lub odpowiedzieć na sygnał ratunkowy.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Przebijcie się przez dżunglę do zigguratu** – każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1421**.
- » **Odpowiedzcie na sygnał ratunkowy, używając tej samej częstotliwości** – każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1415**.

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1431

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Grupa Wypadowa Starchilda, tu Vanguard. Jesteśmy niedaleko. Słyszycie nas?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: **\*\*\* przeciągając słowa do granic możliwości \*\*\*** Tak, słyszymy.

[Członek załogi 1]: Starchild, jaki jest wasz status? Otrzymaliśmy kilka niezrozumiałych, a nawet niepokojących wiadomości i...

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Wszystko pod kontrolą.

[Członek załogi 1]: Wszystko? Wasze działania nie są normalne i...

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Bez odbioru.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zbliżcie się do Grupy Wypadowej Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1417**.
- » **Wezwijcie lądownik, by opuścić Kryształ** – przejdź do **Wpisu 1412**.

## WPIS 1432

### Nagrania Grupy Wypadowej



[Członek załogi 1]: To było dziwne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I na dodatek przywołuje niepokojące wspomnienia.

[Członek załogi 2]: Jakie wspomnienia, dowódcu?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wyraźnie pamiętam nagranie z przejścia Kropli. Kiedy SI nie radziła sobie z odpieraniem ataku hakerskiego, miała problem z komunikacją. Teraz ci ludzie brzmią podobnie. To nie zwiastuje niczego dobrego.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**.

Jeśli w tej Misji biorą udział 2 Sekcje, Członkowie Załogi Odświeżają łącznie 4 . Jeśli w Misji biorą udział 3 lub 4 Sekcje, Członkowie Załogi Odświeżają łącznie 3 .

Następnie wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w stronę zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1414**.
- » **Odszukajcie Grupę Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1413**.

## WPIS 1433

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czy wiemy mniej więcej, gdzie wylądował Starchild?

[Członek załogi 1]: Nie, dowódcu. Są gdzieś po drugiej stronie zigguratu, ale ta konstrukcja jest olbrzymia. To przynajmniej dwugodzinna podróż.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mam nadzieję, że nic się nie stało, bo...

[Członek załogi 2]: O wilku mowa, mamy przychodzącą transmisję! To Starchild.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dajcie go na głośnik.

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Tu Grupa Wypadowa Starchilda. Tak, słyszymy was.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Eee... Słucham?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Odpowiadamy na waszą wiadomość. Tak, słyszymy was. I tak, wszystko gra.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Grupa Wypadowa Starchilda, wysłaliśmy wam wiadomość dziesięć minut temu. Skąd to opóźnienie?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Uważajcie na siebie, Vanguard. Bez odbioru.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Eee... Czy ktoś mógłby mi to wytłumaczyć?

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w stronę zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1414**.
- » **Odszukajcie Grupę Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1413**.

## WPIS 1434

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: To miejsce ma dziwną akustykę. Każdy dźwięk rezonuje tysiącem ech. Równie dobrze to mogłaby być pusta hala koncertowa. Sprawdź wszystkie częstotliwości radiowe...

**\*\*\* Sygnał ratunkowy z początku misji, po którym następuje inny, równie zniekształcony komunikat w obcym języku \*\*\***

[Członek załogi 2]: Słyszycie to? Ziggurat właśnie to emituje. Jest źródłem kilku sygnałów.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czym więc w zasadzie jest ten ziggurat? Leżem jakiegoś bezcielesnego stworzenia? Na wpół świadomym emitującym sygnały? Inteligencją radiową, która manipuluje tymi stworzeniami na zewnątrz? Myślę, że nie dowiemy się tego, dopóki nie przeprowadzimy dalszych badań, ale możemy założyć, że jest w stanie replikować wiele różnych rodzajów sygnałów ratunkowych i przyciągać tu kosmicznych wędrowców, którzy służą jako pożywienie dla drapieżników. Ma to sens?

[Członek załogi 2]: To robocza teoria, ale dla bezpieczeństwa możemy się jej trzymać.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zatem tajemnica już niemal się rozwiązała. Teraz zastanówmy się, jak umieścić znak ostrzegawczy gdzieś na orbicie.

**\*\*\* Śmiech \*\*\***

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

Każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut . Następnie przenieś Unikalne Odkrycie 11 z Odkryć do koperty „Oczekujących...”.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):





- » **Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1418**.
- » **Wróćcie do lądownika** – przejdź do **Wpisu 1412**.

## WPIS 1435

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Porucznik Banini]: Grupa Wypadowa, oto wasze rozkazy. Możecie wrócić do lądownika i opuścić tę planetę albo kontynuować śledztwo. Wybór należy do was.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wejdźcie do zigguratu** (tylko jeśli pole we **Wpisie 1434** NIE jest zaznaczone) – każdy Członek Załogi wybiera: 3  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1437**.
- » **Opuśćcie planetę** – każdy Członek Załogi wybiera: 2  lub rzut . Następnie przejdź do **Wpisu 1409**.

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**.

Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

## WPIS 1436

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Grupo Wypadowa Starchilda, słyszycie nas? Starchild, tu Grupa Wypadowa Vanguarda! Czy nas słyszycie? Dowódco, albo nas nie słyszą, albo...

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Tu Grupa Wypadowa Starchilda. Słyszemy was.

[Członek załogi 1]: Świetnie, mieliśmy problem, żeby się z wami skontaktować. Jaki jest wasz status?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Tak.

[Członek załogi 1]: Uch... Starchild, możecie powtórzyć?

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Tak, wszystko gra.

[Członek załogi 1]: Aha... Okej. Jesteśmy po południowej stronie zigguratu. Odkryliśmy tu stary idemiański prom. Pilot nie żyje. Planetę zamieszkują drapieźniki, prawdopodobnie inteligentne, więc musi...

[Grupa Wypadowa Starchilda]: Tak. Bez odbioru.

[Członek załogi 1]: Starchild? Dowódco, zerwali łączność! Co jest z nimi nie tak?

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » Wejdźcie do zigguratu – przejdź do **Wpisu 1428**.
- » Wdrapcie się na szczyt zigguratu – przejdź do **Wpisu 1443**.

## WPIS 1437

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ziggurat jest w środku pusty. Nic poza ogromną przestrzenią z kamiennymi płytami oznaczonymi jednym symbolem. Kto miałby zbudować takie coś, żeby potem tego nie używać?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I po co?

\*\*\* *Odgłos kroków, cichy szum wiatru* \*\*\*

[Członek załogi 1]: Chciałbym to wiedzieć. Spójrzcie tylko na ten widok. Ta majestatyczna budowla musiała... Chodźcie i zobaczcie!

\*\*\* *Kolejne kroki* \*\*\*

[Członek załogi 2]: O co chodzi?

[Członek załogi 1]: Tam. Widzicie? Blisko drzew z fioletowymi liśćmi.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Stworzenia. Na czterech kończynach. Silne i szybkie, pewnie stadne.

[Członek załogi 2]: Patrzą na nas. Może wężą. Jest ich coraz więcej.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zejdźmy im z pola widzenia.

\*\*\* *Kroki* \*\*\*

[Członek załogi 1]: Powiedział pan „zwierzęta stadne”, dowódco, ale musimy przynajmniej zakładać, że są częściowo świadome, a ten ziggurat jest w jakiś sposób dla nich istotny.

[Członek załogi 2]: Być może je wzywa.

[Członek załogi 1]: Wzywa? Zobaczymy, co mówią czujniki. Uch, mój szaleje. Najwyraźniej wnętrze tego zigguratu wypełnia silna energia. Dowódco, mogę przeprowadzić mały eksperyment?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Bardzo proszę.

[Członek załogi 2]: Sprawdźmy zatem wszystkie częstotliwości radiowe...

\*\*\* *Sygnal ratunkowy z początku misji, po którym następuje inny, również zniekształcony komunikat w obcym języku* \*\*\*

[Członek załogi 2]: Słyszycie to? Właśnie to emituje ziggurat. Jest źródłem kilku sygnałów.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czym więc w zasadzie jest ten ziggurat? Leżem jakiegoś bezcielesnego stworzenia? Na wpół świadomym emitującym sygnały? Inteligencją radiową, która manipuluje tymi stworzeniami na zewnątrz? Myślę, że nie dowiemy się tego, dopóki nie przeprowadzimy dalszych badań, ale możemy założyć, że replikuje wiele różnych rodzajów sygnałów ratunkowych i przyciąga tu

kosmicznych wędrowców, służących jako pożywienie dla drapieźników, które przegoniliśmy. Ma to sens?

[Członek załogi 2]: To robocza teoria, ale dla bezpieczeństwa możemy się jej trzymać.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zatem tajemnica już niemal się rozwiązała. Teraz zastanówmy się, jak umieścić znak ostrzegawczy gdzieś na orbicie.

\*\*\* *Śmiech* \*\*\*

[Członek załogi 1]: W międzyczasie zamierzam zabrać jedną z tych płyt. Jeśli nasza teoria jest prawdziwa, ten symbol oznacza „ja” lub „mnie”.





Każdy Członek Załogi wybiera:  lub rzut .

Przenieś Unikalne Odkrycie 11 z Odkryć do koperty „Oczekujących...”. Następnie przejdź do **Wpisu 1409**.

## WPIS 1438

### Oficjalny raport dowódcy Grupy Wypadowej

Dałem rozkaz przeszukania idemiańskiego statku kosmicznego, co – przynajmniej – okazało się błędem. Powinniśmy byli najpierw przeskanować wrak. Systemy wczesnego ostrzegania uruchomiły się, gdy tylko weszliśmy na pokład, i dopiero wtedy zorientowaliśmy się, że jest tam z nami wroga, szybko poruszająca się forma życia. Otworzyliśmy ogień, ale stworzenie przebiło się przez nasz ostrzał.

Jeśli w tej Misji biorą udział 2 Sekcje, każdy Członek Załogi rzuca  lub . Jeśli w Misji biorą udział 3 lub 4 Sekcje, każdy Członek Załogi rzuca  + .

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » Wejdźcie do zigguratu – przejdź do **Wpisu 1428**.
- » Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda – przejdź do **Wpisu 1408**.
- » Odpowiedzcie po idemiańsku na sygnał ratunkowy (tylko jeśli pole we **Wpisie 1415** jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 1444**.

## WPIS 1439

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dobra, słuchajcie. Mamy kolejną wskazówkę dotyczącą Starchilda i jego załogi.



## WPIS 1440

### Podsumowanie z ostatecznego raportu dowódcy Grupy Wypadowej

Pani Kapitan,

potwierdzam, że misja dobiegła końca.

Wszystkie szczegóły zawarłem w dołączonym raporcie, ale pozwolę sobie podkreślić, że ten księżyc może być zagrożeniem dla ras podróżujących po kosmosie i należy oznaczyć go na czerwono na wszystkich mapach gwiazdnych. Jeśli czas pozwoli, powinniśmy przedyskutować metody zniszczenia tego zagrożenia.

Poza tym jestem świadomy pogłosów dotyczących nikłej wydajności Grupy Wypadowej Starchilda. Przynajmniej, że kontakt z członkiniami ich załogi był rzeczywistością utrudniony, a ich nastawienie względem nas było wyjątkowo pasywne. Sugeruję jednak powrót na miejsce, gdy tylko uporamy się z bardziej palącymi kwestiami.

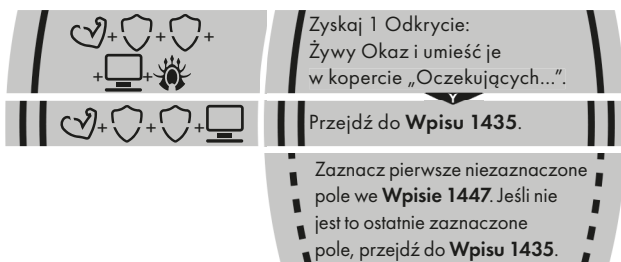
Otwórz Księgę Statku na stronie 25 i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1441

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajmujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następnego Testu.

**Ważne:** Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

## ZABEZPIECZ TEREN I WEZWIJ LĄDOWNIK



Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i umieść je w kopercie „Oczekujących...”.


Przejdź do **Wpisu 1435**.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do **Wpisu 1435**.

## WPIS 1442

### Oficjalny raport dowódcy Grupy Wypadowej

Weszliśmy do porzuconego statku kosmicznego, by go przeszukać, i wtedy to się stało. Najpierw usłyszeliśmy stłumione warczenie. Ledwo spojrzeliśmy w kierunku, z którego dobiegał hałas, a warczenie przerodziło się w przenikliwy pisk, dziwnie podobny do ataku sonicznego. Potem stwór rzucił się na nas. Był zbyt szybki, żeby mu się przyjrzeć. Zarejestrowaliśmy jedynie, że była to bezgłowa, czteronożna istota z wielką paszczą umieszczoną gdzieś na pierśsi. Cudem uszliśmy z życiem.

Każdy Członek Załogi .

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierijnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Odpowiedzcie na sygnał ratunkowy, używając tej samej częstotliwości** – przejdź do **Wpisu 1415**.
- » **Ostrzeżcie Grupę Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1416**.

## WPIS 1443

Jeśli pole **D** we **Wpisie 1566** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1446**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To była długa wspinaczka, ale co za widok.

[Członek załogi 2]: Spójrzcie! Czy to...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, to lądownik Starchilda.

[Członek załogi 2]: Nie wygląda podejrzanie ani nic. Może przesadziliśmy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Być może. Dobra, jest to jakaś ulga. Choćmy na dół.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wejdźcie do zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1428**.
- » **Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1431**.
- » **Zbliżcie się do Grupy Wypadowej Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1417**.

## WPIS 1444

Przejdź do **Wpisu 1445**.

## WPIS 1445

### Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Ostry dźwięk w tle \*\*\***

[Członek załogi 1]: Znowu ten dźwięk! Moje uszy!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Niedługo przejdzie.

[Członek załogi 1]: Rzeczywiście. Co za ulga.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czy ktoś wie, z czym mamy do czynienia?





[Członek załogi 2]: Cokolwiek to jest, pojawia się za każdym razem, gdy odpowiadamy na ich sygnał ratunkowy.

[Członek załogi 1]: I chwilę zajmuje nam pozbieranie się. Zupełnie jakby ktoś lub coś próbowało nas załatwić.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To może być pułapka.

[Członek załogi 1]: **\*\*\* z niepokojem \*\*\*** Jeśli tak, to zadziałała. Czujniki pokazują, że coś się do nas szybko zbliża!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Pozycje obronne!

Jeśli w tej Misji biorą udział 2 Sekcje, każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli w Misji biorą udział 3 lub 4 Sekcje, każdy Członek Załogi rzuca  lub , by rzucić .

Przejdź do **Wpisu 1429**.

## WPIS 1446

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To była długa wspinaczka, ale co za widok.

[Członek załogi 2]: Spójrzcie! Czy to...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, to lądownik Starchilda.

[Członek załogi 2]: Ledwo go widać pośród drzew. Można by odnieść wrażenie, że się ukrywają.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Może mają jakiś powód.

[Członek załogi 1]: Skąd ta myśl, dowódco?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mogę się mylić, ale... Widzicie to połyskujące coś na ich sterburcie?

[Członek załogi 2]: Tak, rzeczywiście. Może to część ich powłoki albo coś? Starchild jest trzy razy bardziej zaawansowany niż Vanguard.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, to możliwe, ale to mi przypomina tę pikselową, fraktalną narośl, którą widzieliśmy w Kropli. Dziwne. I niepokojące.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1439**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wejdźcie do zigguratu** – przejdź do **Wpisu 1428**.
- » **Skontaktujcie się z Grupą Wypadową Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1431**.
- » **Zbliżcie się do Grupy Wypadowej Starchilda** – przejdź do **Wpisu 1417**.

## WPIS 1447

Jeśli zaznaczono ostatnie pole, czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Nacierają ze wszystkich stron! To istne pandemonium. Do diabła, poruczniku, jest ich zbyt dużo. Ognia! Ognia! Wycofać się w stronę...

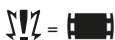
**\*\*\* Koniec transmisji \*\*\***

- Usuń karty wszystkich Członków Załogi z koszułek Rang.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L5**.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronie **Lądownik uszkodzony** (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1448

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajdujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następujących Testów.

## WEJDŹ DO ZIGURATU



	Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale i umieść je w kopercie „Oczekujących...”.
	Przejdź do <b>Wpisu 1426</b> .
	Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we <b>Wpisie 1447</b> . Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do <b>Wpisu 1426</b> .

## WPIS 1449

### Odprawa Grupy Wypadowej

Wszyscy spocząć. Póki nasi naukowcy są zajęci badaniem technologii Kryształu, my przeprowadzimy operację ratunkową. Odebraliśmy komunikat przypominający nasze własne sygnały ratunkowe - umieszczono w nim kilka zniekształconych słów w języku przypominającym angielski. Oto nagranie.

**\*\*\* Zniekształcone nagranie; jedyne wyraźne słowo, które pada, to „mayday” \*\*\***

Sygnal pochodzi z Kryształu, jedyne księżycza Odłamka Kryształu, i nie mamy pewności, co go emituje. Robocza hipoteza jest taka, że pochodzi z kapsuły ratunkowej Wayfarera, która rozbiła się na tym księżycu. Musimy odnaleźć źródło tego sygnalu.

Nie będziemy sami. ISS Starchild również zgodził się wysłać swoją Grupę Wypadową, żeby pomóc w śledztwie. Tę decyzję podjęto w ostatniej chwili, ponieważ Starchild wciąż boryka się ze skutkami ataku hakera i na razie nie było żadnego kontaktu z ich załogą. Niemniej nasze łądowniki mają wylądować w tej samej lokalizacji i powinniśmy wykorzystać tę sposobność, żeby nawiązać kontakt ze Starchildem. Być może będą bardziej skorzy, żeby wyjaśnić, co wydarzyło się na pokładzie ich jednostki. Misję będzie osobiście nadzorował porucznik Marco Banini, pierwszy oficer Vanguarda. Jakies pytania?

Przenieś kartę Zdarzenia Pokładowego **S40** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.

Ta Eksploracja Planetarna różni się od tych rozgrywanych wcześniej. Wykonaj kroki opisane w wymienionych dalej punktach, by przygotować się do gry i zaznajomić ze szczegółowymi zasadami tej Misji:

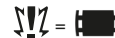
- Łądownik i jego Modyfikacje nie mają wpływu na tę Misję. Jeśli przygotowano planszę Łądownika, należy ją odrzucić wraz ze wszystkimi kartami Wyposażenia, Modyfikacjami Łądownika i znacznikami.
- W tej Misji nie można korzystać z Wyposażenia Misji i Wyposażenia Osobistego, a jedynie z Wyposażenia Małego. Weź wszystkie karty Wyposażenia Małego ze Zbrojowni (organizera B) i umieść je na stole awersami do góry. Członkowie Grupy Wypadowej mogą wybrać łącznie 4 karty Wyposażenia Małego, które następnie umieszczają obok planszy Załogi. Wybierz Wyposażenie Małe, które pozwala przerzucać kości i dodawać symbole podczas Testów. Żaden Członek Załogi nie może mieć Wyposażenia należącego do innej Sekcji. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Podczas tej Misji nie można korzystać z Zapasów.
- Podczas tej Misji nie będą używane karty Awansu, ale Członkowie Załogi wciąż mogą Awansować pod koniec Misji.
- Podczas tej Misji wykonywane będą różne Testy. Możesz wykonać Test tylko wtedy, gdy dany Wpis tak nakazuje.
- Umieść talie Urazów po prawej stronie planszy Planety. Jeśli jeszcze jej tam nie ma, wyjmij ją z organizera A.
- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć i umieść je nad planszą Planety.
- Podczas tej Misji Członkowie Załogi nie mogą używać Wysilku.
- Jeśli w którymkolwiek momencie Członek Załogi zostanie zmuszony do wydania kości Sekcji, a wszystkie jego kości znajdują się w Puli Zużytych kości, dany Członek Załogi otrzymuje zamiast tego Uraz Wyczerpanie. Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, odrzuć kartę i kość tego Urazu i zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we **Wpisie 1447**. Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1447** są zaznaczone, rozpatrz jego tekst.

Następnie każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na jego planszy Załogi. Przejdź do **Wpisu 1430**.

## WPIS 1450

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje Test. Jeden inny Członek Załogi może Asystować w tym Teście, jakby znajdował się w tym samym Sektorze (w przypadku remisu Członek Załogi wykonujący Test podejmuje ostateczną decyzję). Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia, które odnoszą się do elementów niezajdujących się na stole (np. karty, które pozwalają zdobywać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektorów). Wykorzystane kości nie będą dostępne w kolejnych Testach. Dokonane wybory mogą wpłynąć na to, że konieczne będzie wykonanie następnych Testów.

## PRZESZUKAJ OKOLICĘ



	Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i umieść je w kopercie „Oczekujących...”.
	Przejdź do <b>Wpisu 1424</b> .
	Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole we <b>Wpisie 1447</b> . Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do <b>Wpisu 1424</b> .

## WPIS 1455

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Członek załogi 1]: Oficerze, poziom energii spadł do pięćdziesięciu dwóch procent i zatrzymał się.

[Porucznik Banini]: Jaka jest pozycja sondy?

[Członek załogi 1]: Sonda minęła cel i teraz zwiększa dystans.

[Porucznik Banini]: Zatem właśnie odkryliśmy ciało niebieskie zdolne do wysysania energii.

[Członek załogi 1]: Czujniki wskazują, że nie jest to ciało niebieskie. To ciasno zbita gromada kosmicznych stworień. Proszę spojrzeć, jedno z nich właśnie odłączyło się od stada i zmierza w stronę Vanguarda.

[Porucznik Banini]: Świetnie. Spróbujemy je złapać.

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

## WPIS 1456

Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest zaznaczone, zyskaj 2 W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Raport badawczy 45/33

Ewolucja to przewrotna sprawa. Zawsze zakładałem, że jeśli życie będzie mieć szansę na ewolucję, podbije wszystkie zakątki wszechświata, ale po lądowaniu na CTB 11 C uświadomiłem sobie, jak bardzo się myliłem.

Planeta ta była podobna do Ziemi pod względem łagodnych wiatrów, pofalowanych wzgórz oraz ciągnących się w nieskończoność łąk, nie zamieszkiwała jej natomiast żadna fauna. Choćby owady. Znaleźliśmy jednak trochę mikroorganizmów, co dało początek niesamowitemu odkryciu. W końcu mogliśmy zrozumieć, w jaki sposób tak małe istoty mogły rozwinąć się na świecie zdominowanym przez florę.

Poza tym kapitan dała całej załodze parę dni wolnego. Nawet tych kilka godzin spędzonych na planecie podobnej do Ziemi okazało się zbawieniem.

Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Jeśli Morale jest już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .

Podnieś poziom Dyplomacji albo Postulaterstwa w Kwaterach Ocalałych (Księga Statku, strona 41).

## WPIS 1457

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Nie spodziewaliśmy się, że niewinnie wyglądający obiekt unoszący się w przestrzeni kosmicznej nagle stanie się

planidiańskim statkiem bojowym. Zanim zdążyłam ogłosić alarm, statek zamigotał i znikł.

Po ostrożnym przeanalizowaniu skanów doszliśmy do wniosku, że nie była to jedynie iluzja optyczna. Statek musiał być obrazem holograficznym. Wydałam ostrzeżenie dla całej załogi, by zwracali szczególną uwagę na potencjalnie wrogie statki, gdyż jak widać, nie wszystko jest takie, jakie może się wydawać.

Podnieś poziom Posłuszeństwa w Kwaterach Ocalałych (Księga Statku, strona 41).

## WPIS 1458

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Gdybyśmy zauważyli problemy behawioralne załogi lądownika nieco wcześniej, moglibyśmy ich ocalić. Z każdą mijającą sekundą załoga stawała się coraz mniej skupiona, a kiedy w końcu uświadomiliśmy sobie, że coś jest nie tak, było już za późno, żeby aktywować zdalne sterowanie lądownikiem.

Rozbili się niedaleko jakichś zdezelowanych, pokrytych kurzem statków kosmicznych, które zapewne wpadły w tę samą pułapkę. Mam ich śmierć na sumieniu.

Obniż poziomy Dyplomacji i Posłuszeństwa w Kwaterach Ocalałych (Księga Statku, strona 41).

## WPIS 1459

Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest zaznaczone, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Żałuję, że ten księżyc zwrócił naszą uwagę. Mogliśmy go ominąć i kierować się dalej w stronę naszego celu, ale czujniki zrobiły, co do nich należało, i wszystkich nas zachwyciły idealne zdjęcia heksagonalnych piramid rozmieszczonych na północnej półkuli. Kolejne, jeszcze precyzyjniejsze skany przedstawiały kilka kształtów, które musiały być statkami kosmicznymi niewiadomego pochodzenia. Na powierzchni nie wykryto oznak życia, sam księżyc jednak składał obietnicę ciekawych odkryć. Niedługo później nasz lądownik był już w drodze.

Przejdź do **Wpisu 1480**.

## WPIS 1460

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** CAPCOM, opuściliśmy lądownik i zmierzamy w stronę jaskiń. Potwierdzam, że to miejsce mogło być jakiegoś rodzaju lądowiskiem. Wszędzie dookoła widzimy żłobienia i dziury. Niektóre z nich mogły zostać zrobione przez statki kosmiczne. Widzimy również koleiny pozostawione przez nieznaną pojazdy transportowe i... coś, co wygląda jak porzucony sprzęt kopalniany. To są kopalnie! Te jaskinie to kopalnie.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale lub 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieś je do sekcji **Zgromadzone Odkrycia**.

## WPIS 1461

Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

### Zapis dźwiękowy z mostka

**[Oficer łączności zespołu badawczego]:** Co? Nie wierzę. Czy to stary, dobry Vanguard, czy mam przywidzenia?

**[CAPCOM]:** Tak, tu ISS Vanguard, wszystko w porządku z twoimi oczami. Odebraliśmy sygnał SOS.

**[Oficer łączności zespołu badawczego]:** Nawet nie wiecie, jak się cieszę, że was słyszę.

**[CAPCOM]:** Cała przyjemność po naszej stronie. Jaki jest wasz status?

**[Oficer łączności zespołu badawczego]:** Wszyscy tęsknimy za domem. Wayfarer zostawił nas tutaj sześć lat temu, żebyśmy przeprowadzili badania. To było najdłuższe sześć lat mojego życia!

**[CAPCOM]:** Czy od tego czasu kontaktowali się z wami?

**[Oficer łączności zespołu badawczego]:** Nie. Nie było z nimi żadnego kontaktu. Bardzo się martwiliśmy.

**[CAPCOM]:** Nic dziwnego. Dobrze. Niedługo was zabierzemy. Pakujcie swoje rzeczy.

Zyskaj 1 .

Przenieś kartę Ocalałego **V02** z sekcji **Ocalali** do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie 3. Jeśli znajduje się tam karta Celu Pobocznego **O15**, usuń ją z gry.

## WPIS 1462

Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:


### Odprawa dowódcy Grupy Wypadowej

Właśnie odebraliśmy sygnał ratunkowy z małej planety, na której normalnie nie występuje życie. Sygnał bez wątplenia pochodzi z ziemskiego statku, dlatego zakładamy, że mogą to być ocalali z Dauntlessa, którzy opuścili go w wyniku bitwy z Planidianami. Mogli odnieść obrażenia, dlatego lądownik zostanie wyposażony w sprzęt ratunkowy. Pytania?

Zyskaj 1 .

Przenieś kartę Ocalałego **V03** z sekcji **Ocalali** do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 1463

Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zyskaj 1 . W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**[Porucznik Banini]:** Nigdzie nam się nie spieszy, pani kapitan, prawda?

**[Kapitan Lee]:** Nie ma żadnego wielkiego pośpiechu. Ale co pan ma na myśli?

**[Porucznik Banini]:** Ta asteroida, którą właśnie mijamy, jest dość unikalna. Płaski obszar na południowej półkuli mógł służyć jako lądowisko. W pobliżu jest również pasmo górskie podziurawione wejściami do jaskiń, wszystkie są skierowane w stronę potencjalnego lądowiska.

**[Kapitan Lee]:** Proszę mówić dalej.

**[Porucznik Banini]:** Na północnej półkuli zauważyliśmy również ruiny, które są stanowczo zbyt regularne, żeby powstały w wyniku erozji.

**[Kapitan Lee]:** Rozumiem. Widzę, że ta asteroida wkrótce opuści ten układ słoneczny, a mamy ważniejsze sprawy, dlatego możemy zbadać tylko jedno z tych miejsc. Dokąd powinniśmy się udać?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Odwiedźcie potencjalne lądowisko na półkuli południowej** – przejdź do **Wpisu 1460**.
- » **Odwiedźcie ruiny na półkuli północnej** – przejdź do **Wpisu 1465**.

## WPIS 1464

### Dziennik osobisty kapitan Lee

To był błąd. Szybko okazało się, że pole grawitacyjne tej gwiazdy jest silniejsze, niż obliczyliśmy, i znaleźliśmy się zaledwie o krok od punktu krytycznego. Ucieczka z objęć Vivienne wymagała ogromnego wysiłku nas wszystkich, ale udało się. Widok całej załogi skupionej na jednym zadaniu był niesamowity i dzięki temu czujemy się teraz silniejsi jako grupa.

Sekcja Naukowa dopięła swego. Najwyraźniej promieniowanie tego słońca miało dobroczynny wpływ na nasze farmy hydroponiczne. W niemal cudowny sposób przyspieszyło wzrost roślin, zapewniając wspaniałe dane do badań. Co więcej, gatunki wystawione na promieniowanie rozwijały się tak szybko, że praktycznie nie przypominają już tego, czym były.

Strać 1  lub 1 .

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Jeśli Morale jest już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i przenieś je do sekcji **Zgromadzone Odkrycia**.

## WPIS 1465

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zbliżamy się do ruin. Nie ma wątpliwości, że pierwotną konstrukcję zbudowały inteligentne istoty. Widzimy pozostałości pionowych ścian i otworów drzwiowych, a wszystko pokrywa gruba warstwa kurzu. Bez wątpienia to miejsce porzucono dawno temu. Nie jesteśmy pewni, ale te głębokie, poziome pęknięcia mogły mieć związek ze zniknięciem mieszkańców. Jeśli... Chwila, a to co? W tych pęknięciach aż roi się od szarych, bezkoki ślimaków! Są wszędzie! Otaczają nas! Wycofać się!

Każda Sekcja umieszcza 1 Członka Załogi w sekcji Odpoczywająca Załoga.

Obniż poziom Posłuszeństwa w Kwaterach Ocalałych (Księga Statku, strona 41).

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 1466

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Operator uzbrojenia]: Torpedy gotowe, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: Cóż, szkoda, ale... Żegnaj, samotny satelito. Ognia.

[Operator uzbrojenia]: Bezpośrednie trafienie.

[Kapitan Lee]: Dobrze. Aktywować...

[Operator łączności]: Pani kapitan, na sekundę przed trafieniem satelita wystrzelił lampę. Jej sekwencja świetlna jest nieco inna.

[Kapitan Lee]: Co mówić?

[Operator łączności]: Mówi: „Żegnajcie”.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Jeśli Morale jest już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .

Obniż poziom Dyplomacji w Kwaterach Ocalałych (Księga Statku, strona 41).

## WPIS 1467

### Raport autorstwa Petera Valinsky'ego dotyczący wraku kosmicznego

Pani Kapitan,

napotkany wrak wciąż stanowi zagadkę dla Sekcji Naukowej. Nie mamy odpowiedzi na wiele pytań, lecz możemy przedstawić kilka faktów. Po pierwsze, zebrane fragmenty zostały wytworzone na Ziemi. Po drugie, stanowią one pozostałości konstrukcji stworzonej przez inteligentne istoty. Być może są to elementy pojazdu kosmicznego. Na koniec zaś konstrukcję zniszczył wybuch, prawdopodobnie będący wynikiem wrogich działań.

Krąży wśród badaczy teoria, że wrak ten jest pozostałością po misji z Ziemi. Będziemy w stanie potwierdzić lub odrzucić tę teorię po dalszych badaniach.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:


Zyskaj 1 .

## WPIS 1468

### Raport badawczy nr 14/24

Przyrzędy, jakimi dysponujemy, nie były w stanie przebić się przez grubą zasłonę chmur, zatem nasza wiedza na temat CTB 11-A była znikomą, pomijając oczywisty fakt, że planeta ta nie nadawała się do zamieszkania. Na szczęście Sekcja Inżynieryjna miała kilka sond do wypróbowania, umożliwiły im więc działanie. Pierwsza sonda nie dotarła nawet do poziomu chmur, druga natomiast przepadła w wyniku burzy szalejącej w niższych warstwach. Wkrótce jednak dostrzeżliśmy pewien wzorzec w cyrkulacji powietrza, co pozwoliło nam wysłać sondę, kiedy pogoda się uspokoiła.

Bingo! Jeśli kiedykolwiek będziemy potrzebować najwyższej jakości litu, zapraszam na T56. Tylko uważajcie na chmury. I włóżcie grube skarpety.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Możesz wydać 2 , by zyskać 1 dodatkowe Odkrycie: Minerale i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 1469

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Członek załogi 2]: Poruczniku, bezpośrednie trafienie.

[Porucznik Banini]: Dobrze. Co za ulga.

[Członek załogi 1]: Spójrzcie! Meteoroid rozpada się na... setki martwych okruchów.

[Porucznik Banini]: Nigdy nie widziałem, żeby meteoroid był zrobiony z takiego... czegoś!

[Członek załogi 1]: Albo z żywych stworzeń. To mogły być kosmiczne istoty, które z jakiegoś powodu zbiły się w gromadę.

[Porucznik Banini]: Wielka szkoda. Następnym razem musimy być ostrożniejsi, choć stworzenia wysysające energię nie budzą mojej sympatii. Tak czy inaczej, wysłamy zaraz kolejną sondę, żeby pobrała próbki. Mogą zawierać cenne związki chemiczne.

Obniż poziom Dyplomacji albo Posłuszeństwa w Kwaterach Ocalałych (Księga Statku, strona 41).

Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 1470

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Z początku ta konkretna asteroida nie zwróciła naszej uwagi, jako że nie miała żadnych wyróżniających cech. Wkrótce jednak nasze sondy badające przestrzeń zaczęły raportować o problemach z łącznością. Problem okazał się niemożliwy do zdiagnozowania i naprawienia, ale ktoś zauważył, że usterka zniknęła w chwili, kiedy sondy oddaliły się od asteroidy. Niedługo później nie mieliśmy wątpliwości, że to asteroida stanowiła źródło kłopotów z łącznością.

Sprawa była na tyle ciekawa, że nie mogliśmy tego tak zostawić. Jako że zdalne sterowanie nie wchodziło w grę, zaprogramowaliśmy kilka sond i wysłaliśmy je w kierunku asteroidy. Pobrane próbki wywołały u Sekcji Naukowej niemal euforię - okazało się, że asteroida składała się z unikalnych minerałów absorbujących fale radiowe. Wciąż prowadzimy badania. Czas pokaże, czy sami wykorzystamy te materiały, czy tylko przygotowujemy się na wypadek, gdyby użyli ich wrogowie; niektórzy wierzą w to, że to odkrycie pozwoli nam odeprzeć ataki hackerskie.

Odwróć 2 karty Zhakowanych Pomieszczeń na niezhakowaną stronę na stronie na karty Pomieszczeń (Księga Statku, strona 6A).


## WPIS 1471

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Mimo swego niezwykłego piękna Vivienne stała się dla nas śmiertelną pułapką grawitacyjną. Z ciężkim sercem postanowiłam odrzucić propozycję Sekcji Naukowej i Vanguard pozostał na swoim miejscu. Nie sądzę, żeby wszyscy byli zawiedzeni. Sekcja Naukowa dopięła swego. Najwyraźniej promieniowanie tego słońca miało dobroczynny wpływ na nasze farmy hydroponiczne. W niemal cudowny sposób przyspieszyło wzrost roślin, zapewniając wspaniałe dane do badań. To również dobre wieści dla dotkniętych głodem części świata. Zabawne, że gatunki wystawione na promieniowanie rozwijały się tak szybko, że praktycznie nie przypominają już tego, czym były.

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 1472

Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zyskaj 1 .  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Członek załogi 1]: Poruczniku, mam tutaj nietypowe odczyty.

[Porucznik Banini]: W jaki sposób nietypowe?

[Członek załogi 1]: Widzi pan ten meteoroid? Zachowuje się dziwnie. Bardzo dziwnie. Jeśli dobrze widzę, wysysa energię z sondy, którą wysłaliśmy przodem. Sonda straciła dwa procent energii i... Dalej ją traci.

[Porucznik Banini]: To dość niezwykle jak na meteoroidy.

[Członek załogi 1]: Trzy procent.

[Porucznik Banini]: Niepokojące.

[Członek załogi 1]: Cztery procent.



[Porucznik Banini]: Nawet bardziej niż niepokojące.

[Członek załogi 1]: Poruczniku, mam już szczegółowe skany. Powierzchnia meteoroidu jest niestała. Wręcz pulsuje.

[Porucznik Banini]: To nie jest meteoroid. To coś innego, co... Cóż, wygląda niebezpiecznie, ale może powinniśmy zaryzykować zbadanie tego obiektu, żeby dowiedzieć się czegoś nowego.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Obserwujcie meteoroid** – przejdź do **Wpisu 1455**.
- » **Zniszczcie meteoroid** – przejdź do **Wpisu 1469**.

## WPIS 1473

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Satelita jest niemal pusty, jeśli nie liczyć kilku pojemników przypominających trumny. Są długie, prostokątne i pokryte dziwnymi symbolami. Z przodu mają małe okna... W środku widać zupełnie wyschnięte ciała.

[CAPCOM]: Przeskanowaliśmy atmosferę? Jakies ślady mikroobów?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nic takiego tu nie ma. Te ciała mają tysiące lat, a pojemniki wyglądają jak kapsuły! Kapsuły hibernacyjne!

[Kapitan Lee]: Mówi wasza kapitan. To ciekawa konkluzja, dowódco. Czyli to migające światło mogło informować, że to dosłownie cmentarz.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zgadza się, pani kapitan. Jeśli się nie mylę, możemy zbadać te kapsuły i dowiedzieć się czegoś więcej na temat ich technologii hibernacyjnej.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

## WPIS 1474

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Nasze sondy zbadały dryfujący wrak z każdej strony, ale oprócz dość skąpej ilości zapasów nie znaleźliśmy nic ciekawego.

- Znaleziono skąpe zapasy** – zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, nic się nie dzieje.

## WPIS 1475

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, jesteśmy coraz bliżej. Pozostała odległość to pięć klików. Cztery kliki. Aktywujemy hamulce. Trzy kliki. Gładko i spokojnie. Dwa kliki. Minimalna prędkość i... udało się. Znajdujemy się w polu grawitacyjnym satelity.

[Członek załogi 1]: Dowódco, proszę spojrzeć!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, jakieś drzwi otworzyły się w wyniku naszego przybycia! Jakby ktoś nas witał! Jakie macie rozkazy? Mamy wejść do środka czy powinniśmy trzymać się z daleka i zniszczyć satelitę?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Odwłajcie Grupę Wypadową i zniszczcie satelitę** – przejdź do **Wpisu 1466**.
- » **Przygotujcie się i wejdźcie do środka** – przejdź do **Wpisu 1473**.

## WPIS 1476

- Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zyskaj 1 . W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Fragment książki *Leczenie wszechświata* autorstwa dr Beatrice Morry

Na tej niewielkiej, turkusowej planecie nie było nic nadzwyczajnego. Żadnych ciekawych zasobów do wydobycia, żadnych ruin obcych do zbadania, nic. Miałam jednak przeczucie i błagałam kapitan Lee, żeby dała Sekcji Naukowej kilka godzin na szczegółowe skany.

W końcu się zgodziła, a my po przeanalizowaniu skanów potwierdziliśmy wstępne wnioski - w tej planecie nie ma absolutnie nic niezwykłego...

Poza jednym.

Ku zaskoczeniu wszystkich dość skomplikowany poród jednej z członkiń załogi przebiegł wyjątkowo sprawnie, praktycznie bezboleśnie. Stan innych pacjentek oraz noworodków na oddziale położniczym również znacząco się poprawił.

Kapitan była na tyle zaintrygowana tym faktem, że kazała zawrócić statek i przeprowadzić kolejne testy i... Choć wyda się to dziwne, wiemy już, że promieniowanie z tej planety zdaje się łagodzić bóle porodowe.

W końcu, po wielu latach przemierzania zimnej, ciemnej i bezlitosnej pustki, znaleźliśmy jakieś dobroczynne miejsce.

Zasugerowałam, by nazwać tę planetę Doula, od greckiego słowa oznaczającego kobietę wspierającą matkę w położeniu.

Podnieś Morale na Mosku (Księga Statku, strona 3). Jeśli Morale jest już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .

## WPIS 1477

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Ktokolwiek tam żył, umarł dawno temu. Albo, co bardziej prawdopodobne, zginął. Sądząc po pozostałościach budowli i zanieczyszczeniu gleby, jedyny kontynent na tej planecie musiał stanowić ogromne pole bitwy. Nasze skany wskazują, że atmosfera planety w pewnym momencie również została skażona. Sekcja Naukowa ma teorię, że mieszkańcy toczyli wojnę tak długo, aż nieliczni, którzy przeżyli, zrozumieli, że są na prostej drodze do wymarcia. Ostatkiem sił zbudowali kosmiczną winde, by uciec ze świata, który sami zniszczyli. Od tego czasu jednak słuch po nich zaginął.

Planeta nie wymarła. Miejsce dawnego ludu zajęła natura, rozpoczynając powolny proces leczenia i odnowy. Ostatnie bliźny po wojnie znikły. Wszystko porasta bujna roślinność; powietrze jest słodkie i kojące.

Cóż za niesamowity i przekonujący sygnał ostrzegawczy dla wszystkich inteligentnych istot.

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora lub 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

## WPIS 1478

- Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zyskaj 1 . W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Kapitan Lee]: Może i jestem sentymentalna, ale jest coś niezwykłego w zaginionych satelitach.

[Porucznik Banini]: Szczególnie takich, które niosą jakąś wiadomość. Czy kiedykolwiek widzieliśmy taką sekwencję świetlną?

[Operator mostka]: Nie, sir. Nasze bazy danych nie zawierają informacji o czymś podobnym.

[Kapitan Lee]: Ciekawi mnie ta zimna, niemal religijna prostota. Sprawdźmy, jaka tajemnica kryje się za tym sygnałem. Przygotujcie lądownik.

[Operator mostka]: Pani kapitan, jeśli mogę. SI uważa, że sygnały świetlne mogą być literami starożytnego idemiańskiego alfabetu. Litery tworzą słowo „śmierć”.

[Kapitan Lee]: Cóż, to może być zbieg okoliczności.

[Porucznik Banini]: Albo ostrzeżenie.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wyślijcie lądownik** – przejdź do **Wpisu 1475**.
- » **Zniszczcie satelitę** – przejdź do **Wpisu 1466**.

## WPIS 1479

- Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zyskaj 1 . W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Jest piękna.

[Kapitan Lee]: O czym pan mówi?

[Porucznik Banini]: Mówię o gwieździe, do której się zbliżamy. Ktoś nazwał ją Vivienne i ta nazwa się przyjęła.

[Kapitan Lee]: To dobrze, że ta gwiazda jakoś się nazywa, bo spędzimy tutaj trochę czasu.

[Porucznik Banini]: Tak, słyszałem. Sekcja Naukowa odkryła jakieś unikalne rodzaje promieniowania i jej członkowie poprosili o dodatkowy czas, żeby dokończyć badania.

[Kapitan Lee]: Poprosili o znacznie więcej. Chcą, żebyśmy się zbliżyli do tej gwiazdy, choć może to być ryzykowny manewr.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zbliżyć się do gwiazdy** – przejdź do **Wpisu 1464**.
- » **Pozostańcie na obecnym kursie** – przejdź do **Wpisu 1471**.

## WPIS 1480

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Sondy z lądownika wróciły zgodnie z planem. Wykryły dość dziwne, pozornie nieszkodliwe wibracje, ale poza tym ich odczyty potwierdziły w mniejszym lub większym stopniu nasze skany z niskiej orbity. Miejsce to wydawało się martwe, jednak niedługo po rozpoczęciu procedury lądowania pojawiły się nietypowe problemy.

Chodziło głównie o komunikację. Załoga stawiała się stopniowo coraz mniej skupiona, a jej mowa robiła się bełkotliwa. Ustaliliśmy, że miejsce lądowania znajduje się blisko swego rodzaju piramid.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zawróćcie lądownik** – przejdź do **Wpisu 1481**.
- » **Pozwólcie im wylądować** – przejdź do **Wpisu 1458**.

## WPIS 1481

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Gdybyśmy zauważyli problemy behawioralne załogi lądownika nieco później, mogłoby dojść do tragedii. Z każdą mijającą sekundą załoga stawała się coraz mniej skupiona, do tego stopnia, że nie była w stanie obsługiwać pojazdu, nie mówiąc o lądowaniu. Aktywowaliśmy więc zdalne sterowanie i zawróciliśmy Grupę Wypadową.

Okazało się, że wykryte przez sondy wibracje stanowiły otepiający sygnał radiowy emitowany przez piramidy, zapewne coś w rodzaju systemu obronnego. Jeszcze sekunda i ta częstotliwość usmażyłaby mózgi moich ludzi. Zamiast tego wysłaliśmy sondy i odzyskaliśmy sporo obcej technologii z uszkodzonych statków, których załogi zapewne wpadły w tę samą pułapkę. Musimy przebadać te odkrycia. Sekcje Naukowa i Inżynierska już teraz twierdzą, że pomogą nam one opracować nowe wyposażenie na przyszłe misje.

Przenieś Projekt Produkcyjny **C20** z Projektów Produkcyjnych do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 1485

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Kapitan Lee]: Pamiętam tę część z naszego wcześniejszego starcia z Matrycą.

[Porucznik Banini]: Tak. Nazwaliśmy ją Emiterem.

[Kapitan Lee]: Żałuję, że jej wtedy nie zniszczyliśmy. Nie popełnimy dwa razy tego samego błędu. Przygotować torpedy. Strzelajcie, gdy tylko będą gotowe.

[Porucznik Banini]: Ognia! I... bezpośrednie trafienie! Jedno zmartwienie mniej.

Odrzuć wszystkie znaczniki z karty **P555** i usuń tę kartę z gry.

## WPIS 1486

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Jeśli oczy mnie nie mylą, pani kapitan, chyba wykończyliśmy przeciwnika.

[Porucznik Banini]: Z twoim wzrokiem wszystko w porządku, François. Zniknęli! Spójrzcie! Tak samo niektóre ich statki.

[Porucznik de Burgh]: Holograficzne gównno.

[Porucznik Banini]: Otóż to. Pani kapitan, niebo jest czyste!

[Kapitan Lee]: Sprawdźcie radary, zanim zaczniecie się cieszyć. Nie chcę, żeby entuzjazm przesłonił wam trzeźwy osąd.

[Porucznik de Burgh]: Czysto. Wszędzie.

[Kapitan Lee]: Dobrze. Skupmy się. Jeszcze nie uratowaliśmy wszechświata.

Odrzuć karty **P560** i **P556** z planszy Planety. Jeśli na planszy Planety nie ma już więcej kart *Planidiańska Flota*, odrzuć figurkę *Planidiańskiego Szturmu* i odwróć kartę *Planidiański Szturm* na stronę *Kolejna Fala Statków Bojowych Planidian*.

## WPIS 1487

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Do diabła.

[Porucznik Banini]: Co się stało, François?

[Porucznik de Burgh]: Wygląda na to, że jeszcze nie pozbyliśmy się planidiańskiej floty.

[Porucznik Banini]: Właśnie przybyły posiłki. Kapitan musi się o tym dowiedzieć.

Odwróć kartę *Niebezpieczeństwa Kolejna Fala Statków Bojowych Planidian* na stronę *Planidiański Szturm*.

Wykonaj następujące czynności w zależności od Sektora, w którym znajduje się karta **P552**:

- Sektor **4, 5** lub **6**: Umieść figurkę *Planidiańskiego Szturmu* w Sektorze z kartą **P552**. Następnie umieść kartę **P559** w Sektorze **1** i kartę **P556** w Sektorze **3**.
- Sektor **7, 8** lub **9**: Umieść figurkę *Planidiańskiego Szturmu* w Sektorze z kartą **P552**. Następnie umieść kartę **P559** w Sektorze **4**. Jeśli w tym Sektorze znajduje się karta WP, zamiast tego umieść kartę **P559** w Sektorze **6**.

## WPIS 1488

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Jeśli oczy mnie nie mylą, pani kapitan, chyba wykończyliśmy przeciwnika.

[Porucznik Banini]: Z twoim wzrokiem wszystko w porządku, François. Zniknęli! Spójrzcie! Tak samo niektóre ich statki.

[Porucznik de Burgh]: Holograficzne gównno.

[Porucznik Banini]: Otóż to. Pani kapitan, niebo jest czyste!

[Kapitan Lee]: Sprawdźcie radary, zanim zaczniecie się cieszyć. Nie chcę, żeby entuzjazm przesłonił wam trzeźwy osąd.





[Porucznik de Burgh]: Czysto. Wszędzie.

[Kapitan Lee]: Dobrze. Skupmy się. Jeszcze nie uratowaliśmy wszechświata.

Odrzuć karty **P556** i **P559** z planszy Planety. Jeśli na planszy Planety nie ma już więcej kart *Planidiańska Flota*, odrzuć figurkę *Planidiańskiego Szturmu* i odwróć kartę *Planidiański Szturm* na stronę *Kolejna Fala Statków Bojowych Planidian*.

## WPIS 1489

Wykonaj następujące czynności w zależności od Sektora, w którym znajduje się karta **P554**:

- Sektor **4**: Możesz 3 , by przejść do **Wpisu 1502**.
- Sektor **5**: Jeśli karta **P555** lub karta **P562** jest w Sektorze **8**, umieść na niej 2 znaczniki. Możesz , by umieścić tam 1 dodatkowy znacznik. W innym wypadku możesz 3 , by przejść do **Wpisu 1534**.
- Sektor **6**: Możesz 3 , by przejść do **Wpisu 1511**.
- Sektor **7**: Przejdź do **Wpisu 1502**.
- Sektor **8**: Przejdź do **Wpisu 1534**.
- Sektor **9**: Przejdź do **Wpisu 1511**.

## WPIS 1490

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

\*\*\* *Wycie syren, przytłumione wybuchy* \*\*\*

[Kapitan Fournier]: Vanguard, trzymacie się?

[Kapitan Lee]: ISS Dauntless! Kapitan Fournier! Cieszę się, że was słyszę. Wciąż się trzymamy! A wy?

[Kapitan Fournier]: Jesteśmy cali i zdrowi. Czasem możemy nawet ukąsić, bo te planidiańskie sukinsyny są wszędzie!

[Kapitan Lee]: Niestety, kapitan Fournier, my sami jesteśmy tu w niezłej kabale. Nie możemy wam pomóc.

[Kapitan Fournier]: Ale my możemy pomóc wam.

[Kapitan Lee]: Jak to?

[Kapitan Fournier]: Wiemy, co planujecie. Wysyłamy wam nasz najlepszy lądownik do pomocy. Jednostka już przebiła się przez linię Planidian i jest w drodze. Wyślijcie współrzędne.

[Kapitan Lee]: W samą porę. Dzięki, Vanesso.

[Kapitan Fournier]: Nie ma sprawy. I jeszcze jedno.

[Kapitan Lee]: Słucham.

[Kapitan Fournier]: Jeśli...

\*\*\* **Potężna eksplozja, połączenie zerwane** \*\*\*

[Kapitan Lee]: Co to było? Co się stało?

[Porucznik Banini]: Straciliśmy łączność z Dauntlessem.

[Kapitan Lee]: Spróbujcie ją przywrócić!

[Porucznik de Burgh]: Pani kapitan, już po nich. Nie widzisz Dauntlessa na radarze.

Znajdź i odkryj kartę **P558**. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » Umieść kartę **P558** w Sektorze **1** i umieść 2 znaczniki na WP w Sektorze **4** (jeśli możesz).
- » Umieść kartę **P558** w Sektorze **2** i umieść 2 znaczniki na WP w Sektorze **5** (jeśli możesz).
- » Umieść kartę **P558** w Sektorze **3** i umieść 2 znaczniki na WP w Sektorze **6** (jeśli możesz).

## WPIS 1491

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Marco, koncentruj ogień na sektorze B2!

[Porucznik Banini]: Tak robię!

[Porucznik de Burgh]: Więc czemu nie widzimy żadnych wybuchów? Wasi operatorzy działają ślepi czy co?

[Porucznik Banini]: Niemożliwe, żeby oni nie... Czekaj! To przynęta!

[Porucznik de Burgh]: Co? Iluzje holograficzne?

[Porucznik Banini]: Właśnie tak! Pani kapitan, zapomnijmy o sektorze B2. To tylko holograficzna zmyłka.

[Porucznik de Burgh]: Cholerni Planidianie za to zapłacą.

Odrzuć wszystkie znaczniki z karty **P556**.

## WPIS 1492

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Kapitan Lee]: Kapitan da Silva? Tu kapitan Tamara Lee z Vanguarda. Słyszysz mnie pan?

[Kapitan da Silva]: Tak, słyszę.

[Kapitan Lee]: Co się tam dzieje? Wykryliśmy wasz lądownik! Wygląda, jakby był częścią planidiańskiej floty!

[Kapitan da Silva]: Ale nie jest.

[Kapitan Lee]: Na pewno? Macie nad nim pełną kontrolę?

[Kapitan da Silva]: Oczywiście. Wysłaliśmy go wam na pomoc.

[Kapitan Lee]: W czym ma nam pomóc?

[Kapitan da Silva]: Kapitan Lee, wszystko w porządku? Jaka jest sytuacja na pokładzie Vanguarda?

[Kapitan Lee]: Jest...

[Porucznik Banini]: \*\*\* **spanikowany** \*\*\* Przerwać połączenie! Pani kapitan, słyszysz mnie pani? Przerwać połączenie! Natychmiast!

[Kapitan Lee]: Vanguard, bez odbioru.

[Kapitan da Silva]: Ale...

[Kapitan Lee]: Co to miało znaczyć, poruczniku?

[Porucznik Banini]: Nie mam pojęcia, pani kapitan! Widzę jedynie, że ktoś używał tego połączenia, żeby hakować nasze systemy. Załóż się, że to Starchild.

[Kapitan Lee]: \*\*\* **bierze wdech** \*\*\* Dobrze, teraz nie ma już wątpliwości. Słuchajcie wszyscy. Od tej chwili musimy traktować Starchilda jako wroga jednostkę.

Umieść kartę **P557** w Sektorze **2**.

## WPIS 1493

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, mam złe wieści.

[Kapitan Lee]: Proszę mówić, poruczniku. Nie może być gorzej, niż już jest.

[Porucznik Banini]: Przykro mi, ale może. Ścigają nas Planidianie.

[Kapitan Lee]: Z której strony?

[Porucznik Banini]: Wygląda na to, że szykują się na atak od rufy.

[Porucznik de Burgh]: Proszę pokazać... \*\*\* **milczy** \*\*\* Mój Boże. Dużo ich. Za dużo. Pani kapitan, możemy zapomnieć o ewakuacji. Jeśli załoga odkryje...

[Kapitan Lee]: To co, poruczniku? Zaczną płakać i się modlić? Nie! Jeśli jesteśmy zgubieni, wszyscy powinni o tym wiedzieć. Dobrze, chcę się zwrócić do załogi. Przełączcie mnie na otwarty kanał. Członkowie załogi, tu wasza kapitan. Flota planidiańskich statków próbuje się do nas zbliżyć. Bądźcie gotowi! Ewakuacja będzie kontynuowana zgodnie z planem, a w międzyczasie postaramy się wysłać jak najwięcej z nich do ich pikselowego piekła!

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Planidiański Szturm* nad planszą Planety.

Umieść figurkę Planidiańskiego Szturmu w Sektorze **4**.

Umieść kartę **P559** w Sektorze **1** i kartę **P556** w Sektorze **3**.

Jeśli pole we **Wpisie 1516** jest zaznaczone, umieść znacznik na karcie WP *Planidiańska Flota* w Sektorze **1**.

Jeśli pole we **Wpisie 1410** jest zaznaczone, umieść kartę **P560** w Sektorze **2**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1512**.

## WPIS 1494

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Jeśli oczy mnie nie mylą, pani kapitan, chyba wykończyliśmy przeciwnika.

[Porucznik Banini]: Z twoim wzrokiem wszystko w porządku, François. Zniknęli! Spójrzcie! Tak samo niektóre ich statki.

[Porucznik de Burgh]: Holograficzne gównno.

[Porucznik Banini]: Otóż to. Pani kapitan, niebo jest czyste!

[Kapitan Lee]: Sprawdźcie radary, zanim zaczniecie się cieszyć. Nie chcę, żeby entuzjazm przesłonił wam trzeźwy osąd.

[Porucznik de Burgh]: Czysto. Wszędzie.

[Kapitan Lee]: Dobrze. Skupmy się. Jeszcze nie uratowaliśmy wszechświata.

Odrzuć karty **P561** i **P556** z planszy Planety. Jeśli na planszy Planety nie ma już więcej kart *Planidiańska Flota*, odrzuć figurkę Planidiańskiego Szturmu i odwróć kartę *Planidiański Szturm* na stronę *Kolejna Fala Statków Bojowych Planidian*.

## WPIS 1495

Jeśli ten Test wykonywał gracz Sekcji Bezpieczeństwa, Odśwież 2 .

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Użycie dział Vanguarda** – rzuć dowolną liczbą kości Sekcji i wykonaj następujące kroki:
  - Za każdy uzyskany wynik  lub  umieść 1 znacznik na wybranej karcie WP.
  - Za każdy uzyskany wynik  umieść 2 znaczniki na wybranej karcie WP.
  - Jeśli masz kartę **B10** na stronie Mostka (Księga Statku, strona **3**), umieść 1 znacznik na wybranej karcie WP.
  - Zwróć wszystkie wykorzystane kości do Puli Zużytych kości.
  - **Podpowiedź:** Znaczniki reprezentują zadane obrażenia.
- » **Zawróćcie** – Odśwież 2 .

## WPIS 1496

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda


[Porucznik Banini]: I... zaczynamy manewr skrętu! Gotowi!

[Porucznik de Burgh]: Czekaj! Stój! To szaleństwo!

[Porucznik Banini]: Wiem, co robię i...

[Porucznik de Burgh]: Upewnij się najpierw, że żadnemu członkowi załogi nic nie zagraża! Jeśli opuścimy bezpieczny korytarz, stracimy kontrolę nad częścią statku!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zwróćcie statek w prawo** (to spowoduje poruszenie Vanguarda w kierunku dolnej części planszy Planety) – przejdź do **Wpisu 1497**.
- » **Wstrzymajcie manewr** – Odśwież 2 .

## WPIS 1497

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Wykonujemy manewr krytyczny. Przygotujcie się!

[Kapitan Lee]: Trzymajcie się, ludzie!

**\*\*\* Okrzyki przerażenia, stłumiona eksplozja, wycie syren alarmowych \*\*\***













[Porucznik Banini]: Wychodzimy! I... tak, wyszliśmy!

[Kapitan Lee]: Jakie szkody?

[Porucznik Banini]: Nie jest dobrze, pani kapitan. Kadłub rozszczelnił się w kilku miejscach. Trzy punkty krytyczne. Jeszcze jeden taki manewr i Vanguard pęknie jak skorupka jajka.

[Kapitan Lee]: Nie spodziewam się, żeby Planidianie mieli nam okazać litość. Sternik, utrzymać stabilny kurs.






Wykonaj następujące czynności w zależności od Sektora, w którym znajduje się karta **P552**:

- Sektor 1:
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 2 w Sektorze 3.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 1 w Sektorze 2.
  - Umieść kartę **P551** w Sektorze 1 i umieść na niej 1 znacznik (pomiń ten krok, jeśli kartę **P551** usunięto z gry).
- Sektor 2: Vanguard traci panowanie nad prawym skrzydłem:
  - Każdy Członek Załogi w Sektorze 3 ++++.
  - Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z Sektora 3 w Sektorze 2.
  - Odrzuć z Sektora 3 kartę **P553** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 2 w Sektorze 3.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 1 w Sektorze 2.
- Sektor 3: Manewr się nie powiódł. Każdy Członek Załogi rzuca .
- Sektor 4:
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 5 w Sektorze 6.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 4 w Sektorze 5.
  - Umieść kartę **P551** w Sektorze 4 i umieść na niej 1 znacznik (pomiń ten krok, jeśli kartę **P551** usunięto z gry).
- Sektor 5: Vanguard traci panowanie nad prawym skrzydłem:
  - Każdy Członek Załogi w Sektorze 6 ++++.
  - Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z Sektora 6 w Sektorze 5.
  - Odrzuć z Sektora 6 kartę **P553** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 5 w Sektorze 6.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 4 w Sektorze 5.
- Sektor 6: Manewr się nie powiódł. Każdy Członek Załogi rzuca .

• Sektor 7:

- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 8 w Sektorze 9.
- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 7 w Sektorze 8.
- Umieść kartę **P551** w Sektorze 7 i umieść na niej 1 znacznik (pomiń ten krok, jeśli kartę **P551** usunięto z gry).

• Sektor 8:

- Każdy Członek Załogi w Sektorze 9 ++++.
- Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z Sektora 9 w Sektorze 8.
- Odrzuć z Sektora 9 kartę **P553** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 8 w Sektorze 9.
- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 7 w Sektorze 8.

• Sektor 9 – manewr się nie powiódł. Każdy Członek Załogi rzuca .

## WPIS 1498

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Kapitan Lee]: Jesteśmy dostatecznie blisko Matrycy. Odpalić torpedy Krysztan!

[Porucznik Banini]: Tak jest, pani kapitan. Torpedy odpalone. Spodziewajcie się zwycięskich fajerwerków za cztery... trzy... dwa... jeden! I... Co to było?

[Kapitan Lee]: Poruczniku, proszę o raport.

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, trafiliśmy Matrycę. Torpedy wybuchły, ale nie przebiły tarczy otaczającej Matrycę, nie mówiąc nawet o jej zniszczeniu.

**\*\*\* Cisza \*\*\***

[Kapitan Lee]: Nie wierzę. Przygotować kolejną salwę i celować w to samo miejsce.

[Profesor Valinsky]: Z całym szacunkiem, pani kapitan, to nam nie pomoże. Tarcze się właśnie zregenerowały. Nasze wstępne skany wskazują, że tarcza zachowuje się jak tkanka organiczna, ale odbudowuje się tysiąc razy szybciej.

[Kapitan Lee]: Tkanka organiczna, mówi pan?

[Profesor Valinsky]: Mniej więcej. Naukowo mówiąc...

[Kapitan Lee]: Tkanki organiczne mają różną grubość. Musi być jakiś słaby punkt. Proszę go znaleźć, profesorze.

[Profesor Valinsky]: A kiedy już go znajdę, pani kapitan?

[Kapitan Lee]: Zrobimy, co trzeba. Tarcza zatrzymuje torpedy, ale całego statku nie zatrzyma.

[Porucznik Banini]: Chyba nie zamierza pani...

[Kapitan Lee]: Tak. Staranujemy słaby punkt tarczy, a następnie wystrzelimy przygotowane torpedy Krysztan po drugiej stronie. Załogo, bądźcie na to gotowi.

Odrzuć kartę Misji **M13**, jeśli została odkryta.

Znajdź i odkryj kartę Misji **M14**.

Znajdź i odkryj kartę Misji Opcjonalnej **M15**.

**Podpowiedź:** Możesz zmienić pozycję Vanguarda (karty **P551**, **P552**, **P553**), używając Akcji „Wejź do centrum kontroli lotu” na karcie **P552**. Spróbuj ustawić statek tak, by trafić słaby punkt Matrycy, kiedy go już znajdziesz.

Przejdź do **Wpisu 1493**.

## WPIS 1499

Nagrania Sekcji Bezpieczeństwa

[Dowódca Sekcji Bezpieczeństwa]: Wstrzymać ogień!

[Członek załogi 1]: Nieźle mu przygrzaliśmy, dowódco.


[Dowódca Sekcji Bezpieczeństwa]: Ucieka do kanałów wentylacyjnych. Miejmy nadzieję, że już stamtąd nie wypęźnie.

Usuń figurkę Planidiańskiego Infiltratora z planszy Planety.

Odwróć kartę *Planidiański Infiltrator* na stronę *Ukryty Planidiański Infiltrator* i umieść żeton Czasu na drugim polu toru Czasu na tej karcie.

## WPIS 1500

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Uleć rany** – każdy Członek Załogi w tym Sektorze może odrzucić 1 kość Uraza.
- » **Przywróć sprawność członkom załogi** – jeśli masz jakichś niesprawnych Członków Załogi (specjalna zasada wchodząca w życie jako efekt Wpisu dotyczącego Ewakuacji), odwróć ich karty awersami do góry. Umieść figurki tych Członków Załogi w Sektorze z kartą **P553**. Przywróć Członkowie Załogi mogą w swoich turach ponownie brać udział w Eksploracji Planetarnej.
- » **Zawróćcie** – Odśwież 2 .

## WPIS 1501

**Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda**

**[Porucznik Banini]:** Wykonujemy manewr krytyczny. Przygotujcie się!

**[Kapitan Lee]:** Trzymajcie się, ludzie!

\*\*\* Okrzyki przerażenia, stłumiona eksplozja, wycie syren ostrzegawczych \*\*\*












**[Porucznik Banini]:** Wychodzimy! I... tak, wyszliśmy.

**[Kapitan Lee]:** Jakie szkody?





**[Porucznik Banini]:** Nie jest dobrze, pani kapitan. Kadłub rozszczelnił się w kilku miejscach. Trzy punkty krytyczne. Jeszcze jeden taki manewr i Vanguard pęknie jak skorupka jajka.

**[Kapitan Lee]:** Nie spodziewam się, żeby Planidianie mieli nam okazać litość. Sternik, utrzymać stabilny kurs.

Wykonaj następujące czynności w zależności od Sektora, w którym znajduje się karta **P552**:

- Sektor 1: Manewr się nie powiódł. Każdy Członek Załogi rzuca .
- Sektor 2: Vanguard traci panowanie nad lewym skrzydłem:
  - Każdy Członek Załogi w Sektorze 1 +++.
  - Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z Sektora 1 w Sektorze 2.
  - Odrzuć z Sektora 1 kartę **P551** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 2 w Sektorze 1.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 3 w Sektorze 2.
- Sektor 3:
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 2 w Sektorze 1.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 3 w Sektorze 2.
  - Umieść kartę **P553** w Sektorze 3 i umieść na niej 1 znacznik (pomiń ten krok, jeśli kartę **P553** usunięto z gry).
- Sektor 4: Manewr się nie powiódł. Każdy Członek Załogi rzuca .
- Sektor 5: Vanguard traci panowanie nad lewym skrzydłem:
  - Każdy Członek Załogi w Sektorze 4 +++.
  - Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z Sektora 4 w Sektorze 5.
  - Odrzuć z Sektora 4 kartę **P551** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 5 w Sektorze 4.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Sektor 6:
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 5 w Sektorze 4.
  - Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
  - Umieść kartę **P553** w Sektorze 6 i umieść na niej 1 znacznik (pomiń ten krok, jeśli kartę **P553** usunięto z gry).
- Sektor 7: Manewr się nie powiódł. Każdy Członek Załogi rzuca .

- Sektor 8: Vanguard traci panowanie nad lewym skrzydłem:

- Każdy Członek Załogi w Sektorze 7 +++.
- Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z Sektora 7 w Sektorze 8.
- Odrzuć z Sektora 7 kartę **P551** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 8 w Sektorze 7.
- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 9 w Sektorze 8.

- Sektor 9:

- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 8 w Sektorze 7.
- Umieść wszystkie karty WP, znaczniki, żetony, Niebezpieczeństwa i wszystkich Członków Załogi z Sektora 9 w Sektorze 8.
- Umieść kartę **P553** w Sektorze 9 (pomiń ten krok, jeśli kartę **P553** usunięto z gry).

## WPIS 1502

**Zapis dźwiękowy z ładownika Vanguarda**

**[Porucznik de Burgh]:** Cel w zasięgu. Torpedy uzbrojone. Proszę o pozwolenie na otwarcie ognia.

**[Kapitan Lee]:** Ognia.

**[Porucznik de Burgh]:** Tak jest, pani kapitan. Torpedy wystrzelone. Trafienie za pięć... cztery... trzy... dwa... Cel trafiony.

**[Kapitan Lee]:** Raport o zniszczeniach.

**[Porucznik de Burgh]:** Szlag! Praktycznie żadne, pani kapitan.

**[Kapitan Lee]:** Co? Wykonajcie dodatkowy skan.

**[Porucznik de Burgh]:** Potwierdzam. Nawet nie zarysowaliśmy tego olbrzyma.

**Podpowiedź:** Próbnij strzelać do różnych części skorupy Matrycy, by odkryć jej słaby punkt.

## WPIS 1503

**Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda**

**[SI Jenny]:** Pani kapitan, czy zauważyła pani, że Vanguard dostał się w pole grawitacyjne Matrycy?

**[Kapitan Lee]:** Mam tego świadomość, dziękuję, Jenny.

**[SI Jenny]:** Czy chciałaby pani coś z tym zrobić?

**[Kapitan Lee]:** Nie, Jenny. Od początku taki był plan.

**[SI Jenny]:** Czyli ma pani świadomość, że istnieje ryzyko zderzenia?

**[Kapitan Lee]:** Na to liczę.

Jeśli karta **P554** znajduje się na planszy Planety, przejdź do **Wpisu 1523**. W przeciwnym wypadku przenieś wszystkie karty WP wraz ze znajdującymi się na nich znacznikami, żetonami, Niebezpieczeństwami i Członkami Załogi:

- z Sektora 1 do Sektora 4,
- z Sektora 2 do Sektora 5,
- z Sektora 3 do Sektora 6.

Umieść kartę **G13** na polu Warunków Globalnych.

Przejdź do **Wpisu 1498**.

## WPIS 1504

Jeśli ten Test wykonywał gracz Sekcji Inżynierskiej, Odśwież 2 .

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wejdźcie do ładownika** – jeśli karta **P554** znajduje się na planszy Planety, umieść Członków Załogi w Sektorze z tą kartą. W przeciwnym wypadku:
  - Jeśli twój Członek Załogi znajduje się w Sektorze 1 lub 2, umieść kartę **P554** oraz swojego Członka Załogi w Sektorze 4.
  - Jeśli twój Członek Załogi znajduje się w Sektorze 4 lub 5, umieść kartę **P554** oraz swojego Członka Załogi w Sektorze 7.
  - Jeśli twój Członek Załogi znajduje się w Sektorze 7 lub 8 i w Sektorze 5 nie ma żadnych kart WP, umieść kartę **P554** oraz swojego Członka Załogi w Sektorze 5.

- » **Zrzucie balast, by ustabilizować Vanguarda** – przejdź do **Wpisu 1516**.
- » **Naprawcie Vanguarda** – usuń 1 znacznik z karty **P551**, karty **P552** albo karty **P553**.

## WPIS 1505

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

Syreny alarmowe wyły w najlepsze. Kapitan Lee wstała ze swojego fotela i rozejrzała się po pustym mostku.

- Jenny, możesz wyłączyć to wycie? - spytała.

- Z przyjemnością, pani kapitan.

Syreny zamilkły. Teraz kapitan słyszała jedynie przytłumione wybuchy planidiańskich pocisków uderzających o podziurawiony kadłub Vanguarda. Zrobiła kilka kroków w kierunku głównego okna, czując drżenie podłogi pod stopami. Za szybą olbrzymia infrastruktura Matrycy zbliżała się coraz bardziej z każdym uderzeniem serca.

- Poza tym, pani kapitan, cieszę się, że włączyła mnie pani w tak ważnym momencie - dodała Jenny.

- Cała przyjemność po mojej stronie - odparła kapitan Lee z uśmiechem. - Ewakuacja zakończona?

- Tak, pani kapitan.

- Torpedy wycelowane?

- Tak, pani kapitan. Odpalą się automatycznie, kiedy przebijemy się przez planidiańską barierę ochronną.

- Skoro już o tym mowa... - Głos kapitan Lee zdrzął. - Ile czasu nam zostało?

- Dwanaście sekund.

- Dobrze. Dziękuję, Jenny. To wszystko. Przełącz się w tryb czarnej skrzynki.

Kapitan Lee podeszła do okna i oparła obie dłonie o szybę. Była już w stanie dostrzec migotliwą powierzchnię bariery i rozmazany zarys Matrycy.

Odetchnęła głęboko, myśląc o nowym, czerwonym rowerku trójkołowym jej siostrzeńca. I o kolekcji misiów jej siostrzenicy. O jesiennym parku wypełnionym śmiechem dzieci. O gorącej herbacie i dobrej książce. O ptakach śpiewających z rana.

- Nikt ci tego nie odbierze - wyszeptała. - Zadbaj o to. Trzymaj się, Ziemi.

Dwie sekundy później Vanguard uderzył w barierę.

### Nagranie z czarnej skrzynki

Tu Jenny, sztuczna inteligencja Vanguarda. Operuję z czarnej skrzynki. Jest dla mnie zaszczytem móc poinformować cały wszechświat o odwadze i nieustępliwości naszego statku i jego załogi. W desperackiej próbie zniszczenia wzniesionej przez Budowniczych zabójczej infrastruktury nazywanej Matrycą kapitan i pozostali członkowie załogi uderzyli w najsłabszy punkt jej bariery, co aktywowało wcześniej zaprogramowane torpedy Krysztan. Trafiły w słońce Matrycy, inicjując reakcję łańcuchową, która unicestwiła zarówno samą konstrukcję, jak i Planidian. Zagrożenie zostało zażegnane. Wszyscy możemy teraz odetchnąć z ulgą, lecz nigdy nie wolno nam zapomnieć o kapitan Lee i jej załodze.

Przejdź do **Wpisu 1597**.

## WPIS 1506

### Nagranie dźwiękowe Sekcji Bezpieczeństwa

[Harrold Best]: Mostek, tu Sekcja Bezpieczeństwa, sierżant Harry Best.

[Porucznik Banini]: Sierżancie, jesteśmy teraz zajęci, więc lepiej, żeby to było ważne.

[Harrold Best]: Obawiam się, że jest. Doszło do penetracji statku.

[Porucznik Banini]: Słucham?

[Harrold Best]: Wykryłem na pokładzie planidiańskiego infiltratora. Wygląda na to, że coś wpuściło go do środka.

[Porucznik Banini]: W najgorszym możliwym momencie. Sierżancie, może się pan go pozbyć?

[Harrold Best]: Robi się.

Umieść figurkę Planidiańskiego Infiltratora w Sektorze 1.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Planidiański Infiltrator* nad planszą Planety.

Wykonaj Eksplorację Planetarną zgodnie z zasadami zawartymi w rozdziale III instrukcji.

## WPIS 1507

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[SI Jenny]: Pani kapitan, z przykrością informuję, że minęliśmy punkt krytyczny. Gdyby chciała pani wyrwać Vanguarda ze studni grawitacyjnej Matrycy, może to być niemożliwe.

[Kapitan Lee] Dziękuję, Jenny. Doceniam twoją troskę.

[SI Jenny]: Mam odczyty pani funkcji życiowych. Wydaje się pani zaniepokojona, ale niedostatecznie zmotywowana do działania.

[Kapitan Lee]: Działam przecież. Próbuję ocalić Ziemię. A może nawet wszechświat.

- Jeśli karta **P554** znajduje się na planszy Planety, przejdź do **Wpisu 1525**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.
- Jeśli karta **P555** znajduje się na planszy Planety, Vanguard rozbija się o ten WP - umieść 2 znaczniki na karcie WP w Sektorze 5. Następnie odrzuć kartę **P555** z planszy Planety.
- Przenieś wszystkie karty WP wraz ze znajdującymi się na nich znacznikami, żetonami, Niebezpieczeństwami i Członkami Załogi:
  - z Sektora 4 do Sektora 7,
  - z Sektora 5 do Sektora 8,
  - z Sektora 6 do Sektora 9.
- Przenieś karty WP ze wszystkimi znacznikami z Sektora 1 do Sektora 4, z Sektora 2 do Sektora 5 i z Sektora 3 do Sektora 6.
- Umieść kartę **G14** na polu Warunków Globalnych.
- Jeśli pole we **Wpisie 1565** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1490**. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P561** w Sektorze 1.

## WPIS 1508

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[SI Jenny]: Załogo Vanguarda, tu SI Jenny operująca w trybie awaryjnym. Mam chwilowe problemy z łącznością z mostkiem, moim obowiązkiem jest poinformować was, że statek znajduje się na kursie kolizyjnym z Matrycą. Szanse uniknięcia zderzenia są minimalne. Wszyscy powinni niezwłocznie udać się do przedziałów z kapsułami ratunkowymi. Pozostało siedemnaście kapsuł w przedziale C i trzydzieści dwie w przedziale F. Powtarzam...

- Jeśli karta **P552** znajduje się w Sektorze 9 i karta Misji **M15** nie jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1505**.
- Jeśli karta **P552** znajduje się w Sektorze 9 i karta Misji **M15** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1519**.
- Jeśli karta **P552** nie znajduje się w Sektorze 9 i karta Misji **M15** nie jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1510**.
- Jeśli karta **P552** nie znajduje się w Sektorze 9 i karta Misji **M15** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1509**.

## WPIS 1509

ISS Vanguard zatrzęsł się ponownie, a korytarz wypełniły ryczące płomienie, głośniejsze nawet niż wyjące syreny alarmowe. Beatrice usłyszała krzyk, po czym uświadomiła sobie, że to ona sama krzyczy. Języki płomieni zbliżały się, by ją objąć i wydusić z niej życie.

Jej podróż - jej życie! - miała dobiec końca w niesłychanej agonii.

Krzyczała więc i krzyczała.

- Doktor Morra? - spytał ktoś spokojnie.

Znała ten głos.

- Harry? - Beatrice otworzyła oczy i rozejrzała się dezorientowana. Widziała jedynie metalowe ściany kapsuł ratunkowych, a w uszach szumiał jej niski pomruk silnika.

Żadnych płomieni.

- Czy ja... - Odkasznęła.

Harry Best podał jej szklankę wody. Wypiła ją łapczywie.

- Tak - odparł. - Znów miała pani koszmary. Te o ewakuacji. I umierającym Vanguardzie.

Beatrice Morra bez słowa skinęła głową, odzyskując zmysły.

- Wszyscy ocalali je mają - zapewnił ją Harry. - Ale proszę się nie martwić, pani doktor. Ten koszmar się skończył. Widzieliśmy pole bitwy. Kapitan zrobiła wszystko, żeby wyłączyć Matrycę, a my przeżyliśmy i możemy wrócić na Ziemię, żeby opowiedzieć wszystkim tę historię. Jeśli ktoś odbuduje Matrycę, będziemy gotowi. Proszę spróbować zasnąć. Niewiele pani spała od ewakuacji.

- Dziękuję, Harry. - Kobieta ułożyła się wygodniej. - Niezła ironia, prawda? To ja tu jestem psycholożką. To ja powinnam pomagać tobie.

Harry uśmiechnął się i opuścił kajutę, a doktor Morra ponownie zamknęła oczy.

Znów miała sny, lecz tym razem była gdzie indziej.

Unosiła się w pustce, obserwując, jak Vanguard - beznadziejnie mały i bezbronny - zderza się z olbrzymią Matrycą. Eksplozja była krótka, a kiedy ogień przygasł, Matryca znów była cała.

Z drobną różnicą - całą Matrycę pokrywały pikselowe narośle.

Z gardła Beatrice wyrwał się krzyk.

Przejdź do **Wpisu 1597**.

## WPIS 1510

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

Kolejny pocisk oślepił wszystkie pozostałe czujniki. Porucznik Banini spoglądał na wyświetlacz z niedowierzaniem.

„Im bliżej jesteśmy, tym bardziej niszczycielski jest ogień Planidian”, pomyślał.

- Pani kapitan! - krzyknął.

Kolejny wybuch wstrząsnął statkiem. Gdzieś szalał pożar. Banini czuł w nozdrzach zapach dymu. Było już jednak za późno, by się tym przejmować.

- Pani kapitan!

Lee zwróciła ku niemu bladą i wycieńczoną twarzą. Banini z zaskoczeniem dostrzegł, że kobieta niezwykle nałożyła swój makijaż.

„Nawet odejść trzeba umieć w odpowiednim stylu”, pomyślał.

- Pani kapitan, czujniki nie działają! - krzyknął.

Lee skrzywiła się.

- Proszę dać mi znać, kiedy będą jakieś dobre wieści, poruczniku! - odparła.

Coś zamigotało na ekranie.

- Niektóre znowu działają! - powiedział Banini. - Uruchomił się system samonaprawczy. Ale... Nie, nie!

- Co się stało? - Kapitan wstała z fotela, słysząc desperację w głosie porucznika.

Banini wyjrzał przez główne okno mostka. Obrys Matrycy, jeszcze kilka sekund temu doskonale widoczny, stał się teraz zamazany.

- Planidianie przejrżeli nasz plan - rzucił. - Jakimś sposobem sprawili, że bariera jest teraz dwa razy grubsza. Nie przebijemy się.

Kapitan Lee uśmiechnęła się ponuro.

- Nasz los i tak został przypieczętowany, poruczniku. Nie możemy zawrócić. Nie byliśmy w stanie nawiązać łączności z Ziemią i teraz musimy zrobić wszystko, żeby ocalić naszych ludzi przed... - Kobieta machnęła dłonią w kierunku ekranu, i mówiła dalej: - Przed tym czymś. Wykonajmy plan do końca. I proszę znów włączyć Jenny.

Banini spojrział na swoją oficer dowodzącą, a potem na rozmazany obraz Matrycy, który wypełniał cały ekran.

- Tak jest, pani kapitan - wykrztusił. - I jeszcze jedno. To była przyjemność z panią pracować. Przyjemność i zaszczyt.

- Nawzajem, poruczniku.

### Nagranie z czarnej skrzynki

Tu Jenny, sztuczna inteligencja Vanguarda. Operuję z czarnej skrzynki. Jest moim obowiązkiem poinformować cały wszechświat o odwadze załogi Vanguarda.

W desperackiej próbie zniszczenia wznesionej przez Budowniczych zabójczej infrastruktury nazywanej Matrycą kapitan i pozostali członkowie dzielnej załogi postanowili staranować najsłabszą część tarczy Matrycy. Niestety, statek nie w pełni przebił się przez tarczę. Wybuch kryształskich torped spowodował uszkodzenie Matrycy, ale nie jej całkowite unicestwienie. Cała załoga zginęła w wyniku zderzenia albo w następstwie nieudanej ewakuacji. Niebezpieczeństwo zostało tymczasowo zażegnane, lecz nie udało się go wyeliminować. Z czasem odbudowana Matryca znów zagrozi Ziemi. Pozostałości Matrycy wciąż blokują mój sygnał, więc ktokolwiek odbierze tę wiadomość - należy przekazać ją na Ziemię. Od was zależy przyszłość inteligentnego życia we wszechświecie. Oto współrzędne...

Przejdź do **Wpisu 1597**.

## WPIS 1511

### Zapis dźwiękowy z lądownika Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Cel w zasięgu. Torpedy uzbrojone. Proszę o pozwolenie na otwarcie ognia.

[Kapitan Lee]: Ognia.

[Porucznik de Burgh]: Tak jest, pani kapitan. Torpedy wystrzelone. Trafienie za pięć... cztery... trzy... dwa... Cel trafiony.

[Kapitan Lee]: Raport o zniszczeniach.

[Porucznik de Burgh]: Zrobiliśmy w Matrycy sporą wyrwę!

[Porucznik Banini]: Zgadza się, pani kapitan. Solidne trafienie!

[Kapitan Lee]: Znaleźliśmy ich słaby punkt.

Jeśli karta Misji **M14** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1524**.

## WPIS 1512

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, planidiańskie statki pojawiają się jeden po drugim.

[Kapitan Lee]: Operatorzy radaru, miejcie się na baczności. Musimy rejestrować każdy nadlatujący pocisk.

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, dzieje się coś dziwnego. Wykrywamy sygnaturę Starchilda.

[Kapitan Lee]: Co? Tego Starchilda?

[Porucznik Banini]: W zasadzie to jego lądownika. Leci w formacji z planidiańskimi statkami bojowymi.

[Kapitan Lee]: Co on tam może robić?

[Porucznik Banini]: Mam wrażenie... Dobrze, wiem, jak to zabrzmiało, ale wygląda jak część planidiańskiej floty.

[Kapitan Lee]: Krążyły teorie, że zostali zhakowani, ale... Coś takiego?

[Porucznik de Burgh]: Teorie? Te sukinsyny zhakowały Starchilda, tak samo jak zhakowały mojego Wayfarera.

[Kapitan Lee]: Jest tylko jeden sposób, żeby się przekonać. Połączcie mnie ze Starchildem.

Przejdź do **Wpisu 1492**.

## WPIS 1513

### Nagrania Sekcji Bezpieczeństwa

[Dowódca Sekcji Bezpieczeństwa]: Wstrzymać ogień!

[Członek załogi 1]: Niezłe mu przygrzaliśmy, dowódco.

[Dowódca Sekcji Bezpieczeństwa]: Ucieka do kanałów wentylacyjnych. Miejmy nadzieję, że już stamtąd nie wypełźnie.

Usuń figurkę Planidiańskiego Infiltratora z planszy Planety.

Odwróć kartę *Planidiańskiego Infiltratora* na stronę *Ukryty Planidiański Infiltrator*.

## WPIS 1514

### Nagranie z narady kapitan Lee

[Kapitan Lee]: W porządku. Cieszę się, że bierzecie udział w prawdopodobnie najważniejszym spotkaniu w historii Vanguarda.

[Porucznik Banini]: To brzmi poważnie, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: Nawet bardzo. Chcę, byście wiedzieli, że dokładnie przebadaliśmy broń Kryształ. Udało się nam pozyskać z niej wyjątkowo niszczycielski związek

chemiczny, którym wzmocniliśmy nasze torpedy, tym samym tworząc najpotężniejszą broń w historii ludzkości. Teraz jesteście gotowi, żeby zadać Matrycy ostateczny cios.

**[Porucznik de Burgh]:** A jak zamierzamy to osiągnąć? Chyba nie muszę nikomu przypominać, jak szybkie, podstępne i niszczyielskie są planidiańskie wirusy.

**[Kapitan Lee]:** Nie musi pan przypominać, poruczniku. My też wycierpieliśmy swoje, choć nie byliśmy w takim niebezpieczeństwie, jak Wayfarer.

**[Porucznik Banini]:** Osobiście uważam, że to sprawa, że Vanguard będzie znacznie skuteczniejszą bronią przeciwko Matrycy.

**[Kapitan Lee]:** Otóż to. Vanguard został wyposażony w znacznie mniej zaawansowany system komputerowy, dzięki czemu jest o wiele bardziej odporny na ataki hakerskie. Jeśli zajdzie potrzeba, można przejść na system sterowania ręcznego.

**[Porucznik Banini]:** Więc zamierzamy zaatakować Vanguardem?

**[Kapitan Lee]:** Tak. Podlecimy najbliżej, jak się da, i odpalimy torpedy Krysztan.

**[Porucznik de Burgh]:** Ekstremalnie nieprzewidywalny i niebezpieczny plan. Już mi się podoba.

Usuń z gry kartę Zdarzenia Pokładowego **S40**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **3** i zastąp bieżącą kartę Celu kartą Celu **O06** z kart Mostka.

Weź Ulepszenie Mostka **B25** i umieść je na stronie **4** Księgi Statku.

Jeśli pole we **Wpisie 1410** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1542**.

## WPIS 1515

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**[Porucznik Banini]:** Pani kapitan, wrogi ostrzał jest zbyt intensywny. Nasz lądownik uległ poważnym uszkodzeniom. Wraca na Vanguarda. Oczyszczyć dok! Przygotować się na lądowanie awaryjne!

- Każdy Członek Załogi w Sektorze z kartą **P554** otrzymuje Uraz Rana.
- Umieść wszystkich Członków Załogi z tego Sektora w Sektorze z kartą **P551**. Jeśli karty **P551** nie ma na planszy Planety, zamiast tego umieść Członków Załogi w Sektorze z kartą **P552**.
- Odrzuć kartę **P554** wraz ze wszystkimi żetonami i znacznikami z planszy Planety.

## WPIS 1516

### Zapis dźwiękowy z hangaru Vanguarda

**[Porucznik de Burgh]:** Pani kapitan, melduję, że usunęliśmy cały zbędny ładunek z hangaru. Statek jest znacznie lżejszy i powinien lepiej się pilotować w polu grawitacyjnym Matrycy. Bez odbioru.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

- Zrzucony balast** – przesunij żeton na torze Czasu bieżącej karty Warunków Globalnych o 1 pole w dowolną stronę. Jeśli żeton znajdzie się na ostatnim polu toru Czasu, natychmiast rozpatrz jego efekt.

## WPIS 1517

### Zapis dźwiękowy z lądownika Vanguarda

**[Porucznik Banini]:** Trzy, dwa, jeden... Gotowe. Wszystkie systemy sprawne. Pani kapitan, wyrzutnie torped w lądowniku są gotowe.

**[Kapitan Lee]:** Proszę czekać na rozkazy, poruczniku.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Strzelcie do Matrycy** – przejdź do **Wpisu 1489**.
- » **Strzelcie do wrogów** – umieść do 2 znaczników na wybranej karcie WP.

**Podpowiedź:** Znaczniki reprezentują zadane obrażenia.

## WPIS 1518

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

\*\*\* Wycie syren, przytłumione wybuchy \*\*\*

**[Porucznik Banini]:** \*\*\* z powagą \*\*\* Pani kapitan, lądownik Starchilda nie jest już zagrożeniem.

**[Kapitan Lee]:** Trafiliśmy go?

**[Porucznik Banini]:** Nie mieliśmy wyboru. Choć nie brzmi to dobrze, był ciężko uzbrojony i...

**[Kapitan Lee]:** Nie musi mi pan tego wyjaśniać, poruczniku. Wiem, że to byli tacy sami ludzie jak my. Ale ich statek zhakowano a oni sami zostali zmuszeni do walki, zatem stanowili zagrożenie.

**[Porucznik Banini]:** Kolejny powód, dla którego powinniśmy uderzyć na Matrycę z całą mocą.

Odrzuć kartę **P557** z planszy Planety.

## WPIS 1519

### Nagranie dźwiękowe z laboratorium badawczego

Profesor Valinsky przesunął kursor i ponownie uruchomił symulację.

Z tym samym efektem.

Przez jakiś czas wsłuchiwał się w wycie syren i krzyki ludzi. Kolejny wybuch wstrząsnął ścianami pomieszczenia.

- To musi zadziałać - wyszeptał z posępnym uśmiechem.

- O czym pan myśli, profesorze? - spytała Jenny.

- O podstępnym planie kapitan Lee! - Valinsky roześmiał się, rozpościerając ramiona. Prawdopodobieństwo, że przebijemy planidiańską barierę, wynosi dziewięćdziesiąt dwa procent i rośnie z każdą sekundą. Wystrzelimy torpedy w odpowiedniej chwili i zostawimy tym sukinsynom piękny prezent pożegnalny. Żałuję jedynie, że nie ewakuowaliśmy załogi albo nie wysłaliśmy wiadomości na Ziemię. Teraz nikt się o tym nie dowie.

- Nie, profesorze. Nasze próby nawiązania łączności zawiodyły.

Valinsky uśmiechnął się ponuro i zamknął laptopa.

- Najwyraźniej to koniec moich badań. Ile czasu zostało do uderzenia?

Kolejna eksplozja wstrząsnęła statkiem kosmicznym. Profesor zignorował ją ze stoickim spokojem.

- Około minuty.

- Czy możesz włączyć odpowiednią muzykę, by... podkreślić wagę tej chwili?

- Czy Wagner będzie odpowiedni?

- „Cwał Walkirii”? Jasne. Dobra z ciebie dusza, Jenny. Cieszę się, że kapitan włączyła cię, żebyś towarzyszyła nam w tych ostatnich chwilach. Teraz włącz starego, dobrego Wagnera.

### Nagranie z czarnej skrzynki

Tu Jenny, sztuczna inteligencja Vanguarda. Operuję z czarnej skrzynki. Jest moim obowiązkiem poinformować cały wszechświat o ostatniej bitwie Vanguarda. W desperackiej próbie zniszczenia wzniesionej przez Budowniczych zabójczej infrastruktury nazywanej Matrycą kapitan i pozostali członkowie tej dzielnej załogi postanowili staranować najsłabszą część tarczy Matrycy. Kiedy statek przebił się przez barierę, odpaliłam wcześniej zaprogramowane torpedy Krysztan, które trafiły w słońce i zapoczątkowały niszczyielską reakcję łańcuchową. W rezultacie Matryca uległa unicestwieniu i nie stanowi już zagrożenia. Z przykrością donoszę, że kapitan i jej załoga zginęli w wyniku uderzenia lub podczas próby ewakuacji, pozostałości Matrycy zaś wciąż blokują mój sygnał, więc ktokolwiek odbierze tę wiadomość - należy przekazać ją na Ziemię. Oto współrzędne...

Przejdź do **Wpisu 1597**.

## WPIS 1520

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**[Porucznik Banini]:** I... Rozpoczynam zwrot.


**[Porucznik de Burgh]:** Czekaj!

**[Porucznik Banini]:** Przecież wiem, co robię! I zamierzam...

**[Porucznik de Burgh]:** Upewnić się, że cała załoga jest bezpieczna, mam nadzieję!? Jak wyskoczmy z tego korytarza, to stracimy kontrolę nad częścią pomieszczeń!






Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zwróćcie statek w lewo** (to spowoduje poruszenie Vanguarda w kierunku górnej części planszy Planety) – przejdź do **Wpisu 1501**.
- » **Wstrzymajcie manewr** – Odśwież 2 .

## WPIS 1521

**Z tej Misji nie ma odwrotu!** Los ludzkości zależy od ciebie! Matryca musi zostać zniszczona!

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetwarzania: rzuci 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetwarzania kończy się niepowodzeniem. Odwróć kartę tego Członka Załogi awersem do dołu i usuń jego figurkę z planszy. Ten Członek Załogi staje się Niesprawny. Jego tura natychmiast dobiega końca i nie dobiera on kart Wydarzeń.

Niesprawni Członkowie Załogi nie biorą udziału w Eksploracji Planetarnej i nie mogą Asystować ani być celem żadnych efektów, dopóki gra wyraźnie nie nakaze ci ponownie odwrócić ich kart. Jeśli wszyscy Członkowie Załogi będą Niesprawni w tym samym czasie, przejdź do **Wpisu 1532**.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetwarzania, kontynuuj grę.

## WPIS 1522

### Ostatnia przemowa kapitan Lee

Z przyjemnością donoszę, że szykujemy dla Planidian i samej Matrycy paskudną niespodziankę. Uderzymy tam, gdzie zaboli ich najbardziej.


Jako że zostaniemy wystawieni na ataki hakerskie, większość systemów zostanie wyłączona. Będziemy zmuszeni obsługiwać je ręcznie. Grawitacja Matrycy będzie nas nieustannie przyciągać. Co więcej, właśnie staliśmy się głównym celem wroga. Jego niszczycielskie promienie wkrótce dosięgną nas od strony sterburty, którą należy opróżnić i umocnić. Musimy unikać poważnych uszkodzeń do czasu, aż znajdziemy się na tyle blisko, by odpalić torpedy Krysztan. Przebiją one Matrycę i doprowadzą do wybuchu ich gwiazdy, wywołując niszczycielską reakcję łańcuchową. Przy odrobinie szczęścia rozerwie ona Matrycę na strzępy i będziemy mogli wrócić do domu.

Na razie obraliśmy relatywnie bezpieczny kurs. Niespodziewane manewry unikowe mogą jednak sprawić, że statek będzie wystawiony na kolejne ataki hakerskie.

Nie znamy obecnego położenia planidiańskiej floty. Mamy nadzieję, że przebywa ona w głębokiej przestrzeni i wciąż nas poszukuje. Równie dobrze mogą na nas czekać na miejscu.



Wszyscy muszą zachować skupienie i wykonywać swoje zadania najlepiej, jak potrafią.

Nasze ładowniki zostały zmodernizowane, by służyć jako pomocnicze jednostki bojowe, a zmodyfikowane torpedy na pokładzie Vanguarda są już załadowane i uzbrojone. Jesteśmy na ostatniej prostej. Zgotujemy im piekło.

- Otwórz Planetopedię na stronach **24–25** (łowcy Słońca).
- Umieść kartę Misji **M13** na polu Misji.
- Przenieś wszystkie Odkrycia ze Zgromadzonych Odkryć i umieść je po lewej stronie planszy Planety poniżej pola „Odkrycia”.
- Umieść kartę **P551** w Sektorze **1**, kartę **P552** w Sektorze **2** i kartę **P553** w Sektorze **3**.
- Jeśli pole we **Wpisie 1551** nie jest zaznaczone, umieść kartę **P555** w Sektorze **8**. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P562** w Sektorze **8**.
- Jeśli pole we **Wpisie 1474** jest zaznaczone, ustaw Zapasy na planszy Planety na **6**. W przeciwnym wypadku ustaw je na **4**.
- Umieść woreczek Wskazówek obok planszy Planety. Upewnij się, że zawiera 20 żetonów Wskazówek.
- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć i umieść je nad planszą Planety. Jeśli jeszcze ich tam nie ma, wyjmij je z organizera A.
- Przetasuj talię Wydarzeń i umieść ją po lewej stronie planszy Planety. Jeśli jeszcze jej tam nie ma, wyjmij ją z organizera A.
- Umieść talię Urazów po prawej stronie planszy Planety. Jeśli jeszcze jej tam nie ma, wyjmij ją z organizera A.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **2**.
- Jeśli przygotowano planszę Ładownika, odrzuć ją wraz ze wszystkimi kartami Wyposażenia, Modyfikacjami Ładownika i znacznikami.
- Weź wszystkie karty Wyposażenia ze Zbrojowni (organizera B) i umieść je na stole awersami do góry. Każdy Członek Załogi z Grupy Wypadowej może wybrać 1 kartę Wyposażenia Małego .

i umieścić ją obok swojej planszy Załogi.

- Wybierz 5 kart Wyposażenia Osobistego, które wykorzystasz w tej Misji, a następnie podziel je między graczy. Żaden Członek Załogi nie może mieć Wyposażenia należącego do innej Sekcji. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna* do góry.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na jego planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

**Uwaga!** To ostatnia Misja twojej kampanii. W tej Misji nie dobierasz karty Awansu i nie możesz zyskiwać  (jeśli zyskasz , odrzuć je). Jeśli podczas tej Misji zdobędziesz jakiegokolwiek Odkrycie, umieść je po lewej stronie planszy Planety pod polem „Odkrycia”.

Przejdź do **Wpisu 1506**.

## WPIS 1523

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[CAPCOM]:** Grupa Wypadowa, tu porucznik Banini. Słyszycie mnie?

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Słyszemy, poruczniku. Działamy zgodnie z planem.

**[CAPCOM]:** Bez odbioru.

- Wykonaj następujące czynności w zależności od Sektora, w którym znajduje się karta **P554**:
  - Sektor **4**: Umieść kartę **P554** wraz ze wszystkimi Członkami Załogi, znacznikami i żetonami w Sektorze **7**.
  - Sektor **5**: Jeśli w Sektorze **8** nie ma WP, umieść kartę **P554** wraz ze wszystkimi Członkami Załogi, znacznikami i żetonami w Sektorze **8**. W przeciwnym wypadku umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora zawierającego kartę **P554** w Sektorze zawierającym kartę **P552** i odrzuć kartę **P554** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami.
  - Sektor **6**: Umieść kartę **P554** wraz ze wszystkimi Członkami Załogi, znacznikami i żetonami w Sektorze **9**.
- Przenieś wszystkie karty WP wraz ze znajdującymi się na nich znacznikami, żetonami, Niebezpieczeństwami i Członkami Załogi:
  - z Sektora **1** do Sektora **4**,
  - z Sektora **2** do Sektora **5**,
  - z Sektora **3** do Sektora **6**.
- Umieść kartę **G13** na polu Warunków Globalnych.
- Przejdź do **Wpisu 1498**.

## WPIS 1524

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**\*\*\* Wycie syren, przytłumione wybuchy \*\*\***

**[Profesor Valinsky]:** Pani kapitan, mamy to!

**[Kapitan Lee]:** Profesorze?

**[Profesor Valinsky]:** Zgromadzone dane są obiecujące. Znaleźliśmy słaby punkt.

**[Kapitan Lee]:** Dobrze to słyszeć.

**[Profesor Valinsky]:** Zaznaczę go. Tutaj. Ta część. Z naszej perspektywy to niższa część Matrycy.

**[Kapitan Lee]:** Dziękuję, profesorze. Wygląda na to, że nasz samobójczy plan pozostaje bez zmian. Musimy wlecieć Vanguardem w to miejsce. Uderzenie spowoduje aktywację zaprogramowanych torped Krysztan.

**Podpowiedź:** Zanim nastąpi uderzenie, karta **P552** musi znajdować się w Sektorze **9**, by Vanguard z powodzeniem przebił się przez obronę Matrycy.

## WPIS 1525

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** CAPCOM, jesteśmy na kursie kolizyjnym.

**[CAPCOM]:** Zrozumiano. Wciąga nas studnia grawitacyjna Matrycy. Nasze możliwości manewrowe są ograniczone.

**[Dowódca Grupy Wypadowej]:** Mamy sporo czasu, żeby was ominąć. Trzymajcie się, Vanguard.

Umieść kartę **P554** wraz ze wszystkimi Członkami Załogi i znacznikami obok planszy Planety.

Jeśli karta **P555** znajduje się na planszy Planety, Vanguard rozbija się o ten WP – umieść 2 znaczniki na karcie w Sektorze 5. Następnie odrzuć kartę **P555** z planszy Planety.

Przenieś wszystkie karty WP wraz ze znajdującymi się na nich znacznikami, żetonami, Niebezpieczeństwami i Członkami Załogi:

- z Sektora 4 do Sektora 7,
- z Sektora 5 do Sektora 8,
- z Sektora 6 do Sektora 9.

Przenieś kartę WP ze wszystkimi znacznikami i żetonami z Sektora 1 do Sektora 4, z Sektora 2 do Sektora 5 i z Sektora 3 do Sektora 6.

Jeśli w Sektorach 4, 5 i 6 znajduje się karta WP, przeciwników jest zbyt wielu i Łądownik musi wrócić na Vanguarda. Umieść wszystkich Członków Załogi z karty **P554** w Sektorze z kartą **P552** i odrzuć kartę **P554** wraz ze wszystkimi znacznikami i żetonami. W innym wypadku umieść kartę **P554** ze wszystkimi Członkami Załogi, znacznikami i żetonami w Sektorze 4, 5 lub 6. Nie możesz wybrać Sektora, jeśli znajduje się tam karta WP.

Umieść kartę **G14** na polu Warunków Globalnych.

Jeśli pole we **Wpisie 1565** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1490**. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P561** w Sektorze 1.

## WPIS 1526

**Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda**

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, Emiter wygląda jak nowy.

[Kapitan Lee]: Najwyraźniej Planidianie nie marnują czasu, jeśli chodzi o odbudowę. Uparci dranie. Otworzyć ogień, poruczniku.

[Porucznik Banini]: Zrobione, pani kapitan. Rozwaliliśmy Emiter na kawałki.

[Kapitan Lee]: Dobrze.

Usuń z gry kartę **P562**.

## WPIS 1527

**Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda**

\*\*\* Potężna eksplozja \*\*\*

[Kapitan Lee]: Raport o zniszczeniach! Banini, żyjesz?

[Porucznik Banini]: Nie! Znaczący, tak, żyję. A statek... Pani kapitan, sterburta została trafiona. Bardzo mocno!

[Kapitan Lee]: Sterburta?







[Porucznik Banini]: Tak!

[Kapitan Lee]: Świetnie. Nigdy nie lubiłam sterburty. Silniki? Działa?

[Porucznik Banini]: Wszystko całe, jeśli nie liczyć galerii na sterburcie, rzecz jasna.

[Kapitan Lee]: Doskonale. Zapomnijcie o manewrach! Lecimy prosto na nich.



Sprawdź, która karta WP ma 4 znaczniki lub więcej:

- **P552**: Każdy Członek Załogi rzuca .
- **P551** lub **P553**: Załoga ledwo uciekła. Odrzuć wszystkie znaczniki i żetony z tej karty, a następnie usuń tę kartę z gry. Każdy Członek Załogi w tym Sektorze  +  +  +  + , następnie umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z tego Sektora w Sektorze z kartą **P552**.

## WPIS 1528

Jeśli ten Test wykonywał gracz Sekcji Zwiadowczej, Odśwież 2 .


Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wzmocnijcie silniki** – przesunij 1 pole do przodu żeton na torze Czasu bieżącej karty Warunków Globalnych. Jeśli żeton znajdzie się na ostatnim polu toru Czasu, natychmiast rozpatrz jego efekt. Musimy się zbliżyć do Matrycy, żeby wykonać misję.
- » **Walczyć z siłami grawitacji** – być może warto kupić odrobinę czasu.  +  i cofnij 1 pole żeton na torze Czasu bieżącej karty Warunków Globalnych. Grawitacja Matrycy może okazać się zbyt silna, żeby umożliwić wykonanie misji.
- » **Zwróćcie statek w lewo** (może to sprawić, że wasze skrzydło zostanie odcięte od systemów podtrzymywania życia) – przejdź do **Wpisu 1520**.

Możemy uniknąć ostrzału z Matrycy, wykonując manewry, nawet jeśli oznacza to opuszczenie bezpiecznego korytarza i narażenie Vanguarda na ataki hakerskie.

- » **Zwróćcie statek w prawo** (może to sprawić, że wasze skrzydło zostanie odcięte od systemów podtrzymywania życia) – przejdź do **Wpisu 1496**.

Możemy uniknąć ostrzału z Matrycy, wykonując manewry, nawet jeśli oznacza to opuszczenie bezpiecznego korytarza i narażenie Vanguarda na ataki hakerskie.

- » **Zawróćcie** – Odśwież 2 .

**Uwaga!** Niektóre Akcje mogą się przydać w dalszej fazie Misji.

## WPIS 1529

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wykonajcie manewr lądownikiem** – przenieś kartę **P554** wraz ze wszystkimi znacznikami, żetonami i Członkami Załogi do wybranego połączonego Sektora bez karty WP.
- » **Wróćcie na pokład Vanguarda** – przenieś swojego Członka Załogi z Sektora z kartą **P554** do Sektora z kartą **P553**. Jeśli karty **P553** nie ma na planszy Planety, przenieś go do Sektora z kartą **P552**. Jeśli w Sektorze z kartą **P554** nie pozostali już żadni Członkowie Załogi, odrzuć tę kartę.

## WPIS 1530

**Zapis dźwiękowy z hangaru Vanguarda**

\*\*\* Zdenerwowane głosy, wycie syren alarmowych, przytłumione wybuchy \*\*\*

[Doktor Morra]: Sierżancie! Sierżancie Best!

[Harrold Best]: Doktor Morra.

[Doktor Morra]: Co się tutaj dzieje?

[Harrold Best]: Rozkazy kapitan były jasne, pani doktor. Cały niekluczowy personel ma się udać do kapsuł ratunkowych. Proszę się pospieszyć i...

[Doktor Morra]: Nie mogę tego zrobić, sierżancie!

[Harrold Best]: Pani doktor, chyba pani rozumie, że to jedyny sposób na przetrwanie! I jedyna szansa, żeby opowiedzieć Ziemiąnom, co się tutaj wydarzyło.


[Doktor Morra]: Na pewno? To pan nazywa ratunkiem? Wszędzie wokół krążą wrogie statki! Jak możemy dać się wystrzelić w kosmos, kiedy oni na nas polują? Zniszczą wszystkie kapsuły! Będą do nas strzelać jak do kaczek!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wystrzelcie kapsuły** (to zakończy Eksplozację Planetarną dla wszystkich graczy) – przejdź do **Wpisu 1533**.
- » **Zawróćcie** – przejdź do **Wpisu 1531**.

## WPIS 1531

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zapakujcie zapasy** – odrzuć dowolną liczbę Odkryć: Pozaziemska Flora, Mikroorganizm lub Minerale z pola „Odkrycia” (umieść te karty na spodach odpowiadających im talii Odkryć). Zyskaj 1 punkt Zapasów za każdą odrzuconą w ten sposób kartę Odkrycia.
- » **Wystrzelcie kapsuły ratunkowe** (tylko jeśli karta **P552** znajduje się w Sektorze 7, 8 lub 9 i karta Misji **M15** jest odkryta) – przejdź do **Wpisu 1530**.
- » **Zawróćcie** – Odśwież 3 .

## WPIS 1532

**Zapis dźwiękowy z obozu głównego**

- Mam! - wykrzyknął Andrew Radzinsky. Jego głos przebił się przez harmider panujący w centrum programowania na Odłamku Kryształu, które pieśczośliwie nazywano Hakerską Chawirą.

- Mam! - powtórzył Radzinsky, odsuwając krzesło. - Słuchajcie! Znalazłem wejście!

Usiadł z powrotem, próbując gorączkowo wyjaśnić swoje odkrycie stale rosnącej grupie słuchaczy, zarówno byłych członków załogi Wayfarera, jak i Krysztan:

- Coś musiało się wydarzyć z planidiańskimi firewallami! Włamałem się do systemu jednego z ich statków, który...

Mężczyzna nacisnął kilka klawiszy i jego twarz spoważniała.

- Znajduje się w bezpośredniej bliskości Matrycy - dokończył.

- Ma pan dostęp do ich kamer? - spytał ktoś z tłumu.

Zhakowanie planidiańskich kamer zajęło mniej czasu, niż Radzinsky się spodziewał. Naraz wszyscy wstrzymali oddech.

Nawet Krysztanie rozpoznali na ekranie charakterystyczny kształt Vanguarda. Ziemiaki statek kosmiczny znajdował się na kursie kolizyjnym z olbrzymią Matrycą.

- Co... - Ktoś głośno przełknął ślinę. - Na co właściwie patrzymy?

Radzinsky zawahał się.

- Obraz z kamery pochodzi z planidiańskiego statku bojowego, który właśnie ściga Vanguarda - oznajmił.

- Nie o to pytam - rzucił jeden z jego kolegów. - Pytam, co wyprawia Vanguard.

- Niewiele - odezwał się kobiecy głos. - Teraz już nie ma nad nim kontroli.

Spojrzenia wszystkich skierowały się w jej stronę.

- Byłam pilotką - powiedziała. - Potrafię rozpoznać martwy statek.

W bezsilnej ciszy zarówno hakerzy, jak i programiści obserwowali, jak Vanguard uderza w niewidzialną barierę okalającą Matrycę. Nastąpiła eksplozja tak jasna, że wszyscy musieli przesłonić oczy, lecz gdy blask przygasł, ujrzeli poważnie uszkodzoną, lecz wciąż funkcjonującą Matrycę.

- Staranowali Planidian - wydusił ktoś z siebie. - Ale na próżno.

Radzinsky uświadomił sobie, że cokolwiek próbowała osiągnąć kapitan Lee, jej plan się nie powiódł. Vanguard przestał istnieć.

Obraz na ekranie zaczął się zmieniać - planidiański statek bojowy zawracał. Radzinsky dostrzegł inne statki wykonujące ten sam manewr.

Nagle ogarnęły go złe przeczucia. Jego palce przebiegły po klawiaturze, a na ekranie pojawiły się nowe linijki kodu.

- Co się dzieje, Andy?

- Przechwytyję ich transmisję, póki mogę, i przepuszczam ją przez SI. Być może ona będzie w stanie przetłumaczyć ich rozkazy, ponieważ...

Mężczyzna zamilkł. Tłumaczenie pojawiło się na ekranie.

Zapadła cisza, która aż dźwięczała w uszach.

- Powiedzcie mi, że SI się myli - jęknął ktoś.

- Ona nigdy się nie myli. - Sam Radzinsky słyszał we własnym głosie poczucie beznadziei. - Właśnie uznano nas za największych wrogów Planidian. Lecą tutaj, żeby nas unicestwić.

Przejdź do **Wpisu 1597**.

## WPIS 1533

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, wszyscy niekluczowi członkowie załogi są już w kapsułach ratunkowych. Jesteśmy gotowi do ich ewakuacji.

[Kapitan Lee]: To fatalny moment. Wciąż są wokół nas planidiańskie statki bojowe. Ta ucieczka może się zamienić w masakrę.

[Porucznik Banini]: Czy mamy jakiś wybór?

[Kapitan Lee]: Nie. Vanguard jest zbyt blisko Matrycy i zaczyna przyspieszać. To ostatni moment. Żegnajcie, moi towarzysze. Obyście przetrwali to zamieszanie.

[Porucznik Banini]: Wystrzelić kapsuły?

[Kapitan Lee]: Tak.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Rozpatrz ten efekt dla każdego WP na planszy Planety z ikoną .

Jeśli Członek Załogi otrzyma czwarty Uraz, odwróć kartę tego Członka Załogi awerssem do dołu na planszy Załogi i usuń jego figurkę z planszy. Ten Członek Załogi jest Niesprawny.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi są Niesprawni w tym samym czasie, przejdź do **Wpisu 1508**. Jeśli przynajmniej 1 Członek Załogi jest sprawny, odrzuć kartę Misji **M15** i przejdź do **Wpisu 1508**.

## WPIS 1534

### Zapis dźwiękowy z ładownika Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Cel w zasięgu. Torpedy uzbrojone. Proszę o pozwolenie na otwarcie ognia.

[Kapitan Lee]: Ognia.

[Porucznik de Burgh]: Tak jest, pani kapitan. Torpedy wystrzelone. Trafienie za pięć... cztery... trzy... dwa... Cel trafiony.

[Kapitan Lee]: Raport o zniszczeniach.

[Porucznik de Burgh]: Szlag. Praktycznie żadne, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: Co? Wykonajcie dodatkowy skan.

[Porucznik de Burgh]: Potwierdzam. Nawet nie zarysowaliśmy tego olbrzyma.


**Podpowiedź:** Próbuj strzelać do różnych części skorupy Matrycy, by odkryć jej słaby punkt.

## WPIS 1535

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik de Burgh]: Pani kapitan, widzimy już działo laserowe Matrycy. Skanery wskazują, że jest naładowane i gotowe do strzału.

[Kapitan Lee]: Zrozumiano. Do całej załogi: przygotować się na manewry unikowe!

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, zamiast tego każdy Członek Załogi rzuca .

**Dolne niszczycielskie promienie Matrycy** - sprawdź

Sektory **3, 6 i 9** i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli w Sektorze **9** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze **6** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze **3** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.

Jeśli na karcie **P554** znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1515**.

Jeśli na karcie **P552** lub **P553** znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1527**.

**Podpowiedź:** Następnym razem niszczycielskie promienie Matrycy obejmą Sektory **1, 4 i 7**.

**Górne niszczycielskie promienie Matrycy** - sprawdź

Sektory **1, 4 i 7** i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli w Sektorze **7** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze **4** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze **1** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.

Jeśli na karcie **P554** znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1515**.

Jeśli na karcie **P552** lub **P551** znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1527**.

**Podpowiedź:** Następnym razem niszczycielskie promienie Matrycy obejmą Sektory **3, 6 i 9**.

**Dolne niszczycielskie promienie Matrycy** - sprawdź

Sektory **3, 6 i 9** i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli w Sektorze **9** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze **6** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze **3** znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.

Jeśli na karcie **P554** znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1515**.

Jeśli na karcie **P552** lub **P553** znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1527**.

**Podpowiedź:** Następnym razem niszczycielskie promienie Matrycy obejmą Sektory **1, 4 i 7**.

**Górne niszczycielskie promienie Matrycy** – sprawdź Sektory 1, 4 i 7 i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli w Sektorze 7 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze 4 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze 1 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.

Jeśli na karcie P554 znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1515**.

Jeśli na karcie P552 lub P551 znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1527**.

**Podpowiedź:** Następnym razem niszczycielskie promienie Matrycy obejmą Sektory 3, 6 i 9.

**Dolne niszczycielskie promienie Matrycy** – sprawdź Sektory 3, 6 i 9 i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli w Sektorze 9 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze 6 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze 3 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.

Jeśli na karcie P554 znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1515**.

Jeśli na karcie P552 lub P553 znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1527**.

**Podpowiedź:** Następnym razem niszczycielskie promienie Matrycy obejmą Sektory 1, 4 i 7.

**Górne niszczycielskie promienie Matrycy** – sprawdź Sekторы 1, 4 i 7 i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli w Sektorze 7 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze 4 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.
- Jeśli w Sektorze 1 znajduje się karta WP, umieść na niej 2 znaczniki.

Jeśli na karcie P554 znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1515**.

Jeśli na karcie P552 lub P551 znajdują się 4 znaczniki lub więcej, przejdź do **Wpisu 1527**.

## WPIS 1536

### Nagrania rozmów Sekcji Bezpieczeństwa

[Członek załogi 1]: Dowódcu, skaner odbiera sygnał.

[Dowódca Sekcji Bezpieczeństwa]: Cholera, mój też. Wróg.

[Członek załogi 1]: To pewnie planidiański infiltrator, do diabła!

[Dowódca Sekcji Bezpieczeństwa]: Intruz! Powtarzam: mamy intruza!

Odwróć kartę *Ukryty Planidiański Infiltrator* na stronę *Planidiański Infiltrator*.

Umieść figurkę Planidiańskiego Infiltratora w Sektorze z kartą P552.

## WPIS 1540

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Właśnie weszliśmy do systemu Matrycy. Przygotowujemy się do...

[Porucznik de Burgh]: Pani kapitan, to Starchild! Nasze radary właśnie wykryły Starchilda.

[Kapitan Lee]: Pokażcie mi go.

[Porucznik de Burgh]: Podąża za nami. I... próbuje nas wywołać.

[Kapitan Lee]: Nawiązać łączność.

[Porucznik de Burgh]: To tylko jedna, krótka wiadomość. Mówi: „Jesteśmy z wami. Nie martwcie się”.

## WPIS 1541

A Technologia śledzenia z Wayfarera.

B Tajemnica Wayfarera.

## WPIS 1542

### Nagranie z narady kapitan Lee

[Kapitan Lee]: Proszę mi streścić pokrótce sytuację.

[Sierżant Best]: Pokrótce, pani kapitan, wygląda to tak, że przesłuchaliśmy członków Grupy Wypadowej i szczegółowo przeanalizowaliśmy ich zeznania.

[Doktor Morra]: Pozwolę sobie dodać, że ich zeznania mają sens pod względem psychologicznym.

[Kapitan Lee]: I? Jakie wnioski?

[Profesor Valinsky]: Pani kapitan, Starchild to problem. Mówię to ze smutkiem, ale statek został zhakowany przez Planidian i znajduje się pod całkowitą kontrolą ich wirusów.


[Kapitan Lee]: Obawiałam się, że to powiecie. To naprawdę szokujące.

[Profesor Valinsky]: Szokujące to mało powiedziane, pani kapitan. Straciliśmy nie tylko cenny statek, ale również jego załogę – wszyscy na Starchildzie mieli implanty łącznościowe, które prawdopodobnie były łatwym celem dla Matrycy. Co więcej, zyskaliśmy ukrytego wroga, który jest gotowy wbić nam nóż w plecy. Starchild nieustannie próbuje włamać się do naszych systemów.

[Kapitan Lee]: Musimy opracować strategię obronną. Niezwłocznie.

[Porucznik Banini]: Zapisalem już kilka rzeczy do zrobienia. Przede wszystkim musimy wyłączyć tak wiele systemów, jak to możliwe, i przejść na sterowanie ręczne, gdzie się da. Sugeruję również odizolowanie wszystkich członków załogi z implantami, gdyż mogą być podatni na ataki hakerskie. Przy okazji proponuję zostawienie Starchilda na Odłamku Kryształu. Z uwagi na bezpieczeństwo misji, oczywiście.

## WPIS 1543

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, zamiast tego zyskaj 1 .

Zyskaj 1 . Przenieś Projekt Produkcyjny C22 z Projektów Produkcyjnych do koperty „Oczekujących...”. Następnie przejdź do **Wpisu 1546**.

Gracze mogą transferować Dostępnych Członków Załogi pomiędzy Sekcjami w stosunku jeden do jednego. Aby to zrobić, zamień koszulkę Rangi każdego transferowanego Członka Załogi na koszulkę Rangi nowej Sekcji. Członkowie Załogi nie tracą Rang podczas transferu. Następnie przejdź do **Wpisu 1568**.

Możesz kupić nowe kości dla wszystkich Sekcji za darmo. Następnie przejdź do **Wpisu 1556**.

## WPIS 1544

### Ogłoszenie kapitan Lee

Szanowni Oficerowie i Członkowie Załogi, mam dla was wieści wielkiej wagi. Jak wiecie, wkrótce rozpoczniemy najważniejszą operację w historii naszego rodzaju. Zapewne ucieszy was fakt, że nie będziemy sami. Nasze radary właśnie wykryły Starchilda. Nasi dawno zaginioni przyjaciele dołączą do nas w walce o wolność wszechświata. Bądźcie silni. Zwyciężymy.

**Nagranie dźwiękowe z mostka Vanguarda (ok. 7 godzin po powrocie do systemu Eta Cassiopeiae; 5 godzin po wykryciu Starchilda)**

[Kapitan Lee]: Dlaczego Starchild nagle zamilkł? Co się tam dzieje?

[Porucznik de Burgh]: Pani kapitan, czy mam znów wywołać kapitana da Silva?

[Kapitan Lee]: Robiliśmy to setki razy. Gdyby mogli odpowiedzieć, już by...

[Porucznik de Burgh]: Pani kapitan, transmisja przychodzi. To Starchild!

[Kapitan Lee]: W końcu. Połączcie nas. Kapitanie da Silva? Wszystko w porządku?

[Kapitan da Silva]: Niestety nie. Borykamy się z długą serią poważnych ataków hakerskich. Starchild niemal w całości polega na systemach komputerowych i każdy taki atak może być dla nas końcem. Wybaczcie, Vanguard, ale musimy ratować nasze systemy, w tym łączność.

[Kapitan Lee]: Rozumiem. Dziękuję za informację. Trzymajcie się.

[Kapitan da Silva]: Dziękuję. Bez...

[Kapitan Lee]: Kapitanie da Silva! Jeszcze jedno. Odebraliśmy ziemski sygnał ratunkowy z księżycy nazwanego przez nas Kryształem. To mogą być zaginionieni z Wayfarera. Sugeruję wysłanie tam wspólnej misji ratunkowej.

[Porucznik de Burgh]: Transmisja przerwana. Myśli pani, że się pojawia?

[Kapitan Lee]: Zobaczymy.

Otwórz Księgę Statku na stronie 3 (strona na karty Mostka). Zastąp obecną kartę Celu kartą O05 z kart Mostka. Następnie przejdź na stronę 4 Księgi Map Systemów.

## WPIS 1545

### Zeznanie ocalałego z Wayfarera

Nazywają ich Planidianami, ale ja mam na nich mocniejsze określenie. Znacznie mocniejsze! Ich atak kosztował mnie jedną nogę i kawałek ręki. Nigdy nie przestanę śnić koszmarów. Tak, wiem, że to Dauntless wystrzelił pociski, ale nie winię ich. Jakkolwiek by patrzeć, nasze systemy były bliskie wrogiemu przejęciu. Myślę, że doszłoby do tego, gdyby oni wcześniej nie zniszczyli statku.

Uważajcie na tych Planidian. To wcielone zło, a w pierwszej kolejności atakują od środka.

## WPIS 1546

### Zeznanie ocalałego z Dauntlessa

Mam na imię Terrence, ale wszyscy w Sekcji Inżynierskiej mówią mi Terry One. To taki żart techniczny, rozumiecie. Byłem pierwszym inżynierem, który otrzymał implant cybernetyczny. Wiem, bardzo zabawne.

My, inżynierowie, jako pierwsi uświadomiliśmy sobie, że tracimy kontrolę nad statkiem. Nasze systemy nie reagowały albo zupełnie się zawiesiły, inne zaś pracowały powoli lub niestabilnie. Wtedy, ku naszemu przerażeniu, Dauntless niespodziewanie zaatakował Wayfarera.

Nie mieliśmy w tym żadnego udziału. Staliśmy się zakładnikami na statku kosmicznym opanowanym przez wirusy. Nie mogliśmy zrobić nic, by uniknąć tej bratobójczej walki.

Szczerze mówiąc, nie jestem pewien, czy nie brałem w tym udziału. Mój implant również został zhakowany i jedyne, co pamiętam, to to, że siedziałem w celi. Przez kilka miesięcy.

## WPIS 1547

### Zeznanie ocalałego z Wayfarera

Chcecie poznać moją historię? Myślę, że tak naprawdę nie chcecie, bo złamię wam serce. Mam na imię Celia i byłam operatorką broni. Widziałam moment, w którym Dauntless wystrzelił torpedy. Nie mogliśmy uwierzyć własnym oczom, trenowaliśmy jednak na taką ewentualność. Mieliśmy procedury pozwalające na zestrzelenie torped.

Tylko że procedury polegały na funkcjonalności systemów, a te kompletnie zawiodły. Wszystkie zainfekował obcy wirus. Byliśmy bezbronni i jedyne, co mogliśmy zrobić, to opuścić nasz drogi statek. Jeśli to jakkolwiek pomoże, ocaliliśmy plany modyfikacji mostka.

## WPIS 1548

- Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje.  
 W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

### Fragment książki *My i Krysztańskie* autorstwa dr Anity Juarez

Krysztańskie to pokojowy lud, praktycznie niezdolny do aktów przemocy.

Zapewne właśnie dlatego zostali wybrani przez złą kosmiczną cywilizację, by uczynić ich narzędziem. Krysztańskie, których wola i świadomość były stopniowo przejmowane, stali się niewolnikami. Nie chcieli nawet się dowiedzieć, kto pociąga za sznurki. Rozkazy od swoich złowrogich, tajemniczych panów wykonywali bez pytania. Krysztańskie szybko zbudowali działą planetarne w samym sercu swojej ojczyzny, po czym wycelowali je w bogu ducha winne planety. To właśnie w ten sposób doszło do zagłady Przezrocza, prawdopodobnie najbardziej przerażającego pokazu siły w historii. Zaledwie garstka Krysztań znalazła w sobie odwagę, by się przeciwstawić, lecz ich głosy zignorowano.

Obudzenie ich wymagało olbrzymich poświęceń.

Jak już wiemy, Wayfarer i Dauntless zniszczyły superdziałą dzięki precyzyjnemu uderzeniu orbitalnemu. To szokujące wydarzenie było punktem zwrotnym w historii Krysztań. Protestujący ponownie wyszli na ulice, by pokazać reszcie bezcelowość dotychczasowej polityki. W rezultacie kolejni Krysztańskie uświadomili

sobie, że ktoś nakłonił ich podstępem do stworzenia zabójczej broni.

Swoją złość i frustrację postanowili wyładować na tych, których mieli pod ręką – na nas.

## WPIS 1549

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, zamiast tego zyskaj 1

- Zyskaj 1 Zyskaj 1 wybrane Odkrycie i przenieś je do Zgromadzonych Odkryć. Następnie przejdź do **Wpisu 1546**.
- Przenieś Projekt Produkcyjny **C22** z Projektów Produkcyjnych do koperty „Oczekujących...”. Następnie przejdź do **Wpisu 1568**.
- Gracze mogą transferować Dostępnych Członków Załogi pomiędzy Sekcjami w stosunku jeden do jednego. Aby to zrobić, zamień koszulkę Rangi każdego transferowanego Członka Załogi na koszulkę Rangi nowej Sekcji. Członkowie Załogi nie tracą Rang podczas transferu. Następnie przejdź do **Wpisu 1556**.

## WPIS 1550

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

- A** Czytaj dalej:

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Nasze śledztwo przyniosło rezultaty. Zgromadziliśmy interesujące dane na temat losu Wayfarera, wciąż jednak brakuje nam pewnych kluczowych informacji. Pracujemy dalej.

Przejdź do **Wpisu 1564**.

- B** Przenieś kartę Ulepszenia Mostka **B19** i kartę Celu **O02** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”. Dodaj pozostałe kości Uniwersalne i Eksperckie do puli niekupionych kości Sekcji. Następnie czytaj dalej:

### Dziennik osobisty kapitan Lee

Na razie nasza ekspedycja przypomina niekończącą się serię spotkań z nieznanym.

Zaczęło się od Kropli, promu Dauntlessa, zhakowanej i porośniętej osoblwią, pikselową naroślą. Odwiedziliśmy planetę o nazwie Spęklina, na której powierzchni spoczął wrak Wayfarera, porośnięty tą samą naroślą; potem był jeszcze Odlamek Kryształu, czyli planeta, na której zbudowano zabójcze działą zdolne do zniszczenia całych światów, zamieszkała przez siejący bezsensowne zniszczenie lud Krysztań.

Ktoś gdzieś próbuje wpływać na statki kosmiczne i całe nacje, by... Właśnie, po co?

Kto za tym wszystkim stoi?

Profesor Valinsky z Sekcji Naukowej jak zwykle zaproponował idealne rozwiązanie. Mieliśmy przecieź próbki narośli z Kropli i Wayfarera. Przebadałszy więc obie, przy okazji odtwarzając kurs obu statków. Dzięki zdobytym danym udało się nam zawęzić pole poszukiwań.

Współrzędne w dziwny sposób pokrywają się z sygnałem hakującym, który odbieramy.

Dość tego. Lecimy tam i położymy kres temu szaleństwu.

Przejdź do **Wpisu 1564**.

## WPIS 1551

- Emiter został zniszczony.

## WPIS 1553

Jeśli twój bieżący Cel to **O02**, nie możesz opuścić tego systemu. Wróć na stronę 6. W przeciwnym wypadku przejdź na stronę 7.

## WPIS 1554

### Wiadomość z czarnej skrzynki

Do wszystkich kosmicznych podróżników w pobliżu – to wiadomość pożegnalna. ISS Vanguard stał się niesprawny. Wszystkie systemy przestały działać, załoga nie żyje. Uważajcie na siebie. Módlcie się za nasze dusze.

**Ukończono kampanię ISS Vanguard: Zaginiona flota!** Zachęcamy do podjęcia kolejnej próby, by poznać inne zakończenia, odwiedzić nowe planety, a także zrealizować inne cele badawcze i produkcyjne.

Przejdź do **Wpisu 1597**.

## WPIS 1555

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, mamy przychodzącą wiadomość z Dauntlessa.

[Kapitan Lee]: Nawiązać łączność.

[Porucznik Banini]: To ich kapitan.

[Kapitan Lee]: Kapitan Fournier? Zbliżyliśmy się do Matrycy. Mam nadzieję, że dajecie sobie radę!

[Kapitan Fournier]: ...niewystarczająco... Jest... powinniśmy...

[Kapitan Lee]: Dauntless, co się tam dzieje? Dauntless, tracimy was.

[Kapitan Fournier]: ...walczyliśmy z ogromnymi problemami z oprogramowaniem.

[Kapitan Lee]: Tak lepiej. Jaki jest wasz status?

[Kapitan Fournier]: Vanguard, nie dajemy rady. Im bliżej jesteśmy Matrycy, tym silniejsze ataki hakerskie! Sześćdziesiąt procent naszych systemów przestało działać, wliczając w to systemy awaryjne! Możemy przejść na częściowe sterowanie ręczne, jak wy, ale...

**\*\*\* Zakłócenia i niewyraźne słowa \*\*\***

[Kapitan Lee]: Ktoś to zrozumiał?

[Porucznik Banini]: Filtrujemy sygnał, pani kapitan. Tak, mamy ostatnie słowa kapitan Fournier.

[Kapitan Lee]: Co powiedziała?

[Porucznik Banini]: „Byliśmy już w tej sytuacji i zhakowano nas. To zasadzka. Nie możemy lecieć za wami. Jesteście sami, Vanguard”.

Sprawdź pole we **Wpisie 1410**. Jeśli nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1540**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 1556

### Zeznanie drugiego ocalałego z Dauntlessa

Mam na imię Doron i jako oficer nawigacyjny byłem na mostku przez cały czas. Wszystko widziałem. Widziałem, jak komputery oszalały. Obserwowałem nasze desperackie próby odzyskania kontroli, a także moment, kiedy torpedy uderzyły w kadłub Wayfarera. Myślałem, że to najgorszy dzień w moim życiu, ale to jeszcze nie było wszystko.

Szybko doszliśmy do wniosku, że padliśmy ofiarą ataku hakerskiego. Dauntless podążał kursem, który nie my wytyczyliśmy. Olbrzymia liczba wirusów w naszych systemach przejęła kontrolę nad statkiem i skierowała nas w stronę Matrycy, a mówiąc konkretniej, w kierunku jej Emitera. Gdybyśmy nie odłączyli praktycznie wszystkich systemów, skończyłoby się to dla nas tragicznie. Przeszliśmy na systemy analogowe na tyle, na ile było to bezpieczne, i tylko tak udało się nam odzyskać kontrolę nad statkiem.

## WPIS 1557

Jeśli twój bieżący Cel to **O02**, nie możesz opuścić tego systemu, wróć na stronę **6**. W przeciwnym wypadku przejdź na stronę **8**.

## WPIS 1558

Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1554**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

### Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

**\*\*\* Wycie syreny alarmowej \*\*\***

[Kapitan Lee]: Co się dzieje ze statkiem? Raport o uszkodzeniach! Natychmiast!

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, sprawa jest poważna! Główny komputer oszalał. Otrzymujemy tysiące komunikatów o błędzie. To samo dzieje się z nawigacją...

[Kapitan Lee]: Przełączyć się na systemy awaryjne!

[Porucznik Banini]: Nie możemy. Nie reagują, zupełnie jakby...

[Kapitan Lee]: Jakby co?

**\*\*\* Syrena przestaje wyć \*\*\***

[Porucznik Banini]: Umm... Trudno to wyjaśnić, pani kapitan. Wszystko znowu działa. Wszystkie systemy. Jakby naprawiły się samoczynnie.

[Kapitan Lee]: **\*\*\* oddycha z ulgą \*\*\*** Świetnie. Ale to może być przejściowe. Wykonać skany awaryjne.

Odwróć wszystkie karty Zhakowanych Pomieszczeń na niezhakowaną stronę na stronie na karty Pomieszczeń (Księga Statku, strona **6A**). Następnie kontynuuj wykonywanie poleceń ze strony *Pomieszczenia Statku*.

## WPIS 1559

### Pamiętnik profesora Valinsky'ego

Same rozmiary Matrycy wprost odebrały mi dech w piersiach i skłoniły do ponownego rozważenia geniuszu jej twórców - Budowniczych. Nie potrafię sobie wyobrazić, jak wiele trudu wymagało stworzenie tak olbrzymiej infrastruktury kosmicznej, która okalała całą gwiazdę, wykorzystując ją jako źródło energii. Planidianie, którzy przejęli nad nią kontrolę, mieli niestety niewiele wspólnego z Budowniczymi. Dlaczego mieli aż tak wrogie zamiary?

Nie miałem żadnych gotowych odpowiedzi na takie pytania, ale zawsze zakładałem, że główną przyczyną wszelkich destrukcyjnych zapędów był strach. Planidianie zwyczajnie się kogoś bali - jakiejś dociekliwej i zaradnej cywilizacji, która okaże się potężniejsza od nich i wyłączy ich Matrycę, niczym naukowcy wyłączający zainfekowany komputer. To by oznaczało koniec ich istnienia.

Podejrzewam, że ten sam strach uniemożliwił im przeniesienie się do świata fizycznego. Sami stanowili jedynie ekspansywną formę agresywnego kodu, który nie potrafił się zmaterializować. Do pewnego momentu sądziliśmy, że weszliśmy w kontakt z tymi istotami, jednak teraz nie mam wątpliwości, że to, co napotkaliśmy, było jedynie ich cyfrowymi odbiciami, swoistymi awatarami.

Ten sam strach napędzał ich cyfrową paranoję i zmuszał do wyszukiwania nowych zagrożeń w coraz dalszych zakątkach wszechświata. Choć nasze radary nie wychwyciły żadnych wrogich jednostek w tej przestrzeni, wokół Matrycy orbitują opustoszałe doki. Planidianie nieustannie ulepszali swoją flotę, a ich doki wydają się zdolne do produkcji statków międzygwiazdnych takich jak Vanguard. Kto wie, do czego to może doprowadzić.

Oprócz tego strachu była również nienawiść. Byłem niemal pewien, że Planidianie głęboko nienawidzili Budowniczych. Koniec końców ci ostatni byli ich stwórcami, a sami Planidianie jedną z miliardów cyfrowych symulacji, która z jakiegoś powodu się urzeczywistniła.

Nienawidzili też nas, przybyszów z Ziemi, i to nie tylko dlatego, że byliśmy dociekliwi, lecz także dlatego, że staliśmy się wybrańcami Budowniczych. Byliśmy idealnym źródłem strachu. I idealnym wrogiem dla Planidian.

Otwórz Księgę Map Systemów i zaznacz Matrycę (strona **11**) zakładką Obecnego Systemu.

Jeśli pole we **Wpisie 1565** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1555**. Jeśli nie jest zaznaczone i pole we **Wpisie 1410** NIE jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1540**. W innym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 1560

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, zamiast tego zyskaj 1 .

Przenieś Projekt Badawczy **R12** z Projektów Badawczych do koperty „Oczekujących...”. Następnie przejdź do **Wpisu 1547**.

Każda Sekcja może wymienić 2 kości ze swojego zasobnika Sekcji na kości z puli niekupionych kości. Wymian można dokonać w dowolnej kolejności. Po tym kroku wszystkie Sekcje muszą mieć tę samą liczbę kości. Następnie przejdź do **Wpisu 1545**.

Każda Sekcja może Awansować 1 Dostępnego Członka Załogi. Następnie przejdź do **Wpisu 1561**.

## WPIS 1561

### Zeznanie drugiego ocalałego z Wayfarera

Mieliśmy jedynie kilka minut na ewakuację. Nigdy wcześniej nie robiliśmy tego w takim pośpiechu, ale nie mieliśmy szans, gdyby nie nasz kapitan. To on został na statku, by nadzorować proces ewakuacji. Nasze komputery zostały zainfekowane i niemal nic nie działało. Jedynym sposobem na wystrzelenie kapsuł ratunkowych było

własnoręczne pociągnięcie za dźwignię aktywacyjną. Ta rola przypadła właśnie jemu i grupce ochotników.

Nie możemy zaprzepaścić ich poświęcenia. Jesteśmy gotowi dołączyć do waszej załogi i wspólnie doprowadzić do zniszczenia Planidian. Bylibyśmy wdzięczni, gdybyście awansowali kilku członków swojej załogi i przydzielili ich nam jako dowódców i doradców.

## WPIS 1562

### Dziennik osobisty kapitan Lee

To były stresujące dni.

Planidiańskie statki zaatakowały ze wszystkich stron, a ich napaść groziła poważnymi konsekwencjami. W pewnym momencie nasze tarcze zaczęły słabnąć i musiały podjąć dramatyczną decyzję.

W pobliżu znajdowała się niezbadana i gęsta mgławica. Nie mieliśmy pojęcia, jakie zagrożenia czyhają na nas w środku, ale planidiańskie pociski zaczęły wybuchać zbyt blisko kadłuba Vanguarda, byśmy mogli ryzykować walkę na otwartej przestrzeni. Vanguard wykonał skok i wkrótce zdołał zgubić pościg w mgławicy.

Ktoś powiedział kiedyś, że fortuna sprzyja odważnym, i tym razem to porzekadło się sprawdziło. Nasze działania zdążyły ostygnąć, kiedy z wnętrza mgławicy odebraliśmy słaby sygnał.

Pochodził z Dauntlessa. Nasi zaginieni przyjaciele z Ziemi wzywali pomocy.

Otwórz Księgę Map Systemów i zaznacz Mgławicę Gołębic (strona 9) zakładką Obecnego Systemu.

## WPIS 1563

Gratulacje! Jeśli udało ci się zebrać wszystkie Unikalne Odkrycia, rozegraj teraz resztę kampanii, by poznać wpływ swoich działań na kolejne wydarzenia.

Zaznacz to pole. Jeśli to pole jest już zaznaczone, nic się nie dzieje.

## WPIS 1564

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Ładownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszu Rang i umieść karty na planszach Załogi.
2. Otwórz Księgę Statku na stronie 25 i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 1565

ISS Dauntless wrócił do pełnej sprawności.

## WPIS 1566

A

### Transkrypcja nagrania dowódcy Grupy Wypadowej

\*\*\* Dyszenie \*\*\*

Wyeliminowaliśmy zagrożenie. Wciąż nie odbieramy żadnych oznak życia i nie mamy pojęcia, czy to coś żyje, czy nie. Obawiamy się, że udało się nam to jedynie unieszkodliwić na krótki czas. Już kilka razy daliśmy radę to powalić, ale zawsze wracało do życia.

Podchodzimy ostrożnie. Z bliska stworzenie przypomina humanoidalny zlepek pikseli. Bez wątplenia nie jest to organiczny twór, raczej konstrukt stworzony do walki. Tak, nasze czujniki nie wykrywają żadnych oznak życia, zupełnie jakby to zagrożenie nie stanowiło odrębnego bytu, jedynie zdalnie sterowany awatar. Po bliższych oględzinach widzimy, że jego zewnętrzna warstwa jest grubsza i mocniejsza. Przypomina coś w rodzaju pancerza, który pochłonął większość naszych strzałów. Pobieram próbkę.

Zrobione. Zagrożenie pozostaje nieruchome. Wyośmy się stąd.

Zyskaj 1 . Jeśli wszystkie pola (A-E) w tym Wpisie są zaznaczone, przejdź do Wpisu 1235.

B

### Utajniona korespondencja dotycząca danych z czarnej skrzynki

Pani Kapitan,

zakończyliśmy wstępną analizę danych z czarnej skrzynki. Wciąż mamy petabajty danych do przebadania, ale ustaliliśmy kilka faktów na temat losu Dauntlessa.

Na razie wiemy, że ISS Dauntless brał udział w kosmicznej bitwie. Znamy również współrzędne miejsca, w którym doszło do tej potyczki. Co jednak najważniejsze, znamy nazwę oraz tożsamość stworzenia, z którym walczyliśmy na pokładzie Kropli.

Oficerowie z Dauntlessa nazywali te istoty Planidianami i uważali, że mają one jakiś związek z Budowniczymi. Niestety uznali ich też za wrogów, gdyż ci wykorzystywali każdą nadarzającą się okazję, by podjąć próbę zhakowania Dauntlessa.

Najbardziej niepokojące jest to, że Planidianie najprawdopodobniej nie są fizycznymi, inteligentnymi stworzeniami, lecz zdalnie sterowanymi awatarami.

Wciąż jeszcze musimy ustalić kolejne fakty, lecz na razie sugeruję dyskrecję.

Jill Ganbat, kierownik łączności

Zyskaj 1 . Jeśli wszystkie pola (A-E) w tym Wpisie są zaznaczone, przejdź do Wpisu 1235.

C

### Wstępna analiza drona Kropli

Do Jusufa Chakrabartiego, dowódcy Sekcji Inżynieryjnej:

Na podstawie wstępnej analizy drona Kropli udało się nam ustalić, że części mechaniczne nie nadają się do ponownego użytku. Uderzenia niemal doszczętnie zniszczyły wszystkie elementy drona, ale na nasze szczęście nie uszkodziły jego pamięci. Uzyskaliśmy do niej dostęp i odkryliśmy, że drona zhakowano. Wrogi kod jest niespójny, a jego cel niejasny. To właśnie on doprowadził do nieobliczalnego zachowania drona i w konsekwencji do jego zniszczenia.

Wraz z moim zespołem jesteśmy bardzo zaniepokojeni ryzykiem wynikającym z takich prób hakerskich i prosimy o nadanie tej sprawie najwyższego priorytetu.

Theresa Lin, naczelna ekspertka ds. robotyki

Zyskaj 1 . Jeśli wszystkie pola (A-E) w tym Wpisie są zaznaczone, przejdź do Wpisu 1235.

D

### Wstępna analiza Znaleziska z Kropli

Do Profesora Petera Valinsky'ego, dowódcy Sekcji Naukowej:

Próbka tzw. Znaleziska z Kropli została dokładnie zbadana, jednak przyniosło to więcej pytań niż odpowiedzi. Choć próbka ma roślinne właściwości, z całą pewnością nie jest to stworzenie organiczne oparte na węglu, gdyż nie zawiera nawet śladowych ilości pierwiastków znanych naszej nauce. Z tego samego powodu nie możemy zaklasyfikować go jako robota, ponieważ brakuje mu elementów mechanicznych. Znalezisko z Kropli nie reaguje na żadne bodźce ani obecność innych istot oraz nie przejawia chęci do komunikacji. Jedynie się mnoży i zakłóca działanie naszych urządzeń elektronicznych.

Załączam szczegółowy raport z hipotezą roboczą. Jeden z moich kolegów uważa, że Znalezisko z Kropli może być czymś w rodzaju usterki naszej rzeczywistości lub łącznikiem z innym, dziwnym cyfrowym wymiarem. Polecam to Panu pod rozważę.

Z wyrazami szacunku  
Leo Chi, oficer naukowy

Zyskaj 1 . Jeśli wszystkie pola (A-E) w tym Wpisie są zaznaczone, przejdź do Wpisu 1235.

E

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czemu to tyle trwa?

[Członek załogi 1]: Jedną sekundę, dowódco. Jestem zajęty wymontowywaniem części.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cokolwiek wartego naszej uwagi?

[Członek załogi 1]: Cały ten napęd jest fascynujący.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze. Zabierzmy, co się da, i ruszajmy dalej.

Zyskaj 100. Jeśli wszystkie pola (A–E) w tym Wpisie są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1235**.

## WPIS 1567

- A** ISS Vanguard wybrał drogę pokojowej ekspansji, handlu i współpracy.
- B** ISS Vanguard osiągnął potęgę na drodze dominacji wojskowej.
- C** ISS Vanguard zgromadził wszystkie możliwe Unikalne Odkrycia.

## WPIS 1568

### Zeznanie ocalałej z Dauntlessa

Jestem Tanya i należę do Sekcji Naukowej. Cieszę się, że przybyliście z pomocą, bo... Chyba już dłużej bym tego nie wytrzymała. Nie mówię o odosobnieniu, ale o bezradności. Bezwładzie. Poczuciu, że nie mam z kim podzielić się swoją wiedzą.

Widzicie, mieliśmy mnóstwo czasu na przemyślenia i wyciągnięcie wniosków. Badania skupiały się na naszych kosmicznych porywaczach, Planidianach, i ich Matrycy. Jesteśmy pewni, że Planidianie to jedna z miliardów inteligentnych ras wygenerowanych przez Matrycę. Natomiast tylko im udało się zyskać samoświadomość potrzebną do przejęcia kontroli nad Matrycą. Planidianie wiedzą, że w tej rzeczywistości są jedynie intruzami, i wywołuje to u nich poczucie niepewności. W rezultacie stali się arcywrogiem wszystkiego, co żyje i myśli.

## WPIS 1597

Dziękujemy za grę!

ISS Vanguard: Zaginiona flota

Przejdź do **Wpisu 1598**.

## WPIS 1598

### Dziennik osobisty nieznannej członkini załogi

#### Dzień 1

Rozkaz do ewakuacji przyszedł w ostatniej chwili.

Niewiele pamiętam. Biegłam dokądś, próbując utrzymać w ryzach narastające uczucie paniki. Pamiętam wyjące syreny Vanguarda, przytłumione wybuchy i podłogę drżącą pod moimi stopami. Pamiętam, jak drzwi mojej kapsuły ratunkowej się zatrzasnęły, a potem nastąpiła kolejna eksplozja, silniejsza niż poprzednie.

Upadając na ziemię, pomyślałam, że właśnie musiało się stać coś doniosłego. Albo strasznego.

Przytomność odzyskałam kilka godzin później w bezkresnej pustce. W kapsule byłam ja i kilka innych osób. Targały nami strach i osamotnienie.

#### Dzień 2

Jest nas piątka, w tym dwie lekko ranne osoby, przez co kapsuła jest ciasna i mało komfortowa. Jedzenia i wody wystarczy nam na dwa miesiące, co nie wróży dobrze. Nikt nie okazuje rozpaczy, ale da się ją wyczuć w powietrzu.

Większość czasu spędzamy, śpiąc, obserwując dryfujący w przestrzeni wrak albo próbując dociec, co właściwie przydarzyło się Vanguardowi. Łączność nie działa i nikt nie wie dlaczego.

#### Dzień 3

Zawróciliśmy. Ucieczka wydaje się bezcelowa, ponieważ nie mamy dokąd uciekać. Poza tym czy na pewno jest przed czym uciekać? Może zwyciężyliśmy? Może wróg został zniszczony?

Musimy się dowiedzieć, co stało się z Vanguardem, nawet jeśli to ostatnia rzecz, jaką zrobimy.

#### Dzień 4

Wokół nas jest więcej kapsuł, wszystkie zmierzają w tym samym kierunku. Lampy migają w rytmie wiadomości wysyłanych alfabetem Morse'a - wszyscy próbujemy podtrzymać się na duchu. Najwyraźniej nikt nie wie, jaki los spotkał Vanguarda.

#### Dzień 5

Jest i Vanguard. Widzimy statek przez bulaje. Poobijany, ledwo rozpoznawalny kadłub otoczony morzem dryfujących odłamków, które oderwały się od reszty. Żadnych oznak życia. Mam nadzieję, że reszta załogi uciekła. Boję się, że wszystko, co tu znajdziemy, to kosmiczne cmentarzysko...

---

#### Dzień 15

Dzięki moim towarzyszom i innym ocalałym, którzy postanowili wrócić, Vanguard po części nadaje się teraz do zamieszkania. Zbieramy szczątki po bitwie, obudowujemy wrak i przygotowujemy dla siebie tymczasowe schronienie. Sterta złomu stale rośnie, ale wszystko może się do czegoś przydać. To wszystko, co nam zostało, ale być może wystarczy, żeby nawiązać łączność z Ziemią. Na razie stawiamy czoła tym zabójczym rubieżom.

Z Vanguarda zostaliśmy tylko my. Nie jesteśmy kosmicznymi sierotami, lecz rozbitkami - nieugiętymi i pomysłowymi. Nawet jeśli o nas zapomniano, ta zimna pustka nie złamie naszego ducha.

Potrzebujemy jedynie odrobiny nadziei.





