

2022//.ISS_VANGUARD_DZIENNIK_MISJI

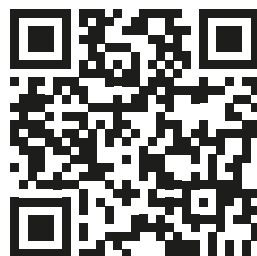


ISS VANGUARD
OFICJALNY DOKUMENT

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,
NAJBARDZIEJ AKTUALNĄ WERSJĘ DO DRUKU POBIERZESZ ZE STRONY:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

WPIS POCZĄTKOWY

[Kapitan Wayman]: Witajcie, załogo! Jeśli to słyszycie, oznacza to, że należycie do niewielkiej grupy niezbędnego personelu, który został wybudzony w pierwszej kolejności.

Pozwólcie, że streszczę sytuację: Przez ostatnie dwa lata Vanguard bezpiecznie zmierzał do punktu docelowego, podążając za obcymi współrzędnymi, które mają związek z głównym celem naszej misji. Pięć dni temu wyłączyliśmy napęd Alcubierre'a i zwolniliśmy do prędkości podświetlonej. Na głównym pokładzie możecie się czuć nieco ociężała - kompensatory grawitacyjne utrzymują hamowanie na poziomie umiarkowane komfortowych dwóch g. Czerwone strefy na statku są zamknięte i objęte zakazem wstępu - chyba że chcecie doświadczyć, jak wyglądaciążenie dziewięćdziesiąt g.

Zbliżamy się do naszego celu. Na razie czujniki niczego nie wykryły, ale musimy zachować ostrożność. Wciąż jesteśmy daleko i...

*** Sygnał alarmowy ***

[SI Vanguarda]: OSTRZEŻENIE O KURSIE KOLIZYJNYM! WYMAGANE DZIAŁANIE!

[Kapitan Wayman]: Raport! Co się dzieje?

[Główny nawigator Neels]: Sir, wykryliśmy olbrzymi zakamuflowany obiekt bezpośrednio na naszym kursie. Według obliczeń... mamy trzy tygodnie do zderzenia.

[Kapitan Wayman]: Rozpocząć manewry unikowe.

[Główny nawigator Neels]: Sir... Ten obiekt jest kilkakrotnie większy od naszego Układu Słonecznego - posiada średnicę blisko dwieście jednostek astronomicznych. Wziąwszy pod uwagę obecną prędkość, nie jestem pewny, czy będziemy w stanie zmienić kurs na czas.

[Kapitan Wayman]: Jak mogliśmy przegapić coś tak wielkiego?

[Główny nawigator Neels]: Obiekt ma aktywne pole kamuflujące i wydaje się nie wchodzić w żadne interakcje grawitacyjne z pobliskimi układami planetarnymi.

[Kapitan Wayman]: Sierżancie Nahy, czy dowódcy Sekcji zostali obudzeni?

[Sierżant Nahy]: Tak jest, sir!

[Kapitan Wayman]: Proszę ich tu sprowadzić. I proszę zamknąć mostek. Ani słowa komukolwiek o tym wszystkim - nie chcę wywołać paniki na pokładzie.

Jeśli rozgrywasz **Samouczek**, postępuj zgodnie z instrukcjami przygotowania Samouczka na stronie **11** instrukcji.

Jeśli korzystasz z zasad **szybkiego startu**, wróć do części poświęconej szybkiemu startowi kampanii na stronie **28** instrukcji i zacznij od kroku **4**.

WPIS 1

[Kapitan Wayman]: Czytaliście sprawozdanie z odprawy, więc nie będę się rozwodził: W tej chwili ISS Vanguard gna z prędkością trzystu tysięcy kilometrów na godzinę w kierunku obcej sfery większej niż nasz Układ Słoneczny. Nasi inżynierowie robią wszystko, by zwolnić i zejść z kursu kolizyjnego, ale to może nie być możliwe bez narażenia zdrowia całej załogi oraz konstrukcji statku.

Jesteście naszym planem B. Wyślemy was jako grupę zwiadowczą na ten obiekt, żebyście zbadali jego skład i strukturę. Musimy się dowiedzieć, jak blisko możemy podlecieć bez narażenia Vanguarda.

Wyposażyliśmy wasz lądowik w dodatkowe paliwo i zapasy - jeśli Vanguard przeleci obok sfery, miną miesiące, zanim będziemy mogli was stamtąd zabrać. To oznacza, że nie będzie miejsca na dodatkowe wyposażenie. Ze względu na pospieszne wybudzenie możecie też czuć się... nie w formie. Mamy nadzieję, że efekty uboczne używania komór letargowych miną, zanim dotrzecie do celu.

Powodzenia!

Jeśli rozgrywasz **Samouczek**, przeczytaj instrukcje w sekcji **Przygotuj Grupę Wypadową** na stronie **12** instrukcji.


Jeśli korzystasz z zasad **szybkiego startu**, przejdź do **Wpisu 5**.

WPIS 2

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt *Spuścizna*, wpis badawczy 1F

Dalsze badania nad łącznikiem grawitacyjnym, który łączy stelę z określonym miejscem w relatywnej pozycji do jądra planety, wskazują, że połączenie to można przerwać, jeśli użyjemy do tego dostatecznej ilości energii. Członkowie naszej Grupy Wypadowej niemal przypłacili to odkrycie życiem. Kiedy przytwierdziliśmy zaprojektowane przeze mnie urządzenie antygravitacyjne do spodu steli, natychmiast doszło do zakłóceń, które spowodowały pojawienie się zabójczych anomalii. Dalsze eksperymenty z kotwicami steli zostały kategorycznie zakazane. Wciąż jednak uważam, że kradzież steli jest możliwa. Po prostu jest to szalenie niebezpieczne i niepraktyczne. Zamierzam skanować dane w poszukiwaniu historycznych anomalii, na jakie ludzkość natrafiła na Ziemi. Być może z jednego z takich miejsc ktoś już wcześniej ukradł stelę Budowniczych.

Zyskaj 1 

WPIS 3

Meldunek z incydentu po zakończeniu akcji 105/F

...podsumowując, zastosowaliśmy protokół pozyskiwania odkryć pozaziemskich co do joty, podejmując wszelkie środki ostrożności. Nie przeskanowaliśmy nawet sondy w obawie, że zareaguje. Mam pewność, że aktywowała się samoczynnie ze względu na naszą obecność.

Zaczęła emitować impulsy o szerokim spektrum, w tym wibracje, które pobudziły wulkan. Próbowaliśmy kontynuować zadanie, ale wstrząsy, wypływająca lava i wysoka temperatura zaczęły dawać się we znaki Grupie, zmuszając nas do wycofania się.

Gdy tylko opuściliśmy komorę lawową, odebraliśmy transmisję z Vanguarda, która ostrzegała o nadchodzącym wybuchu.

- Umieść kartę **P001** na wierzchu innych kart w twoim Sektorze.
- Każdy Członek Załogi w tym Sektorze otrzymuje Uraz *Rana*.
- Znajdź i odkryj kartę Misji **M34**. Odrzuć karty Misji **M10** i **M31**, o ile zostały odkryte.
- Jeśli karta Niebezpieczeństwa *Burza Piaskowa* i odpowiadająca jej figurka zostały odkryte, odrzuć je.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G04**.

Uwaga! Kiedy tor Czasu się skończy, wszyscy zginą!

WPIS 4

Choć nie widzieliśmy jego twarzy, to z samej postury tego stworzenia mogliśmy wyczytać rozczarowanie. Przez jakiś czas pozostawało w bezruchu, aż w końcu zaczęło mówić, a nasza SI pomogła w translacji.

Przejdź do **Wpisu 336**.

WPIS 5

*** Odgłosy silnika ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM? Tu Grupa Wypadowa. Zbliżamy się do celu. Nasze czujniki krótkiego zasięgu wskazują, że zewnętrzna powłoka zrobiona jest z nieznanego alotropu węgla, który pochłania wszystkie emisje. Nie mamy pojęcia, co jest w środku.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Zaczęliśmy już przetwarzać wasze dane, Grupo Wypadowa. Damy wam znać, jeśli czegoś się dowiemy.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nic dziwnego, że nie mogliśmy wykryć tego czegoś. Praktycznie od podstaw stworzono tę konstrukcję tak, żeby była niewidzialna.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Powinniśmy podjąć próbę lądowania?

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Nie. Nie wiemy, jak wytrzymała jest struktura. Zróbcie przelot nad powierzchnią i rozłokujcie drona z próbnikiem.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano, Vanguard. Będziemy...

*** Odgłos skanowania ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Chwila! Wykrywam coś na powierzchni sfery. Metalowy obiekt wbity w jej skorupę. Spójrzcie: powierzchnia wokół jest spękana, zupełnie jakby się tam rozbił. To... zwraca się w naszą stronę?

*** Głośny HUK ***

*** Sygnał alarmowy Łądownika ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Oberwaliśmy! To coś do nas strzela! To jakiegoś rodzaju automatyczny strażnik zakotwiczony na powierzchni sfery!

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Przerwać misję! Słyszycie mnie, Grupo Wypadowa? Natychmiast przerwać misję!

Twój Łądownik rozbił się na powierzchni obcego obiektu!

Jeśli rozgrywasz **Samouczek**, przeczytaj instrukcje odnośnie do przygotowania kości i kart Sekcji na stronach **12-13** instrukcji.

Jeśli korzystasz z zasad **szybkiego startu**, gracz Sekcji Zwiadowczej bierze żeton Startu i wybiera, kto wykona pierwszą turę – jeśli masz jakieś pytania, zapoznaj się z kartą ze skrótem zasad.

WPIS 6

[Grupa Wypadowa]: Tu Grupa Wypadowa. Przygotowujemy się do wejścia w szczeliny największego aktywnego wulkanu w tej okolicy. Wykrywamy nietypową aktywność sejsmiczną. W całym zbczku wykryliśmy również rozsiane warstwy związków magnetycznych. Należy spodziewać się przerw w komunikacji radiowej.

[CAPCOM]: Zrozumiano, Grupa Wypadowa. Jeśli nie odezwiecie się w ciągu godziny, wyślemy ekipę ratunkową.

Przejdź do **Wpisu 8**.

WPIS 7

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 27/b

Na dnie jaskini znaleźliśmy ślady wody, ale główny korytarz kończył się wielkim zwaliskiem. Czujniki wykryły niezwykle wibracje po drugiej stronie rumowiska, a także coś, co przypominało duże skupisko wody. Niestety, przebicie się na drugą stronę wymagałoby prac wykopaliskowych na dużą skalę.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P081**.

WPIS 8

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

Przejdź do **Wpisu 33**.

Przejdź do **Wpisu 615**.

Przejdź do **Wpisu 220**.

WPIS 9

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Spójrzcie na to. Co oni próbowali tu wykopać?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Wapień. Ściany i podłoże zawierają głównie tlenek i wodorotlenek wapnia. Chyba wytwarzali beton.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Taką ilością betonu można by wypełnić nieduże morze.

Nowy cel: Dowiedz się, do czego potrzebny był beton.

- Zastęp WP w Sektorze **6** kartą **P116**.
- Zastęp kartę Misji **M21** kartą Misji **M22**. Przeczytaj kartę Misji **M22**.
- Odkryto kolejny ciekawy obszar! Usuń tę kartę z gry i zastąp ją inną losową kartą **P113**.
- Jeśli nie ma już więcej kart **P113**, zastąp tę kartę kartą **P000**.

WPIS 10

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt *Spuścizna*, wpis badawczy 1E

Dzięki dostępnym danym udało się nam ustalić znaczenie dużych glifów umieszczonych na środku każdej steli. Każdy z nich swoim prostym kształtem reprezentuje abstrakcyjny koncept, pełniący funkcję wiadomości założycielskiej dla cywilizacji, która miałyby rozwinąć się wokół steli. Jednak mniejsze glify wciąż pozostają tajemnicą. Są zupełnie inne od swoich większych odpowiedników i na każdej steli umieszczono ich od trzydziestu do ponad dwustu.


Zarówno badania SI Vanguarda, jak i moje własne doprowadziły nas do tej samej konkluzji: pomniejsze glify są częścią języka obcych. Są zgodne z prawami Zipfa,

podobnie jak większość znanych nam języków – od angielskiego po pieśni humbaków. Zauważyłem przy tym kilka znaczących prawdopodobieństw warunkowych: na różnych stelach niektóre symbole bardzo często występowały w określonej kolejności z innymi.

Ostatnio zauważyłem, że każda stela zawiera unikalny łańcuch glifów, które wydają się powiązane z centralnym symbolem, a następnie powtarzają się w całym tekście. Możliwe, że centralny symbol stanowi uproszczoną wiadomość dla prymitywnych form życia. Mniejsze glify mają za zadanie przedstawić jego szersze znaczenie. To może być przełom, którego potrzebujemy do rozszyfrowania tego języka.

Zyskaj .

WPIS 11

- Odrzuć kartę Misji *Kwarantanna* (**M32** lub **M33**).
- Odwróć kartę *Awansu* na stronę *Ukończony* – zadanie *Awansu* należy uznać za ukończone, niezależnie od pozostałych zasad.
- Każdy Członek Załogi *Odswieża 2* .
- Zastąp kartę *Laboratorium biologiczne* (**P169**) kartą *Laboratorium polowe* (**P082**).

WPIS 13

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt *Spuścizna*, wpis badawczy 1G

Stele Budowniczych odkryte do tej pory w tej części galaktyki pozwoliły mi przeprowadzić analizę porównawczą głównych i pomniejszych symboli. Teraz jestem przekonany, że każda stela przedstawia nie tylko wiadomość dla przyszłej cywilizacji, lecz również unikalne warunki początkowe, które Budowniczy chcieli sprawdzić na danym świecie. Prawdziwe „a co, jeśli?” na kosmiczną skalę. Co jeśli kilka inteligentnych ras ewoluuje w tym samym czasie? Co jeśli młoda cywilizacja zyska niemal nieograniczone możliwości ekspansji wewnątrz własnego układu słonecznego? Co jeśli inteligentny gatunek będzie przejawiać wrodzoną nienawiść do jakichkolwiek abstrakcyjnych koncepcji? Dodatkowo są jeszcze stele z martwych i pustych światów, gdzie warunki początkowe okazały się zbyt ekstremalne, by pojawiły się jakiegokolwiek plony.

Wziąwszy pod uwagę olbrzymie różnice pomiędzy poszczególnymi konfiguracjami, a nawet bezczelność niektórych z nich, dostrzegam tutaj dwa rozwiązania. Budowniczy albo zrobili to, by stworzyć możliwie najbardziej zróżnicowany zestaw cywilizacji, albo desperacko próbowali stworzyć określony gatunek, który będzie idealny do wykonania jakiegoś zadania, którego nie potrafię pojąć...

Zyskaj .

WPIS 14

Jeśli karta **M34** jest odkryta, ten Wpis kończy się – gwałtowne trzęsienia ziemi uniemożliwiają zbadanie próbek! W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 31/F

Ekscytujące znalezisko: natrafiłszy na fragmenty ewidentnie pozaziemskiej technologii. Burze pyłowe i spadające kamienie mocno je uszkodziły, ale wstępne analizy wskazują, że jest to jakiegoś rodzaju miniaturowy dron – zbyt mały, by mógł tu przylecieć z kosmosu.

Dostroiliśmy swoje skanery do nietypowych pierwiastków promieniotwórczych, które odkryliśmy w zwojach drona, a następnie wykryliśmy podobne sygnatury w okolicy dużego wulkanu widocznego na horyzoncie. Dron albo stamtąd pochodzi, albo miał na celu badanie wulkanu.


Tak czy inaczej, warto będzie odwiedzić to miejsce.

- Zyskaj .
- Umieść kartę Misji **M31** obok planszy Planety i przeczytaj jej tekst.
- Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P010**.

WPIS 15

Skany miały rację. W tym sektorze jest kilka interesujących miejsc!

Odszukaj wszystkie 3 karty **P113**. Umieść losową z nich w tym Sektorze i zwróć pozostałe do sekcji *Ważne Punkty* (organizer A).

Przypomnienie: Ten Sektor zostanie w pełni zbadany dopiero wówczas, gdy odkryjesz kartę z ikoną .

WPIS 16

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Mijamy grań z zastygłej lawy.

[CAPCOM]: Nie zapomnijcie pobrać próbek - mogą nam powiedzieć nieco więcej o składzie jądra tej planety. Możliwe, że ma on jakiś związek z kryształem.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Czekajcie, przed nami jest całe pole radioteleskopów. Są... gigantyczne.

[CAPCOM]: Idealne miejsce na pozyskanie pozaziemskiej technologii. Grupa Wypadowa, doprecyzujcie słowo „gigantyczne”.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Są przynajmniej kilka razy większe niż nasz ziemski teleskop FAST. Ich średnice należałoby liczyć w kilometrach.

Umieść kartę P114 w tym Sektorze.

WPIS 17

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt Spuścizna, wpis badawczy 1H

Dalsze badania materiałów, z których wykonano te obeliski, przyniosły zaskakujące wyniki. Mając nadzieję na zdobycie dostatecznie dużej próbki do zbadania na Vanguardzie, autoryzowałam nieco... destruktywne formy pozyskiwania próbek. Odłupanie niewielkiego kawałka steli wymagało niesamowicie dużych nakładów energii. Kiedy tylko się nam to udało, stela aktywowała się, wysyłając silny sygnał z powrotem do Oka Pustki. Impuls można było zaobserwować na większości długości fal, a przy tym wywołał on silne zakłócenia w działaniu wszystkich technologii podprzestrzennych. Jako że siły elektromagnetyczne nie mają żadnego wpływu na pola podprzestrzenne, oznacza to, że stela są zdolne emitować nieznaną rodzaj fal wpływających na inne wymiary.

Mogę jedynie spekulować na temat natury tego sygnału. Czy była to prośba o konserwację? A może stela działają jako swego rodzaju system wczesnego ostrzegania otaczający sferę Budowniczych ze wszystkich stron. Jeśli tak, to przed czym miałyby ostrzegać?

Planuję powtórzyć ten eksperyment z kolejną stelą, którą znajdziemy, ale tym razem będziemy gotowi do zarejestrowania tego impulsu na wszelkie możliwe sposoby.

Zyskaj 1 .

WPIS 18

Zaznacz pole A we Wpisie 950.

Sprawdź, czy pole C we Wpisie 930 NIE jest zaznaczone. Jeśli nie, przejdź do Wpisu 61. W przeciwnym wypadku przejdź do Wpisu 48.

WPIS 19

Gratulacje! Ukończono Eksplorację Planetarną!

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

- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego S13 (Niedobór żywności) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

Jeśli znajdujesz się na Burzogromie, otwórz Księgę Statku na stronie 25 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

W przeciwnym wypadku przejdź do Wpisu 990.

WPIS 20

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 27/c

Przetrwaliśmy katastrofę, ale to jeszcze nie koniec. Przy uderzeniu lądownik rozbił się na dwie części i niektórzy z nas utknęli w uszkodzonym ogonie.

Kontynuuj czytanie sekcji „Pierwsza Akcja Amira” na stronie 15 instrukcji.


WPIS 21

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt Spuścizna, wpis badawczy 1B

Materiał, z którego wykonano stela, nie był zaskoczeniem - z grubsza przypomina stop, jakiego Budowniczy użyli przy konstrukcji Oka Pustki. Jest wytrzymały, ale - podobnie jak wszystkie materiały - nie niezniszczalny.

Zastanawiamy się, czy niektóre stela zostały zgubione lub celowo zniszczone i czy to właśnie stało się z jedną z nich, która powinna znajdować się gdzieś na Ziemi.

Zyskaj 1 .

WPIS 22

*** Piszczące sygnały ***

[Grupa Wypadowa]: Vanguard, jesteśmy blisko źródła sygnału.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Postępujcie ostrożnie, Grupa Wypadowa. Nasi doradcy mają kilka sprzecznych opinii odnośnie do tego, co to może być. Niektórzy twierdzą, że to pułapka, która ma na celu...

*** Odgłos przesuwanych gruzów ***

[Grupa Wypadowa]: Mamy to! To jakiś... satelita?

[CAPCOM, sierżant Nahy]: ...

[Grupa Wypadowa]: Vanguard, jakieś pomysły? Możliwe, że to spadło z nieba.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Nie, było zakopane zbyt głęboko. Wygląda, że koniec tej planety był dość... wybuchowy. Ten fragment skorupy musiał uderzyć w satelitę w wyniku wybuchu. Świetne znalezisko, Grupa Wypadowa! Zabierzcie, co się da, i kontynuujcie misję.


- Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.
- Widzisz kolejne ciekawe miejsce na tym obszarze! Usuń tę kartę z gry i zastąp ją inną kartą P113.
- Jeśli nie ma już więcej kart P113, zastąp tę kartę kartą P000.

WPIS 23

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt Spuścizna, wpis badawczy 1A

Analiza semantyczna glifów jak dotąd nie ujawniła zbyt wiele. Choć jesteśmy pewni, że mają one przekazywać jakiegoś rodzaju informacje, brakuje nam materiałów porównawczych - jakiegokolwiek punktu zaczepienia - by zacząć odszyfrowywać ten język. Na podstawie naszych odkryć z Przechroczka i innych odwiedzonych światów uważamy, że każda stela została poświęcona jednej koncepcji, jednemu tematowi, które są powiązane z centralnym glifem. Ten centralny motyw wydaje się w jakiś sposób wpływać na cywilizacje, które rozwinęły się w cieniu każdej steli. Jednak dalsze badania będą możliwe dopiero po zebraniu większej liczby napisów do porównania - lub kolejnej próbki pisma Budowniczych.

Zyskaj 1 .

WPIS 24

[Grupa Wypadowa]: Wchodzę do wraku. Co zaskakujące, wciąż jest tu jakieś zasilanie. Światła migają.

[Kapitan Wayman]: Działajcie ostrożnie. Niektóre światła wyglądają na zapalone, a maszyna wydaje się aktywna. Wszystko może się wydarzyć.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano.

[Kapitan Wayman]: Pamiętajcie o misji. Nie ociągajcie się! Zachowajcie skupienie.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » Skupcie się na pozyskiwaniu ciekawych fragmentów technologii - przejdź do Wpisu 44.
- » Skupcie się na badaniu wraku - przejdź do Wpisu 49.
- » Skupcie się na pokazaniu wnętrza wraków zainteresowanym widzom na pokładzie ISS Vanguarda - przejdź do Wpisu 64.

WPIS 25

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 27/c

Badając skalisty obszar, odkryliśmy wejście do dużego kompleksu jaskiń. Obejmuje on struktury spójne z efektami erozji wodnej. Jaskinie ciągną się we wszystkich kierunkach: próba analizy może zakłócić naszą misję, ale środowisko wodne zwiększa szanse na napotkanie nowych form życia.

Umieść kartę P080 w tym Sektorze.


WPIS 26

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt Spuścizna, wpis badawczy 1C

Kiedy nasza drużyna próbowała przenieść artefakt, wszystkie konwencjonalne metody zawiodły. Teraz wiemy dlaczego. Odkryliśmy niewidoczny splot grawitacyjny, który niczym kotwica utrzymuje stelę w określonej pozycji w stosunku do centralnego punktu masy planety. Budowniczości zrobili bardzo wiele, by upewnić się, że nikt nie usunie ich steli z planety, ani nie przeniesie jej na inną planetę – wciąż jednak nie wiemy dlaczego.

Jeśli nie liczyć przesunięcia całej planety nie mamy żadnego sposobu na zabranie tych steli. Podczas dalszych badań będziemy zmuszeni polegać na ich szczegółowych skanach.

Zyskaj 1 .

WPIS 27

Wykonaj następujące czynności:

- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P169**.
- Zyskaj 1 punkt Zapasów na Członka Załogi.
- Każdy Członek Załogi w tym Sektorze otrzymuje **Uraz Wyczerpanie**.
- Znajdź kartę Misji **M32**, umieść ją obok planszy Planety i przeczytaj jej tekst.

Nowy cel: Pozbądź się pasożyta.

WPIS 28

Jeśli w Sektorze **8** znajduje się znacznik, przejdź do **Wpisu 301**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Otwory prowadzą do trzewi dziwnej maszyny, która uderzająco przypomina architekturę Budowniczych z Oka Pustki. Konstrukcja prowadzi głęboko pod ziemię, a także w inne części planety, choć jej cel jest niejasny.

Podczas wstępnych badań ustaliliśmy, że powstała od tysiąca do dwóch tysięcy lat temu. Nasze skany obudziły coś głęboko w środku; coś, co przesłało krótkie impulsy energii. A potem znów umilkło.

Powinniśmy sprawdzić, czy inne części tej wielkiej maszyny są rozsiane po pobliskich sektorach.

Umieść znacznik w Sektorze **5**.

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

Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych.

WPIS 29

Uwaga! Misję wprowadzającą nie można przerwać przed osiągnięciem jej celu. Wykonaj Misję podstawową (karta **M21** lub **M22**), by zakończyć tę Eksplorację Planetarną.


WPIS 30

Dziennik osobisty, ID 30/5

Nikt nie uwierzył mojemu raportowi, rozmazane zdjęcia też nikogo nie przekonały. Zatem spiszę wszystko tutaj, póki wspomnienia są świeże, żeby zapamiętać ten dzień i kiedyś ponownie odwiedzić trzewia tej maszyny – jeśli znajdę odwagę.

Wykonując analizę strukturalną dziwnych otworów znalezionych na Burzogromie, wpadłam do jednego z nich – kiedy tylko minęłam wejście, dziwna siła wciągnęła mnie w głąb tunelu. Coś uderzyło mnie w głowę i na kilka minut straciłam przytomność. Wtedy doświadczyłam dziwnych kolorów, kształtów i dźwięków – i uczuć. Moje nogi były dziwnie wydłużone. Nie czułam dłoni. Moje ciało poruszało się niczym ugotowane spaghetti, ciągnięte w nieokreślonym kierunku. Poruszałam się po spirali, jednocześnie w górę i w dół. Próbowałam to zrozumieć, ale mój mózg odpływał – nie mogłam się skupić. Jedyne, co pamiętam wyraźnie, to komnata z połyskującymi „skrzelami”, wirująca z niesamowitą prędkością. W końcu maszyna wypłuła mnie ze swoich olbrzymich ust, wiele kilometrów od miejsca, w którym wpadłam.

W całym ciele odczuwałam palący ból, mój umysł wypełniała mgła, ale czułam przy tym... ekscytację balansującą na granicy paraliżującego strachu.

- Umieść swojego Członka Załogi i wszystkich Asystujących Członków Załogi w Sektorze **8**.
- Twój Członek Załogi i wszyscy Asystujący Członkowie Załogi .

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

Zyskaj 1 .

WPIS 31

[Grupa Wypadowa]: Vanguard! Tu Drużyna Jeden. Czy nas słyszycie?

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Słyszemy was, Drużyno Jeden. W czym problem?

[Grupa Wypadowa]: Odkryliśmy jakiś organizm: homogeniczną kolonię bakterii o średnicy kilku centymetrów, która jest zdolna do poruszania się. Wpełzła na jeden z naszych kombinezonów. Próbowaliśmy ją usunąć, ale wcisnęła się w szczeliny kombinezonu. Wysyłamy wam wszystkie dane. Prosimy o radę.


[CAPCOM, sierżant Nahy]: Zaczekajcie, Grupo Wypadowa. Konsultujemy sprawę z Sekcją Naukową.

...

[Grupa Wypadowa]: Tu Drużyna Jeden. Macie coś nowego? To coś rozprzestrzenia się po całym kombinezonie! Obawiamy się, że może...

[Kapitan Wayman]: Mówi wasz kapitan. Przeanalizowaliśmy wasze nagrania. Oficerowie Sekcji Bezpieczeństwa i Sekcji Naukowej mają pewne obawy – to coś świadomie stara się unikać zagrożeń i szybko się mnoży. Jeśli wrócicie na pokład z próbkami, istnieje wysokie ryzyko, że ta forma życia ucieknie z kwarantanny. Wysyłamy wam przenośne laboratorium biologiczne. Przygotujcie je i wykorzystajcie sprzęt w środku, by opanować ten organizm. Do tego czasu ewakuacja będzie zbyt ryzykowna. Przykro mi, Drużyno Jeden.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Spróbujcie pozbyć się pasożyta** – to rozpocznie nową obowiązkową Misję! Przejdź do **Wpisu 27**.
- » **Odmówcie wykonania rozkazu** – to spowoduje usunięcie wszystkich  i wywoła kłopoty na Statku, ale będziecie mogli Odlecieć z Planety. Przejdź do **Wpisu 45**.

WPIS 32

Dziennik głosowy 13F

Wchodzę pod ziemię. Poczerniałe ściany wydają się pochłaniać światło. Zaczynam żałować, że weszłam tu sama...

Są tu jakieś... szczątki. Dziesiątki ciał o różnych rozmiarach i kształtach. To osobliwe i niepokojące. Spoglądam przez ramię, spodziewając się, że któreś z nich się poruszy. Niektóre zwłoki noszą ślady rozległych modyfikacji bionicznych i cybernetycznych. Muszą należeć do różnych gatunków. Pozostałe tu wyposażenie wydaje się dostosowane do różnych operatorów o odmiennych kształtach. Jakim sposobem tyle inteligentnych gatunków skończyło na jednej planecie? Nie odkryliśmy żadnych dowodów, które wskazywałyby, że była to cywilizacja zdolna do podróży kosmicznych.

Opuszczam to miejsce, nie mam tu czego szukać. Ale mam kilka pytań na później. Czy wszystkie te gatunki wyewoluowały na planecie jednocześnie, czy może ktoś je tu sprowadził? Jak były w stanie pokojowo koegzystować? Powinniśmy poszukać kolejnych wskazówek – szczególnie czegoś, co umożliwiłoby nam wgląd w ich sposoby komunikacji.

- Widzisz kolejne ciekawe miejsce na tym obszarze! Usuń tę kartę z gry i zastąp ją inną losową kartą **P113**.
- Jeśli nie ma już więcej kart **P113**, zastąp tę kartę kartą **P000**.

WPIS 33

Jeśli znajdujesz się na Siarze, przejdź do **Wpisu 34**.

Jeśli znajdujesz się na Zapalce, przejdź do **Wpisu 39**.

WPIS 34

[CAPCOM, kapral Coetz]: Powtórzcie, Drużyno Jeden. Tracimy wasz sygnał.

[Grupa Wypadowa]: Jesteśmy wewnątrz góry. Znaleźliśmy... [zakłócenia radiowe] ...aktywności sejsmicznej. To jakiegoś rodzaju mechanizm, który utknął w zbiorniku magmy. Jest... [zakłócenia radiowe]

[CAPCOM, kapral Coetz]: Zachowajcie ostrożność, Drużyno Jeden. Nie wiemy, czy...

[Grupa Wypadowa]: [zakłócenia radiowe] ...porusza się w naszą stronę! Impuls energii zdestabilizował... [zakłócenia radiowe] Musimy...

- Umieść kartę **P001** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.
- Umieść w tym Sektorze Behemota Arrogatorów.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Behemot Arrogatorów we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Następnie:
 - Jeśli to pierwsze Niebezpieczeństwo, na które natrafisz, pamiętaj, by sprawdzić zasady dotyczące Niebezpieczeństw w rozdziale III instrukcji.
 - Behemot Arrogatorów aktywuje się – przeczytaj jego kartę Niebezpieczeństwa i zastosuj jej zasady.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G04**.
Uwaga! Kiedy tor Czasu się skończy, wszyscy zginą!
- Znajdź i odkryj kartę Misji **M34**. Odrzuć karty Misji **M10** i **M31**, o ile zostały odkryte.
- Jeśli karta Niebezpieczeństwa *Burza Piaskowa* i odpowiadająca jej figurka znajdują się na stole, odrzuć je.
- Przejdź do **Wpisu 694**.

WPIS 35

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

Rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej:

0–4: Przejdź do **Wpisu 37**.

5–9: Przejdź do **Wpisu 284**.

Przejdź do **Wpisu 284**.

WPIS 36

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Zaczyna się, Grupo Wypadowa. Widzimy to nawet stąd. To będzie olbrzymia erupcja. Jak daleko jesteście od strefy lądowania?

[Grupa Wypadowa]: ...

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Słyszycie mnie, Grupo Wypadowa? Jakże są wasze postępy?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard? Tu Grupa Wypadowa. Chyba... nie dotrzemy tam na czas. Aktywność sejsmiczna otworzyła na naszej drodze kilka rozpadlin. Ominięcie ich zajmie zbyt długo.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: ...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Ukryjemy się w przenośnych schronach za jakimiś skałami. Nawiążemy łączność, gdy wszystko się uspokoi.

[Grupa Wypadowa, operator 2 z oddali]: NADCIĄGA!

*** **Zakłócenia radiowe** ***

- Wszyscy Członkowie Załogi na Planecie umierają – usuń ich karty z koszułek Rang.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronie *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Lądownik Podstawowy).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 37

[Grupa Wypadowa]: Vanguard! Tu Drużyna Jeden. Przebiliśmy się na drugą stronę. Wchodzimy do głębszych jaskiń.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Mamy z wami połączenie, Drużyno Jeden. Wszystkie oczy skierowane są na was.

[Grupa Wypadowa]: Czujniki powariowały! Kompozycja atmosferyczna wskazuje mnóstwo cząsteczek organicznych. Na ścianach widzimy... jakieś skrzelowate narośle. W wodzie poruszają się złożone organizmy. To cały ekosystem!


[Mostek]: *** **Głośne aplauzy i wivaty** ***

[Grupa Wypadowa]: Chwila! Coś się dzieje. Bioluminescencja przygasa. Doszło do jakiejś reakcji.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Nasi eksperci od flory sugerują, że to mechanizm obronny.

[Grupa Wypadowa]: Nie. Flora w jaskini obumiera, poczynawszy od naszego punktu wejścia. Zapieczętowaliśmy... [zakłócenia radiowe], ale to postępuje. My... chyba zabijamy te organizmy!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zapieczętuć umierający ekosystem i zostawcie go** – odrzuć 2 , zastąp kartę WP w swoim Sektorze kartą **P000**.
- » **Spróbujcie ocalić ekosystem** – to rozpocznie nową obowiązkową Misję! Przejdź do **Wpisu 41**.

WPIS 38

Report Grupy Wypadowej z eksploracji **TF/19**

Powierzchnia kopca wykonana jest z jakiegoś związku organicznego, przez co nawet nasz najlepszy sprzęt nie jest w stanie przebić skorupy. Z początku chcieliśmy dostać się do środka tej struktury, jako że skanery pokazywały puste przestrzenie w jej wnętrzu, ale okazało się to niemożliwe ze względu na ograniczone możliwości narzędzi. Mimo to z powodzeniem zabezpieczyliśmy próbki wspomnianego związku i spróbujemy go odtworzyć na pokładzie Vanguarda.

Zespołowi aerodynamicznemu wspomnieliśmy również, że obszar otaczający te kopce jest niezwykle spokojny – praktycznie nie ma tu wiatru. Zespół przeanalizował wpływ kopców na przepływ powietrza i okazało się, że te są rozmieszczone w taki sposób, by zapewnić bezpieczeństwo bardzo dużym obszarom na powierzchni.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.

WPIS 39

Dziennik osobisty

Powoli zbliżyłam się do wrót, wciąż będąc pod wrażeniem. Wiem, że to było lekkomyślne, ale nie mogłam oderwać wzroku od błyszczącego glifu na środku. Minęły niezliczone wieki, a on wciąż miał działające źródło zasilania...

Nagle coś poruszyło się w ciemności – przebudzenie masywnego, metalowego olbrzyma zatrzęsło okolicą. Powinam była bardziej uważać.

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Behemot Arrogatorów we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść w swoim Sektorze figurkę Behemota Arrogatorów. Następnie:
 - Jeśli to pierwsze Niebezpieczeństwo, na które natrafisz, pamiętaj, by sprawdzić zasady dotyczące Niebezpieczeństw w rozdziale III instrukcji.
 - Behemot Arrogatorów aktywuje się – przeczytaj jego kartę Niebezpieczeństwa i zastosuj jej zasady.
- Przejdź do **Wpisu 694**.

WPIS 40


Report Grupy Wypadowej z eksploracji **58/d**

Obiekt okazał się nadzwyczaj odporny na różne rodzaje uzbrowienia, ale zdołaliśmy go unieszkodliwić. Zbliżając się do dymiącego wraku, najpierw skupiliśmy się na jego nieznannej, biomechanicznej konstrukcji. Niektóre części maszyny bez wątpienia były kiedyś częścią statku.

Wtedy to zauważyliśmy: symbol na jednej z płyt pancerza, niesamowicie podobny do tego, który mamy wybity na nieśmiertelnikach. Symbol z wraku odkrytego na Ziemi, który teraz stanowił bijące serce Vanguarda.

Co mogło łączyć tego olbrzyma z naszym statkiem?

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


- Zyskaj 1 . Zyskaj 4 Wskazówki: Technologia Obcych. Usuń z gry Cel Poboczny **Obalić tytana (O16)** z sekcji **Mostek** w Księdze Statku lub z koperty „Oczekujących...” (o ile tam jest). Odrzuć Behemota Arrogatorów i jego kartę Niebezpieczeństwa. Zaznacz pole we **Wpisie 970**.

- Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych. Odrzuć Behemota Arrogatorów i jego kartę Niebezpieczeństwa.

- Odrzuć Behemota Arrogatorów i jego kartę Niebezpieczeństwa.

WPIS 41

Wykonaj następujące czynności:

- Każdy Członek Załogi Odświeża 1 .
- Znajdź kartę Misji **M35** i umieść ją obok planszy Planety.
- Zastąp WP w swoim Sektorze kartą **P164**.

WPIS 42

Kiedy próbowaliśmy przekroczyć rozpadlinę, jedno z nas zaczęło się ześlizgiwać w dół jaru. Nie mieliśmy innego wyjścia, jak przygotować misję ratunkową i zejść z płaskowyżu w poszukiwaniu naszego towarzysza w dole.

Otrzymaj Uraz *Rana*. Umieść losową kartę **P160** w tym Sektorze.

WPIS 44

[Grupa Wypadowa]: Zabezpieczyłam próbki wszystkich materiałów, które napotkałam.

[CAPCOM, kapral Coetz]: To dobre wieści. Wracaj natychmiast.

[Grupa Wypadowa]: To właśnie chciałam usłyszeć. Powinniście wiedzieć, że jedno z urządzeń próbowało przebić mój kombinezon.


[CAPCOM, kapral Coetz]: ...

[Grupa Wypadowa]: Dla jasności: byłam ostrożna!

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

- Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieś je do sekcji **Zgromadzone Odkrycia**.

WPIS 45

- Odrzuć wszystkie .
- Włusaj kartę Zdarzenia Pokładowego **S17 (Natrętny organizm)** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych.

WPIS 46

Dziennik osobisty, Członek Załogi #327

Muszę przyznać, że myślałam, że dowództwo oszalało, kiedy kazano nam otworzyć ten olbrzymi, straszliwy grobowiec na tej ponurej, straszliwej planecie. Grałam w dostateczną liczbę gier, żeby wiedzieć, dokąd to prowadzi. Niestety, wyciągnęłam przy okazji najkrótszą zapałkę i to mnie przypadła rola nieszczęśniczki, która pójdzie przodem.

Gdy tylko otworzyłam drzwi, światło z mojego kombinezonu zalało wielki hol, odbijając się w oczach niezliczonych śmiercionośnych maszyn ustawionych w równych rzędach; całkiem dosłownie była to armia umarłych pogrzebana od mileniów. Nie wiem, co było silniejsze: chęć ucieczki stamtąd czy potrzeba wyrzeczenia „A nie mówiłam?!“ do komunikatora, zanim strażnicy rozerwą mnie na strzępy.

Mogłam trochę przesadzić. Maszyny pozostały nieruchome. Nie włączyło się żadne apokaliptyczne urządzenie.

Nieco później dowiedziałam się od gości z Sekcji Naukowej, że pochowano tu jakiegoś autorytarnego władcę z sąsiedniej planety, razem z jego armią zabójczych robotów, trochę na podobieństwo starożytnych chińskich cesarzy. Myślałam, że temat został zamknięty, kiedy odkryłam, że jajogłowi zabrali na pokład kilkadziesiąt tych maszyn do eksperymentów. W tę grę też grałam...

Jeśli poniższe pole **nie** jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. Jeśli jest zaznaczone, nic się nie dzieje.

- Przenieś Projekt Badawczy **R03 (Obce języki programowania)** z sekcji **Projekty Badawcze (organizer B)** do koperty „Oczekujących...”.

WPIS 47

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 60/F

Jest spora ekscytacja. Materiały i symbole na tej dziwnej steli przypominają te, które odkryliśmy w Oku Pustki, co potwierdza nasze przypuszczenia: te obeliski stworzyli Budowniczości. Teraz podejrzewamy, że zostawili stele na każdym świecie oznaczonym na mapie, którą otrzymaliśmy po wejściu do Oka.

Jakiegoś rodzaju kotwica energetyczna utrzymywała ten kamień milowy w miejscu, uniemożliwiając nam jego zabranie, ale wykonaliśmy wszelkie możliwe skany i przeprowadziliśmy wszelkie możliwe analizy, by zbudować na pokładzie Vanguarda identyczną replikę.

Trudno nam ustalić dokładne zastosowanie steli, natura glifów wciąż jest niejasna. Być może dalsze badania przyniosą nam więcej odpowiedzi.









Przejdź do **Wpisu 55**.

WPIS 48

Wysłaliśmy tajne wiadomości do różnych części statku, szukając kogoś, kto stanie po naszej stronie, by uwolnić kapitana Waymana. Nikt nie miał tyle odwagi, by postawić się major Dahl. Byliśmy osamotnieni w tej walce, ale i tak postanowiliśmy walczyć. Wkrótce przed samymi drzwiami kajuty kapitana rozgorzała desperacka potyczka.

Gracze wykonają teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu. Można wybrać wyłącznie Członków Załogi z tymi Konwerterami!
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 10 punktów**, by zdać ten test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz 9 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 73**.

Jeśli masz 10 lub więcej punktów, przejdź do **Wpisu 84**.

WPIS 49

[Grupa Wypadowa]: To dziwne. Nie widzę niczego, co przypominałoby port. Myślicie, że wszystko było bezprzewodowe?

[CAPCOM]: To możliwe. Kiedy ostatni raz używaliście kabli?

[Grupa Wypadowa]: Racja.

[CAPCOM]: Słucham? Możesz powtórzyć? Ale dlaczego mieliśmy...? Dobrze, powiem im. Wybaczcie, Grupo Wypadowa. Mam obok siebie przedstawiciela Sekcji Naukowej. Chce, żebyście rozmieścili swoje urządzenia w kilku różnych miejscach w pobliżu ekranów oraz innych rzeczy przypominających konsole.

[Grupa Wypadowa]: Dobra, spoko... Znaczący - zrozumiano.

...

...

[Grupa Wypadowa]: Co u diabła?! Coś właśnie wysunęło się z tej konsoli, podłączyło do mojego urządzenia i kompletnie je usmażyło.

[CAPCOM]: Przedstawiciel Naukowy twierdzi, że należy spróbować usunąć tę obcą wtyczkę. Tylko ostrożnie. Nie wiemy, do czego jeszcze to coś może się podłączyć.

[Grupa Wypadowa]: Bardzo śmieszne, Vanguard. Grupa Wypadowa bez odbioru!

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

- Przenieś kartę **E45 (Interfejs wieloportowy)** z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni.

WPIS 50

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/B

Kiedy się obudziłam, kokpit był ciemny i wypełniony dymem. Przez pęknięcia w kadłubie przesączał się dziwny blask. Cokolwiek ta wieżyczka wypluła, wciąż próbowało to przeżreć poszycie, roztopiając stal jak masło. Pomyślałam o zbiornikach tlenu i zapasach w ładowni pod kokpitem. Jeśli mamy przetrwać do czasu przybycia kawalerii, musimy je uratować...

Kontynuuj czytanie sekcji *Tura drugiego Członka Załogi* na stronie **19** instrukcji.

WPIS 51

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 47**.

Przejdź do **Wpisu 55**.

WPIS 52

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 29/C

Woda jest gęstsza, niż być powinna - zawiera znaczne ilości nadzwyczaj stabilnego trytu. Jego obecność zmniejsza szanse na znalezienie tu życia. Pobraliśmy jednak próbki wody i minerałów, które mogą skrywać tajemnice stabilizacji radioaktywnych izotopów.

Poza tym, jeśli zainstalujemy tu oczyszczacze wody i ekstraktory tlenu, to może być dobre miejsce na stację zaopatrzeniową.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale. Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P168**.

WPIS 53

Lista życzeń Sekcji Naukowej

Wpis autorstwa członka załogi #325

Bardzo chciałabym dostać w swoje ręce ten rzadki gatunek z Zapałki. To niesamowite, jak życie przystosowało się, by uciekać przed nagłymi samozapłonami powietrza! Oczywiście współrzędne tej planety znaleźliśmy w Oku Pustki, więc chęć zbadania go wydaje się naturalna.

Lista podpisana przez 79% członków Sekcji Naukowej.

Umieść kartę **P130** na wierzchu innych kart w Sektorze **2**. Umieść Ładownik w Sektorze **2**. Umieść figurkę Pędu w Sektorach **1** i **8**.

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

WPIS 54

Meldunek z incydentu po zakończeniu akcji 60/F

Komisja bezpieczeństwa stwierdziła, że za wypadek najprawdopodobniej odpowiada złe użycie narzędzi polowych. Ktoś dopuścił, by przegrzane wiertło bezpośrednio dotknęło powierzchni kryształu, doprowadzając do potężnego iskrzenia.

Zalecamy Grupom Wypadowym, by w przypadku wciąż nieznanymi materiałami pilnowały, żeby te nie stykały się z ekstremalnymi temperaturami ani nie ulegały przesadnie silnym naciskom.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

WPIS 55

ŚCIŚLE TAJNE

Dokument założycielski projektu *Spuścizna*, fragment

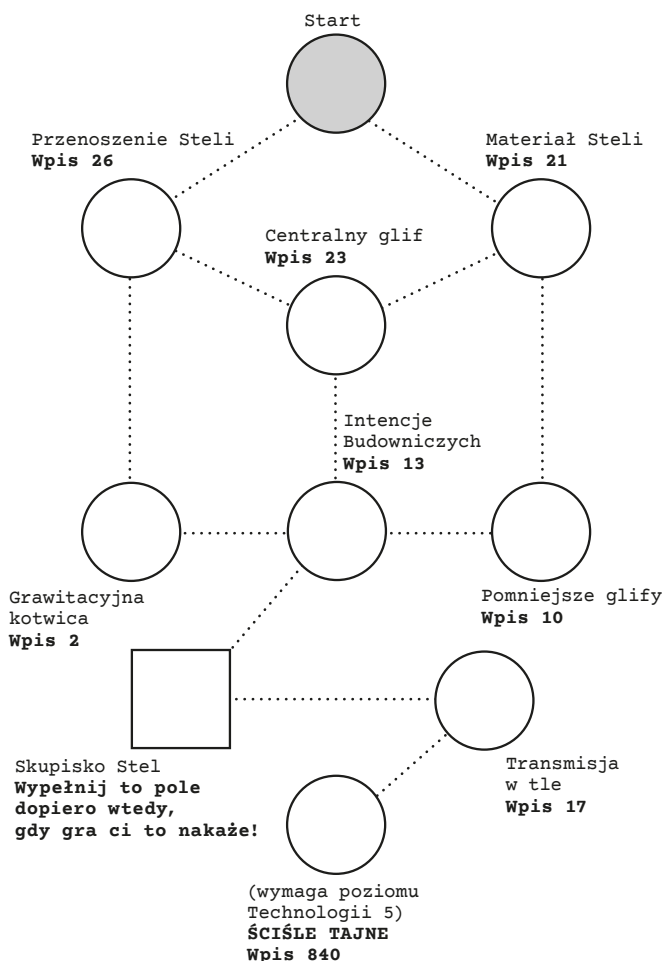
Choć wiadomość, którą ISS Vanguard odebrał od Budowniczych w Oku Pustki, nie była jasna, wydawała się zachęcać nas do odwiedzenia wszystkich pobliskich światów, na których mogło się rozwinąć życie, w poszukiwaniu czegoś, co Budowniczy nazywali „naszym plemieniem”. Podejrzewamy, że każde z tych współrzędnych wskazuje planetę zdolną do zamieszkania. Z kolei każda z tych planet ma stelę - obelisk pozostawiony tam przez Budowniczych. Zbadanie tych obelisków to nasza jedyna szansa na zrozumienie zarówno tej wiadomości, jak i naszego celu. Tym samym powinno to być zadanie priorytetowe dla Vanguarda.

Dr Sarah Corey, naczelna badaczka ISS Vanguarda

Przejdź do diagramu Projektu *Spuścizna* (poniżej) i wytycz linię od dowolnego wypełnionego punktu do wybranego **okrągłego** punktu. Wypełnij wybrany punkt i przejdź do wskazanego Wpisu.

Jeśli dana linia ma wymagania w postaci poziomu Technologii, możesz wytyczyć tę linię, tylko jeśli karta poziomu Technologii na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona **3**) wskazuje ten lub wyższy poziom Technologii.

PROJEKT SPUŚCIZNA



WPIS 56

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 58**.
W przeciwnym razie zaznacz to pole i czytaj dalej:

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt „*Spuścizna*”, wpis badawczy 19c

Szczegółowe kopie steli oraz dane badawcze, które otrzymaliśmy od tej starożytnej rasy, okazały się bezcenne. Może nie są tak obszerne jak nasze własne badania, ale musielibyśmy spędzić dziesięciolecia, przemierzając przestrzeń kosmiczną, by dowiedzieć się tyle, co podczas tej jednej misji! Informacji było tak dużo, że musieliśmy dodać na mostku nową bazę danych, by je pomieścić. Mimo wszystko wciąż jeszcze nie znamy odpowiedzi na kilka pytań dotyczących steli.

Mam nadzieję, że to się wkrótce zmieni.

Wypełnij kwadrat Skupisko Stel w diagramie projektu *Spuścizna* we **Wpisie 55**. Za każdym razem, gdy gra nakaże ci dokonać postępów na diagramie we **Wpisie 55**, od tej pory możesz wyznaczać linię również od tego punktu.

Przenieś kartę Celu **O09** (Najdalsze rubieże) i kartę Ulepszenia Mostka **B18** (Baza danych stel) z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 57

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

Spoczywają tutaj przypalone resztki starożytnych odkrywców. Najwyraźniej wskoczyli do tej dziury, by chronić się przed zagrożeniem z góry. Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych.

Gruntowne przeszukanie pozwala nam odkryć jedynie niewielkie fragmenty zniszczonej technologii obcych. Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych. Odśwież 1

WPIS 58

Przejdź do diagramu projektu *Spuścizna* (Wpis 55) i wytycz linię od dowolnego wypełnionego punktu do wybranego okrągłego punktu. Wypełnij wybrany punkt i przejdź do wskazanego Wpisu. **WAŻNE:** po rozpatrzeniu wskazanego Wpisu zakończysz Eksplorację Planetarną – otwórz Księgę Statku na stronie 25 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 59

Żetony Tur wszystkich Członków Załogi są teraz odwrócone na stronę *Tura zakończona*. Oznacza to koniec pierwszej rundy.

Od tej chwili masz pełną kontrolę nad swoimi Akcjami. Zanim powrócisz do gry, przejrzyj wszystkie ustępy pod nagłówkiem *Kontynuowanie Samouczka* w instrukcji. Nie musisz teraz czytać ich wszystkich; wystarczy, że przeczytasz je, kiedy będzie to potrzebne.

Czytaj dalej *Kontynuowanie Samouczka* na stronie 20 instrukcji.

WPIS 60

Dziennik kapitana, wpis D-432

Mimo wielu odkryć dokonanych na Przechroczu pierwsza eksploracja planety oznaczonej przez Budowniczych nie okazała się takim sukcesem, na jaki liczyliśmy. Wciąż nie nawiązaliśmy kontaktu z pozaziemską inteligencją i obawiam się, że ten nowy świat niewiele zmieni na tym polu.

Trudno sobie wyobrazić bardziej niegościnnie środowisko do życia niż olbrzymia, zimna planeta z gęstą, wirującą atmosferą. Niekończące się burze smagają powierzchnie z bazaltu i szkła, niosąc ze sobą ostre jak brzytwa odłamki, które potrafią pociąć wszystko na swojej drodze.

Jednak ponad atmosferę tej planety wystają niesamowite struktury, podobne do szponów wyłaniających się ze skłębionych chmur. Każdy z tych szponów, które wykonano z niezidentyfikowanej substancji, ma kilka kilometrów długości, a przy tym jest na tyle szeroki, że może chronić przed wiatrem, tworząc niewielkie, możliwe do eksploracji kieszenie.

Zamierzamy w istocie zająć się ich eksploracją – nikt na pokładzie Vanguarda nie ma pojęcia, jak tego typu struktury mogły pojawić się w sposób naturalny...

Jeśli twój Łądownik ma przynajmniej 4 oraz 5 , umieść znacznik na polu „Łądowanie udane” i przejdź do kroku 4. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Łądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Łądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika.
- Rzuc kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku nie ma w tabeli, przejdź do następnego kroku. W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
- Dokonaj postępu na torze Łądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik na Torze Łądowania nie znajduje się na polu „Łądowanie udane”, cofnij się do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować:
 - Otwórz Planetopedię na stronach 10-11 (Burzogrom).
 - Otwórz Księgę Statku na stronie 24 i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

BURZA ENERGETYCZNA

	Niekontrolowany lot	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Zignoruj turbulencje Zwróć 3 losowe karty Wyposażenia pomniejszone o wartość do Zbrojowni. » Zabezpiecz ładunek Każdy Członek Załogi 3 .
	Silne podmuchy wiatru	Wytrzymaj Każdy Członek Załogi 5 pomniejszone o wartość .
	IEM	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Awaria systemu chłodzenia Jeśli to 2 lub mniej, każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie. » Jeśli to 3 lub więcej, każdy Członek Załogi . » Przekierowanie mocy Zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni lub strać 2 punkty Zapasów.
	Przychylny prądy	Leć z prądem Jeśli to 3 lub więcej, dokonaj dwukrotnie postępu na torze Łądowania.

WPIS 61

Kiedy pochyleni nad mapami statku planowaliśmy swój atak, odwiedził nas niespodziewany gość. Do naszej kryjówki wkroczył Mówca Umarłych uzbrojony w dziwną broń Arrogatorów. Nienawiść major Dahl do Arrogatorów przeciągnęła go na naszą stronę. Złożył nam ofertę: gdyby Dowódca Sekcji użyli swoich prywatnych kodów dostępu, umożliwiających mu ominięcie firewalla, mógłby podłączyć się bezpośrednio do systemów statku. Następnie zamknąłby wszystkie grodzie prowadzące do kwatery kapitana i mógłby zwrócić systemy statku przeciwko Dahl. Nie muszę chyba dodawać, że nie wszyscy byliśmy zadowoleni z pomysłu podłączenia SI Arrogatorów bezpośrednio do SI Vanguarda. Niestety, lista potencjalnych sojuszników nie była w tym momencie zbyt okazała.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zaufajcie Mówcy Umarłych i dajcie mu dostęp do systemów statku** – przejdź do **Wpisu 63**.
- » **Zignorujcie Mówcę Umarłych i przypuście atak na kwatere kapitana samodzielnie** – przejdź do **Wpisu 48**.
- » **Odwołajcie atak i rozważcie inne opcje** – im więcej czasu minie, tym większe prawdopodobieństwo, że zostaniecie pojmani! Przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 62

Nagranie przelotu misji pojazdu zwiadowczego

[Czas misji: 16:24]

Zbliżyliśmy się do mezosfery planety. Przed sobą wykryliśmy coś, co przypomina radioaktywne pole siłowe. Systemy podpowiadają nam, że w barierze znajdują się dziury niewiele większe niż nasz Łądownik. Spróbujemy przez nie przelecieć.

[Czas misji: 16:55]

Łądownik ustawiony pod właściwym kątem. Uruchamiam silniki. Trzy... dwa... jeden... start!

[Czas misji: 16:58]

***** Zakłócenia, wycie sygnałów alarmowych *****

Poziom promieniowania wzrasta! Wiele systemów nie reaguje. Dziura w tarczy się przesuw! ***** zakłócenia ***** ...wpływa na naszą obecność? To ostatnia szansa, żeby zmienić kierunek!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Przerwijcie lądowanie!** – to zakończy Eksplorację Planetarną i rozpocznie nową fazę Zarządzania Statkiem. Można to zrobić raz bez żadnych kar. Przejdź do **Wpisu 68**.
- » **Kontynuujcie lądowanie** – **uwaga:** w zależności od atrybutów Łądownika możesz stracić pojazd i całą Załogę! Przejdź do **Wpisu 74**.

WPIS 63

Mimo sprzeciwu SI Vanguarda podłączyliśmy Mówcę Umarłych bezpośrednio do głównego terminala. Od razu rozległy się syreny alarmowe. Grodzie na całym statku naprzemiennie otwierały się i zamykały, a światła migotały, kiedy dwie potężne sztuczne inteligencje walczyły o kontrolę nad statkiem. W końcu wszystko ucichło.

- Mam teraz pełną kontrolę - powiedział Mówca Umarłych, a jego głos rozbrzmiewał ze wszystkich pobliskich głośników, zupełnie jakby przemawiała do nas cała armia Arrogatorów. - Możecie zrealizować swój plan.

Na ekranach zobaczyliśmy, że światła w korytarzu prowadzącym do kajuty kapitana Waymana zgasły. Wszystkie grodzie poza jedną zostały zamknięte. Żołnierze na wachcie potykali się w zupełnych ciemnościach. Przyszedł czas na nasz ruch.

Gracze wykonują teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć.

W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami ,  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 8 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz 7 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 77**.

Jeśli masz 8 lub więcej punktów, przejdź do **Wpisu 81**.

WPIS 64


[CAPCOM]: Kurde. Przepraszam za tę odrobinę braku profesjonalizmu, ale macie tu sporą widownię. Mam tu za plecami dużą grupę ludzi.

[Grupa Wypadowa]: Nie szkodzi. Ten wrak to jest naprawdę coś! Wszystkie rzeczy tutaj wyglądają obco!

[CAPCOM]: Czy to były drzwi?

[Grupa Wypadowa]: Na to wygląda. Ale teraz mogą być wewnątrz jakiegoś kanału wentylacyjnego. Kto wie...

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

Zyskaj 1 .

WPIS 65

Dziennik kapitana, wpis 412

Wiedzieliśmy, że lądowanie na Atropos będzie stanowiło... niezwykle wyzwanie. Zamiast ryzykować życie członków Grupy Wypadowej, postanowiłem, że najpierw wykonamy lot zwiadowczy.

Przejdź do **Wpisu 62**.

WPIS 67

Choć nie widzieliśmy jego twarzy, to z samej postury tego stworzenia mogliśmy wyczytać rozczarowanie. Przez jakiś czas pozostawało w bezruchu, aż w końcu zaczęło mówić, a nasza SI pomogła w translacji.

Przejdź do **Wpisu 336**.

WPIS 68

[CAPCOM]: Natychmiast poprawcie kurs!

[Pojazd zwiadowczy]: Zrozumiano. Przerwywamy misję!

*** Głośny huk silników rakietowych ***

[Pojazd zwiadowczy]: Gwoli ścisłości, Vanguard...

[CAPCOM]: Tak?

[Pojazd zwiadowczy]: Myślę, że mogę przebić się przez tę barierę. Potrzebuję lepszego lądownika i dużo osłon, ale myślę, że to możliwe.

[CAPCOM]: Zrozumiano. Pamiętaj, by zawrzeć to w swoim raporcie. I nie przejmuj się misją. Podczas twojego podejścia zebraliśmy wiele cennych danych.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Umieść na Lądowniku żeton Niepowodzenia Misji, otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 69

Dziennik osobisty

Wrota się otworzyły - wykonano je ze stopu tytanu, natomiast ich kamienna fasada okazała się jedynie mineralnym osadem, który zgromadził się na przestrzeni wieków.

Za bramą czekała na nas przeszłość - nienaruszony skarbiec Budowniczych, nieotwierany aż do teraz.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P137**.

WPIS 70

*** Odgłosy silnika i wiatru ***

[Pilot misji ratowniczej, sierżant Marquez]: Wskakujcie, ludziska! Przybyła kawaleria.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: *** zakłócenia ***

[Zespół ratowniczy, sierżant Marquez]: Powtórzcie, Grupo Wypadowa. Tracimy was.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: *** zakłócenia ***
Wznies się, do cholery! Przez odrzut z silników pęka powierzchnia.

*** Odgłosy insektów ***

[CAPCOM]: Na szczycie kopca wykryliśmy dodatkowe sygnatury. Co tam się dzieje?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: One wylażą skąd tylko się da! Podpinać haki! Szybko!

[Zespół ratowniczy, sierżant Marquez]: Oberwaliśmy! Powtarzam, pojazd ewakuacyjny oberwał. Strzelają do nas jakąś organiczną siecią. Strefa ewakuacyjna jest spalona. Powtarzam: strefa ewakuacyjna jest spalona. Anulujemy...

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nie! Czekaście. Odwróć ich uwagę.

[CAPCOM]: Odmawiam, Grupo Wypadowa Dwa. Wycofaj się. Powtarzam, wycofaj się...

*** Odgłos rozpinanego pasa bezpieczeństwa ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Do diabła, wracaj tutaj!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Ruszajcie beze mnie! Nie czekajcie!

Jeśli masz Unikalne Odkrycie **33** (*Mleczek pszczele*), przejdź do **Wpisu 172**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

- Odrzuć kartę Misji **M52**.
- Wszyscy gracze muszą wspólnie wybrać Członka Załogi, który pozostanie z tyłu, by odpędzać roztocze kopcowe.
- Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, który z Członków Załogi powinien zostać, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa.
- Usuń wybranego Członka Załogi z koszulki Rangi i umieść go z powrotem na planszy Załogi. Ten Członek Załogi nie żyje.
- Gracz Sekcji, do której należał ten Członek Załogi, natychmiast dobiera 5 kart nowych Rekrutów, wybiera 1, umieszcza go w koszulce Rangi 1, następnie dodaje go do Odpoczywającej Załogi.
- **Podpowiedź:** W grze ISS Vanguard każda Sekcja ma kilku Członków Załogi. To znaczy, że Członkowie Załogi mogą czasem zginąć, jeśli Misja pójdzie nie tak lub gdy postanowisz kogoś poświęcić.

Przejdź do **Wpisu 71**.

WPIS 71

Dziennik kapitana, wpis D-435

Przysięgaliśmy nigdy nie zostawiać nikogo w tyle, ale nikt nie był przygotowany na utratę kolejnego członka załogi i kolejnego ładownika. Kiedy pojazd zespołu ratunkowego odpalił silniki, nasz drogi przyjaciel zniknął w oddali, odpędzając niezliczone roztocze kopcowe, aż w końcu chmury łaskawie przesłoniły nam ten widok.

Vanguard zyskał martwego bohatera. Miejmy nadzieję, że nie będzie ich więcej.

- Usuń z gry kartę Łądowania L4.
- Umieść planszę Podstawowego Łądownika obok planszy Planety i umieść wszystkie Odkrycia z plansz Załogi oraz z karty Awansu na oznaczonych polach Łądownika.
- Włóż kartę Zdarzenia Pokładowego S14 (Bunt) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych.

Przejdź do **Wpisu 440**.

WPIS 72

- Jeśli w Sektorze 8 nie ma karty, przejdź do **Wpisu 378**. Jeśli karta P241 (Krążownik Arrogatorów) znajduje się w Sektorze 8, czytaj dalej.
- Wybierz figurkę reprezentującą dowolny z twoich Dostępnych Łądowników (wyszczególnionych na stronie 19 Księgi Statku).
- Umieść figurkę Łądownika w Sektorze 8.
- Umieść dowolną liczbę Członków Załogi z Sektora 4 w Sektorze 8.

UWAGA! Ci Członkowie Załogi nie będą mogli wrócić na Statek, dopóki wrogi krążownik nie zostanie pokonany albo Łądownik nie zostanie zestrzelony.

WPIS 73

Wtedy właśnie walka przed kajutą kapitana przyjęła niekorzystny obrót. Przybyły posiłki: grupa ciężko opancerzonych marines ze wsparciem zwałistej maszyny bojowej. Był to jeden z robotów abordażowych Arrogatorów, z którym musieliśmy sobie poradzić podczas obrony Vanguarda, teraz jednak służył major Dahl.

Zdołaliśmy odbić kapitana w ostatniej możliwej chwili, ale przeciwnicy zbliżali się do nas ze wszystkich stron. Kapitan uśmiechnął się na nasz widok i chciał nam coś przekazać – i właśnie wtedy oberwał. Wielkokalibrowy pocisk przebił mu klatkę piersiową. Zabraliśmy go ze strefy walki w nadziei na ustabilizowanie go. Tam właśnie kapitan Wayman odszedł z uśmiechem na ustach i w otoczeniu lojalnej załogi. Zawiedliśmy.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 930**.
















Przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 74

Jeśli twój Łądownik ma przynajmniej 6  i 5 , przejdź do **Wpisu 103**. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Łądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Łądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika i **przesuń go o 2 pola w lewo** (albo tyle, na ile pozwala tor).
2. **Teraz możesz postanowić się wycofać. Jeśli to zrobisz, przejdź do Wpisu 68.**
3. 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.
4. Dokonaj postępu na torze Łądowania (przesuń znacznik o 1 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
5. Jeśli znacznik dotarł do pola „Łądowanie udane”, odrzuć wszystkie znaczniki uszkodzeń z Łądownika i przejdź do **Wpisu 103**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

POLE SIŁOWE

	Błąd nawigacyjny	Musimy użyć skanerów pomocniczych Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. Jeśli  to 3-4, umieść 1 znacznik na planszy Łądownika. Jeśli na planszy są przynajmniej 3 znaczniki, przejdź do Wpisu 76 . Jeśli  to 0-2, umieść 2 znaczniki na planszy Łądownika. Jeśli na planszy są przynajmniej 3 znaczniki, przejdź do Wpisu 76 .
	Deszcz odłamków	Wybierz jedno: » Unik Rzuć kością Zagrożenia 7 razy pomniejszone o wartość  . Za każde wyrzucone  umieść 1 znacznik na planszy Łądownika. Jeśli na planszy są przynajmniej 1 znaczniki, przejdź do Wpisu 76 . » Wykorzystaj pancerny kadłub Umieść na planszy Łądownika 6 znaczników pomniejszone o wartość  . Jeśli na planszy są przynajmniej 3 znaczniki, przejdź do Wpisu 76 .
	Wzrost poziomu promieniowania	Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca 3 kośćmi Urazów. Każdy Członek Załogi, który wyrzucił 1  i 1  lub 2  , umiera – usuń tego Członka Załogi z koszulki Rangi. Jeśli wszyscy Członkowie Załogi zginęli, przejdź do Wpisu 76 .
	Przesunięcie pola!	Otwory w polu siłowym zmieniają położenie Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku cofnij znacznik na torze Łądowania o 1 pole.

WPIS 75

[Kapitan Wayman]: Mówi kapitan. Zostaliśmy...

*** Zakłócenia ***

[Kapitan Wayman]: Mimo wysiłków naszego personelu bezpieczeństwa na pokład Vanguarda dostały się wrogie siły. Kilka grup szturmowych broni krytycznych lokacji na wszystkich pokładach. Mostek jest nieaktywny. Robimy, co możemy, by go naprawić. Cały personel cywilny powinien wycofać się na dziób statku.

*** Odgłosy wystrzałów ***




[Kapitan Wayman]: Wszyscy operatorzy Sekcji powinni zgłosić się do swoich dowódców po przydział. Nie poddawajcie się. Poradzimy sobie.

Rozpoczyna się walka na pokładzie ISS Vanguarda! Zanim rozpoczniesz przygotowania, pamiętaj:

- Porażka będzie bardzo dotkliwa. Wybierz najlepszych dostępnych Członków Załogi.
- Spodziewaj się poważnych Niebezpieczeństw i wielu Urazów.
- Nie było czasu, żeby się uzbroić! Na początku misji Wyposażenie będzie niedostępne, ale znajdziesz je później na pokładzie Vanguarda.
- Podczas walki pojawi się kilka okazji na dobranie Wskazówek.
- Możliwość szybkiego przemieszczania się między sekcjami Statku pozwoli na lepszą koordynację obrony.
- Nie masz dokąd uciekać! Ta Misja ma specjalne zasady Ewakuacji – Członkowie Załogi muszą walczyć aż do śmierci; w takim przypadku zostaną zastąpieni przez innych Członków Załogi, a Misja będzie kontynuowana.

Wykonaj następujące czynności, by rozpocząć obronę:

1. Uprzątnij elementy:

- Zwróć wszystkie karty Zdarzeń Pokładowych ze stołu oraz koperty „Oczekujących...” do sekcji *Możliwe Zdarzenia Pokładowe* i potasuj je.
- Odrzuć wszystkie żetony  i .
- Przenieś wszystkie żetony  do woreczka z żetonami.
- Zamknij i odłóż na bok Księgę Statku.
- Zamknij i odłóż na bok Księgę Map Systemów.

2. Przygotuj swoją drużynę:

- Gracze wybierają Członków Załogi do tej Misji spośród Dostępnych Członków Załogi na ręce. Możesz wybrać tylko 1 Członka Załogi z każdej Sekcji, ale łącznie nie możesz wybrać mniej niż 2 Członków Załogi.
Jeśli gracze nie wyznaczą przynajmniej dwóch Członków Załogi, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa.
- Gracze umieszczają wybranych Członków Załogi na odpowiednich planszach Załogi i zapelniają plansze Załogi kośćmi Sekcji ze swoich zasobników Sekcji. Nigdy nie możesz mieć więcej kości, niż pozwalają na to pola na planszy – niektóre z nich wymagają określonej Rangi.
- Każdy gracz umieszcza początkową liczbę ładunków, przedstawionych za pomocą znaczników, na polu ładunków na swojej planszy Załogi.

3. Przygotuj karty Sekcji:

- Gracze biorą wszystkie swoje karty Sekcji i tworzą talie Sekcji składające się przynajmniej z 10 kart. Nie możesz używać kart, których Ranga jest wyższa niż Ranga Członka Załogi na twojej planszy Załogi. Utworzone talie Sekcji umieść obok planszy Załogi.
- Gracze dobierają karty Sekcji do wysokości limitu widocznego na ich planszach Załogi.

4. Awans:

- Nie dobieraj karty Awansu. Członkowie Załogi, którzy przetrwają obronę Vanguarda, zostaną Awansowani na podstawie swoich wyników w tym scenariuszu.

5. Wyposażenie:

- Nie bierz żadnych kart Wyposażenia! To wydarzenie było tak niespodziewane, że Załoga jest zupełnie nieprzygotowana – Wyposażenie zdobędziecie podczas Misji.

6. Zapisz bieżącą planszę Planety:

Jeśli na stole nie ma planszy Planety, pomini ten krok. W przeciwnym wypadku sprawdź, czy masz arkusz Notki Planetarnej dla bieżącej Planety w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B) i pobądź się go. Następnie weź czysty arkusz Notki Planetarnej i wypełnij go w następujący sposób:

- U góry zapisz nazwę Planety.
- Zapisz numery oraz nazwy kart WP dla każdego Sektora.
Jeśli w Sektorze jest więcej kart WP niż 1, wierzchnią kartę zapisz po lewej stronie. Oznacz, jeśli Sektor został Ukończony.
- Zapisz numer każdego Unikalnego Odkrycia, które wciąż znajduje się na planszy Planety.
- Zapisz numer Sektora i nazwę każdego Niebezpieczeństwa, które wciąż znajduje się na planszy Planety. Następnie zwróć wszystkie karty Niebezpieczeństw na planszy Planety oraz ich kartonowe figurki do pudełka.

Odlóż wszystkie karty WP na planszy Planety do sekcji *Ważne Punkty* (organizer A).

Odlóż wszystkie karty Unikalnych Odkryć z planszy Planety do sekcji *Unikalne Odkrycia* (organizer A)

Umieść arkusz Notki Planetarnej w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B).

7. Przygotuj planszę Planety:

- Otwórz Planetopedię na stronach **20-21** (ISS Vanguard).
- Ustaw Zapasy na planszy Planety na 8.
- Weź pozostałych Dostępnych Członków Załogi oraz Odpoczywającą Załogę z każdej Sekcji i umieść ich we wskazanych polach pod planszą Planety. Ci Członkowie Załogi będą mogli wesprzeć twoje wysiłki – mogą też zginąć, jeśli postanowisz ich poświęcić.
- Dodaj 2 znaczniki na polu Przewagi Wroga po prawej stronie planszy Planety.
- Przetasuj talię Wydarzeń i umieść ją obok planszy Planety.
- Zapelnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (zakrytymi).
- Weź 3 karty Warunków Globalnych **G11**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych.
- Umieść kartę **P244** w Sektorze 1. Umieść figurki wszystkich Członków Załogi w tym Sektorze.
- Umieść kartę **P233** w Sektorze 4 i umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu na tej karcie.
- Umieść kartę **P235** w Sektorze 5. Następnie umieść kartę **P233** na wierzchu tej karty.

- Umieść kartę **P236** w Sektorze 6. Następnie umieść kartę **P233** na wierzchu tej karty i umieść żeton Czasu na drugim polu toru Czasu na karcie **P233**.
- Umieść kartę Misji **M101** we wskazanym miejscu obok planszy Planety i przeczytaj jej tekst.
- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć i umieść je nad planszą Planety. Jeśli jeszcze ich tam nie ma, wyjmij je z organizera A.
- Umieść woreczek Wskazówek obok planszy Planety. Upewnij się, że zawiera 20 żetonów Wskazówek.
- Umieść talię Urazów po prawej stronie planszy Planety. Jeśli jeszcze jej tam nie ma, wyjmij ją z organizera A.

8. Rozpocznij rozgrywkę!

- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna ku górze*.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

WPIS 76

[CAPCOM]: Pojazd zwiadowczy, słyszycie mnie? Powtarzam: Czy mnie słyszycie?!

[Pojazd zwiadowczy]: *** **Zakłócenia radiowe** ***

[Głos w tle]: Sierżancie Johnson... straciliśmy kontakt z lądownikiem. Ani śladu po sygnale awaryjnym.

[CAPCOM]: Niemożliwe... Obliczenia były prawidłowe. Cała Sekcja Naukowa...

[Kapitan Wayman]: Dość. To smutny dzień dla Vanguarda i dla nas wszystkich. W pierwszej kolejności przygotujemy uroczystość żałobną dla kolejnej straconej duszy. Czas na śledztwo będzie później.

Usuń wszystkich Członków Załogi na planszach Załogi z koszułek – wszyscy zginęli.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na Lądowniku.

Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Lądownik Podstawowy).

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 77

Żołnierze Dahl nie odpuszczali. Przyciśnięci do ściany, zaczęli atakować pociskami plazmowymi, które nie miały być używane na pokładzie Vanguarda. Wybuchy przebiły grodzie i uszkodziły kadłub. W całej sekcji statku doszło do rozhermetyzowania. Wielu marines, w tym naszych, zostało wessanych w przestrzeń kosmiczną. Widziałem, jak Mówca Umarłych wystrzelił ze statku niczym kosmiczny śmieć – jeden z ostatnich Arrogatorów podryfował w bezkresną noc. Mimo tak wielkich zniszczeń zdołaliśmy zapieczętować korytarz i odbić kapitana Waymana. Jednak wzięwszy pod uwagę nasze straty, mieliśmy poczucie, że zamiast wykonać dwa kroki naprzód, zrobiliśmy krok w tył.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 930**. Następnie przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 79

Z kapitanem Waymanem u boku wszystko stało się prostsze. W następnym kroku przypuściliśmy szturm na mostek. Strażnicy nie śmieli strzelać do Waymana, a oficerowie natychmiast zaakceptowali jego dowodzenie. Dahl straciła kontrolę nad statkiem i wkrótce jej własni porucznicy przyprowadzili nam ją w kajdankach.

Przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 80

Musimy zdecydować, czy wysłać na asteroidę pojazdy eksploracyjne, czy też zignorować zalecenia operatora i zamiast tego wysłać drony górnicze.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wyslijcie bezzałogowe pojazdy eksploracyjne** – przejdź do **Wpisu 126**.
- » **Wyslijcie drony górnicze** – przejdź do **Wpisu 131**.

WPIS 81

Potyczka przed kajutą kapitana poszła lepiej, niż się spodziewaliśmy. Zdołaliśmy odbić kapitana Waymana i uciec, zanim żołnierze Dahl nas przytłoczyli. Mimo to nie obyło się bez strat. Widziałem ponurą minę kapitana, kiedy uciekaliśmy przez odbite korytarze. Lecz dopiero wtedy, gdy dotarliśmy do bezpiecznego schronienia, a on opadł ciężko na ziemię z twarzą we łzach, zrozumiałem, jak trudno było mu patrzeć na śmierć ludzi, których osobiście przyjął na misję.

- Nie chciałem, żeby sprawy zaszły tak daleko - powiedział. - Mam nadzieję, że mi wybaczycie.

Dodaj 2 znaczniki do Puli Zwycięstwa. Przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 82




[**Kapitan Wayman**]: Grupo Wypadowa, wasz sygnał słabnie. Wszystko w porządku? Nie chcemy stracić kolejnej drużyny.

*** **Silne zakłócenia** ***












[**Grupa Wypadowa**]: ...w połowie drogi przez koronę słońca. Wciąż jeszcze jesteśmy kilka godzin od... Jeden z generatorów pola zerującego się spalił. Musieliśmy się przełączyć na...

*** **Silne zakłócenia** ***

[**Kapitan Wayman**]: Proszę, wracajcie bezpiecznie.

Jeśli twój Łądownik ma przynajmniej 5 , 5  i 5 , przejdź do kroku 5. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Łądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Łądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika.
- Rzuc kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuczonemu 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.
- Dokonaj postępu na torze Łądowania (przesuń znacznik o 1 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik znalazł się na polu „Łądowanie udane”, przejdź do kroku 5. W innym wypadku wróć do kroku 2.
- Jeśli obecnie otwartą planszą Planety jest Obiekt Thorne’a-Żytkow (strony 38-39), przejdź do kroku 6. Jeśli obecnie otwartą planszą Planety jest Skarbiec Budowniczych (strony 40-41), przejdź do kroku 7.
- Przetasuj wszystkie 3 karty **G20** i umieść je awersami do góry na polu Warunków Globalnych. Otwórz Księgę Statku na stronie 24 i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.
- Przejdź do **Wpisu 581**.

	Rozbłysk słoneczny	Wybierz jedno: » Przeleć przez niego Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca  . » Manewry unikowe Strać 3 punkty Zapasów pomniejszone o wartość  .
	Szok termiczny	Wybierz jedno: » Zignoruj Każdy Członek Załogi 4  pomniejszone o wartość  . » Zmień wektor podejścia Jeśli  to 3 lub więcej, przesuń znacznik na torze Łądowania o 1 pole w lewo. W przeciwnym wypadku przesuń go o 2 pola w lewo.
	Uszkodzony kadłub	Wybierz jedno: » Pozwól Łądownikowi na naprawy Każdy Członek Załogi rzuca  . » Dokonaj napraw samodzielnie 1 Członek Załogi rzuca  .

WPIS 83

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Tu Grupa Wypadowa. Zmniejszyliśmy prędkość i właśnie wchodzimy w dysk mgławicowy. Tu jest... w zasadzie różnica jest zaskakująco niewielka. Myślałem, że zrobi się ciemno.

[**Dr Corey**]: Mgławica rozciąga się na odcinku milionów kilometrów. Jedynie z zewnątrz wygląda na nieprzejrzystą. Cząsteczki organiczne są relatywnie rozproszone. Możecie pobrać kilka próbek?

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Zrozumiano, pani doktor. Szykujemy się do...

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Czekajcie. To tylko ja, czy robi się ciemniej? Wlatujemy coraz głębiej?

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Nie. Suniemy po samej krawędzi mgławicy.

[**Kapitan Wayman**]: Te organizmy koncentrują się wokół was, Grupo Wypadowa. Wyoście się stamtąd, natychmiast!

*** **Odgłosy silnika** ***

[**Grupa Wypadowa**]: Tak jest. Zrywamy kontakt... nie! Organizmy z mgławicy podążają za nami. Do diabła, ale są szybkie!

[**SI Vanguarda**]: Uwaga! Osiągnięto maksymalne bezpieczne przyspieszenie.

[**Grupa Wypadowa**]: Nie prześcigniemy ich!

Przejdź do **Wpisu 94**.

WPIS 84

Żołnierze Dahl nie odpuszczali. Przyciśnięci do ściany, zaczęli atakować pociskami plazmowymi, które nie miały być używane na pokładzie Vanguarda. Wybuchy przebiły grodzie i uszkodziły kadłub. W całej sekcji statku doszło do rozhermetyzowania. Wielu marines, w tym naszych, zostało wessanych w przestrzeń kosmiczną. Mimo tak wielkich zniszczeń zdołaliśmy zapieczętować korytarz i odbić kapitana Waymana. Jednak wzięwszy pod uwagę nasze straty, mieliśmy poczucie, że zamiast wykonać dwa kroki naprzód, zrobiliśmy krok w tył.

Dodaj 1 znacznik do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 79**.

WPIS 85

A B

[**operator portalu**]: Brama do rodzimego świata Gości została otwarta. Połączenie jest stabilne.

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Jesteśmy gotowi.

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Jakies wstępne odczyty? Czego powinniśmy się spodziewać?

[**operator portalu**]: Trudno powiedzieć. Nie zdejmujcie kombinizonów, uważajcie i nie atakujcie niczego, chyba że znajdziecie się w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Będziecie zdani na siebie - nie możemy obiecać, że zdołamy utrzymać kontakt radiowy, gdy będziecie po drugiej stronie.

[**Kapitan Wayman**]: Ważna informacja, Grupo Wypadowa. Każde z was wciąż jeszcze może się wycofać. To misja wyłącznie dla ochotników. Nikt nie będzie miał wam za złe.

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Nie ma takiej opcji, sir. Ruszamy.

[**Kapitan Wayman**]: Powodzenia. Pamiętajcie: połączenie naszych badań z danymi steli zgromadzonymi przez Gości może być naszą jedyną szansą. Zróbcie dobre pierwsze wrażenie, dobrze?

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Zrozumiano!

- Jeśli masz przygotowany Łądownik, odrzuć go wraz ze wszystkimi modyfikacjami.
- Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, wybierz 5 kart Wyposażenia Osobistego i 2 karty Wyposażenia Misji, które zabierzesz na tę Misję.
- Otwórz Planetopedię na stronach 34-35 (Świat Gości).
- Umieść znacznik na polu 5 toru Zapasów.
- Podczas tej Misji będziesz gromadzić Odkrycia na planszy Planety - z powrotem na pokład możesz zabrać maksymalnie 6 Odkryć.

Jeśli pola A i B są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 104**.












Jeśli pole A jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 101**.

Jeśli żadne pole nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 91**.

WPIS 86

Jeśli twój Łądownik ma przynajmniej 6 , 6  i 6 , przejdź do **Wpisu 88**.
W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Łądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Łądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika.
- Rzuć kością Zagrozenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuconemu 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.
- Dokonaj postępu na torze Łądowania (przesuń znacznik o 1 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik znalazł się na polu „Łądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 88**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

	Rozbitysk słoneczny	Wybierz jedno: » Przeleć przez niego Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca  . » Manewry unikowe Strać 5 punktów Zapasów pomniejszone o wartość  .
	Szok termiczny	Wybierz jedno: » Zignoruj Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość  . » Zmień ścieżkę podejścia Jeśli  to 5 lub więcej, przesun znacznik na torze Łądowania o 1 pole w lewo. W przeciwnym wypadku przesun go o 2 pola w lewo.
	Uszkodzony kadłub	Wybierz jedno: » Pozwól Łądownikowi na naprawy Każdy Członek Załogi rzuca  . » Dokonaj napraw samodzielnie 1 Członek Załogi rzuca  .

WPIS 87

- Odrzuć kartę **P233** z twojego Sektora.
- Jeśli w żadnym miejscu na planszy nie ma już więcej kart **P233**, przejdź do **Wpisu 164**.
- Jeśli twój Członek Załogi stoi w Sektorze z odkrytym numerem Wpisu, rozpatrz ten Wpis.

WPIS 88

Dziennik osobisty, Członek Załogi #213

Przez pierwszą część naszego lotu napęd pracował z pełną mocą, by jak najmocniej odpychać nas od gwiazdy neutronowej. Przyciąganie tego obiektu było dwa miliardy razy silniejsze niż grawitacja Ziemi. Trzeba było całej mocy naszego naginającego fizykę pola zerującego i superdoładowanych silników, żebyśmy nie rozbili się o powierzchnię.

Łądowanie było twarde. Choć pole zerujące chroniło nas przed większością sił, nasz łądownik ledwo wytrzymywał miażdżącą grawitację.

Kiedy wyszliśmy na zewnątrz, stawiając stopę na powierzchni gwiazdy, która była twardsza niż diament i gładza niż szkło, starałem się nie myśleć o siłach działających wokół nas. Byliśmy we wnętrzu czerwonego olbrzyma. Temperatura przekraczała siedem tysięcy stopni Celsjusza. Ciśnienie wykraczało poza skalę. Promieniowanie gamma mogło nas usmażyć w ułamku sekundy. Gdyby nie program rekonstrukcji wizualnej w naszych wizjerach, byłibyśmy kompletnie ślepi – przyciąganie zaginało światło w taki sposób, że oglądanie otoczenia gołym okiem było niemożliwe. Nawet najmniejsza usterka pół zerujących w naszych mehakombinezonach oznaczała natychmiastową śmierć. Zastanawiałem się jedynie, czy temperatura i promieniowanie zdążyłyby unicestwić każdą żywą komórkę w naszym ciele, zanim grawitacja rozpłaszczyłaby nas na neutronowej powierzchni gwiazdy.

Wtedy coś zwróciło moją uwagę. Zaledwie pół mili od strefy łądowania skany wykryły olbrzymią rampę prowadzącą pod powierzchnię – korytarz wykuty w najgłębszym materiale we wszechświecie. Po obu stronach wejścia umieszczono dwie wielkie konstrukcje przypominające wentylatory zasysające rozgrzaną plazmę ze słońca. Uruchomiłem na ekranie cyfrowy spektrometr i zacząłem zbieranie odczytów. Nadszedł czas wykonać robotę.

Przejdź do **Wpisu 90**.

WPIS 89

Plik utajnionej autopsji N93, fragment


Nasza załoga nadała temu okazowi kryptonim „Magnacereb”. Oszaliamiające trzy czwarte masy ciała tego stwora stanowi przerośnięte kresomózgowie upakowane gęsto komórkami przypominającymi neurony. Reszta to prosty układ trawienny oraz para nóg, które ledwo podtrzymują ciężar istoty. Z początku byłem zaskoczony brakiem organów rozrodczych. Zacząłem nawet podejrzewać, że może to być klon lub stworzona za pomocą bioinżynierii broń. Nie mogłem pojąć, jak to coś pojawiło się na naszym statku i jak jego starsze rodzeństwo skończyło na Ugnirze, skoro stworzenia nie były zdolne do podróży kosmicznych. Jedno, czego byłem pewny, to że ta istota nie występowała tam naturalnie – ekosystem Ugniru nie miał żadnych form pośrednich między prymitywnymi roślinami a tymi zwalistymi bestiami. Dopiero gdy kapitan Wayman dał mi dostęp do utajnionego nagrania wideo z incydentu na pokładzie Vanguarda – ku rozgorczeniu major Dahl – rzeczy zaczęły układać się w całość.

Mniejszy magnacereb, który zaatakował nasz statek, pochodził z naszych zbiorników biomasy zawierających płynną breję, która miała zostać przetworzona na posiłki. Jedna z kamer przemysłowych zarejestrowała jego narodziny. Kiedy Vanguard opuszczał orbitę Ugnira, biomasa nagle uformowała kulkę komórek macierzystych, które stale rosły, i po zaledwie dobie na naszym pokładzie pojawiła się ta młoda, lecz wciąż niebezpieczna istota. Podejrzewam, że to „cudowne” poczucie było sprawką starszej istoty, którą zostawiliśmy na planecie – dane ze skanera sugerują, że starszy magnacereb w skupieniu podążał za ruchami Vanguarda, śledząc nas przy pomocy swojej olbrzymiej głowy, nawet gdy już opuściliśmy orbitę i przestaliśmy być widoczni dla jego prymitywnych oczu.

Sądzę, że odkryliśmy pierwszy gatunek zdolny do użycia telekinezy w celu rozrodu. Moje wstępne badania i autopsja wskazują na to, że magnacereby kolonizują układy słoneczne, telepatycznie wyszukując obiekty bogate w biomasę. Gdy już namierzą odpowiednie miejsce, używają swoich nieprawdopodobnych zdolności telekinetycznych, by ukształtować komórki rozrodcze, które następnie błyskawicznie dzielą się i rozwijają. Być może Ugnir oszukał ich tak samo jak nas – zamiast bogatego ekosystemu, w którym mógłby się rozwijać, magnacereb trafił na pustynię pełną małych, organicznych kamyków.

Wciąż jeszcze chciałbym się wiele dowiedzieć o tym gatunku, ale na razie poprosiłem naszych inżynierów, by przygotowali system ostrzegawczy, który da nam znać o pojawieniu się kolejnych magnacerebów na naszym pokładzie.

Dodano notatkę [Wayman, M. – dowódca]: Postanowiłem utajnić dane dotyczące magnacerebów – szczególnie znane są jedynie wybranym członkom personelu Bezpieczeństwa. Stworzenie wywołało na pokładzie mnóstwo zamieszania i myśl o tym, że kolejny taki stwór mógłby pojawić się w dowolnym dużym zbiorniku biomasy niepokoiłaby członków załogi.

Zyskaj 1 . Jeśli Projekt Badawczy **R11** (*Telepatia*) znajduje się w sekcji *Projekty Badawcze*, przenieś go do koperty „Oczekujących...”.

WPIS 90

Otwórz Planetopedię na stronach **38-39** (Obiekt Thorne’a-Żytkow).

Jeśli na stole znajduje się jakakolwiek inna plansza Planety, najpierw usuń z gry wszystkie jej karty – nie będą już potrzebne.

Przetasuj wszystkie 3 karty **G20** i umieść je awersami do góry na polu Warunków Globalnych.

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

WPIS 91

Transkrypcja z prywatnego kanału Grupy Wypadowej 58B

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Gdzie my, u diabła, jesteście?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Szczerze... to mi wygląda na piekło.

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Zamknijcie się i biegnijcie! Ta góra mięsa się do nas zbliża!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Co?!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: [dyszając] Czemu ja się w ogóle nie poruszam?

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Uciekasz od nas! Stój!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Jestem tuż za wami!

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Co?! Dobra... ale dlaczego widzicie swoje plecy przed sobą? I... swoje własne plecy?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nieźle. Escherowskie piekło.

Umieść kartę **P370** w Sektorze 1, **P371** w Sektorze 2 i **P373** w Sektorze 3. Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 1.

Znajdź kartę Misji **M170** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.

Znajdź kartę Warunków Globalnych **G28** i umieść ją na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.

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

WPIS 92

Okrągła część podłogi zaczęła się przechylać. W końcu obróciła się horyzontalnie o sto osiemdziesiąt stopni. Co było na górze, teraz jest na dole – i vice versa.

Jeśli karta **P435** (*Palący strumień plazmy*) znajduje się w Sektorze 2 lub jeśli w tym Sektorze nie ma żadnej karty (innej niż nadrukowana):

- Zastąp wszystkie karty w Sektorze 2 kartą **P434**. Następnie, jeśli karta **P436** (*Ładujący strumień plazmy*) jest w Sektorze 3, odrzuć kartę **P436**.
- Zastąp wszystkie karty w Sektorze 4 kartą **P439**.
- Każdy Członek Załogi z Sektora 2 może zostać umieszczony w Sektorze 4. Każdy Członek Załogi z Sektora 4 może zostać umieszczony w Sektorze 2.

Jeśli karta **P434** (*Odbity strumień plazmy*) znajduje się w Sektorze 2:

- Zastąp ją kartą **P435**.
- Umieść kartę **P436** na wierzchu innych kart w Sektorze 3.
- Zastąp wszystkie karty w Sektorze 4 kartą **P438**.
- Każdy Członek Załogi z Sektora 2 może zostać umieszczony w Sektorze 4. Każdy Członek Załogi z Sektora 4 może zostać umieszczony w Sektorze 2.
- **Podpowiedź:** Filar znajduje się teraz pod posadzką, a strumień plazmy może dotrzeć dalej i naładować drzwi na końcu korytarza. Pamiętaj, że ponowne dotknięcie filara spowoduje, że powróci on na swoje miejsce i zablokuje strumień plazmy!

Jeśli karta **P433** (*Odwrócony filar*) znajduje się w Sektorze 2:

- Odrzuć kartę **P433**.
- Zastąp wszystkie karty w Sektorze 4 kartą **P439**.
- Każdy Członek Załogi z Sektora 2 może zostać umieszczony w Sektorze 4. Każdy Członek Załogi z Sektora 4 może zostać umieszczony w Sektorze 2.

WPIS 94

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):



- » **Zawróćcie i ostrzelajcie nadciągającą ławicę** – może ostrzał zdoła ją rozproszyć? Przejdź do **Wpisu 96**.
- » **Przyspieszcie ponad granice bezpieczeństwa** – nasze ciała powinny wytrzymać krótki wzrost przeciążenia! Przejdź do **Wpisu 97**.
- » **Wyłączcie wszystkie systemy i dryfujcie przez próżnię** – może po zaniku wszystkich sygnałów energii stworzenia stracą zainteresowanie? Przejdź do **Wpisu 119**.

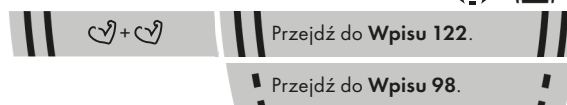
WPIS 95

Cała okrągła sekcja podłogi, na której opierał się filar, zaczęła się szybko przechylać. Na szczęście wiedzieliśmy, że coś się tutaj wydarzy, i spróbowaliśmy odskoczyć...

Natychmiast wykonaj Test – podczas tego Testu nie możesz używać żadnych Kombinacji kości.

 **ODSKOK!**

 = 



WPIS 96

*** Odgłosy silnika ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Rozwalmy ich, załogo!

*** Odgłosy wystrzałów ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Spróbuj tego, ty kosmiczny ślimolu!

*** Odgłosy wystrzałów ***

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Czekajcie, przestańcie! STÓJCIE.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Dlaczego? Topimy je jak masło.

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Spójrzcie na boki! Zbliżają się kolejne chmury, zupełnie jakby...

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Grupa Wypadowa! Wstrzymać ogień! Te stworzenia są wabione przez sygnatury wysokoenergetyczne. Wyraźnie przyspieszają i ciągną w waszą stronę ze wszystkich kierunków.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Przed nami też są!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Rób unik! Unik.

*** Alarm ***

*** Głośny huk ***

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Grupa Wypadowa, słyszycie nas? Straciliśmy wasz sygnał w chmurze. Grupa Wypadowa, czy nas słyszycie?

Zaznacz 1 pole we **Wpisie 925**. **Uwaga!** Zaznaczenie 3 pól będzie równoznaczne ze zniszczeniem Ładownika.

Każdy Członek Załogi rzuca . Następnie przejdź do **Wpisu 119**.

WPIS 97

Meldunek po zakończeniu akcji 3B226, fragment

Grupa Wypadowa zwiększyła ciąg Ładownika ponad zalecany limit, próbując uciec przed nadciągającą ławicą mikroorganizmów. Czujniki oznak życia w kombinezonach 1 i 2 zanotowały niebezpieczne dla zdrowia przeciążenia. Niemal w tej samej chwili czujniki Vanguarda odnotowały zwiększoną aktywność ławicy. Najwyraźniej rozgrzane do białości silniki Ładownika ją fascynowały. Mikroorganizmy zwiększyły prędkość, emitując krótkie, potężne impulsy energii, i zaczęły doganiać Ładownik. W tym samym czasie załoga zmniejszyła przyspieszenie do bezpiecznych granic. Dwie i pół minuty później pobudzone mikroorganizmy z ławicy opadły Ładownik ze wszystkich stron, tworząc grubą warstwę, a ich emisje gamma blokowały wszelkie sygnały dochodzące ze środka.

Zaznacz 1 pole we **Wpisie 925**. **Uwaga!** Zaznaczenie 3 pól będzie równoznaczne ze zniszczeniem Ładownika.

Każdy Członek Załogi rzuca . Następnie przejdź do **Wpisu 119**.

WPIS 98

Cała okrągła sekcja podłogi, na której opierał się filar, zaczęła się szybko przechylać. To mnie zaskoczyło. Wpadłem w ciemną dziurę pod posadzką.

Umieść kartę **P433** w Sektorze 2. Umieść kartę **P438** w Sektorze 4. Umieść swojego Członka Załogi i wszystkich Asystujących Członków Załogi ze swojego Sektora w Sektorze 4.

WPIS 99

Dziennik operatora 74C

Pod warstwą mineralną nasze drony natrafiły na kryształowe konstrukcje. Kiedy próbowaliśmy pobrać próbki, coś wyemitowało silny impuls elektromagnetyczny i unieruchomiło nasze maszyny. Następnym razem zalecamy wykonanie analizy terenu przy pomocy sond badawczych przed rozpoczęciem prac górniczych.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale i przenieś je do sekcji **Zgromadzone Odkrycia**.

WPIS 100

Wpis badawczy 18C

Analizując wiadomość, odkryliśmy, że kolejność, w której Budowniczy umieszczali planety na swojej liście, nie była przypadkowa. Choć znajdują się w różnej odległości od Oka Pustki, tworzą idealny łańcuch proc grawitacyjnych, pozwalając przyspieszyć podróż. Używając tych informacji, wpadliśmy na pomysł ulepszonej mapy gwiazdnej na mostku, która znacząco ułatwiłaby naszą wędrówkę.

Było tam również coś, co bardzo zaniepokoiło niektórych członków Sekcji Bezpieczeństwa. Ziemia znajduje się zbyt daleko od Oka Pustki, by dotarł do niego sygnał nadawczy naszego dwudziestowiecznego radia i telewizji. Musiał on zostać przechwycony w inny sposób - podejrzewamy, że Budowniczy zostawili jakiś ukryty obiekt w naszym Układzie Słonecznym. Wysłaliśmy na Ziemię sondę nadświetlną z wiadomością, żeby spróbowali znaleźć tego ukrytego obserwatora, ale minie sporo czasu, nim ta do nich dotrze...

Tak na marginesie, dostrzegam niepokojący trend. Niektórzy członkowie załogi mają coraz większą obsesję na punkcie Budowniczych i ich planów...

Przenieś Ulepszenie Mostka **B07** (Zaawansowana Mapa Gwiazdna) z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś Projekt Badawczy **R07** (Przetrwanie w ekstremalnych Biomach) z sekcji Projekty Badawcze do koperty „Oczekujących...”.

Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S11** (Kult Budowniczych) Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

WPIS 101

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Ostatnia Grupa Wypadowa zaginęła w tym wymiarze. Naszym priorytetem musi być zbudowanie posterunku. Bez niego skończymy jak oni!

[operator 2]: Nie popełnijmy tego samego błędu.

[operator 1]: Zostawili nam mapę dziwnej przestrzeni Möbiusa, byśmy mogli znaleźć drogę wyjścia. Jeśli przeżyjemy, to dzięki ich poświęceniu. Zasługują na uznanie, a nie potępienie!

- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P382**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **2**.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P383**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **3**.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P384**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **1**.
- Jeśli karta **P374** (Stabilne środowisko) nie leży w Sektorze **4**, umieść ją tam.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **4**.
- Znajdź karty Misji **M171** i **M172** i umieść je na polach Misji na planszy Planety.
- Znajdź wszystkie 3 karty Warunków Globalnych **G29**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 102

Nasz plan był prosty: udaliśmy, że wszczynamy bunt w jakiejś odległej części rufowej statku, a gdy tylko Dahl zabrała wszystkich swoich lojalistów, by opanować sytuację, przypuściliśmy atak na mostek.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 950**.

Jeśli pole **A** we **Wpisie 930** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 117**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 110**.

WPIS 103

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 419D

Kiedy minęliśmy ostatnią przerwę w tarczy, poczuliliśmy ekstazę. W końcu, jeśli jakaś pozaziemska rasa stworzyła tak wymyślną przeszkodę, to musiała ona chronić coś wartościowego.

Kiedy zeszedliśmy do niższych warstw atmosfery, pierwszą rzeczą, którą zauważyliśmy, była gromada wydłużonych obiektów, które leciały w kierunku lądowiska w długim szeregu. Myśleliśmy, że to komitet powitalny - stado ciekawskich Atropian. Jednak kiedy obiekty przeleciały obok

nas, czujniki pokazały nam mrozącą krew w żyłach prawdę. To były trumny, a każda z nich zawierała idealnie zachowane ciało obcego. Schodząc coraz niżej przez gęstą atmosferę, mijaliśmy coraz więcej tych upiornych rojów. W końcu zasłona z mgieł ustąpiła i zobaczyliśmy powierzchnię - jak okiem sięgnąć całą pokrytą starożytnymi grobowcami.

Wyładowaliśmy między ich olbrzymimi fasadami zaciemniającymi naszą strefę lądowania i szybko przekonaliśmy się, że nie było tu absolutnie nic. Żadnej fauny ani flory. Żadnych minerałów czy odkryć. Tylko grobowce i zmarli - każdy kilometr kwadratowy planety zamieniono w gigantyczny cmentarz, który zgodnie ze wstępnymi odczytami miał prawie pół miliona lat.



Nie było tu co zbierać i przed czym uciekać. Na powierzchni czekała nas jedynie długa, milcząca przechadzka między prastarymi grobowcami pełnymi kapsułek pogrzebowych w kierunku steli stojącej na szczycie martwej góry. Ksenolingwiści na pokładzie Vanguarda szybko odkryli, że centralny glif na tej steli oznaczał „zachowaj”.

Dopiero później, kiedy już zostawiliśmy ten martwy świat za sobą, zrozumieliśmy, co tu właściwie zaszło. Pod gęstą atmosferą Atroposu rozwinęła się niezwykle uduchowiona cywilizacja, która nie miała świadomości istnienia innych gwiazd i światów poza własnym. Jej kapłani i filozofowie błędnie odczytali znaczenie glifu na steli. Jesteśmy pewni, że Budowniczy chcieli natchnąć ich do zachowania wszystkiego, co było warte ocalenia na tym świecie i na innych światach. Zamiast tego Atropianie uznali, że glif nakazywał im przygotować się do życia pozagrobowego. Nie było dla nich nic ważniejszego niż zachowanie własnego ciała na wieki. Na przestrzeni czasu większość zasobów z planety wykorzystano do budowy niesamowitych grobowców dla stale rosnącej kohorty umarłych. Kiedy odkryto podróże kosmiczne, zamiast eksplorować kosmos, Atropianie postanowili stworzyć barierę ochronną przed ewentualnymi złodziejami i hienami cmentarnymi, zamieniając całą planetę w pilnie strzeżone mauzoleum.

Ich populacja stopniała, aż w końcu ostatni z nich umarł na odludnej planecie pełnej grobów, czekając na życie pozagrobowe, które rzekomo obiecali im Budowniczy.

Przynajmniej osiągnęli jedno: straszliwy widok ich martwego świata przetrwa na zawsze - w szczegółowych nagraniach naszych badaczy oraz w garście pamiętek, które zabraliśmy z tego ponurego miejsca.

Usuń z gry kartę Lądowania na Atropos (**L5**). Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

- Zyskaj 4 , 1 Odkrycie: Technologia Obcych i Unikalne Odkrycie 5. Zyskaj 1 dodatkowy  za wszystkich Członków Załogi Rangi 2 i 3, którzy wzięli udział w tej Eksploracji. Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 104

Listy z escherowskiego piekła

Po co właściwie tu jestem? Nie opuściłam nawet naszej kryjówki chronionej najnowocześniejszą technologią, a już i tak mam dość tego miejsca. Jestem tak blisko portalu do domu, że moje zmęczone ciało niemal samo mnie do niego ciągnie. Chcę wrócić do domu. Nie chcę czuć, jak moje flaki wywracają się w rytmie tej dziwnej rzeczywistości. Moje oczy nie mogą dłużej znosić tortur fałszywej perspektywy i patrzenia na tył własnej głowy. A mimo to jestem najlepsza ze wszystkich. Jako jedyna przetrwałam w tym miejscu. Muszę opuścić to bezpieczne schronienie, by zrobić to, czego ludzkość ode mnie oczekuje.

- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P382**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **2**.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P383**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **3**.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P384**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **1**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **4**.
- Znajdź kartę Misji **M172** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.
- Znajdź wszystkie 3 karty Warunków Globalnych **G29**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 105

Przybывamy za późno. Z ekosystemu nie zostało już nic!

Zastąp kartę w Sektorze 2 kartą P000.

Odrzuć 2 .

Odrzuć kartę Misji M35.

WPIS 106

Raport po zakończeniu raportu 76

Tak, byłam blisko Rdzenia, kiedy do tego doszło. Moi kumple i ja dotarliśmy na miejsce jako ostatni. Kiedy dostaliśmy się do Rdzenia, pomieszczenie było niemal całkowicie opanowane przez wroga; jedynie kilka grup szturmowych wciąż jeszcze broniło się w bezpośredniej bliskości generatora. Dosłownie przebiegliśmy między Arrogatorami, zajmując pod ciężkim ostrzałem pozycje wokół Rdzenia. Wtedy dostrzegliśmy kapitana Waymana. Siedział na wpół oparty o Rdzeń z wielką dziurą w piersi. Myślę, że nas zobaczył i się wtedy uśmiechnął. Naprawdę tak uważam. Może sądził, że jesteśmy częścią większej grupy, która przyszła na ratunek? Ale była nas zaledwie szóstka i wkrótce też ponieśliśmy straty. Wróg napierał ze wszystkich stron, oskrzydając nas i zmuszając do nieustannego cofania się. Wkrótce dosłownie nie mieliśmy dokąd uciekać. Myślałam, że ISS Vanguard przepadł. Naprawdę. Wtedy coś wyłoniło się zza naszych pleców, a macki tego czegoś otarły się o moje ramiona. Nie wiem, czy to szło, czy leciało – praktycznie nie dotykało ziemi. Arrogatorzy byli wyraźnie zaskoczeni, ale ponownie otworzyli ogień. Te nowe stworzenia odpowiedziały ogniem z dziwnych broni plujących różnymi żrącymi substancjami. Nie wiedziałam, skąd się tu wzięły te istoty. Spojrzałam przez ramię, kiedy jedna z nich wyłoniła się z Rdzenia Vanguarda w osłepiającym błysku światła, jak z jakiegoś portalu. Za nią sunęły kolejne i przysięgam, że przez chwilę widziałam jakies inne miejsce z czerwonymi, pulsującymi ścianami gdzieś po drugiej stronie Rdzenia.

Najbardziej jednak uderzył mnie widok symbolu na zaokrąglonych pancerzach tych stworzeń – był to ten sam symbol, który widniał na obcym statku, który posłużył jako baza do stworzenia Vanguarda; ten sam, który później przerobiono na symbol Inicjatywy Vanguard. Ten sam symbol widniał na mojej odznace i nieśmiertelnikach. Wtedy zrozumiałam – dawni właściciele Rdzenia postanowili wkroczyć do działania. Nie chcieliśmy, żeby brali na siebie cały ciężar uderzenia. Przegrupowaliśmy się i ruszyliśmy do ataku u boku swoich nowych sojuszników.

Jeśli karta Misji M102 jest odkryta, przejdź do **Wpisu 108**.

Jeśli karta Misji M102 nie jest odkryta, przejdź do **Wpisu 149**.

WPIS 107

Rozmowy z Osobliwością

Tylko jedno z nas zostało wpuszczone na pokład. Ascetyczne wnętrze sprawiało, że czułam się klaustrofobicznie: ściany miały ciemnoszary kolor, a jakaś część mojego ciała nieustannie dotykała którejs z powierzchni. Dopóki nie przywykłam do tej niewielkiej klatki dryfującej przez kosmos, ciągle uderzałam się w głowę, kolano albo łokieć.

Idemianin, spokojny niczym skała, poruszał się z gracją. Zaczęliśmy rozmowę. Z początku próbowałam używać swojej SI, ale Idemianin poprosił, żebym ją wyłączyła. Zaczęliśmy rozmawiać z pomocą różnych języków i niezrozumiałych ruchów ciała, aż nagle wszystko nabrało sensu. Wkrótce rozumiałam wszystko, co mówi, choć nie znałam ani jednego słowa w jego języku.

Spędziliśmy wiele godzin na wymianie światopoglądów, emocji i koncepcji. Na koniec miałam wrażenie, że Idemianin jest wdzięczny za poświęcony czas. Zaoferował mi urządzenie, które umożliwiło nam tak gruntowne zrozumienie siebie nawzajem.

Kolejnym prezentem pożegnalnym od Idemianina były współrządne pobliskiej komety, z której mogliśmy pozyskać dodatkową energię.

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

Przenieś kartę E42 (Ksenoanalyzer) z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni i zyskaj 3 .

WPIS 108

Zastąp kartę w Sektorze 2 kartą P243.

WPIS 109

Choć nie widzieliśmy jego twarzy, to z samej postury tego stworzenia mogliśmy wyczytać rozczarowanie. Przez jakiś czas pozostawało w bezruchu, aż w końcu zaczęło mówić, a nasza SI pomogła w translacji.

Przejdź do **Wpisu 336**.

WPIS 110

Zbliżał się czas naszego szturm na mostek. Część drużyn przyczała się przy wejściach, a grupy dywersyjne rozproszyły się po całym statku. Byliśmy już niemal gotowi do działania, kiedy pojawiła się Anu i poprosiła o rozmowę. Błagała nas, żebyśmy nie zabijali się z powodu abstrakcyjnych różnic w światopoglądzie. Zamiast przemocy i rozlewu krwi zaproponowała inne wyjście: korzystając ze swojej przepustki, mogła dostać się na mostek i zdetonować idemiańskie granaty gazowe, których zadaniem jest obezwładnianie kocich drapieżców na jej planecie. To pozwoliłoby nam zdobyć mostek bez oddania choćby jednego strzału. Jedyny problem był taki, że środek paralityczny nigdy nie był testowany na ludziach. Mimo jej zapewnień, że to bezpieczne, nie sposób było powiedzieć, jak długo działałby ten czynnik i czy Vanguard nie zostałby pozbawiony dużej części załogi mostka w bardzo napiętej sytuacji.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zaakceptujcie pomoc Idemianki i zagazujcie mostek** – przejdź do **Wpisu 120**.
- » **Odmówcie pomocy i przypuście szturm na mostek samodzielnie** – przejdź do **Wpisu 117**.

WPIS 111

Kiedy tylko mostek znalazł się w naszych rękach, wysłaliśmy wiadomość na wszystkich częstotliwościach, prosząc innych członków załogi o pomoc w powstrzymaniu major Dahl. Potem nastąpiło kilka minut nerwowej ciszy.

Sprawdź, czy zaznaczone jest pole we **Wpisie 922** lub **924**.

Jeśli którekolwiek z nich jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 169**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 216**.

WPIS 112

[Grupa Wypadowa]: Wchodzę pod powierzchnię. Wygląda na to, że zewnętrzna skorupa sfery spoczywa na siatce czegoś, co przypomina włókna węglowe. Otwory są na tyle duże, że można się przez nie precyzyjnie... Myślę, że będę w stanie dotrzeć do innych części tego sektora.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Uważaj, nie sposób powiedzieć, jak ta konstrukcja...

[Grupa Wypadowa]: Szlag.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Grupa Wypadowa Jeden, widzę wzrost tętna. Co się dzieje?






[Grupa Wypadowa]: Chyba... utknęłam.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: W tej chwili nikt nie może ci pomóc. Zdołasz się uwolnić?

[Grupa Wypadowa]: Spróbuję, Vanguard. Grupa Wypadowa bez odbioru.

Test zakończył się niepowodzeniem. Jednak w grze ISS Vanguard to nie zawsze coś złego. Niektóre negatywne wyniki otwierają nowe możliwości i wątki fabularne, które stają się dostępne wyłącznie w wyniku porażki.

Wybierz jedno:

- » **Powoli posuwaj się w dół** – ++ i umieść swojego Członka Załogi oraz wszystkich Asystujących Członków Załogi w Sektorze 4.
- » **Poproś o pomoc** – jeśli w tym Sektorze przebywa inny Członek Załogi, może on , by ci pomóc. Jeśli to zrobi, umieść swojego Członka Załogi oraz Członka Załogi, który ci pomógł, w Sektorze 4.
- » **Użyj narzędzi, by się uwolnić** – rzuć . Po zastosowaniu wyniku rzutu umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.

Przypomnienie: Gdy podczas swojej tury wejdiesz do Sektora zawierającego odniesienie do Wpisu, musisz natychmiast przeczytać ten Wpis. W tym wypadku przeczytaj **Wpis 311**, kiedy tylko wejdiesz do Sektora 4.

WPIS 113

Dziennik operatora

Te skały są przeklęte! A jednak znów tu jesteście i próbujemy w nich kuć. Złożyłam już skargę – ale oczywiście została zignorowana. Co za marnotrawstwo zasobów!

Możesz przydzielić 1 Członka Załogi, by zyskać 1 Odkrycie: Minerale i przenieść je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

WPIS 114

- Zaznacz to pole. Jeśli jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 134**.
W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji TF/29

Gdy dotarliśmy na odłamany szczyt kopca, zauważyliśmy, że nie był on już opuszczony! Znaleźliśmy świeże ślady roztoczy prowadzące w głąb. Podążyliśmy tym tropem i odkryliśmy dużą komorę pełną starych, wyschniętych larw. Roztocze obecne w komorze zwracały jakąś dziwną, zielonkawą substancję do otworu na środku pomieszczenia, wyraźnie uważając, by nie stracić choćby kropli. Następnie zaczęły zanurzać jedną larwę po drugiej w tej substancji. Zdalne odczyty wskazują na niezwykle złożony skład tego śluzu. Pobranie próbek mogłoby być opłacalne, ale ryzykowne.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zbierzcie próbki** – zyskaj Unikalne Odkrycie **33** (Mleczko pszczele) i przejdź do **Wpisu 148**.
- » **Nie ryzykujcie** – zakończ rozpatrywanie tego Wpisu.

WPIS 115

[Major Dahl]: Witaj, załogo! Planeta, którą będziecie eksplorować, została oznaczona przez Budowniczych jako jedna z kolebek. Tętni życiem, ale jest też niebezpieczna. Kapitan poprosił mnie o zapoznanie was ze wszystkimi znanymi zagrożeniami, zanim tam wyruszyście.

*** **Klik!** ***

[Major Dahl]: Bądźcie niezwykle ostrożni i monitorujcie poziomy tlenu – atmosfera tej planety prowadzi do nagłych pożarów. Na niektórych obszarach wystarczy zaledwie iskra elektryczności statycznej.

*** **Klik!** ***

[Major Dahl]: Wykryliśmy również wiele złożonych form życia. Obfitość tlenu oznacza, że ich metabolizm może być znacznie szybszy niż u ziemskiej flory czy fauny. Mogą was zaskoczyć swoją szybkością lub siłą.

*** **Klik!** ***

[Major Dahl]: Jako że nie wiemy, czego się tam spodziewać, wasza misja będzie polegała na zbadaniu zewnętrznych powłok tej planety i zdobyciu jak największej liczby próbek.

Umieść kartę **P130** na wierzchu innych kart w Sektorze 1. Umieść **Lądownik** w Sektorze 1.

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

WPIS 116

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









- Przejdź do **Wpisu 99**.
 Przejdź do **Wpisu 80**.
 Przejdź do **Wpisu 113**.

WPIS 117

Nikt nie odpowiedział na nasze wezwanie. Zostaliśmy z tym sami. Wkrótce postanowiliśmy wykonać ruch – mogliśmy tylko powstrzymać Dahl albo zginąć.

Gracze wykonują teraz specjalny Test, z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj **1 punkt** za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 10 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1  usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz **9 lub mniej punktów**, przejdź do **Wpisu 176**.

Jeśli masz **10 lub więcej punktów**, dodaj **1 znacznik** do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 111**.

WPIS 118

[Grupa Wypadowa]: Tu Grupa Wypadowa. Jesteśmy teraz blisko słońca, podążamy za ławicą migrujących mikroorganizmów. Wyraźnie zmniejszają prędkość i się rozpraszają. Zauważyliśmy znaczny wzrost temperatury otoczenia. Spektrometria wykryła zachodzące w mikroorganizmach reakcje chemiczne.

[Dr Corey]: Tak. To by się zgadzało z moimi wcześniejszymi odkryciami. Najprawdopodobniej organizmy muszą zbliżyć się do słońca, ponieważ jedna z faz ich cyklu życia wymaga energii lub promieniowania ultrafioletowego, którego nie sposób uzyskać w mgławicy. Potem...

[Grupa Wypadowa]: Chwila! Coś się dzieje. Oddzielają się!

[Dr Corey]: Zgodnie z przewidywaniami. Po zakończeniu swoich działań stworzenia wrócą pod osłonę mgławicy.

[Grupa Wypadowa]: Nie! One nie poruszają się w kierunku mgławicy. One zbliżają się do nas. Jest ich coraz więcej!

[Kapitan Wayman]: Grupa Wypadowa, wynoście się stamtąd. Powtarzam, przerwijcie podejście.

*** **Odgłosy silnika** ***

[Grupa Wypadowa]: Tak jest. Zrywamy kontakt. Do diabła, ale są szybkie!

[SI Vanguarda]: Uwaga! Osiągnięto maksymalne bezpieczne przyspieszenie.

[Grupa Wypadowa]: Nie prześcigniemy ich!

Przejdź do **Wpisu 94**.

WPIS 119

*** **Metaliczne skrzypienie kadłuba** ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Tu Grupa Wypadowa! Te stworzenia opadły lądownik. Słyszycie nas, Vanguard?

*** **Zakłócenia radiowe** ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard, jesteście tam? One miażdżą nasz kadłub, próbują dostać się do środka. Prosimy o radę!

*** **Zakłócenia radiowe** ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: To nie ma sensu. Jest ich za dużo i powodują zbyt duże zakłócenia. Sygnał się przez nie nie przebiega.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Więc co mamy zrobić?

*** **Metaliczne skrzypienie kadłuba** ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Cokolwiek zrobimy, musimy to zrobić szybko.

Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na swojej planszy Załogi. Możesz używać tych kart wyłącznie podczas specjalnych Testów, do których może dojść podczas tego Lądowania. Karty Sekcji i kości na planszach Załogi nie będą Odświeżane pomiędzy Testami!

Podziel wszystkie karty Wyposażenia na Lądowniku pomiędzy Członków Załogi.

Karty, które odnoszą się do elementów nieznajdujących się na stole (np. karty, które pozwalają dobierać Wskazówki lub poruszać się do innych Sektarów), nie będą miały zastosowania podczas tego Lądowania.

Przejdź do **Wpisu 123**.

WPIS 120

Pozwoliliśmy Anu zrealizować jej plan. Spokojnie weszła na mostek i wysadziła granaty. Personel mostka był tak zaskoczony, że nikt nie miał czasu choćby drgnąć, zanim wszyscy padli nieprzytomni na pokład. Kiedy pomieszczenie znów było bezpieczne, Anu otworzyła nam drzwi. Ostrożnie przechodząc nad ciałami oficerów, przejęliśmy kontrolę nad wszystkimi konsolami.

Zaznacz pole **G** we **Wpisie 930** i dodaj **1 znacznik** do Puli Zwycięstwa. Następnie przejdź do **Wpisu 111**.

WPIS 121

Świat Gości: notatki z badań #3

Wciąż nie mamy pewności, czy te przewodzące konstrukcje to naturalne nerwy, czy też kable stworzone przy pomocy bioinżynierii, choć wiemy już, że są niebezpieczne - przewodzą elektryczność o takim samym natężeniu jak główne linie energetyczne na Ziemi, tylko bez żadnej izolacji. Jeśli nie będziemy uważać, może się nam stać krzywda. Oprócz tego zdaje się, że na wiele sposobów wpływają na okoliczne tkanki i materię nieorganiczną. Gdybyśmy nie musieli stale uciekać, moglibyśmy się lepiej przyjrzeć tym strukturom i dzięki temu lepiej zrozumieć ten świat.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 122

Przed nami okrągła część podłogi obróciła się w pozycję horyzontalnej o sto osiemdziesiąt stopni. Filar zawisł teraz pod podłogą, a naprzeciwko nas znajdował się niewielki panel kontrolny z jednym dużym przyciskiem.

Umieść kartę **P433** w Sektorze **2**. Umieść kartę **P438** w Sektorze **4**. Każdy Członek Załogi z Sektora **2** może zostać umieszczony w Sektorze **4**. Każdy Członek Załogi z Sektora **4** może zostać umieszczony w Sektorze **2**.

WPIS 123

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Spróbujcie przywrócić komunikację** – możemy wzmocnić sygnał na tyle, by przebił się przez otaczające nas stworzenia. Przejdź do **Wpisu 146**.
- » **Pozyskajcie próbkę tych stworzeń** – choć to ryzykowne, ułatwiłoby to nam badania nad tymi istotami. Przejdź do **Wpisu 624**.
- » **Czekajcie na ratunek Vanguarda** – chyba widzą, że mamy kłopoty! Przejdź do **Wpisu 645**.

WPIS 124

Droga wolna! Zastąp kartę w Sektorze **3** kartą **P437**.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Nieskończonościan Strażniczy* we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Tarcza Adaptacyjna* we wskazanym miejscu nad planszą Planety.

Umieść figurkę Nieskończonościanu Strażniczego w Sektorze **5**.

WPIS 125

Jeśli znajdujesz się na Siarze, przejdź do **Wpisu 42**.

W przeciwnym wypadku otrzymaj Uraz *Rana*.

WPIS 126

[Czas misji: 00:03:27]

Sonda zbliża się do spękanej powierzchni. W pobliżu unoszą się szczątki maszyny górniczej, jej obwody są zupełnie przepalone. Kryształowa struktura wewnątrz pęknięcia przypomina światłowodów - w kilku miejscach jest spękana. Odnotowaliśmy promieniowanie elektromagnetyczne, które wycieka przez szczeliny. Wstępna teoria: te asteroidy są częścią maszyny pokrytej warstwą osadów mineralnych. Prześlaliśmy dane do dalszej analizy.

[Czas misji: 00:08:52]

Pojazd eksploracyjny zbliża się do symetrycznej struktury skalnej, by zdrapać zewnętrzną warstwę minerałów. Pod spodem znajduje się źródło zasilania lub coś podobnego - nasze czujniki wykrywają narastającą aktywność elektryczną...

[Czas misji: 00:08:54]

Następuje oślepiający rozbłysk światła, po którym wszystkie pojazdy eksploracyjne się wyłączają. Czujniki Vanguarda wykryły silny impuls elektromagnetyczny. Zaobserwowaliśmy szereg potężnych eksplozji, który rozzerwał pas asteroid. Aby zrozumieć, co tu się wydarzyło, musimy przeanalizować wszystkie dane o kryształowych wódknach, które sonda przesłała nam przed zniszczeniem.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

WPIS 127

Jeśli to pole jest już zaznaczone, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

[**Kapitan Wayman**]: Grupa Szturmowa Alfa, wasz lądownik nie wytrzyma kolejnych trafień. Wycofajcie się w celu napraw i dobrożenia.

*** **Sygnal alarmowy** ***

[**SI lądownika**]: Wykryto uszkodzenia krytyczne!

[**Grupa Szturmowa Alfa**]: Nie. Mam go. Mam go. Muszę tylko...


*** **Wybuch** ***

[**Kapitan Wayman**]: Grupa Szturmowa Alfa, słyszycie nas? Straciliśmy wasz sygnał. Grupa Szturmowa Alfa?

[**Grupa Szturmowa Alfa**]: ...juuuu! Jednego możecie skreślić, kapitanie.

*** **Głośne wiwaty** ***

[**Kapitan Wayman**]: Gratulacje, Grupa Szturmowa Alfa. To było niesamowite!

- Usuń 2 znaczniki z pola Przewagi Wroga.
- Usuń z planszy kartę Niebezpieczeństwa *Bombardowanie* i odpowiadającą jej figurkę.
- Odrzuć kartę **P241** (*Krążownik Arrogatorów*) z Sektora **8**.
- Zyskaj Unikalne Odkrycie **8**.
- Odrzuć kartę Misji **M103**.
- Zyskaj 1 .
- Usuń figurkę Lądownika z Sektora **8**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora **8** w Sektorze **4**.

WPIS 128

- Umieść kartę **P441** w Sektorze **6**.
- Umieść kartę **P442** w Sektorze **7**.
- Umieść kartę **P443** w Sektorze **8**.
- Umieść kartę **P440** w tym Sektorze.

WPIS 129

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[**operator 1**]: Mam już dosyć tej wspinaczki.

[**operator 2**]: Co?! Przecież my przez cały czas schodzimy!

[**operator 1**]: Bez żartów. Przecież...

[**operator 3**]: On nie żartuje - my schodzimy.

[**operator 2**]: Chwila! W końcu jakaś zmiana terenu. I teraz się wspinamy.

[**operator 1**]: Robicie sobie ze mnie jaja, prawda? Przecież dobrze widzę, że teraz schodzimy po zboczcu...

Usuń wszystkie karty WP z Sektarów **1**, **2** i **3**. Zastąp WP w swoim Sektorze kartą **P372**. Zastąp WP w Sektorze połączonym z twoim Sektorem i oznaczonym białą strzałką kartą **P371**. Zastąp WP w Sektorze połączonym z twoim Sektorem i oznaczonym czarną strzałką kartą **P373**.

WPIS 130

Jeśli twoja obecna Misja to **M03**, przejdź do **Wpisu 133**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 132**.

WPIS 131

Dziennik operatora

Kopujemy ostrożnie, starając się unikać dziwnych kryształowych struktur, gdyż nie możemy sobie pozwolić na utratę kolejnych maszyn. To działa - wkrótce nasze transportowce są załadowane rzadkimi minerałami i nawet kilkoma próbkami do badań.

Dwa transportowce startują; kolejny zbliża się do asteroid po ostatnią partię ładunku.

Kiedy ląduje, coś się dzieje – skorupa trzęsie się i pęka. Nagle maszyny przestają reagować. Następujący po tym wybuch jest osłepiający.

Straciliśmy kolejny sprzęt. Zwiad mnie zabije.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

WPIS 132

Za bardzo oddalasz się od swojego celu! Nie możesz zejść w głąb sfery, dopóki nie wykonasz swojej Misji.

Porusz swojego Członka Załogi z powrotem do Sektora 4.

Następnie kontynuuj swoją turę.

WPIS 133

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 16C

Jeden z korytarzy technicznych ostatecznie zaprowadził nas na niewielki balkon umieszczony po wewnętrznej stronie sfery. Z rozwartymi ustami oglądaliśmy olbrzymią przestrzeń zamkniętą w tym obiekcie. Naszym oczom ukazały się pozostałości po całym układzie słonecznym, który unosił się wewnątrz sfery, z czerwonym, zmęczonym słońcem w samym jej centrum.

Wykonaliśmy wstępne odczyty i skany. Wydawało się jasne, że materia tego systemu – i prawdopodobnie wielu okolicznych układów – została wykorzystana do budowy tej nieprawdopodobnej konstrukcji. Ale po co zadawać sobie tyle trudu, żeby ukryć starego czerwonego olbrzyma i kilka wydrążonych skał?

Wnętrze sfery pokrywają panele słoneczne skierowane ku słońcu, ale wszystkie korytarze i terminale, na które do tej pory natrafiliśmy, wydawały się martwe. Czy coś uszkodziło obwody w tej części sfery? Czy jesteśmy w stanie to naprawić?

Umieść losową kartę **P000** awerssem do góry w tym Sektorze.

Zyskaj 1 .

WPIS 134

Przejdź do **Wpisu 148**.

WPIS 135

- Odrzuć kartę **P432** (*Przesłona skupiająca*) z Sektora 1.
- Jeśli karta **P434** (*Odbity strumień plazmy*) jest w Sektorze 2, odrzuć ją.
- Jeśli karta **P435** (*Palący strumień plazmy*) jest w Sektorze 2, zastąp ją kartą **P433**.
- Jeśli karta **P436** (*Ładujący strumień plazmy*) jest w Sektorze 3, odrzuć ją.

WPIS 136

- Każdy Członek Załogi w Sektorze 8 otrzymuje *Uraz Rana krytyczna*.
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 8 w Sektorze 4.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą Lądownik w Sektorze 8 na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Usuń figurkę Lądownika z Sektora 8.
- Dodaj 1 znacznik na polu Przewagi Wroga.

WPIS 137

Podpowiedź: Poruszając się po tym osobliwym miejscu, obserwuj zmiany otoczenia.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » **Poruszcie się zgodnie z przepływem synaps** (podążając za czarną strzałką) – przejdź do **Wpisu 141**.
- » **Poruszcie się w bok, starając się dotrzeć na szczyt zawiniętego horyzontu;** być może to zmieni waszą perspektywę – przejdź do **Wpisu 129**.

WPIS 138

Podsumowanie badania nad organiczną chmurą Kelu-8

Spodziewaliśmy się, że ta chmura to pozostałości po kosmicznej bitwie, wystrzelone w kosmos organizmy lub zwłoki czegoś, co tu umarło. Najwyraźniej jednak jest to chmura otorbionych mikroorganizmów, które jakimś sposobem powoli suną przez bezkresny kosmos, zostawiając swoje zarodniki na mijanych planetach. Ich zdolność do instynktownego odnajdowania drogi przez ogromne przestrzenie bez wchodzenia w kontakt z jakimikolwiek

zagrożeniami zainspirowała nas do opracowania przełomowego systemu nawigacyjnego.

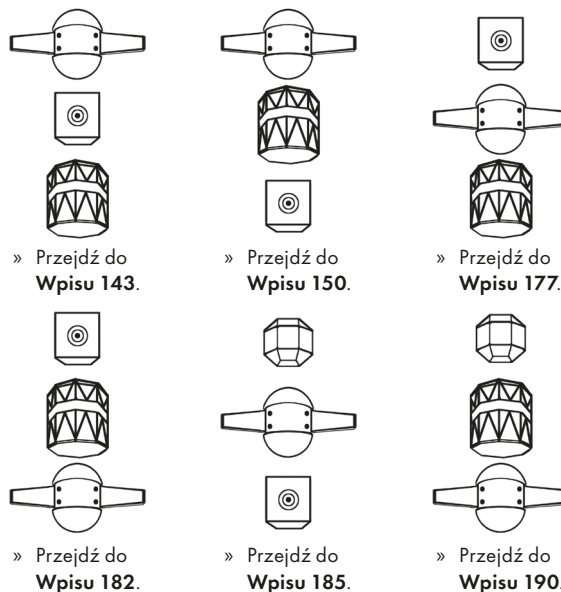
Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

- Przenieś kartę **A18** (*Konsola nawigacyjna obcych*) z sekcji *Modyfikacje Lądownika* (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Następnie możesz przydzielić 3 Członków Załogi, by zyskać 1 Odkrycie: Mikroorganizm.

WPIS 139

Jak chcesz ułożyć części? Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:



WPIS 140

Te złoża są bardzo bogate, ale niezbyt duże.

- Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole i kontynuuj grę. Jeśli wszystkie pola są teraz zaznaczone, czytaj dalej:

Wyczerpaliśmy te złoża.

Zyskaj wierzchnią kartę Unikalnego Odkrycia z planszy Planety (jeśli jakaś została). Następnie zastąp WP w tym Sektorze kartą **P011**.

WPIS 141

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Czy to ja zwariowałam, czy ten cały świat oszalał?

[operator 2]: Jedno i drugie. Ale co masz na myśli?

[operator 1]: Spójrz w górę – widać tam ten sam krajobraz co przed nami. I za nami.

[operator 2]: Eeee...

[operator 1]: No właśnie „eeee”. Poza tym mam wrażenie, że horyzont się przemieszcza, podczas gdy pętla pozostaje w tym samym miejscu.




[operator 2]: Ruch względny?

[operator 1]: Nie jestem pewna...

Jeśli jesteś w Sektorze:

- **1** – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 2. Upewnij się, że WP **P371** (*Zakrzywiona przestrzeń*) jest w Sektorze 2, a WP **P372** (*Błoniaste przejście*) jest w Sektorze 3. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- **2** – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 3. Upewnij się, że WP **P371** (*Zakrzywiona przestrzeń*) jest w Sektorze 3, a WP **P372** (*Błoniaste przejście*) jest w Sektorze 1. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- **3** – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 1. Upewnij się, że WP **P371** (*Zakrzywiona przestrzeń*) jest w Sektorze 1, a WP **P372** (*Błoniaste przejście*) jest w Sektorze 2. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.

WPIS 142

- Umieść w swoim Sektorze kartę **P234**, jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć 1 wybrany Lądownik (inny niż Podstawowy Lądownik) na stronę **Lądownik uszkodzony**.
- Jeśli suma **Rang** twoich wybranych Członków Załogi wynosi **4 lub więcej**, przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P241** (Krążownik Arrogatorów) w Sektorze **8** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji Bezpieczeństwa lub Zwiadowczej przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P241** (Krążownik Arrogatorów) w Sektorze **8** o 1 pole do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem  lub  lub  na jego karcie przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P241** w Sektorze **8** o 1 pole do przodu.
- Umieść wszystkich wybranych Członków Załogi na polu Ofiar na krawędzi planszy Planety.

Jeśli żeton na zielonym torze dotrze do Rezultatu: Wybrani Członkowie Załogi osiągnęli swój cel i zginęli. Przejdź do **Wpisu 590**.

Jeśli żeton na zielonym torze nie dotrze do Rezultatu: Wybrani Członkowie Załogi nie osiągnęli celu i zginęli. Musisz wysłać kolejną ekipę, żeby wykonała zadanie! Przejdź do **Wpisu 607**.

WPIS 143

Przejdź do **Wpisu 217**.

WPIS 144

Historia badań nad technologią wymiarową, fragment

Pośród szeregu odkryć ze świata macierzystego Gości nasza Grupa Wypadowa znalazła obiekt, który pozwolił nam lepiej zrozumieć dodatkowe wymiary ukryte przed naszymi zmysłami – a także to, jak wchodzić w interakcje z tymi wymiarami, które postrzegamy. To był pierwszy krok w opracowaniu zupełnie nowej gałęzi technologii. Oczywiście w tamtym czasie nie mieliśmy pojęcia, jak wiele pracy okaże się, że trzeba włożyć w tę technologię ani jak bardzo istotna będzie ona dla sukcesu misji Vanguarda. Nie była to nawet ostatnia rzecz, którą zdobyliśmy podczas tej misji...

Jeśli Projekt Badawczy **R20** (Fizyka podprzestrzenna) znajduje się w „Projektach badawczych”, przenieś go do koperty „Oczekujących...”.

W przeciwnym wypadku zyskaj 1  oraz 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

Następnie przejdź do **Wpisu 752**.

WPIS 145

Zwróć Unikalne Odkrycia **35** i **38** do sekcji *Unikalne Odkrycia*. Następnie odrzuć wszystkie karty Misji. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 146

***** Głośnie zakłócenia *****

[Grupa Wypadowa, operator 1]: To bez sensu. Każdy z tych mikroorganizmów to mały reaktor. W takiej masie tworzą dostatecznie dużo energii i promieniowania, żeby zablokować wszelkie sygnały.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Czekaaj, powiedziałaś „promieniowanie”?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nom. Mam nadzieję, że nie planowałaś mieć dzieci...

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Spoko. Ale myślę, że możemy zrobić coś, żeby wzmocnić sygnał. Musimy przekierować moc, zdjęć limity ochronne z anteny, przeprogramować komputer komunikacyjny...

***** Metaliczne skrzywienie *****

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Myślisz, że zdążysz?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Tak.

***** Metaliczne skrzywienie *****

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Chyba.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z nowoczesną technologią Lądownika. W przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierijnej podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 167**.

WPIS 147

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

Przejdź do **Wpisu 772**.

Przejdź do **Wpisu 756**.

WPIS 148


Meldunek z incydentu po zakończeniu akcji 96/F



Szybko odkryliśmy, że nasz zapach i wygląd irytował roztocze. Przy każdym spotkaniu wydzielały one feromony, które ostrzegały inne roztocze o zagrożeniu. Z każdym spotkaniem roztocze stawały się coraz bardziej agresywne. Wiedzieliśmy, że to tylko kwestia czasu, zanim sprawy wymkną się spod kontroli.


Jeśli znacznik znajduje się na ostatnim polu toru Czasu Warunków Globalnych *Bliskie spotkania*, zresetuj ten tor.

Następnie rozpatrz najwyższy niezaznaczony efekt i zaznacz go. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny efekt.

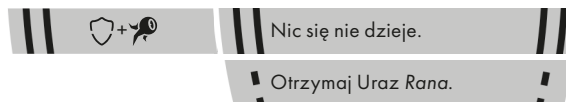
Roztocze zaczynają zauważać naszą obecność. Musimy uważać!

Musimy obejść grupę nieprzyjaznych roztoczy. Każdy Członek Załogi w tym Sektorze .

Roztocze próbują nas przegonić. Każdy Członek Załogi w tym Sektorze +.

Roztocze ścigają nas z wyraźnie nieprzyjaznymi intencjami. Każdy Członek Załogi w tym Sektorze zostaje natychmiast umieszczony w innym wybranym połączonym Sektorze i rzuca .

Roztocze nas atakują! Każdy Członek Załogi w tym Sektorze natychmiast wykonuje poniższy Test w następującej kolejności: Bezpieczeństwo, Zwiad, Nauka, Inżynieria.




WPIS 149

Dziennik osobisty dr Corey, wpis 213

Wygraliśmy, ale nie było wiwatów. Kiedy kurz opadł i zaczęliśmy liczyć straty, rzeczywistość nas przytłoczyła. Straciliśmy wielu dobrych przyjaciół i współpracowników, oficera Nahy'ego z CAPCOM-u oraz moją drogą przyjaciółkę, pilotkę misji ratowniczych Marquez. Kapitan Wayman odniósł krytyczne obrażenia i – sądząc po twarzach naszego zespołu intensywnej opieki medycznej – jego dni są policzone. Zostaliśmy z naszą żałobą na niesprawnym, uszkodzonym statku bez możliwości powrotu do domu. Możemy dotrzeć zaledwie do kilku pobliskich systemów. Wiele osób, w tym ja, obawiamy się, że to koniec ISS Vanguarda i jego misji...

Ukończono Misję!

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **11**.
- Policz znaczniki na polu Przewagi Wroga. Dodaj 2 punkty za każdą kartę Członka Załogi w puli Ofiar po lewej stronie planszy Planety. Odejmij 1 punkt za każdy . Sprawdź ostateczny wynik:
 - **16 lub więcej** – żaden Członek Załogi nie Awansuje!
 - **5-15** – wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Jeśli któraś Sekcja nie miała Członków Załogi w tej Eksploracji, 1 wybrany Członek Załogi Rangi 1 z tej Sekcji może Awansować.
 - **4 lub mniej** – wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Jeśli któraś Sekcja nie miała Członków Załogi w tej Eksploracji, 1 wybrany Członek Załogi Rangi 1 lub 2 z tej Sekcji może Awansować.

Przejdź do **Wpisu 158**.

WPIS 150

Przejdź do **Wpisu 217**.

WPIS 151

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Stój!

[operator 2]: Musimy je obejrzyć. W przeciwnym wypadku nic się nie dowiemy.

[operator 1]: Szlag. Systemy w tym pomieszczeniu działają!

[operator 2]: Musimy je sprawdzić! Jeśli ten statek spadnie, wszystko diabli wezmą. Cała ta wiedza przepadnie! Jego historia!

[operator 1]: Argh!

[operator 2]: Wszystko gra?

[operator 1]: Cholerne wstrząsy! Nic mi nie jest. Mówiłam ci, że to niebezpieczne!

[operator 2]: Może, ale spójrz. Coś się otworzyło. I prowadzi do... och... do kolejnych trupów.

- Usuń kartę Łądowania **L12** ze Skanera, a następnie usuń ją z gry.
- Zastąp tę kartę WP kartą **P297**.
- Odrzuć kartę Misji **M130** i odkryj kartę Misji **M131**.

WPIS 152

[Grupa Wypadowa]: Znaleźliśmy wiele ciekawych części i jeden intrygujący moduł obcych.

[CAPCOM]: ...

[Grupa Wypadowa]: Słyszycie mnie, Vanguard?

[CAPCOM]: Zrozumiano, Grupa Wypadowa. Wybaczcie, nie wiedziałam, że czekacie na pochwałę. Doskonała robota!

[Grupa Wypadowa]: ...

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych oraz Unikalne Odkrycie **10**. Zastąp ten WP kartą **P141**.

Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S12** (*Nielegalne prochy*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) – dane z badań nad tym Odkryciem wyciekły z laboratorium i posłużyły ludziom złej woli.

WPIS 153

Fragment raportu medycznego 189F

Ci, którzy podjęli decyzję, by zabrać te radioaktywne śmieci na pokład naszego statku, powinni stanąć przed sądem. Kilku członków załogi złapało chorobę popromienną i kto wie, ile jeszcze osób w komorach letargowych zostało tym dotkniętych! Ta decyzja będzie nas prześladować przez wiele lat. Mam jedynie nadzieję, że związane z tym odkrycia były warte całego tego cierpienia...

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

WPIS 154

Świat Gości: notatki z badań #9

[dane uszkodzone]

Świat Gości: notatki z badań #9 - korekta

Nie jesteśmy w stanie odzyskać nic z oryginalnego pliku. Jednak zebraliśmy trochę informacji z innych notatek i rozmawialiśmy też z autorem (który, niestety, niewiele pamiętał).


W świecie Gości istnieje zapewne znacznie więcej wymiarów niż w naszym świecie. Jako ludzie nie mamy odpowiednich zmysłów ani technologii, by móc je postrzegać – mamy zawroty głowy, halucynacje i uszkadzamy sobie ciała, „spadając przez dwudziestometrową dziurę”, która nie istnieje dla naszych zmysłów.

Aby poradzić sobie z tą ślepotą, możemy jedynie poruszać się w prostej linii i mieć nadzieję, że wszystko skończy się dobrze.

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

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

WPIS 155

- Odrzuć kartę Misji **M35** (*Wymierający ekosystem*).
- Odwróć kartę Awansu na stronę *Ukończony* – Awans jest ukończony, niezależnie od pozostałych zasad.
- Każdy Członek Załogi Odświeża 2 .
- Zastąp kartę **P164** (*Zainfekowany Biom*) kartą **P000**.

WPIS 156

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 161**.
W przeciwnym razie zaznacz to pole i czytaj dalej:

Dziennik operatora

Prostopadłościan został wykonany ze stali i choć najprawdopodobniej był czerwony, wyblakł od kosmicznego promieniowania. Wstępne skany wskazują, że jest wypełniony substancjami radioaktywnymi; są dla nas niebezpieczne, ale mogą skrywać ciekawe tajemnice, gdyż obiekt ten bez wątplenia jest sztuczny.

Wybierz jedno:

- » **Zniszcz prostopadłościan** – przejdź do **Wpisu 174**.
- » **Zabierz prostopadłościan do badań** – przejdź do **Wpisu 153**.

WPIS 157




Raport po zakończeniu akcji 77

Walczyliśmy u boku tych dziwnych mackowatych stworzeń i pod nimi. Moi współtowarzysze twierdzą, że Arrogatorzy wkrótce zniknęli, ale ja nie doczekałam tej chwili – ani tej, kiedy te stworzenia wróciły przez portal do siebie, nie zostawiając żadnego śladu. Pod sam koniec walk wokół Rdzenia dostałam promieniem Arrogatorów. Później obudziłam się tutaj w ambulatorium. Który mamy dzisiaj dzień?

Odrzuć kartę Misji **M102**.

Przejdź do **Wpisu 149**.

WPIS 158

- Zwróć wszystkie karty **P001** i **P000** z planszy Planety do sekcji *Ważne Punkty*.
- Usuń z gry wszystkie karty Misji, karty Warunków Globalnych i pozostałe karty WP z planszy Planety.
- Weź wszystkie karty Członków Załogi z pola Ofiar. Umieść tych Członków Załogi w dowolnych miejscach na planszach Załogi ich Sekcji (nawet jeśli ta Sekcja nie brała udziału w Misji) i usuń ich z koszu Rang.
- Weź wszystkie karty Członków Załogi z pół Sekcji pod planszą Planety i przenieś ich do sekcji *Odpoczywająca załoga*.
- Umieść Cel **O05** (*Ostatkiem sił*) w kopercie „Oczekujących...”.
- Wtasuj Zdarzenie Pokładowe **S15** (*Awaria generatora*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **4** (strona na karty Mostka (Podróż)) i przenieś Ulepszenie Mostka **B01** (*Wzmocniony kadłub*) z powrotem do sekcji *Ulepszenia Mostka*. Następnie zastąp bieżącą kartę Poziomu Technologii na stronie **3** kartą Poziomu Technologii **0**.
- Przenieś wszystkie ,  i  z woreczka na żetony z powrotem do właściwych pul obok Księgi Statku.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 159

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- **Idźcie w tył** (podążając za białą strzałką) – przejdź do **Wpisu 162**.
- **Idźcie naprzód** (podążając za czarną strzałką) – przejdź do **Wpisu 171**.
- **Poruszcie się w bok, starając się dotrzeć na szczyt zawiniętego horyzontu**; być może to zmieni waszą perspektywę – przejdź do **Wpisu 173**.

WPIS 160

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Macie cokolwiek od Sekcji Naukowej?

[CAPCOM]: Przesyłam wam ich analizę. Powinniście już ją otrzymać.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Dajcie nam chwilę...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Czyli mieliśmy rację! Ta maszyna powinna była zasiać na tej planecie ziarno życia – ale tego nie zrobiła. Powinniśmy ją włączyć? Czy mamy ją zeżłomować i przytaszczyć na Vanguarda?

[CAPCOM]: Rozkazy kapitana są proste. Powinniście...

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

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Włączcie maszynę, tak jak zamierzali Budowniczości** – przejdź do **Wpisu 175**.
- » **Rozmontujcie maszynę** – przejdź do **Wpisu 152**.
- » **Zostawcie maszynę w spokoju; może wróciacie tu później** – nic się nie dzieje.

WPIS 161

Wpis badawczy FP-T-9

Wolny czas spędziliśmy na śledzeniu trajektorii dawno zaginionego prostopadłościanu - najwyraźniej przybył tu z jakiegoś odległego układu planetarnego i przypadkowo dostał się w pole grawitacyjne. Początkowo ktoś zażartował, że to tylko pojemnik pełen odchodów jakiejś obcej cywilizacji, który wyrzucono w kosmos. Śmiało się z tego. Teraz myślimy jednak, że dokładnie tak było.

Możesz przydzielić 2 Członków Załogi, by zyskać 1 .

WPIS 162

Listy z escherowskiego piekła

Coś mnie wygina i nawija niczym łańcuch na koło zębate. Każdy krok jest bolesny, każdy krok przynosi ulgę. W okamgnieniu pokonuje wiele mil.

Jeśli jesteś w Sektorze:


- 1 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 3. Upewnij się, że WP P373 (Pulsujące wypustki) jest w Sektorze 2, a WP P370 (Synapsowe wzgórze) jest w Sektorze 3. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- 2 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 1. Upewnij się, że WP P373 (Pulsujące wypustki) jest w Sektorze 3, a WP P370 (Synapsowe wzgórze) jest w Sektorze 1. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- 3 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 2. Upewnij się, że WP P373 (Pulsujące wypustki) jest w Sektorze 1, a WP P370 (Synapsowe wzgórze) jest w Sektorze 2. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.

WPIS 163

Wpis badawczy projektu Muspelheim

Nasze odkrycia z tej tajnej enklawy były powiązane ze wszystkim, czego się do tej pory dowiedzieliśmy, i wszystkim, co odkrywamy. Aby zrozumieć te zapiski i malowidła, musieliśmy je zobaczyć w innym kontekście. Aby zrozumieć ich społeczne maszyny, musieliśmy zbadać obwody ich militarystycznych urządzeń. Wszystko tutaj służyło różnym celom i tylko przyglądając się temu jako całości, możemy wyciągnąć jakieś wnioski.

Wykonaj następujące czynności:

- Jeśli w Sektorze 4 znajduje się znacznik, odrzuć go i zyskaj Unikalne Odkrycie 20.
- Jeśli w Sektorze 5 znajduje się znacznik, odrzuć go i zyskaj Unikalne Odkrycie 21.
- Odśwież 2 .
- Jeśli karta Misji M131 jest odkryta, sprawdź, czy udało się spełnić jej wymagania.

WPIS 164

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, nic się nie dzieje – kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Tu Grupa Szturmowa Alfa. Pokłady zabezpieczone. Powtarzam: pokłady zabezpieczone. Wygraliśmy.

[Dowódca Sekcji]: ...

*** Wybuch ***

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Mostek, co się tam dzieje? Jakże są rozkazy?

[Dowódca Sekcji]: ...


[Grupa Szturmowa Alfa, operator 2]: Radio działa? Może nie mogą...

[Dowódca Sekcji]: ...dywersja! Mostek nie był podstawowym celem. Kiedy z nimi walczyliśmy, inne grupy zajęły pozycje wokół Rdzenia Vanguarda. Atakują nas ze wszystkich stron. Nasza drużyna bezpieczeństwa długo się nie utrzyma. Kapitan Wayman dowodzi odwodami. Jeśli to słyszycie, kierujcie się w stronę Rdzenia. Jeśli...

*** Szum zakłóceń ***

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Rdzeń! To jedyna część statku, której nie możemy naprawić ani wymienić.

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 2]: Na pewno to wiedzą. Chodź, ruszajmy się.

- Zastąp WP w Sektorze 2 kartą P242.
- Zyskaj 1 .
- Odrzuć kartę Misji M101.
- Znajdź kartę Misji M102, umieść ją obok planszy Planety i przeczytaj jej tekst.
- Jeśli twój Członek Załogi stoi w Sektorze z odkrytym numerem Wpisu, rozpatrz ten Wpis.

WPIS 165

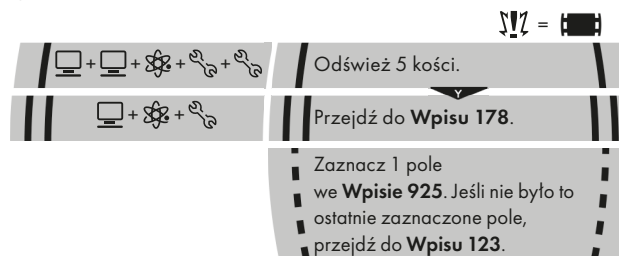
[CAPCOM, kapral Coetz]: Wiecie, co robić, Grupo Wypadowa. To jest idemiański świat Świątynny. Zbierzcie wszystko, co może być przydatne w badaniach, ale nie przeciągajcie swojej wizyty. Na podstawie naszej rozległej wiedzy o tej planecie zaplanowaliśmy bezpieczne podejście do lądowania, co oznacza, że powinno się obyć bez niespodzianek. CAPCOM bez odbioru.

- Otwórz Planetopedię na stronach 24-25 (Idemiańska Koteria).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Idemiański Pielgrzym we wskazanym miejscu nad planszą Planety, a figurkę Idemiańskiego Pielgrzyma w Sektorze 7.
- Znajdź kartę Misji Poszukiwanie skarbów (M10), umieść ją we wskazanym miejscu Misji na planszy Planety i przeczytaj jej tekst.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 24 i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 167

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje następujący Test. Pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, tak jakby byli w tym samym Sektorze. Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia odnoszące się do czegokolwiek, co nie jest obecne na stole (np. karty, które pozwalają dobrać Wskazówki lub poruszyć się do innych Sektorów). Wszelkie wykorzystane kości będą niedostępne w późniejszych Testach. W zależności od dokonanych wyborów podczas tego Lądowania może czekać was więcej Testów.

WZMOCNIJ SYSTEMY KOMUNIKACJI LĄDOWNIKA



Odśwież 5 kości.

Przejdź do Wpisu 178.

Zaznacz 1 pole we Wpisie 925. Jeśli nie było to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do Wpisu 123.

WPIS 168

Choć nie widzieliśmy jego twarzy, to z samej postury tego stworzenia mogliśmy wyczytać rozczarowanie. Przez jakiś czas pozostawało w bezruchu, aż w końcu zaczęła mówić, a nasza SI pomogło w translacji.







Przejdź do Wpisu 336.



WPIS 169

Nasze wezwanie do broni dotarło do każdej części statku - i wszędzie ludzie chcieli nas słuchać. Większość załogi opowiedziała się po naszej stronie, wliczając w to kilku najważniejszych poruczników Dahl. Ale ona nie zamierzała się jeszcze poddawać. Zamiast tego zebrała wszystkich, którzy byli jej wciąż lojalni, i przypuściła szturm na mostek zaledwie pół godziny po naszym wtargnięciu.

Gracze wykonają teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz co najmniej 6 punktów, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.

- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz 5 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 176**.

Jeśli masz 6 lub więcej punktów, dodaj 1 znacznik do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 170

Wpis badawczy projektu Muspelheim

Musieliśmy przerwać nasze badania. System podtrzymywania życia na wraku przebudził się, natychmiast zużywając rezerwy energii, przez co cała konstrukcja zaczęła opadać w stronę szalejącego inferno pod nami. Zdobyliśmy nasze artefakty: trzy fraktalne kamienie z Rosetty, jak je wtedy nazwaliśmy. Nie potrafiliśmy ocalić wraku, ale mieliśmy nadzieję, że dowiemy się więcej o tym gatunku z artefaktów.

Odrzuć kartę Misji **M131** i odkryj kartę Misji **M134**.

WPIS 171

Listy z escherowskiego piekła

Droga rozwija się przede mną niczym motek włóczki. Podróżuję do góry nogami, choć horyzont pozostaje nieruchomy. Zawroty głowy są straszne, ale jeśli wymiotuję wewnątrz kombinezonu, będą poważne kłopoty. Muszę przyjrzeć się zachowaniu pętli.

Jeśli jesteś w Sektorze:


- 1 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 2. Upewnij się, że WP **P372** (*Błoniaste przejście*) jest w Sektorze 2, a WP **P373** (*Pulsujące wypustki*) jest w Sektorze 3. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- 2 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 3. Upewnij się, że WP **P372** (*Błoniaste przejście*) jest w Sektorze 3, a WP **P373** (*Pulsujące wypustki*) jest w Sektorze 1. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- 3 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 1. Upewnij się, że WP **P372** (*Błoniaste przejście*) jest w Sektorze 1, a WP **P373** (*Pulsujące wypustki*) jest w Sektorze 2. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.

WPIS 172

Obrazy sądu wojennego 35/A: zeznanie Grupy Wypadowej 3

Byliśmy pewni, że podsądny zginie, walcząc z roztocznymi. Wtedy jednak dostrzegliśmy pojemnik. Podsądny rozbił go i rozlał mleczko pszczele po całym szczycie kopca. Roztocze natychmiast straciło zainteresowanie nami i ruszyły na ratunek każdej najmniejszej kropelce śluzu. Zdołaliśmy pochwytać podsądnego jedną z lin i odlecieliśmy na bezpieczną odległość.

Wszyscy członkowie Grupy Wypadowej uważają, że podsądnego należy oczyścić ze wszystkich zarzutów, łącznie ze sprzeciwieniem się bezpośredniemu rozkazowi i zniszczeniem cennej próbki. Zamiast tego rekomendujemy, by podsądny otrzymał Medal Odwagi.

- Odrzuć kartę Misji **M52**.
- Zyskaj 1 .
- Odrzuć Unikalne Odkrycie **33**.
- Przejdź do **Wpisu 203**.

WPIS 173

Listy z escherowskiego piekła

Horyzont nagle się odwraca. Czuję, jak jelita mi się skręcają. A ja jestem w tym samym - ale też innym - miejscu.

Usuń wszystkie karty WP z Sektorów 1, 2 i 3. Zastąp swój WP kartą **P373**.

Zastąp WP w Sektorze oznaczonym białą strzałką kartą **P372**.

Zastąp WP w Sektorze oznaczonym czarną strzałką kartą **P370**.

WPIS 174

Zapis dźwiękowy z mostka

- To głupie. Po prostu głupie!

- Dlaczego? To było niezłe widowisko - nie sądziłem, że kiedyś zobaczę fajerwerki w kosmosie.

- Wizualnie - spoko. Ale bez dźwięku... to nie to samo.

- Mogę dodać dźwięk w edycji, wiesz?

- Serio? Zrób to!

- Spoko, ale będzie cię to kosztować kilka deserów w kantynie.


Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Jeśli Morale było już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .

WPIS 175

[Grupa Wypadowa]: To działa! Nie tak spektakularnie, jak sądziliśmy, ale... spryskało otoczenie bogatą mieszanką aminokwasów i bakterii z DNA. Życie Budowniczych! Nasze początki!

[CAPCOM]: Zabierzcie ze sobą próbki. Może dowiemy się czegoś nowego.

[Grupa Wypadowa]: Już zrobione. Cali jesteśmy tym pokryci.

Zyskaj 1 . Zyskaj Unikalne Odkrycie **10**. Zastąp tę kartę kartą **P138**.

Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S12** (*Nielegalne prochy*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) - dane z badań nad tym Odkryciem wyciekły z laboratorium i posłużyły ludziom złej woli.

WPIS 176

Sprawdź, czy pole **B** we **Wpisie 930** jest zaznaczone - jeśli tak, przejdź do **Wpisu 181**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Walka z ludźmi Dahl szybko przybierała coraz gorszy obrót. Mieli lepsze uzbrojenie, lepsze wyszkolenie i było ich więcej. Ale wtedy pojawił się kapitan Wayman, prowadząc niedużą grupę żołnierzy, którzy musieli go uwolnić, kiedy byliśmy zajęci na mostku. Wayman przejął dowodzenie i wielu marines złożyło broń, nie chcąc występować przeciwko samemu kapitanowi. Wygrywaliśmy. A wtedy wielkokalibrowy pocisk przebił mu klatkę piersiową. Zabraliśmy go ze strefy walki w nadziei na ustabilizowanie go. Tam właśnie kapitan Wayman odszedł - z uśmiechem na ustach i w otoczeniu lojalnej załogi. Utrzymaliśmy mostek. Wygraliśmy - ale jakim kosztem?

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 930**. Przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 177

Przejdź do **Wpisu 217**.

WPIS 178

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Słyszycie nas, Vanguard?

[Kapitan Wayman]: Dzięki bogu! Tak, słyszymy was, Grupo Wypadowa. Musieliśmy oddalić się z Vanguardem od ławicy, by nie przyciągać tych stworzeń. Jaki jest wasz status?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Kadłub ledwo się trzyma. Możecie nam jakoś pomóc?

Jeśli we **Wpisie 910** zaznaczone jest pole **B**, przejdź do **Wpisu 192**.

Jeśli we **Wpisie 910** zaznaczone jest pole **C**, przejdź do **Wpisu 183**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 620**.

WPIS 179

Wpis badawczy projektu Muspelheim

Mimo wykorzystania mechanicznego interfejsu system zabezpieczeń przed warunkami zewnętrznymi kontroluje skomplikowaną maszynę. Mechanizm jest uszkodzony (albo nie potrafimy go właściwie używać) i ma ograniczoną liczbę funkcji.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierijnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Aktywujcie osłonę ołowiową** - przejdź do **Wpisu 401**.
- » **Aktywujcie osłonę próżniową** - przejdź do **Wpisu 449**.

WPIS 180

Raport po zakończeniu akcji 76

Tak, byłam blisko Rdzenia, kiedy do tego doszło. Moi kumple i ja dotarliśmy na miejsce jako ostatni. Kiedy dostaliśmy się do Rdzenia, grupy szturmowe na tym obszarze dokonywały czegoś niesamowitego - odpychały siły wroga! Wtedy kapitan Wayman oberwał. W jednej chwili prowadził natarcie,

w kolejnej siedział na wpół oparty o Rdzeń z wielką dziurą w piersi. Wróg przejął inicjatywę, wykorzystując chwilę naszej nieuwagi i niedowierzania, i uderzył ze wszystkich stron, oskrzydając nas i zmuszając do nieustannego cofania się. Wkrótce dosłownie nie mieliśmy dokąd uciekać. Myślałam, że ISS Vanguard przepadł. Naprawdę. Wtedy coś wyłoniło się zza naszych pleców, a macki tego czegoś otarły się o moje ramiona. Nie wiem, czy to szło, czy leciało - praktycznie nie dotykało ziemi. Arrogatorzy byli wyraźnie zaskoczeni, ale ponownie otworzyli ogień. Te nowe stworzenia odpowiedziały ogniem z dziwnych broni plujących różnymi żrącymi substancjami. Nie wiedziałam, skąd się tu wzięły te istoty. Spojrzałam przez ramię, kiedy jedna z nich wyłoniła się z Rdzenia Vanguarda w osłepiającym blasku światła, jak z jakiegoś portalu. Za nią sunęły kolejne i przysięgam, że przez chwilę widziałam jakieś inne miejsce z czerwonymi, pulsującymi ścianami gdzieś po drugiej stronie Rdzenia.

Najbardziej jednak uderzył mnie widok symbolu na zaokrąglonych pancerzach tych stworzeń - był to ten sam symbol, który widniał na obcym statku, który posłużył jako baza do stworzenia Vanguarda; ten sam, który później przerobiono na symbol Inicjatywy Vanguard. Ten sam symbol widniał na mojej odznace i nieśmiertelnikach. Wtedy zrozumiałam - dawni właściciele Rdzenia postanowili wkroczyć do działania. Nie chcieliśmy, żeby brali na siebie cały ciężar uderzenia. Przegrupowaliśmy się i ruszyliśmy do ataku u boku swoich nowych sojuszników.

Odrzuć kartę Misji **M102**.

Przejdź do **Wpisu 149**.

WPIS 181

Sprawdź, czy pole **A** we **Wpisie 930** jest zaznaczone - jeśli tak, przejdź do **Wpisu 193**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Walka z ludźmi Dahl szybko przybierała coraz gorszy obrót. Mieli lepsze uzbrojenie, lepsze wykształcenie i było ich więcej. Ale wtedy pojawiła się Anu uzbrojona w idemiański karabin, prowadząc niewielkiej grupie żołnierzy. Zaatakowali od skrzydła, zmuszając wielu marines do porzucenia broni. Wygrzywaliśmy. A wtedy wielkokalibrowy pocisk przebił Idemiance klatkę piersiową. Zabraliśmy ją ze strefy walki w nadziei na ustabilizowanie jej, ale szybko uświadomiliśmy sobie, jak niewiele wiemy na temat jej anatomii. Umarła z uśmiechem na ustach. Utrzymaliśmy mostek. Wygraliśmy - ale jakim kosztem?

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 930**. Przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 182

To działa! Wrota na końcu korytarza powoli się otwierają, ujawniając schody prowadzące w głąb budowli.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P445**.

WPIS 183

[Kapitan Wayman]: Na szczęście znam kogoś, kto to potrafi.

[Mówca Umarłych]: Moja pomysłowość może was uratować, ludzie. W czasach swoich podbojów natknąłem się na te stworzenia, które teraz was otaczają. Nie trzeba dodawać, że poradziłem sobie z nimi lepiej, niż wy żałośnie próbujecie. Mam w pamięci broń - zarazę, którą stworzyłem, by oczyścić systemy skolonizowane przez te szkodniki. Przesyłam dane do waszego ładownika. Musicie zsyntetyzować je na pokładzie. Wasze laboratorium polowe powinno wystarczyć, jeśli macie dość umiejętności.

[Dr Corey]: Chwila! Czy to zabije... ich wszystkich?

[Mówca Umarłych]: Tak. Zaraza została stworzona, by zabić wszystkie szkodniki, w przeciwnym wypadku znów się rozmnożą.

[Dr Corey]: To nie są szkodniki! To unikalna, nieznaną formą życia.

[Mówca Umarłych]: Nie potrafią służyć ani walczyć. To szkodniki.

[Dr Corey]: Nie możemy zabijać każdego niebezpiecznego gatunku, jaki napotkamy! To misja naukowa.

[Mówca Umarłych]: Zróbcie, jak chcecie. Jeśli cenicie sobie ich życie bardziej niż życie swojej załogi, to wasza sprawa. Jeśli nie, poczekam na wasz znak, by zsyntetyzować zarazę.

[Kapitan Wayman]: Grupa Wypadowa, słyszycie mnie? Mamy rozwiązanie, które pomoże wam pozbyć się tych stworzeń.

Niestety, działając tym sposobem, stracimy okazję, by je zbadać. Dajcie mi znać, czy widzicie jakiegokolwiek inne opcje, czy też powinniśmy wyprodukować i uwolnić ten czynnik.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję:

» **Spróbujcie zsyntetyzować zarazę Mówcy Umarłych** - przejdź do **Wpisu 187**.

» **Spróbujcie pozyskać próbkę z tych stworzeń i znaleźć inne rozwiązanie** - zaznacz 1 pole we **Wpisie 925**. Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do **Wpisu 624**.

WPIS 184

[Grupa Wypadowa]: Tu Grupa Wypadowa. Lot przebiegł gładko; póki co wszystko wygląda dobrze. Żadnych zagrożeń w strefie lądowania. Jesteśmy gotowi ruszyć w kierunku kolonii. Czy nas słyszycie?

*** Cisza ***

[Grupa Wypadowa]: Słyszycie mnie, Vanguard? Chyba mamy jakieś problemy z łącznością.

[CAPCOM, sierżant Kiu]: Och, wybaczcie, Grupo Wypadowa. Naciskałam niewłaściwy guzik. To moja pierwsza misja na stanowisku łącznika pojazdów kosmicznych.

[Grupa Wypadowa]: No, nie musisz przypominać nam o biednym sierżancie Nahym.

[CAPCOM, sierżant Kiu]: Przepraszam!

*** Kroki ***

[Grupa Wypadowa]: Zbliżamy się do konstrukcji. Wyglądają, jakby ktoś je dawno porzucił. Wypuszczamy drony skanujące. Wkrótce powinniście otrzymać dane.

[CAPCOM, sierżant Kiu]: Dostajemy wasze dane, Grupo Wypadowa. Nie zostało tam nic żywego.

[Grupa Wypadowa]: Więc przybyliśmy za późno?

[CAPCOM, sierżant Kiu]: Na to wygląda. Na podstawie waszych danych SI wysnuła przypuszczenia, że to miejsce opuszczono kilkadziesiąt lat temu. Mniej więcej w tym samym czasie, kiedy na planecie doszło do gwałtownego odwrócenia pól geomagnetycznych.

[Grupa Wypadowa]: Żadnych ciał. Żadnych przedmiotów osobistych. Większość wewnątrz została ogołociona. Wygląda mi to na zaplanowaną ewakuację. Czyli mieli dokąd uciekać, prawda?

[CAPCOM, sierżant Kiu]: Zgadza się. Podejrzewamy, że na Gliese 368-2 A, sąsiedni system oznaczony na mapie Budowniczych.

[Grupa Wypadowa]: Okej, dotarliśmy do czegoś, co przypomina lądowisko. Nie ma tu żadnych statków, ale pod ziemią wykryliśmy zbiorniki pełne płynów.

[CAPCOM, sierżant Kiu]: Świetne znalezisko, Grupa Wypadowa. Najwyraźniej zostawili po sobie mnóstwo paliwa. Może się teraz przydać, kiedy Vanguardowi brakuje energii. Sprawdźcie, czy znajdziecie coś jeszcze.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano, Grupa Wypadowa bez odbioru.

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

Zyskaj 3 

Uwaga! Cokolwiek teraz zamierzasz, upewnij się, że masz dość energii, by doirzeć do systemu **Gliese 368-2**.

WPIS 185

Przejdź do **Wpisu 217**.

WPIS 186

Dziennik eksploracji 14/74-A

Ten kompleks przepastnych korytarzy obejmuje większą część tego sektora miasta. Umieszczenie go poniżej (hipotetycznego) poziomu gruntu umożliwiło przetrwanie jego części. Dostaliśmy się do jednego z korytarzy po czymś w rodzaju rampy serwisowej. Ze względu na brak komunikacji z Vanguardem oraz ograniczenia czasowe musieliśmy porzucić swoje zwyczajowe metody eksploracji i zadowolić się jedynie szybkimi oględzinami pozostałości.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych. Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P323**.

WPIS 187

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z zadaniem odtworzenia syntetycznej, laboratoryjnej zarazy z przepisu Mówcy Umarłych. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 189**.

WPIS 188

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: To powinno zadziałać! Konsola sytuacyjna działa. Wszystkie kanały komunikacyjne otwarte.

[Kapitan Wayman]: Dobra robota, Grupo Alfa! Teraz możemy koordynować działania obronne na całym statku. Ruszajcie w bój i pokażcie tym najeźdźcom, z czego zrobieni są Ziemiańskie!

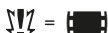
Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P230**.


Uwaga! Na polu Przewagi Wroga nadrukowano Akcję Specjalną, która jest dostępna w kilku miejscach na planszy Planety i umożliwia zmniejszenie Przewagi Wroga. Choć skorzystanie z niej może kosztować życie twoich Członków Załogi, pozwolenie wrogom na przejęcie Vanguarda może być o wiele bardziej kosztowne!

WPIS 189

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje następujący Test. Pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, tak jakby byli w tym samym Sektorze. Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia odnoszące się do czegośkolwiek, co nie jest obecne na stole (np. karty, które pozwalają dobrać Wskazówki lub poruszyć się do innych Sektorów). Wszelkie wykorzystane kości będą niedostępne w późniejszych Testach. W zależności od dokonanych wyborów podczas tego Łądowania może czekać was więcej Testów.

ZSYNTETYZUJ ZARAZĘ MÓWCY UMARŁYCH



	Zyskaj 1  , Odśwież 5 kości.
	Przejdź do Wpisu 651 .
	Zaznacz 1 pole we Wpisie 925 . Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do Wpisu 624 .

WPIS 190

Przejdź do **Wpisu 217**.

WPIS 191

Usuń z gry kartę Misji **M03**.

Usuń z gry 5 kart Wydarzeń z Samouczka.

Usuń z gry wszystkie karty Urazu *To tylko draśnięcie!*, wliczając w to te dołączone do planszy Załogi.

Możesz teraz opuścić tę planetę! **Uwaga!** Jako że w pierwszej Misji nie używano Łądownika, talii Odkryć, Wskazówek, Niebezpieczeństw i kilku innych elementów gry, Księga Statku może odnosić się do komponentów, których nie ma jeszcze na stole. Możesz spokojnie zignorować te kroki.

Teraz otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 192

[Kapitan Wayman]: Na szczęście znam kogoś, kto to potrafi.

[Sługa]: My – znaczy się ja, wasz ludzki towarzysz z ISS Vanguarda – wiele się dowiedziałem ze swojego krótkiego obcowania z królową Gości. Według waszego kapitana jesteście teraz w kiepskim miejscu. Rzecz w tym, że miejsce nie ma znaczenia. Zmiana miejsca jest łatwa. Goście do perfekcji opanowali sztukę podróży podprzestrzennych. Mogą wrócić do swojego... znaczy do ich wymiaru i stworzyć dla waszego łądownika tunel ewakuacyjny.

[Kapitan Wayman]: To wszystko? Możesz po prostu ich stamtąd zabrać?

[Sługa]: Nie. Zbudowanie takiego tunelu wymaga kilku egzotycznych materiałów. Ale na waszym statku powinno być ich dość. Wasi ludzie muszą też umieścić znacznik na swoim statku, żebyśmy wiedzieli, gdzie się wyłonić. Ach, rzecz jasna będą musieli porzucić swój łądownik.



[Kapitan Wayman]: Grupo Wypadowa, słyszeliście Sługę! Będzie nas to sporo kosztować, ale chyba nie ma lepszego sposobu, żeby sprowadzić was tu w jednym kawałku. Podejmiecie się tego?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Przyjmijcie pomoc Sługi i spróbujcie zbudować na statku znacznik** – przenieś dowolne 2 karty Odkryć ze Zgromadzonych Odkryć do odpowiednich talii. Następnie przejdź do **Wpisu 665**.
- » **Spróbujcie pozyskać próbkę z tych stworzeń i znaleźć inne rozwiązanie** – zaznacz 1 pole we **Wpisie 925** i przejdź do **Wpisu 624**.

WPIS 193

Walka z ludźmi Dahl nie była łatwa. Mieli lepsze uzbrojenie, lepsze wykształcenie i było ich więcej. Ale my mieliśmy więcej do stracenia. Ostatecznie odparliśmy ich, ale wielkim kosztem.

- Rzuć 1 kością Urazu za każdego Dostępnego Członka Załogi. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Zaznacz pola **F** i **G** we **Wpisie 930**. Przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 194

Dziennik osobisty

Trzeba było czterech prób! Czterech! Trzy sondy straciliśmy przez błędne obliczenia naszych drogich przyjaciół z Inżynierijnej. Na szczęście czwartą wysłaliśmy sami – mniej polegaliśmy na improwizacji i dobrych intencjach, a trochę bardziej na wiedzy naukowej. Razem z poprzednimi próbami sporo nas to kosztowało.

Ale sądzę, że efekty będą tego warte. Zdołaliśmy pobrać próbkę substancji uznawanej do tej pory za teoretyczną – neutronium. Mamy też pomysł na to, jak odtworzyć proces jego wytwarzania. Złożę tylko odpowiednie podanie, żeby Inżynierijna tego nie tykała. Współpraca dla większego dobra jest spoko, ale to nasze odkrycie.

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

- Przenieś kartę **A16** (*Powłoka z neutronium*) z sekcji *Modyfikacje Łądownika* (organizator B) do koperty „Czekających...”.


WPIS 195

Praca była żmudna i nie przynosiła żadnych efektów. Tak nas pochłonęła, że nie zauważyliśmy niewielkich wibracji gruntu. Nie dostrzeżliśmy stopniowo narastającego ryku w oddali. Niespodziewanie przez kanion niczym lawina przetoczyła się fala chitynowych nóg i pancerzy, miażdżąc wszystko na swojej drodze. Piaskowce! Dopiero teraz zrozumieliśmy, dlaczego ta pozaziemska sonda była zmiażdżona na kawałeczki.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze natychmiast wykonuje poniższy Test w następującej kolejności: Bezpieczeństwo, Zwiad, Nauka, Inżynieria.

Jeśli po wykonaniu wszystkich Testów najwyższy, żółty Rezultat nie aktywował się, zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P010**.

UCIEKNIJ PIASKOWCOM!

	Zyskaj 1  , zastąp kartę w tym Sektorze kartą P074 i kontynuuj grę – kolejni Członkowie Załogi nie muszą wykonywać rzutu.
	Nic się nie dzieje.
	Otrzymaj Uraz Rana.

WPIS 196

Świat Gości: notatki z badań #21

Wypustki tworzą geometryczne kształty przypominające mandale. Zapewne służą jako czujniki dla całego obszaru.

Większa część otoczenia składa się z fragmentów ciała, więc może to być jeden duży organizm – osobiście jest myśleć, że cała planeta może być świadoma naszej obecności. Ale to tylko teoria – mam nadzieję, że nie mam racji.


Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 3 Wskazówki: Żywy Okaz.

WPIS 197

Ta Misja nie przebiegła zbyt pomyślnie...


W przyszłych Misjach staraj się unikać niepotrzebnego ryzyka i zmniejszyć liczbę Urazów. Ostrożny dobór kości, planowanie naprzód i strategiczne wykorzystanie kart Sekcji powinno ci w tym pomóc. Poważne Urazy sprawią, że twoi Członkowie Załogi spędzą kilka faz Statku w Ambulatorium, co spowolni ich rozwój i zmniejszy liczbę Dostępnych Członków Załogi.


Jednocześnie skup się na zdobywaniu . To dzięki nim można Awansować Członków Załogi, można je także wydawać na dodatkowe kości Sekcji – stanowią w związku z tym jedną z najważniejszych rzeczy, jakie można zdobyć podczas Eksploracji Planetarnej.

Przejdź do **Wpisu 204**.

WPIS 198

Dobra robota!


Udało ci się uniknąć zbyt dużej liczby Urazów i zgromadzić dodatkowe żetony . Jednak pamiętaj, że Urazy podczas przyszłych Eksploracji Planetarnych mogą być znacznie bardziej niebezpieczne. Staraj się ich unikać – Członkowie Załogi z poważnymi Urazami trafią do Ambulatorium, co spowolni ich rozwój i zmniejszy liczbę Dostępnych Członków Załogi.

Co więcej, chociaż nie musisz zdobywać  na każdej Planecie, postaraj się zgarnąć je przy każdej okazji. To dzięki nim można Awansować Członków Załogi; można je także wydawać na dodatkowe kości Sekcji – to jedna z najważniejszych rzeczy, jakie można zdobyć podczas Eksploracji Planetarnej.

Przejdź do **Wpisu 204**.

WPIS 199

Dobra robota!

Na pewno grasz w ISS Vanguard po raz pierwszy? Udało ci się uniknąć Urazów i zebrać dużo . Pamiętaj jednak, że poziom trudności wzrasta z kolejnymi Planetami. Nie lekceważ tego.

Przejdź do **Wpisu 204**.

WPIS 200

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Udało ci się coś osiągnąć? Niedługo zasilanie się skończy...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Kto by pomyślał, że używanie technologii będzie takie trudne, co? Chcesz zająć moje miejsce?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: No nie. Ja tylko...

[Konsola obcych]: WI-TAJ-CIE. GO-ŚCIE.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Dobra, jestem w środku! Tu jest jakaś wiadomość powitalna z instrukcjami i piktogramami... część po chińsku, część po angielsku, część po francusku. A ta część – nawet nie wiem, co to za język.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Podśłuchiwali nas? Ale jak? Ziemia jest zbyt daleko, żeby jakakolwiek transmisja radiowa tutaj dotarła...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: To pytanie na później. Widzisz to? Najwyraźniej sferę można otworzyć. Oni chcieli, żeby goście dostali się do środka.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Ale po co? Tu nic nie ma. Tylko stary, zniszczony system...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Musieli mieć jakiś powód. Wypróbuję jedną rzecz. Jeszcze to.

*** **Głośne dudnienie** ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Słyszycie nas, Vanguard? Otwieramy bramy!

*** **Wiwaty** ***

[Kapitan Wayman]: Słyszemy was, Grupo Wypadowa. Doskonała robota! Widzimy, że duża część sfery o szerokości kilkuset kilometrów zaczęła się powoli poruszać. Powinniśmy być w stanie przelecieć przez ten otwór. Dobra robota, Grupo

Wypadowa! Statek ratowniczy jest już w drodze. Spotkamy się w środku.

[CAPCOM, kapral Iweala]: Kapitanie... odbieramy transmisję z wnętrza sfery.

Gratulacje! Ukończono pierwszą Eksplorację Planetarną!

Użyj kodu QR lub poniższego odnośnika, by obejrzeć filmowe wprowadzenie do kampanii ISS Vanguard:



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

Otwórz Księgę Map Systemów i zaznacz Oko Pustki (strona 2) zakładką Obecnego Systemu.

Przenieś kartę **R02** (Analiza wiadomości) z sekcji Projekty Badawcze (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.


Jeśli rozgrywasz Samouczek, czytaj dalej. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 191**.



Samouczek

Weź wierzchnią kartę z talii Samouczka **A** (karta Projektu Badawczego **R01**) i przenieś tę kartę do koperty „Oczekujących...”.

Twoja załoga wraca teraz na pokład ISS Vanguarda i za chwilę zapoznasz się z drugą, ważną częścią rozgrywki: Zarządzaniem Statkiem!

Najpierw jednak sprawdźmy, jak dobrze poszło ci w Samouczku!

Jeśli masz Unikalne Odkrycie **1**, zyskaj 1 . Następnie:

- Policz swoje .
- Odejmij 1 za każdego Członka Załogi, który otrzymał Uraz (ale nie usuwaj fizycznie żetonów ):
 - Jeśli twój końcowy wynik to **0–1**, przejdź do **Wpisu 197**.
 - Jeśli twój końcowy wynik to **2–3**, przejdź do **Wpisu 198**.
 - Jeśli twój końcowy wynik to **4 lub więcej**, przejdź do **Wpisu 199**.

WPIS 201

[Grupa Wypadowa]: Załatwione. Jesteśmy bezpieczni – przynajmniej przed tym potworem.

[CAPCOM]: Dobrze to słyszeć, Grupo Wypadowa. Zabierzcie, co się da, i wracajcie na statek.

[Grupa Wypadowa]: A co z naszą oryginalną misją?

[CAPCOM]: Jeśli czujecie się pewnie, możecie ją kontynuować. Ale zrobiliście już dość.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora i Unikalne Odkrycie **7**. Zastąp WP w Sektorze z Żarłoczną Gęstwiną kartą **P136**. Odrzuć figurkę Żarłocznej Gęstwiny oraz jej kartę Niebezpieczeństwa. Jeśli chcesz, możesz odrzucić obecną kartę Misji i skupić się na powrocie do Lądownika.

WPIS 202

Eksperyment nr 3 z tkanką roślinną

Pod wpływem określonej ilości wibracji tkanka gwałtownie się kurczy. Gdyby to była roślina, natychmiast by się skuliła, chroniąc części vitalne.

Jednokrotnie przenieś wszystkie Pędy, które wciąż są na planszy Planety:

- Z Sektora **7** do pudełka (odrzucić je z gry).
- Z Sektora **3** i **5** do Sektora **7**.
- Z Sektora **8** do Sektora **5** i z Sektora **1** do Sektora **3**.

Następnie zresetuj tor Czasu na karcie Misji.

WPIS 203

- Usuń z gry kartę Lądowania **L4** (*Burzogram*) – ponowne Lądowanie na tej Planecie będzie niemożliwe!
- Umieść planszę Podstawowego Lądownika obok planszy Planety i umieść wszystkie Odkrycia z plansz Załogi oraz z karty Awansu na oznaczonych polach Lądownika.

Przejdź do **Wpisu 440**.

WPIS 204

[Pilot misji ratowniczej sierżant Marquez]: Vanguard? Zbliżamy się do doku na sterburcie. Przewidywany czas do dokowania to pięć minut. Wszystkie systemy w normie.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Zrozumiano. Jak przesyłka?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Przesyłce nic nie jest, ale jest głodna i potrzebuje kąpiel. Trochę wam to zajęło.

[Pilot misji ratowniczej sierżant Marquez]: To nie my rozbiliśmy lądownik...

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Hej! Strzelali do nas!

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Dość tych żartów. Cieszymy się, że wracacie w jednym kawałku, Grupo Wypadowa. Miejcie na uwadze, że to pierwszy raz, kiedy nasz pojazd wraca z pozaziemskiego obiektu. Uważnie przestrzegajcie wszystkich procedur. Po dekontaminacji i odprawie w hangarze udajcie się zielonym korytarzem do ambulatorium. Sekcja Bezpieczeństwa przejrzy i posortuje wasze znaleziska, a w tym czasie obejrzą was lekarze.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Oczywiście. Znamy procedury, Vanguard. Tylko pozwólcie mi się już umyć.

Jeśli nie udało ci się zdobyć Unikalnego Odkrycia 1 podczas Eksploracji Planetarnej, zyskaj je teraz i umieść je na polu Znalazionych Odkryć nad górną krawędzią planszy Planety.

Uwaga! Zyskujesz tę kartę teraz, ponieważ jest to Samouczek. Podczas kampanii, jeśli coś przegapisz, to przypadnie – aby zdobywać nowe znaleziska, musisz dokładnie przeszukiwać Planetę!

Kontynuuj czytanie sekcji *Posprzątanie Samouczka* na stronie 24 instrukcji.

WPIS 205

Raport Sekcji Naukowej

Przenalizowana próbka jest najprawdopodobniej odłamkiem hipotetycznego obiektu astronomicznego – czarnego karła. Jeśli to potwierdzimy, będzie to dowód na to, że martwe gwiazdy mogą ostygnąć na tyle, by osiągnąć temperaturę CMB. To ważne odkrycie dla astronomów, ale niezbyt istotne z punktu widzenia naszej misji.

Spróbujemy odpowiedzieć na kilka innych pytań. Jak ten fragment znalazł się w tym układzie planetarnym? Dlaczego jest to zaledwie odłamek? Gdzie jest reszta czarnego karła?

Doszliśmy do wniosków, że fragment ten znalazł się tutaj po kolizji między czarnym karłem a obiektem podobnej wielkości, ale nie mamy żadnych dowodów na poparcie tej teorii.

Co więcej, ten domniemany czarny karzeł złożony jest z rzadkich minerałów, które można byłoby bezpiecznie pozyskać. Nie licząc promieni kosmicznych, nie ma tam żadnego promieniowania.

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 1 .

Następnie możesz przydzielić 1 Członka Załogi Rangi 2 lub 3, by zyskać 1 Odkrycie: Minerale i przenieść je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

WPIS 206


Dziennik eksploracji 14/74-B

Dalsze badanie tego podsektora potwierdziło, że natrafiliśmy na fabrykę broni. Różne linie produkcyjne najwyraźniej zatrzymały się w trakcie pracy, tworząc coś w rodzaju kapsuły czasu pozwalającej nam podejrzeć cały ten proces. To, co wcześniej uznaliśmy za efekt poniesionych szkód, teraz stało się jasne – na całym tym obszarze nie występują żadne środki bezpieczeństwa. To podsusza teorie na temat wykorzystania pracy niewolniczej. Wykluczaliśmy całkowitą mechanizację – znaleźliśmy kilka pomieszczeń, które przypominały coś w rodzaju dormitoriów.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P324.

WPIS 207

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

Zyskaj 2 . Przenieś kartę A15 (System ostrzegania) z sekcji *Modyfikacje Lądownika* (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Następnie możesz przydzielić 3 Członków Załogi, by zyskać 1 .

WPIS 208

[CAPCOM, kapral Coetz]: Pamiętajcie. Nie jesteście tam, żeby robić badania, tylko żeby zdobyć paliwo do...














[Grupa Wypadowa]: Łód resublimuje się na powierzchni kadłuba – przez dodatkową masę możemy mieć problemy z manewrowaniem.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Wiedzieliście o tym już wcześniej. Trzymajcie się.

[Grupa Wypadowa]: Przez ten cholerny śnieg praktycznie nic teraz nie widzimy!

Jeśli twój Lądownik ma przynajmniej 4 , 4  i 5 , przejdź do **Wpisu 214**. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
- Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuconemu wynikowi w poniższej tabeli. 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 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 214**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

	Grad	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Chroń Lądownik Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi . » Narażaj Lądownik Jeśli  to 4 lub więcej, przenieś 1 wybraną Modyfikację do koperty „Oczekujących...”. <p>W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.</p> <p>W przeciwnym wypadku otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę <i>Lądownik uszkodzony</i> (chyba że to Podstawowy Lądownik).</p>
	Oblodzenie Lądownika	Zrzuć ładunek Strać 5 punktów Zapasów pomniejszone o wartość  ALBO każdy Członek Załogi  .
	Silne opady śniegu	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Unikaj Każdy Członek Załogi 4  pomniejszone o wartość . » Przeleć przez środek Jeśli  to 2 lub więcej, 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Wyczerpanie. <p>W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Wyczerpanie.</p>
	Standardowe warunki	Leć dalej Jeśli  to 4 lub więcej, dokonaj postępu na torze Lądowania.

WPIS 209

Listy z escherowskiego piekła

Przeciskam się przez ciężkie zasłony śluzu i staję na twardym gruncie. Kto by pomyślał, że będę się kiedyś cieszyć z widoku skalistego pustkowia. W końcu oczy nie bolą mnie od rozglądania się. Zawroty głowy zniknęły.

Spoglądam w górę i widzę ten sam niemożliwy horyzont i nieskończoną pętlę, którą właśnie opuściłam. Od razu opuszczam wzrok. Czas przygotować schronienie. Potem pomyślę o naszej misji.

- Umieść kartę **P374** w Sektorze **4**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **4**.
- Odrzuć kartę Misji **M170**. Znajdź Misję **M171** i **M172** i umieść je na polach Misji na planszy Planety.
- Zyskaj Unikalne Odkrycie **18**.
- Odrzuć karty WP z Sektorów **1, 2 i 3**.
- Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.
- Znajdź wszystkie 3 karty Warunków Globalnych **G29**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P382**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **2**.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P383**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **3**.
- Znajdź wszystkie 3 karty WP **P384**, przetasuj je i umieść awersami do góry w Sektorze **1**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Zachwycony Gość* obok planszy Planety.
- Umieść figurkę *Zachwyconego Gościa* w Sektorze **7**.

Następnie przejdź do **Wpisu 85** i zaznacz pole obok litery **A** bez rozpatrywania właściwego Wpisu.

WPIS 210

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard? Tu Grupa Wypadowa Jeden. Moje czujniki wykryły aktywność elektromagnetyczną wśród gruzów. Spróbuję tam dotrzeć.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Uważaj, Grupo Wypadowa. Ta planeta przypomina pole walki. Powinniście spodziewać się zagrożeń i...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Dobra, mam to. To tylko mały odłamek jakiegokolwiek metalowej, namagnesowanej łuski. Nic nadzwyczajnego.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Dostroimy czujniki do magnetycznej sygnatury tego odłamka. To powinno wam pomóc w szukaniu podobnych części.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano, Vanguard.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

Wskazówki to drobne poszlaki, takie jak fragmenty pozaziemskiej technologii, próbki biologiczne, a nawet odciski łap obcych stworzeń. Jeśli zbierzesz ich dostatecznie dużo, w nagrodę otrzymasz ważne Odkrycia z talii Odkryć, które następnie możesz zabrać na pokład ISS Vanguarda.

- „Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych” oznacza, że dobierasz losowy żeton Wskazówki z woreczka i umieszczasz go na talii Odkryć: Technologia Obcych.
- Kiedy Wskazówki na talii Odkryć osiągną łączną wartość 3, odrzuć wszystkie Wskazówki z tej talii, dobierz wierzchnią kartę Odkrycia i umieść ją w odpowiednim miejscu pod swoim Łądownikiem.

Każdy Łądownik może zabrać na pokład inną liczbę Odkryć.

Kiedy ukończysz Eksplorację Planetarną, musisz odrzucić nadmiarowe Odkrycia do limitu wskazanego na planszy Łądownika.

- Niektóre Wskazówki mają specjalne, jednorazowe efekty. Aby dowiedzieć się więcej, przeczytaj sekcję *Wskazówki* w rozdziale III instrukcji.
- **Pamiętaj:** Warunki Globalne na tej Planecie pozwalają zbierać więcej Wskazówek. Sprawdzając wyniki na kościach w odniesieniu do Kombinacji kości, pamiętaj również o Kombinacjach kości na karcie Warunków Globalnych. Wpływają one na każdy rzut na planecie!

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P110**.

Przejdź do **Wpisu 211**.

WPIS 211

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Grupa Wypadowa, zgłóście się. Mamy coś, co powinniście zobaczyć.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano, Vanguard. Słyszemy was.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Nasza SI przeanalizowała dane, które zebraliście podczas przeszukiwania tych ruin. Wygląda na to, że tę planetę zamieszkiwała zaawansowana cywilizacja. Jednak na naszym obszarze wystąpiły ekstremalne temperatury, które bezpowrotnie uszkodziły większość artefaktów.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Powiedzcie coś, czego nie wiemy, Vanguard. Skały tutaj stopiły się jak masło.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Chodzi o to, że niedaleko waszej pozycji jest zgromadzenie podziemnych konstrukcji. Może to jakiegokolwiek rodzaju schronienie. Jeśli chcecie

znaleźć więcej części tej technologii, SI sugeruje, byście się tam udali. Ale...

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Zawsze jest jakieś „ale”, prawda?

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Nasi doradcy wojskowi nie zgadzają się z SI. Ostrzegli nas, że ten kryształ może mieć związek ze śmiercią tej planety. Twierdzą, że powinniśmy zbadać jedno z tych kryształowych ramion, zanim spróbujemy czegokolwiek innego.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano. Zostawcie to nam, Vanguard.

- Znajdź kartę Misji **M23**.
- Umieść ją odkrytą na pustym konturze po prawej stronie planszy Planety i przeczytaj ją.
- Masz teraz 2 Misje, z których 1 jest Opcjonalna.
- Nie musisz wykonywać Misji Opcjonalnych, by z powodzeniem ukończyć Łądownie – jednak może to być bardzo korzystne i pozwoli ci poznać wydarzenia oraz lokacje niedostępne w inny sposób.

WPIS 212

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji **PF18-2**

Odkryliśmy ślady jakiegoś starożytnego, martwego biomu – starszego i zupełnie innego od tego, co teraz dzieje się na tej planecie – jednak nie mogliśmy go zbadać. Huragan, który przetoczył się przez kaniony, mógł rozerwać nasze kombinezony na strzępy odłamkami szkła. Powinniśmy ponownie odwiedzić to miejsce, gdy będziemy lepiej przygotowani lub kiedy wiatr zmieni kierunek – te ledwo widoczne struktury przypominają drzewa, a to może oznaczać życie...

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

Zyskaj 3 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

WPIS 213

Dziennik osobisty, operator Grupy Wypadowej **S-017**

Powoli zbliżyłam się do wrót, wciąż będąc pod wrażeniem. Wiem, że to było lekkomyślne, ale nie mogłam oderwać wzroku od błyszczącej runy na ich środku. Minęły niezliczone wieki, a ona wciąż miała działające źródło zasilania!

Wyciągnęłam rękę ku bramie, ale na szczęście powstrzymałam się. Co ja sobie myślałam? Mogę tak beztrudno dotykać obcych urządzeń? Kiedy odrobinę otrzeźwiałam, zaczęłam planować skanowanie tej maszyny.

WPIS 214

Dowód C: odręczna notatka członka załogi #71

Coś kryje się za zasłoną śniegu, czekając, żeby poderznąć nam gardła – moi przyjaciele ignorują ostrzeżenia; głupcy.

Otwórz Planetopedię na stronach **16-17** (Golfówka).

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Drapieżnik Alfa* we wskazanym miejscu nad planszą Planety.

Umieść figurkę *Drapieżnika Alfa* obok jego karty Niebezpieczeństwa – jeszcze nie na planszy Planety.

Drapieżnik Alfa aktywuje się – przeczytaj jego kartę Niebezpieczeństwa i zastosuj jej zasady.

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

WPIS 215

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Bierzmy się do roboty. Aby poznać ich historię, musimy najpierw...

[operator 2]: Tak, tak... Nie ma czasu do stracenia w tym piekarniku. Podsumujmy wszystko, co odkryliśmy!

Wybierz jedno:









- » **Spróbuj zrozumieć fizjologię poprzednich właścicieli tego wraku** (wymaga 1 Odkrycia: Żywy Okaz) – przenieś 1 Odkrycie: Żywy Okaz z planszy Łądownika na spód właściwej talii. Umieść 1 znacznik w Sektorze **4** (przedstawia on postępy w dążeniu do odkrycia prawdy o tym wraku).
- » **Zbadaj obwody i maszynię** (wymaga 1 Odkrycia: Technologia Obcych) – przenieś 1 Odkrycie: Technologia Obcych z planszy Łądownika na spód właściwej talii. Umieść 1 znacznik w Sektorze **5** (przedstawia on postępy w dążeniu do odkrycia prawdy o tym wraku).
- » **Zbadaj inne próbki** – zyskaj 2 Wskazówki: Mikroorganizm.

WPIS 216

Nasze wezwanie do broni dotarło do każdej części statku – i wszędzie ludzie chcieli nas słuchać. Większość załogi opowiedziała się po naszej stronie, włączając w to kilku najważniejszych poruczników Dahl. Ale ona nie zamierzała się jeszcze poddawać. Zamiast tego zebrała wszystkich, którzy byli jej wciąż lojalni, i przypuściła szturm na mostek zaledwie pół godziny po naszym wtargnięciu.

Gracze wykonują teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:


- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 10 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz 9 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 176**.

Jeśli masz 10 lub więcej punktów, przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 217

To nie działa! Posąg uwalnia potężny wstrząs magnetyczny i rozpada się na kawałki.

Twój Członek Załogi i wszyscy Asystujący Członkowie Załogi rzucają dwukrotnie .

WPIS 218

Raport z eksploracji bliźniaczych księżyców z systemu Iota Pegasi C

Ruiny są opuszczone – znaleźliśmy jedynie zapadnięte ściany i dachy. Wszystko wykonano z betonu (regolitu wymieszanego ze sztucznymi polimerami).

Mimo to natrafiiliśmy na coś ciekawego. Jedno urządzenie zostało najprawdopodobniej wykonane przez inny gatunek, gdyż zastosowana technologia i wygląd były zupełnie inne od pozostałych urządzeń tutaj. Możemy próbować je pozyskać, ale będzie to wymagało sporo wysiłku.

Możesz odrzucić 1 , by zaznaczyć poniższe pole i rozpatrzyć jego tekst:

Przenieś kartę **E13 (Mobilny system przechowyjący)** z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni.

WPIS 219

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Cała się trzęsę.

[operator 2]: Ja też jestem wykończony. Moje kolana mają już dość tego niestabilnego gruntu.

[operator 1]: Ja mam na myśli ekscytację. I pewnie odrobinę strachu.

[operator 2]: Ach. Rozumiem.

[operator 3]: Mamy problem. Dlaczego ich jest tak dużo?

[operator 2]: Kurde! Celują do nas z broni.

[operator 1]: Cicho! Żadnych gwałtownych ruchów!

Przejdź do **Wpisu 226**.

WPIS 220

Jeśli znajdujesz się na Siarze, przejdź do **Wpisu 221**.

Jeśli znajdujesz się na Zapalce, przejdź do **Wpisu 213**.

WPIS 221

[Grupa Wypadowa]: ...słyszycie? Jesteśmy...

[zakłócenia radiowe]

[CAPCOM, kapral Coetz]: Powtórzcie, Grupo Jeden. Tracimy wasz sygnał.

[Grupa Wypadowa]: Wróciliśmy do wnętrza góry. Ostatnia erupcja odkryła coś nowego. Znaleźliśmy... [zakłócenia radiowe]... Jest tu też jakaś sonda, która utknęła w zbiorniku magmy. Jej ekstrakcja jest możliwa, ale ryzykowna. Prosimy o radę.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Wasz wybór, Grupo Jeden. Nasza Sekcja Kseno już nie może się doczekać, kiedy dostaną to w swoje ręce, ale jeśli uznacie, że to zbyt ryzykowne...

[Grupa Wypadowa]: [zakłócenia radiowe]

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

Zyskaj 1 Unikalne Odkrycie.

Umieść kartę **P166** w tym Sektorze.

WPIS 222

HR 5730 B - operacja 22/32

Wysłaliśmy na powierzchnię bezzałogowe pojazdy eksploracyjne. Cały proces pozyskiwania przebiegł zgodnie z planem, nie wydarzyło się nic niespodziewanego. Po naładowaniu baterii pojazdy eksploracyjne wróciły.


Wtedy rozległ się alarm i cały hangar został odcięty – skażenie. Ludzie ukryli się w schronach, a ci, którzy nie zdążyli, pospiesznie zakładali egzokombinezony. Nasze zadanie było skończone, a pałeczkę przejęły Sekcje Bezpieczeństwa i Naukowa.

Nieco później dowiedzieliśmy się, że ten pozornie martwy świat zamieszkiwały mikroorganizmy żywiące się regolitem. Ludzie, którzy mieli z nimi kontakt podczas tego incydentu, przejawiali objawy zwykłego przeziębienia, a także wzmożone możliwości fizyczne i psychiczne. Teraz Sekcja Naukowa pracuje nad tym, jak to wykorzystać.

Każda Sekcja umieszcza 1 Członka Załogi w sekcji

Odпочyiwająca Załoga, chyba że jest to jej ostatni Dostępny Członek Załogi.

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

Przenieś kartę **E46 (Słownik organiczny)** z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni i zyskaj 2 .

WPIS 223

Dziennik osobisty

Ta planeta to było piekło. Kto by pomyślał, że pozyskanie wody ze świata skutego lodem będzie takie trudne; kto by pomyślał, że zakamuflowany potwór tylko czekał, żeby rozerwać nas na strzępy.

Rozumiem, że źródła paliwa są ważne. Ale mam nadzieję, że następnym razem to nie mnie wyślą, żeby je zabezpieczyć...

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 224

[Grupa Wypadowa]: Czy nas słyszycie? Wróciliśmy na powierzchnię!

[CAPCOM]: To świetnie. Połączenie pod powierzchnią nie było najgorsze – ani razu nie straciliśmy was z oczu. Śledziliśmy większą część waszej wędrówki.

[Grupa Wypadowa]: Mam nadzieję, że doceniliście widoki, Vanguard.

- Umieść Łądownik w Sektorze 1 – znów jest aktywny.
- Jeśli chcesz, możesz teraz zakończyć Eksplorację Planetarną: umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze Łądownika i przejdź do **Wpisu 223**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.
- 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.
- Odrzuć wierzchnią kartę z każdego Sektora, odsłaniając kartę WP znajdującą się pod spodem.

- Odwróć kartę Zbiorowiska Drapieźników na stronę Drapieźnika Alfa (jeśli karta została już odwrócona, nic się nie dzieje).
- Odrzuć figurkę Drapieźnika Alfa z planszy, o ile tam jest.
- Zwróć figurkę i kartę Niebezpieczeństwa Kurmy do pudełka.
- Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.

WPIS 225

Listy z escherowskiego piekła

Przestrzeń... faluje? Nie wiem nawet, na co patrzę - pieczara przypomina grootę, ale również inne miejsce (lub miejsca). Przez większość czasu widzę jednak bazaltową jaskinię. Mam wrażenie, że wszelki wpływ na inne wymiary w tej okolicy zaburzyłby tę iluzję (albo prawdziwą naturę tego miejsca).

Jeśli WP w Sektorze 2 to **P382** (Okna do wymiarów (zniekształcenie)), przejdź do **Wpisu 229**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 231**.

WPIS 226

Listy z escherowskiego piekła

Mackowate stworzenia trzymają mnie na muszce.

Ich potworny wygląd nie ułatwia mi zachowania spokoju. Próbuję zapomnieć o broni ukrytej w kaburze przy udzie, żeby nie kusiło mnie sięgnięcie po nią.

- To przyjaciele - próbuję przekonać sama siebie. - Mają nawet te same insygnia co nasza ekspedycja, prawda? Ten osobliwy symbol naprawdę przypomina kontur Vanguarda. Ale dla nich pewnie oznacza coś zupełnie innego.

Wciąż żyję; oni nie wykonują żadnych ruchów. Jedno z nas robi krok naprzód i próbuje nawiązać z nimi kontakt - obrazy, dźwięki, gesty.

Niestety ze wszystkich możliwości oni wybierają dotyk, wyciągając ku nam swoje macki.

- Pozwolę im dotknąć mojej skóry - mówię. Dlaczego to zrobiłam? - Nie martwcie się, dam sobie radę.

Odsłaniam dłoń. Rozhermetyzowanie kombinezonu i dotyk dziwnej atmosfery sprawiają mi ból. Dla porównania dotyk macek Gościa to czysta ekstaza - czuję, jakbym zanurzyła dłoń w chłodnej wodzie z ziołowym balsamem. I nagle już wiem (albo raczej czuję), że oni nie mają złych zamiarów, choć nie powinno nas tutaj być. Ich matka nie pozwoliła nam tu być. Ona chce nas poznać. Musimy im zaufać.

Gość wskazuje na białą budowlę z ciała, która wyrasta z ziemi obok mnie. Zbliży się do niej, a jedna z wypustek przebija mu skórę, po czym się cofa. Gość wskazuje na nią ponownie. Czy on chce, żebym ja...?

Wybierz 1 Członka Załogi, który podłączy się do wypustki. Nie wiesz, co może się wydarzyć - ta postać może nawet umrzeć! Jeśli nie chcesz wybierać, możesz zakończyć rozpatrywanie tego Wpisu i umieścić wszystkich Członków Załogi z Sektora 8 w Sektorze 6. Jeśli postanowisz wybrać Członka Załogi, przejdź do **Wpisu 228** (wybranie tej opcji zakończy twoją Eksplorację Planetarną i uniemożliwi powrót na Świat Gości).

WPIS 227

[Grupa Wypadowa 1]: Słyszycie mnie? Jestem teraz pod powierzchnią sfery. Wygląda na to, że panele kamuflujące spoczywają na delikatnej siatce włókien węglowych, dostatecznie rozproszonych, by się przez nie precyzować.

[Grupa Wypadowa 2]: Dobrze. Dzięki temu możemy omijać rozpadliny i pęknięcia.

[Grupa Wypadowa 1]: Ciekawe, jak głęboko sięgają...

[Grupa Wypadowa 2]: Skup się na misji. Najpierw musimy się przegrupować.

[Grupa Wypadowa 1]: Zrozumiano.

Umieść kartę WP **P109** odkrytą w Sektorze 5.

Jeśli rozgrywasz Samouczek, przeczytaj ramkę Samouczka w dalszej części Wpisu. W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

Samouczek

Jak można zauważyć, ten Sektor wygląda jak ślepa uliczka. Jedyna ścieżka łączy ten Sektor z Sektorem 6, ale niestety strzałki kierunkowe wskazują, że możesz Podróżować wyłącznie z Sektora 6 do Sektora 5, a nie z Sektora 5 do Sektora 6.

Tura Amira dobiegła końca, ale zanim przejdiesz dalej, przyjrzyj się tym interesującym elementom na właśnie odkrytej karcie:

- Akcja Specjalna ma obok nazwy ikonę kości Zagrożenia. Oznacza to, że wykonując tę Akcję Specjalną, musisz oprócz swoich pozostałych kości rzucić kością Zagrożenia i rozpatrzyć jej wynik przed rozpatrzeniem reszty rzutu.
- Efekt Specjalny (pomiędzy nazwą Akcji a rzędami Rezultatów) nakazuje rozpatrzyć czerwony Rezultat, jeśli przynajmniej na 1 kości pojawi się ikona Wypadku. To Natychmiastowy Efekt Specjalny i zostanie on wyjaśniony w instrukcji.

Kontynuuj czytanie sekcji *Koniec Tury Amira* na stronie 18 Instrukcji.

WPIS 228

Ścisłe tajne: odręczna notatka członka załogi #395 do kapitana Waymana

Wiem, że wysunięto przeciwko mnie fałszywe oskarżenia i wiem też, że zespół ds. bezpieczeństwa nakłaniał pana, by cofnąć mi dostęp do wszystkich systemów statku i zmienić moją rolę na pokładzie Vanguarda. Wiem, jak mnie nazywają za plecami. Sługa Gości? Bzdura! To oskarżenia równie puste co przestrzeń poza przestrzeniami czy torba po karmieniu młodych. Nie zmieniłam się! Wciąż jestem człowiekiem. Matka Gości nie „wyprała mi mózgu”. To nasza oddana przyjaciółka. Pozwoliła nam zeskanować wszystkie stele. Ona wie, że nie jesteśmy zagrożeniem. Ona chce jedynie pokonać tych, którzy zagrażają jej dzieciom - kryształową zgubę i Arrogatorów, i to, przed czym mogli uciekać Budowniczości. Pozwólcie mi wrócić do dawnych obowiązków na pokładzie Vanguarda! Nie izolujcie mnie tylko dlatego, że zajrzałam w głąb obcego umysłu! Wciąż jestem człowiekiem!

- Odrzuć wszystkie karty Misji.
- Usuń wybranego Członka Załogi z koszulki Rangi i usuń tego Członka Załogi z gry - nikt na pokładzie Vanguarda nie powierzy mu żadnych odpowiedzialnych zadań.
- Zaznacz pole **B** we **Wpisie 910**.
- Włóż kartę Zdarzenia Pokładowego **S18** (Obłąd) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizator B).
- Zwróć Unikalne Odkrycia **35** i **38** do sekcji *Unikalne Odkrycia*.
- Usuń z gry kartę **L6**.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 3 (strona na karty Mostka) i usuń z gry Ulepszenie Mostka **B04** (Brama Gości). Następnie, jeśli Cel Poboczny **O18** (Po drugiej stronie) jest aktywny, usuń go z gry.
- Przenieś kartę Poziomu Technologii 5 z kart Mostka (jeśli tam jest) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 56**.

WPIS 229

Jeśli WP w Sektorze 1 to **P384** (Podwodny posterunek (zniekształcenie)), przejdź do **Wpisu 233**.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.


WPIS 230

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/H

Pomieszczenie, o którym mówił CAPCOM, znajdowało się na środku sieci tuneli technicznych. Było olbrzymie: ciemna katedra pełna milczącej technologii obcych. Niezliczone urządzenia i konsole znacząco różniły się od tego samego materiału. Miały jednak ze sobą coś wspólnego: wszystkie były nieaktywne.

Zebraлиśmy trochę fragmentów pozaziemskiej technologii i postanowiliśmy poszukać sposobu na ich włączenie.

Jeśli poniższe pole jest niezaznaczone, zyskaj Unikalne Odkrycie 1 i zaznacz to pole.

Aby zyskać Unikalne Odkrycie 1, o ile wciąż znajduje się na polu Unikalnych Odkryć, należy odkryć jego kartę i umieścić na polu Znalezionych Odkryć ponad planszą Planety. Jeśli zdobyto już tę kartę we wcześniejszej części Samouczka, zamiast tego zyskaj 1  (jak nadrukowano na polu Unikalnego Odkrycia).

Zyskaj Unikalne Odkrycie 1.

WPIS 231

Jeśli WP w Sektorze 3 to P383 (Zewnętrzna plantacja (zniekształcenie)), przejdź do **Wpisu 233**.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

WPIS 232

Raport z eksploracji bliźniaczych księżyców z systemu Iota Pegasi C

Wylądowaliśmy na powierzchni w pobliżu olbrzymiej budowli prowadzącej na drugi księżyc. Ziemia jest spękana – pęknięcia są tym głębsze i bardziej poszarpane, im bliżej jesteśmy punktu kotwiczenia.

Otoczają nas ruiny. Pierwszym, co zrobiliśmy, było poszukiwanie jakichkolwiek oznak fauny lub flory, ale nie znaleźliśmy choćby śladu organicznej materii.

Przy lądowaniu wznieśliśmy prowizoryczny posterunek i czekaliśmy na dalsze rozkazy.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » Zbadajcie most łączący oba księżycy – przejdź do **Wpisu 236**.
- » Zbadajcie zrujnowane budynki – przejdź do **Wpisu 218**.

WPIS 233

Listy z escherowskiego piekła

Robię krok w tył i upadam na ziemię – nie jest tak twarda, jak być powinna; jest sprężysta i lepka. To głównie organiczny obszar. Znow widzę błoniaste bramy. Są zamknięte i reagują na moje ruchy i na wszelkie ruchy powietrza.

Zastąp WP w Sektorze 6 kartą P380.

WPIS 234

Sprawdź, ile Pędów znajduje się na karcie Misji:

- 2 – przejdź do **Wpisu 242**.
- 1 – przejdź do **Wpisu 253**.
- 0 – przejdź do **Wpisu 264**.

WPIS 235

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 094/F

Obszar, który wzięliśmy za las, w istocie jest w jakiś sposób powiązany z kulturą roztoczy kopcowych lub innego gatunku, którego jeszcze nie poznaliśmy. Nie znamy źródła pochodzenia kości; nie mogą należeć do roztoczy kopcowych, jako że te mają jedynie egzozskielety.

Brak jakichkolwiek innych szczątków poza zwietrzałymi kośćmi wskazuje, że prawdopodobnie nie jest to cementarz, lecz raczej jakaś forma sztuki lub miejsce ceremonii. Jeśli tak jest, nie chcemy naruszyć tego miejsca, zanim lepiej go nie zrozumiemy. Weźmiemy tylko kilka małych próbek.

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

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz i 1 .

WPIS 236

Raport z eksploracji bliźniaczych księżyców z systemu Iota Pegasi C

Most wykonano z wielu różnych stopów, ale sposób ich połączenia nie miał dla mnie sensu. Dźwigary wykonane z miększych stopów były pocięte. Twarde, kruche poszycie było spękane i poodpryskiwane... Wciąż nie jesteśmy pewni, jakim sposobem konstrukcja się trzyma. I mimo usilnych starań nie odkryliśmy, czemu służył ten most. Nie wyglądało na to, żeby ułatwiał transport między dwoma księżycami.

Możesz odrzucić 1 , by zyskać 1 .

WPIS 237

Świat Gości: notatki z badań #74

Tkanka nerwowa łączy się z niemal każdym miejscem, do którego mamy dostęp, ale większość jej nici prowadzi do sektora przylegającego do skupiska stel i jakiegoś rodzaju skrzyżowania, gdzie neurony z różnych części tego miejsca splatają się ze sobą.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 238

[Grupa Wypadowa]: Wow!

[CAPCOM]: Co się dzieje?

[Grupa Wypadowa]: W zaszkie to nic. Ale tutejsza roślinność... Powinniście to zobaczyć. Ten widok zapiera dech w piersiach.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P140.

WPIS 239

Świat Gości: notatki z badań #14

Nie potrafię zrozumieć, jak te same drzwi mogą prowadzić do różnych miejsc za każdym razem, kiedy je otwieram (nie mówiąc już nawet o użyciu słowa „drzwi”, bo zwyczajnie nie przychodzi mi do głowy lepsze określenie na te błoniaste przesłony). Ten obszar jest znacznie stabilniejszy i bardziej przyjazny niż pozostałe. Myślę, że możemy go wykorzystać, by jakoś wyostać się z pętli.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

WPIS 240

Dziennik kapitana, wpis D-427

Do nieznanych istot z przeszłości tego odległego świata: cwała wam.

Kiedy nasz zespół w końcu zaczął przebić się przez wewnętrzną powłokę kopuły, spodziewaliśmy się wielu rzeczy: arki, archiwum, skarba – czegoś, co pozwoliłoby mieszkańcom tego świata ocalić ich spuściznę przed apokalipsą. Znowu się myliliśmy.

W środku znaleźliśmy obiekt, zabezpieczony warstwami ochronnej węglowej nanopiany, równie stary jak ta planeta – stelę starszą od tej cywilizacji o miliony lat.

Te istoty postanowiły chronić ostatkiem sił artefakt z jeszcze dawniejszych czasów, przeświadczone, że cała ich historia i kultura, a nawet ich życie, były mniej ważne niż ten jeden spękany artefakt.


Zastanawia mnie, czy ludzkość byłaby skłonna do takiego poświęcenia.

Obiekt, który dla nas ocalili, nosi wyraźne podobieństwo do architektury Oka Pustki. Nie ma wątpliwości, że Budowniczości, którzy stworzyli Oko oraz naszą mapę, zostawili tu również ten kamień, zaszczipiając życie na tej planecie. Co to dla nas oznacza? Czy na innych planetach znajdziemy inne stele? Czy kiedyś taka stela znajdowała się na Ziemi?

Na bokach steli umieszczono kod, który musimy odszyfrować, a na samej górze widnieje duży symbol – obcy i zarazem znajomy. Ten glif zdaje się symbolizować wyniesienie lub powstanie, a u jego podstawy znajduje się kilka mniejszych, rozproszonych kropek. Ten ostatni element układanki pozwolił nam lepiej zrozumieć dziwne odkrycia na tej planecie. Pierwszy gatunek, który tu wyewoluował, pomógł w rozwoju wielu innym rasom, stosując inżynierię genetyczną oraz modyfikacje bioniczne – coś takiego nigdy nie przeszłoby przez myśl ludziom na Ziemi.

Będziemy mieć mnóstwo czasu, by nad tym dumać podczas naszej podróży na kolejny świat. Miejmy nadzieję, że tym razem znajdziemy coś więcej niż popioły.

Gratulacje! Ukończono Misję!

- Odrzuć kartę Misji M22.
 - Przenieś Projekt Badawczy RO6 (Zabytek Budowniczych) z Projektów Badawczych do koperty „Oczekujących...”.
 - Przenieś kartę Celu O02 (Sprzed wielu eonów) z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.
 - Na wielu Planetach po osiągnięciu Celu musisz wrócić do swojego Lądownika. Tutaj wystarczy, że umieścisz figurki wszystkich swoich Członków Załogi w Sektorze Lądownika (Sektor 1).
 - Usuń kartę Lądowania L1 ze Skanera, następnie usuń ją z gry – kolejne Lądowanie na tej Planecie nie będzie możliwe.
 - Jeśli na planszy Planety pozostały jakiegokolwiek Unikalne Odkrycia – odrzuć 1  (jeśli jakieś masz) i zyskaj teraz te Odkrycia.
- Uwaga!** Każde Unikalne Odkrycie można znaleźć tylko podczas jednej określonej Eksploracji Planetarnej. Jednak jeśli przegapisz jakieś Unikalne Odkrycie podczas Eksploracji, zawsze będziesz mieć opcję,

by powrócić na Planetę i je zdobyć, lub (w rzadkich przypadkach) możesz zdobyć je w inny sposób na późniejszym etapie kampanii.

- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 241

Meldunek z incydentu po zakończeniu akcji 94/F

...wtedy zauważyliśmy, że słabnący wiatr zostawił na płaskowyżu grubą warstwę szklanych odłamków. Byliśmy świadomi, że podróż tędy będzie niebezpieczna, jednak odłamiany szczyt kopca był wyraźnie widoczny w oddali, tuż za morzem szkła - i wyglądało na to, że coś się tam poruszało.

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


Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.

WPIS 242

Sekcja Naukowa, wpis 2/789

...najdziwniejsze jest to, że te próbki nie przypominają niczego z naszego świata. Są nawet zbudowane z innych białek, choć zasadniczo ich struktura nie różni się znacząco od DNA. Nie ma tu również śladu Boskich Współrzędnych, co oznacza, że tutejsze życie nie zostało stworzone przez Budowniczych - to chyba pierwszy raz, kiedy napotykamy formy życia niebędące naszymi dalekimi kuzynami.

Równie interesujący jest fakt, że niektóre z roślin (jeśli w ogóle możemy je nazwać roślinami) mają złożone tkanki motoryczne podobne do zwierzęcych mięśni, a także zwoje nerwowe, które stanowią coś w rodzaju pamięci.

Zyskaj 2  i 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora. Odrzuć kartę Misji razem z figurkami Pędów.

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

Znajdź kartę Misji **M41** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.

WPIS 243

Wybierz jedno:

- » **Idź w tył** (podążaj za białą strzałką) - przejdź do **Wpisu 249**.
- » **Idź naprzód** (podążaj za czarną strzałką) - przejdź do **Wpisu 251**.
- » **Porusz się w bok, starając się dotrzeć na szczyt zawiniętego horyzontu**; być może to zmieni naszą perspektywę - przejdź do **Wpisu 256**.

WPIS 244

Dziennik eksploracji 14/74-C

Nasz zespół zdołał zeskanować i udokumentować szereg rodzajów uzbrojenia, które produkowano w tej fabryce. Większość stanowiły różne odpowiedniki ludzkiej artylerii - wytrzymałe, łatwe w produkcji i ustandaryzowane aż do przesady. Wstępne badania pokazały, że wszystkie korpusy używały tych samych części, natomiast różnica leżała w osobliwych, podprzestrzennych ładunkach, które wykraczały poza jakąkolwiek ziemską technologię. Na pokładzie Vanguarda będziemy mogli poddać je inżynierii wstecznej.

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

Zyskaj Unikalne Odkrycie **14** i 1 .

WPIS 245

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 238**.


Przejdź do **Wpisu 254**.

WPIS 246

Dziennik badań polowych 278-C

Nic się nie wydarzyło, kiedy pocięliśmy, ogrzaliśmy, ochłodziliśmy i wystawiliśmy tę tkankę roślinną na działanie różnych czynników. Mówiąc „nic”, mam na myśli zupełnie spodziewane rezultaty: liście puściły soki albo spłonęły. Jednak kiedy użyliśmy na naszych próbkach ładunków elektrycznych, to te - przepraszam za nieprofesjonalny język - eksplodowały feerią barw. Ich żyłki zaczęły świecić, przetchlinki się otworzyły,

a z wewnątrz wypełziły organizmy podobne do nicieni, uciekając z nieprzyjaznego środowiska.

Zyskaj 1  i 3 Wskazówki: Żywy Okaz. Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P000**.

WPIS 247

Dziennik osobisty, członek załogi #0978

Weszliśmy do uszkodzonego kopca - jakbyśmy wchodzili do cielska padłego olbrzyma. Nasze czujniki wykryły wewnątrz jakiś ruch, więc poruszaliśmy się ostrożnie, obserwując otoczenie.

Wtedy je zobaczyliśmy - przypominające karaluchy istoty wielkości człowieka, drgające spazmatycznie w światłach naszych latarek. Te roztocze kopcowe, jak je nazwaliśmy, umierały - odłamki szkła podziurawiły ich chitynowe egzoszkielety i połamały im kończyny. Nie zwracały na nas uwagi - po prostu skłębily się w jedynej wnęce osłoniętej od szalejącego wiatru. Odkryliśmy życie, jednak nie było ono tak inteligentne, jak się spodziewaliśmy.

Nasze skany wykryły w głębi kopca ciekawe struktury oraz coś w rodzaju centralnej komory, jednak silny wiatr świszczący w pęknięciach i zagłębieniach uniemożliwiał nam dalszą podróż.

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

Zyskaj 1  i 3 Wskazówki: Mikroorganizm.

Następnie przejdź do **Wpisu 258**.


WPIS 248

Referat na temat Luminescencyjnych Jaskiń

Polipy podobne do tych, które można znaleźć na Ziemi, chronią obszar przed mniejszymi organizmami, wykorzystując parzydełka zawierające zabójczą truciznę (patrz „Neurotoksyny i domniemania” poniżej). Pomiędzy tymi mackami żyją organizmy przypominające owady - są zbyt małe, by wywołać reakcję polipów, i żywią się ich tkanką.

Co ciekawe, ten niewielki ekosystem jest częściowo zamrożony, gdyż wiele ich organów jest wypełnionych kwasem mrówkowym. Nie mamy pewności co do ewolucyjnego znaczenia tego rozwiązania.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz, 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora i 1 .

Następnie zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

WPIS 249

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Nie oddalajcie się.

[operator 2]: Pomocy! Chwyciło mnie za kostkę!

[operator 1]: [Stękniecie] Nie zatrzymujcie się. Jesteśmy coraz bliżej.

[operator 2]: Czego?

Jeśli jesteś w Sektorze:

- **1** - umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze **3**. Upewnij się, że WP **P371** (Zakrzywiona przestrzeń) jest w Sektorze **2**, a WP **P372** (Błoniaste przejście) jest w Sektorze **3**. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- **2** - umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze **1**. Upewnij się, że WP **P371** (Zakrzywiona przestrzeń) jest w Sektorze **3**, a WP **P372** (Błoniaste przejście) jest w Sektorze **1**. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- **3** - umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze **2**. Upewnij się, że WP **P371** (Zakrzywiona przestrzeń) jest w Sektorze **1**, a WP **P372** (Błoniaste przejście) jest w Sektorze **2**. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.

WPIS 250

Wpis badawczy 18-C

Badanie kompleksu radioastronomicznego wykazało, że istoty z tej planety podjęły znaczący wysiłek, by nawiązać kontakt z innymi cywilizacjami. Jednak gdy tylko zdały sobie sprawę, że czeka je zagłada,

próbowały zamienić cały system z olbrzymiego odbiornika w gigantyczny nadajnik. Niestety, nie sposób odzyskać wiadomości, którą chciano nadać. Możemy jedynie domniemywać, czy było to coś w rodzaju ostatniej woli, przyznania się do błędu lub ostrzeżenia, które zamierzano przekazać innym cywilizacjom.

Kolejna niepokojąca kwestia jest taka, że wiele tutejszych terminali i urządzeń zostało przygotowanych z myślą o użytkownikach o różnych kształtach, rozmiarach, a nawet różnej liczbie kończyn, mimo że nie była to cywilizacja zdolna do podróży kosmicznych i używała jednego wspólnego języka. Musimy dowiedzieć się więcej na temat tego miejsca, by wyrobić sobie opinię.

Zyskaj 1  i 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P000.

WPIS 251

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Dziwne... Możesz nagrać anomalię nad naszymi głowami?

[operator 2]: Zrozumiano.

[operator 3]: Czekajcie... Czy my patrzymy na siebie samych?

[operator 2]: Na to wygląda. Nawet mnie to nie dziwi. Już od jakiegoś czasu nie zwracam uwagi na logikę tego miejsca.

[operator 1]: Ale to miejsce kieruje się jakąś logiką... Musimy ją jedynie odkryć.

Jeśli jesteś w Sektorze:


- 1 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 2. Upewnij się, że WP P370 (Synapsowe wzgórze) jest w Sektorze 2, a WP P371 (Zakrzywiona przestrzeń) jest w Sektorze 3. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- 2 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 3. Upewnij się, że WP P370 (Synapsowe wzgórze) jest w Sektorze 3, a WP P371 (Zakrzywiona przestrzeń) jest w Sektorze 1. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.
- 3 – umieść wszystkich Członków Załogi na planszy Planety w Sektorze 1. Upewnij się, że WP P370 (Synapsowe wzgórze) jest w Sektorze 1, a WP P371 (Zakrzywiona przestrzeń) jest w Sektorze 2. Jeśli tak nie jest, zastąp tamtejsze WP tymi kartami.

WPIS 252

Świat Gości: notatki z badań #81

Wydłużone zakończenia nerwowe sięgają ku niewielkim szczelinom, starając się wy badać, co znajduje się po drugiej stronie. Tam widzimy różne obszary z tego świata, ale również wycinki innych planet. Z chęcią zbadalibyśmy te portale. Niestety, nie mamy na to czasu.

Stymulacja zakończeń nerwowych pozwala na poszerzenie szpar w rzeczywistości i „teleportowanie” przez nie różnych obiektów.

Możesz , by poruszyć się do dowolnego Sektora (z wyłączeniem Sektora 8).

WPIS 253

Sekcja Naukowa, wpis 2/776

Wygląda na to, że ta forma życia wyewoluowała bez pomocy Budowniczych. Wciąż musimy pozyskać więcej próbek, by potwierdzić tę teorię, ale wstępna analiza genetyczna wydaje się jednoznaczna.

Zyskaj 3 Wskazówki: Pozaziemska Flora. Odrzuć kartę Misji.

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

Znajdź kartę Misji M41 i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.

WPIS 254

Jeśli w tym Sektorze znajduje się Żarłoczna Gęstwina, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji MI/13

Ta jaskinia nie różni się niczym od innych, które widzieliśmy. Jedyna rzecz warta odnotowania to głęboki staw i wyrastająca z niego kępa grubych pnączy. Pod powierzchnią wody widzimy jakiś eliptyczny kształt.

Zbliżyliśmy się, by go zbadać. Szlag. Kieruje się w naszą stronę! Uciekajcie!

Umieść kartę P001 na wierzchu innych kart w tym Sektorze. Umieść figurkę Żarłocznej Gęstwiny w tym Sektorze.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa Żarłoczna Gęstwina we wskazanym miejscu nad planszą Planety.

Żarłoczna Gęstwina aktywuje się – przeczytaj jej kartę Niebezpieczeństwa i zastosuj jej zasady.

Jeśli po raz pierwszy używasz kart Niebezpieczeństw, pamiętaj, by zapoznać się z zasadami dotyczącymi Niebezpieczeństw w rozdziale III instrukcji.

WPIS 255

Wstępne obserwacje

Organizmy, które zaklasyfikowaliśmy jako porosty, w rzeczywistości bardziej przypominają ameby. Mają też jednak cechy, które pozwalałyby je przypisać do zwierząt. Potrzebujemy więcej próbek i lepszych warunków do przeprowadzenia bardziej szczegółowych badań.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P190.

WPIS 256

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Czy nie ma tu mniej wypustek?

[operator 2]: Wydaje mi się, że jest ich tyle samo, tylko przestrzeń się rozszerza.

[operator 3]: Jest ich mniej. Nie mieszaj w to przestrzeni!

[operator 4]: Przestańcie, wszyscy. Jesteśmy... gdzieś indziej.

Usuń wszystkie karty WP z Sektorów 1, 2 i 3. Zastąp swój WP kartą P371.

Zastąp WP w Sektorze oznaczonym białą strzałką kartą P370.

Zastąp WP w Sektorze oznaczonym czarną strzałką kartą P372.

WPIS 257

Wpis badawczy projektu Muspelheim

Musieliśmy przerwać operację. System podtrzymywania życia na wraku aktywował się, natychmiast zużywając rezerwy energii, przez co cała konstrukcja zaczęła opadać w stronę szalejącego inferno pod nami, uniemożliwiając dalsze badania.

Na szczęście zdobyliśmy coś od czego możemy zacząć: część fraktalnego „kamienia z Rosetty”. Być może zbadanie go pozwoli nam dowiedzieć się więcej o tym gatunku.

- Odrzuć kartę Misji M131.
- Znajdź i odkryj kartę Misji M133 oraz kartę Misji Opcjonalnej M132.

WPIS 258

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 58/D

[CAPCOM, kapral Coetz]: Grupo Wypadowa, zgłóście się. Mamy ważne informacje pogodowe.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Wiemy – pogoda totalnie się spieprzyła. Coś jeszcze?

[CAPCOM, kapral Coetz]: Wiatr zmienia kierunek. Uważajcie: odłamki mogą uderzyć w obszary, które wcześniej uznaliśmy za bezpieczne. Sugerujemy, byście poszukali schronienia do czasu...

*** Sygnał alarmowy lądownika ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Oż kur...

[CAPCOM, kapral Coetz]: Powtórzcie, Grupo Wypadowa.


[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nasz lądownik! Grań już nas nie osłania. Pojazd jest teraz na otwartej przestrzeni. Nie możemy w bezpieczny sposób opuścić planety. Prosimy o ewakuację.

[CAPCOM, kapral Coetz]: ...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard, słyszycie nas? Musimy przerwać misję!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Straciliśmy sygnał. Burza musiała zablokować możliwość komunikacji. Musimy znaleźć miejsce, żeby złapać sygnał.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Albo odzyskać lądownik...

- Umieść wszystkie Modyfikacje z planszy Lądownika w kopercie „Oczekujących...”.
- Przenieś wszystkie Odkrycia z planszy Lądownika na pole planszy Planety oznaczone jako „Stracone Odkrycia”.
- Odrzuć znacznik z toru Zapasów.
- Przenieś kartę Awansu oraz wszystkie  na Lądownika w oznaczone miejsca na planszy Planety. Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronę **Lądownik uszkodzony** (chyba że to Lądownik Podstawowy).
- Lądownik powinien być teraz pusty – zwróć go do pudełka i odrzuć figurkę Lądownika z planszy Planety. Lądownik uległ zniszczeniu i Odłot jest teraz niemożliwy!
- Przywróć woreczek Wskazówek do pierwotnego stanu, zwracając do niego wszystkie żetony Wskazówek.
- Wszelkie nowe Odkrycia, które od tej pory będziesz zyskiwać w tej Eksploracji Planetarnej, należy umieszczać bezpośrednio na planszach Załogi – Członkowie Załogi mogą używać Odkryć umieszczonych na ich planszach Załogi, jakby znajdowały się na Lądowniku.
- Zastąp kartę Misji **M50** kartą Misji **M51**.
- Zastąp kartę w Sektorze **1** kartą **P170**.

Nowy cel: Znajdź sposób, by skontaktować się z Vanguardem lub opuścić tę planetę.

UWAGA: Nie masz teraz Zapasów. Weź to pod uwagę, planując kolejne ruchy.

UWAGA: Jeśli nie znajdziesz sposobu na odzyskanie wcześniej zyskanych Odkryć przed zakończeniem Misji, wszystkie przepadną!

WPIS 259

Zaznacz to pole, jeśli jeszcze nie zostało zaznaczone. Robisz coś, co rozwściecza Idemian!

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **1** lub na planszy Planety nie ma jeszcze żadnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 308**.

Jeśli jesteś w dowolnym innym Sektorze, kontynuuj rozgrywkę.

WPIS 260

A **B**

[Grupa Wypadowa]: Wchodzimy w bańkę powietrza. Pod wodą możemy stracić sygnał.

[CAPCOM]: Powodzenia. I uważajcie na siebie.

[Grupa Wypadowa]: Mam nadzieję, że potwory nie ruszą za nami.

[CAPCOM]: Ale i tak bądźcie na nie przygotowani.

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.

Umieść następujące karty na wierzchu innych kart we wskazanych Sektorach:

- kartę **P197** w Sektorze **1**,
- kartę **P199** w Sektorze **3**,
- kartę **P200** w Sektorze **4**,
- kartę **P201** w Sektorze **5**.

Następnie:

- Jeśli pola **A** i **B** są zaznaczone, umieść kartę **P203** na wierzchu innych kart w Sektorze **2**.
- Jeśli tylko pole **B** jest zaznaczone, umieść kartę **P202** na wierzchu innych kart w Sektorze **2**.
- Jeśli żadne z tych pól nie jest zaznaczone, umieść kartę **P198** na wierzchu innych kart w Sektorze **2**.
- Odwróć kartę Drapieźnika Alfa na stronę Zbiorowiska Drapieźników (jeśli karta jest już na tej stronie, nic się nie dzieje). Odrzuć figurkę Drapieźnika Alfa z planszy, o ile tam jest.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Kurma obok planszy Planety.
- Umieść figurkę Kurmy w Sektorze **5**.
- Usuń figurkę Lądownika z planszy Planety i umieść ją na planszy Lądownika – nie masz dostępu do Sektora Lądownika i nie możesz używać żadnych Modyfikacji Lądownika, dopóki nie opuścisz głębin. Poza tym plansza Lądownika działa standardowo – wciąż możesz na niej gromadzić Odkrycia i żetony Sukcesu.
- Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych i zastąp ją kartą **G09**.

WPIS 261

Podążanie za major Dahl po statku samo w sobie było wyzwaniem. To paranoiczka, która nie ruszała się nigdzie bez dużej eskorty. Chcieliśmy już wszystko odwołać, kiedy Dahl w końcu zjawiła się w laboratorium dr Corey. Kazała wszystkim swoim strażnikom zostać przy drzwiach i weszła do środka samotnie. To była nasza szansa. Dostaliśmy się na drugą stronę laboratorium i wpełzliśmy do środka przez kanał techniczny.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 950**.

Sprawdź, czy pole **D** we **Wpisie 930 NIE** jest zaznaczone. Jeśli nie jest, przejdź do **Wpisu 268**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 272**.

WPIS 262

[Grupa Wypadowa]: Vanguard, słyszycie nas?

[CAPCOM]: ...

[Grupa Wypadowa]: CAPCOM? Cholerne połączenie...

[CAPCOM]: ...wszyscy! Martwiliśmy się! Cieszę się, że nic wam nie jest!

[Grupa Wypadowa]: Zdołaliśmy zbudować posterunek i ustawiliśmy bariery.

[Kapitan]: Mówi wasz kapitan. Dobra robota, Grupo Wypadowa. Nie spodziewaliśmy się, że wasza podróż będzie aż tak niebezpieczna – ale skoro przygotowaliście już wysunięty przyczółek, powinniście wrócić na Vanguarda. Zasłużyliście na odpoczynek. Dzięki waszym wysiłkom misja kolejnego zespołu eksploracyjnego w tym wymiarze będzie bezpieczniejsza.

- Zastąp ten WP kartą **P375**.
- Przejdź do **Wpisu 85** i zaznacz pole obok litery **B** bez rozpatrywania właściwego Wpisu.
- Odrzuć kartę Misji **M171**.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Kontynuujcie eksplorację tego osobliwego wymiaru** (jeśli masz mało kości Sekcji, a Członkowie Załogi odnieśli Urazy, to może nie być dobry pomysł) – ten Wpis kończy się.
- » **Wróćcie na pokład Vanguarda** – przejdź do **Wpisu 145**.

WPIS 263

[Czas misji: 00:05:21]

Fale są jeszcze większe niż te opisane przez Zwiad i Naukową. Nasz lądownik jest stale narażony na zatonięcie, ale musimy wierzyć w sukces. Za minutę nurkujemy.

[Czas misji: 00:41:10]


Pływy są problematyczne – nieustannie nas spychają i kilka razy niemal rozbijamy się o skały. Trudno jest utrzymać jedną pozycję, by pobrać próbki.

[Czas misji: 02:12:55]

W końcu zdobyliśmy coś ciekawego – organizmy, które przypominają gąbki, i porowate skały, wyglądające jak ziemskie rafy koralowe.

[Czas misji: 03:35:18]

Cholera, nie możemy odlecieć! Silniki są zalane! Potrzebujemy pomocy!

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji **Zgromadzone Odkrycia**. Strać 1 , jeśli jakieś masz.

WPIS 264

[Grupa Wypadowa]: Cholera! Ukryły się pod warstwą żwiru i kamieni!

[CAPCOM]: Kontynuujcie misję. Potrzebujemy tych próbek.

[Grupa Wypadowa]: Gówno tu działo się bez ciężkiego sprzętu. Wszelkie drgania podczas wiercenia jedynie wystraszą te rośliny.

[CAPCOM]: Wystraszą rośliny? Co to w ogóle oznacza?

[Grupa Wypadowa]: Nie możemy nic zrobić. Wracamy.

[CAPCOM]: Zrozumiano. Co za marnotrawstwo zasobów...

Pozostaw kartę Misji odkrytą – Misja zakończyła się niepowodzeniem. Musisz wrócić do Lądownika i opuścić tę Planetę.

WPIS 265

Jeśli rozgrywasz Samouczek: weź wierzchnią kartę z talii Samouczka A (karta Misji **M02**), przeczytaj ją na głos i umieść odkrytą w miejscu na Misje. Jeśli korzystasz z zasad szybkiego startu: znajdź kartę Misji **M02** i umieść ją odkrytą w miejscu na Misje.

Umieść kartę **P107** w Sektorze **3** i kontynuuj grę.

Podpowiedź: Zanim spróbujesz dotrzeć do działu, rozważ odpoczynek.

WPIS 266

Świat Gości: notatki z badań #87

Nawiązaliśmy kontakt z jednym z Gości. Wydawał się odurzony, a przynajmniej nie był aż tak energiczny, na jakiego wyglądał podczas kryzysu na Vanguardzie. Na szczęście Gość nie był agresywny; nie potrafiłmy jednak dojść, czy próbuje się z nami porozumieć.

Pokazaliśmy mu kilka obrazów na przenośnych ekranach, a on w odpowiedzi zaczął rysować coś na ziemi, po czym nagle przestał i całkowicie straciliśmy jego zainteresowanie. Ciało Gościa zawinęło się i prześliznęło przez niemożliwe wymiary. Kiedy zaczęliśmy się rozglądać, zobaczyliśmy, że pojawił się przed jedną z błoniastych bram przed skupiskiem stel. Gość otworzył bramę i wszedł do tego niedostępnego miejsca.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 267

Zaznacz to pole. Jeśli było zaznaczone już wcześniej, przejdź do **Wpisu 280**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zbliżyliśmy się do naszego celu, Vanguard.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Rozpoczynamy manewry orbitalne. Przygotować się na hamowanie.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: To miejsce przypomina piekło! Wykrywamy wysokie stężenie siarczanów w atmosferze. Aktywność sejsmiczna jest poza skalą. Jeśli chcieliśmy tu znaleźć życie, przybyliśmy kilka tysięcy lat wcześniej.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Budowniczowie mieli powód, żeby oznaczyć te współrzędne. Poza tym zespół naukowy uważa, że kominy termiczne na tej planecie mogą się wykazywać „wzmoczoną aktywnością bakterii”.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Na pewno zadzwonimy do domu, jeśli znajdziemy te wzmoczone bakterie.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Rozpoczynamy sekwencję lądowania.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Powodzenia, Grupo Wypadowa.

Przejdź do **Wpisu 280**.

WPIS 268

W laboratorium usłyszeliśmy kłótnię między major Dahl a doktor Corey odnośnie do Gości. Kiedy zbliżyliśmy się do źródła dźwięku, nagle na moim ramieniu wylądowała zimna, wilgotna macka. Podskoczyłam, starając się nie krzyknąć. Za mną był Sługa – przypięty do stołu w kącie laboratorium, wyraźnie naszprycowany lekami. Cierpiał. Nawet w półmroku było widać, że Sługa nie panuje już nad swoją formą. Wilgotne macki zwisały mu z ramion i z tyłu głowy.

- Uwolnij mnie - wyszeptał. - Ona kazała Corey to zrobić. Muszę jej się odplacić.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Uwolnijcie Sługę** – przejdź do **Wpisu 277**.
- » **Zostawcie go i obiecacie, że po niego wrócicie** – przejdź do **Wpisu 272**.

WPIS 270

Świat Gości: notatki z badań #51

Kiedy tu weszłam, to miejsce od razu przywiodło mi na myśl splot trzewny. Moje badania okazały się trafne – eksperymentowanie z nerwami, synapsami i otaczającymi je tkankami pozwoliło mi wpłynąć na zachowanie odległych miejsc, a także ogólny stan tego wymiaru. Muszę przeprowadzić kolejne eksperymenty.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **35**. Zastąp ten WP kartą **P376**.

WPIS 271

Listy z escherowskiego piekła

Jestem już tak blisko stel! Jeśli tylko udałoby mi się otworzyć te organiczne bramy, mogłabym tam wejść. Jednak tkanki reagują na mój ruch, zmiany w ciśnieniu, a nawet na pole elektromagnetyczne otaczające mój sprzęt.

Jeśli WP w Sektorze **2** to **P382** (*Nieaktywne receptory (sekreacja)*), przejdź do **Wpisu 278**.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

WPIS 272

W laboratorium doktor Corey przedstawiała właśnie major Dahl wyniki jakichś tajnych badań. Zaczekaliśmy na odpowiedni moment, kiedy Dahl wydawała się zdekoncentrowana, i wyskoczyliśmy z ukrycia. Nie wzięliśmy jednak pod uwagę ekstensywnego przygotowania wojskowego Dahl. Widząc nas, instynktownie chwyciła doktor Corey i przyłożyła broń do jej pleców, używając jej jako żywej tarczy.

- Ani kroku dalej, w przeciwnym razie będziecie mieć dobrą panią doktor na sumieniu - rzuciła Dahl.

- Na co czekacie? - krzyknęła dr Corey. - To wasza szansa! Zastrzelcie ją! Nawet jeśli musicie zastrzelić mnie!

Czekający w korytarzu marines zaczęli się dobijać do drzwi.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zaatakujcie major Dahl, ignorując zakładniczkę** – przejdź do **Wpisu 361**.
- » **Pozwólcie Dahl się wycofać** – przejdź do **Wpisu 296**.

WPIS 273

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i przeczytaj jego tekst.

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-A

W przeciwieństwie do wielu innych ozdób i glifów, jakie do tej pory widzieliśmy, dekoracje na piedestale były dziwnie fotorealistyczne. Pierwsze panele przedstawiały planetę w jakiejś odległej, nieznannej galaktyce. Ta planeta cierpiała z powodu braku wody, gęstej, kwaśnej atmosfery oraz miazdzącej grawitacji, tworząc istic zabójczą mieszankę. Mimo tego wszystkiego na granicy kominów termalnych powstało tam życie. Życie to powoli ewoluowało w czujące, długowieczne organizmy o wysokiej zawartości nieorganicznej materii i metalu. Ich przysadziste, stożkowate kształty idealnie współgrały z olbrzymią siłą przyciągania. Niemożność szybkiego przemieszczania się skłaniała do ostrożnego planowania i szukania długoterminowych rozwiązań. Czyżby to były prapoczątki Budowniczych? Jeśli tak, to w takiej formie nie przypominali żadnych istot, jakie do tej pory napotkaliśmy...

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-B

Fotorealistyczne panele na tym piedestale pokazują powstanie cywilizacji. Dziwne, przysadziste stożki, które widzieliśmy na poprzednim piedestale, zaczęły tworzyć rzeczy. Większość ich technologii skupiała się wokół autoinżynierii. Nieorganiczne kończyny pozwalały im kształtować siebie i łączyć technologię bezpośrednio z ciałami oraz układami nerwowymi na bazie krzemu. Zamiast pojazdów mieli egzokombinezony jeżdżące na dużych gąsienicach. Zamiast domów – odłączane, składane schronienia. Zamiast szkół i szpitali mieli kombinezony uczące i kombinezony leczące.

Ze względu na ekstremalną grawitację stworzenie pojazdu zdolnego osiągnąć prędkość wymaganą do opuszczenia ich macierzystego świata zajęło im kilka tysięcy lat. W kosmos wyruszyli jako dojrzała, zaawansowana cywilizacja. Podobnie jak pozostała technologia, ich statki kosmiczne nie były sztucznymi habitatami zdolnymi przenosić ich z miejsca na miejsce, lecz stanowiły bezpośrednie przedłużenie ich ciał. Tym samym stali się nie tylko kosmicznymi podróżnikami, lecz także gatunkiem żyjącym w przestrzeni kosmicznej.

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-C

Tutejsze panele opisują rozwój oraz upadek dziwnej rasy stożkowatych istot. Dzięki zdolności podróży kosmicznych, długowieczności graniczącej z nieśmiertelnością i umiejętnościom dowolnego kształtowania własnych

ciała stożkowate stworzenia rozprzeczły się po całej galaktyce. Stały się nauczycielami i opiekunami, którzy przekazywali swoją technologię niższym rasom, jednocząc wszystkich pod wspólnym sztandarem nauki i kultury. Byli Budowniczymi. Wystarczyła im garstka, by przez kilka stuleci nieustannie pracy terraformować lub zasiedlić nową planetę. Wkrótce zwrócili swój wzrok na inne galaktyki.

Wtedy wydarzyło się niemożliwe. Na obrzeżach ich galaktyki pojawiła się zaraza, która rozprzestrzeniła się z szybkością światła. Była to jakaś fundamentalna zmiana stanu materii; reliefy nie potrafiły wyjaśnić tego zjawiska. Zaraza pojawiła się gdzieś w samym centrum wszechświata i powoli zmieniała każdą istniejącą cząsteczkę w inny stan - niczym woda zamarzająca w rynnach. Choć ich imperium obejmowało całą galaktykę, Budowniczy nie byli w stanie zapobiec apokaliptycznemu wydarzeniu o takiej skali. Ich nauka nie potrafiła wyjaśnić zjawiska Uniwersalnego Przesunięcia Fazowego. Czy miało to jakiś związek z punktem krytycznym w rozszerzaniu się wszechświata? A może była to jakaś broń zaawansowanej cywilizacji z innej galaktyki, która miała ich wyeliminować, gdyby stali się zbyt potężni? Niezależnie od przyczyny Budowniczy nie potrafili tego zrozumieć. Nie umieli stworzyć modelu wszechświata, który pozwoliłby im poznać lub zatrzymać przesunięcie fazowe - wszystkie zaawansowane cywilizacje z ich galaktyki, które współdzieliły ich podejście naukowe oraz filozofię, były równie bezradne. Kultura zjednoczona w galaktycznej skali okazała się równie bezbronna co monokultura bakterii.

Przesunięcie fazowe pochłonęło całą ich galaktykę w zaledwie czterdzieści tysięcy lat...

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-D

Panele na piedestale zaczynają się od upadku galaktycznego imperium Budowniczych, które strawiła dziwna zaraza zmieniająca właściwości samej materii. Jednak Budowniczy nie byli gotowi odejść w zapomnienie. Stworzyli desperacki plan. Wysłali ekspedycje do innych, odległych galaktyk, poruszające się z prędkością większą niż światło. Misje te niosły ze sobą dar życia: starannie przygotowane, mikroskopijne organizmy z efektywną fizjologią opartą o węgiel. Ta forma życiowa oparta o DNA była najszybciej ewoluującym organizmem w znanym wszechświecie, zdolnym do adaptacji do bardzo zróżnicowanych środowisk. To był nasz OUP. Wspólny przodek całego życia na Ziemi. Budowniczy zasiali ziarno życia na ogromnym obszarze, w zasadzie na każdym świecie, który był w stanie je podtrzymać. Stworzyli gigantyczną plantację szybko rozwijającego się życia. Swoisty inkubator, w którym w ciągu zaledwie kilku milionów lat miały się narodzić niezliczone zaawansowane cywilizacje - sto razy szybciej, niż trwał proces ewolucji Budowniczych.

Na każdej planecie, gdzie zasiali życie, Budowniczy zostawili również obelisk - pamiątkę dla życia, które miało się tam narodzić; drogowskaz do ich skarbców, takich jak ten.

Panele kończą się obrazkiem piramidy, do której wchodzi obcy o różnych dziwnych kształtach. Jeśli chcemy dowiedzieć się więcej, musimy wejść do samego skarbcza...

WPIS 274

Świat Gości: notatki z badań #54

Zanim zdążyliśmy pobrać kilka próbek, wiele z nich uległo zniszczeniu, podobnie jak nasz sprzęt. Ale poświęcony czas i zasoby były tego warte - pozyskaliśmy interesującą strukturę, która pozwalała nam modulować i wysyłać impulsy przez receptory w niemal każde miejsce w naszym zasięgu.

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

Zyskaj 1  i 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

Następnie, jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 35, zyskaj je.

Podpowiedź: Zapamiętaj to miejsce, jeśli powrócisz do tego wymiaru w późniejszym czasie - możliwe będzie ponowne uzyskanie tego Unikalnego Odkrycia.

WPIS 275

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Nudzę się tutaj... Wciąż trwa skanowanie. Pasek utknał na dziewięćdziesięciu ośmiu procentach.

[operator 2]: Przynajmniej mamy czas podziwiać tę cudowną dzicz, zamiast gapić się na sterylne ściany Vanguarda.

[operator 1]: Co? Lepiej jest ci tutaj niż na statku?

[operator 2]: Oczywiście.

[operator 1]: Wow, dziwny jesteś. Wolałabym gorącą kawę i mój zestaw VR.

*** Głośny sygnał ***

[operator 1]: W końcu! Wygląda na to, że pod naszymi stopami jest coś sztucznego. Musimy to teraz odkopać...

[operator 2]: Ekstra!

[operator 1]: ...

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P191.


WPIS 276

Transkrypcja danych dźwiękowych z rejestratora lotu, fragment

[Nawigatorka]: Sugerujemy tę trasę. Dzięki temu unikniecie większości strumieni gorącego powietrza i płynnego metalu.

[Pilot lądownika]: Większości? Mam nadzieję, że lądownik to zniesie.

Sprawdź liczbę znaczników na planszy Lądownika i rozpatrz odpowiedni efekt:

- **0-2 znaczników:** odrzuć wszystkie znaczniki z planszy Lądownika, następnie przejdź do **Wpisu 381**.
- **3-6 znaczników:** odrzuć wszystkie znaczniki z planszy Lądownika, następnie przejdź do **Wpisu 508**.
- **7+ znaczników:** odrzuć wszystkie znaczniki z planszy Lądownika, zyskaj 1 , następnie przejdź do **Wpisu 483**.

WPIS 277

Pochłonięte swoją kłótnią, Corey i Dahl zupełnie nas nie zauważyły. Kiedy zbliżyliśmy się na odległość skoku, zaczęłam odliczanie, ale Sługa ruszył, jeszcze zanim doszłam do pięciu. Kiedy pokazał się Dahl, ona sięgnęła po broń.

Macki Sługi zafalowały i w ułamku sekundy przed Dahl pojawiła się anomalia podprzestrzenna, która zagrażała zarówno jej, jak i dr Corey...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Powstrzymajcie Sługę** - przejdź do **Wpisu 282**.
- » **Wskoczcie w anomalie i spróbujcie ocalić dr Corey** - przejdź do **Wpisu 307**.
- » **Nie wtrącajcie się i pozwólcie Słudze kontynuować** - przejdź do **Wpisu 337**.

WPIS 278

Listy z escherowskiego piekła

To miejsce zaczyna się robić... sflaczać. Mięśnie i tkanki kontrolujące bramy tracą napięcie. Nie reagują już na moją obecność. Używam teleskopowej tyczki, by zabezpieczyć wejście, zanim znów się zamknie. Nie zostało mi nic innego jak zebrać się na odwagę i wejść do środka - do mojego celu.

Podpowiedź: Prawdopodobnie już tu nie wrócisz. Jeśli chcesz odwiedzić inne miejsca w tym wymiarze, zrób to, zanim wejdiesz do skupiska Stel.

Zastąp WP w Sektorze 6 kartą P381.

WPIS 279

Dziennik osobisty

To piękne miejsce zmieniło się nie do poznania. Korzenie i mchy są teraz rozdęte, pełne pomarańczowych pęcherzy, które pękają pod najlżejszym dotykem. Po grocie powoli krążą insekty roznoszące zarazę. Czy to nasza wina? Czy życie stworzone przez Budowniczych, takie jak my, jest zabójcze dla organizmów z tej planety?

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P139.

WPIS 280











[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard? Wykryliśmy na naszym kursie znaczne ilości kosmicznych śmieci. Rozpoczynamy manewry unikowe.

Jeśli twój Lądownik ma przynajmniej 4  i 4 , przejdź do **Wpisu 286**.

W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuconemu wynikowi w poniższej tabeli. 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 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik znalazł się na polu „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 286**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

MIKROMETEORYTY

	Trafienie krytyczne!	Wybierz jedno: » Naraż kokpit Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi 1  W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Rana</i> ; otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik). » Uszkodzenie ładowni Strać 2 punkty Zapasów albo zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni.
	Uszkodzenie ładunku	Zniszczone zapasy Strać 4 punkty Zapasów pomniejszone o wartość  .
	Pożar!	Wybierz jedno: » Ugaś Jeśli  to 4 lub więcej, 1 Członek Załogi  W przeciwnym wypadku 1 Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Oparzenie</i> . » Odetnij ten moduł Strać 2 punkty Zapasów albo zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni.
	Optymalna trajektoria	Wykorzystaj sposobność Jeśli  to 4 lub więcej, dokonaj jednokrotnie postępu na torze Lądowania.

WPIS 281

Dodaj 1 znacznik na polu Przewagi Wroga.

WPIS 282

Rozwścieczony Sługa zaatakował nas za wtrącanie się w jego zemstę. Major Dahl wykorzystyła tę sytuację, by ściągnąć swoje posiłki. Musieliśmy uciekać przed oddziałem marines - ale przynajmniej dr Corey była z nami bezpieczna.

Przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 283

Świat Gości: notatki z badań #94

W rurkach znajduje się gęsta, zielona pasta. Jest pełna białek i sacharydów, ale zawiera również psychoaktywne substancje szkodliwe dla ludzi - potrzebujemy więcej badań, by sprawdzić, jak wpływają one na Gości.

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 3 Wskazówki: Mikroorganizm.

WPIS 284

System jaskiń jest długi, skomplikowany i wypełniony płynną wodą - niestety nie ma tu żadnego życia. Im głębiej się zapuszczamy, tym jaśniej świecą nasze liczniki promieniowania.

Zastąp kartę w tym Sektorze losową kartą **P167**.

WPIS 285

[**Grupa Wypadowa**]: A macie, wy sukinsyny!

[**CAPCOM**]: Co? Co tam się dzieje, Grupo Wypadowa? Zostaliście zaatakowani?

[**Grupa Wypadowa**]: Wszystko gra, bez obaw. Natrafiłszy na barierę z ruchomych korzeni. Uporaliśmy się z nią.

[**CAPCOM**]: Ach, rozumiem. Oby tak dalej?

Zastąp kartę WP w swoim Sektorze kartą **P143**.

WPIS 286

- Otwórz Planetopedię na stronach **8-9** (Siara).
- Rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej:
 - **0-2**: Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Burza Piaskowa* we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę *Burzy Piaskowej* w Sektorze **2**.
 - **3-5**: Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Burza Piaskowa* we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę *Burzy Piaskowej* w Sektorze **4**.
 - **6-9**: Nic się nie dzieje.
- Jeśli *Burza Piaskowa* to pierwsze Niebezpieczeństwo, na jakie natrafiłeś, pamiętaj, by sprawdzić zasady dotyczące Niebezpieczeństw w rozdziale III instrukcji.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 287

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[**operator 2**]: To wszystko?

[**operator 1**]: Cóż, szybko poszło.

[**operator 3**]: Nie cieszcie się jeszcze. Wygląda na to, że te ruiny to jedynie gruzy tego, co spadło z ich pierwotnego miejsca na szczycie *Shphyrny Mensy*.

[**operator 2**]: Serio? Chcesz się tam wspinać?

[**operator 1**]: Czy ktoś tu przed sekundą nie był zawiedziony, że niczego nie znaleźliśmy?

Zastąp WP w Sektorze **2** kartą **P192**. Zastąp WP w Sektorze **5** kartą **P193**.

WPIS 288

Jeśli w Sektorze **5** znajduje się znacznik, przejdź do **Wpisu 301**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Ta maszyna jest starożytna, równie stara jak życie na tej planecie, i uderzająco przypomina architekturę Budowniczych z *Oka Pustki*. Konstrukcja prowadzi głęboko pod ziemię, a także w inne części planety, choć jej cel jest niejasny.

Podczas wstępnych badań ustaliliśmy, że konstrukcja powstała od tysiąca do dwóch tysięcy lat temu. Nasze skany przebudziły coś głęboko w środku; coś, co przesłało krótkie impulsy energii. A potem znów umilkło.

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

Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych.

WPIS 289

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 303**.

Przejdź do **Wpisu 279**.

WPIS 290

[**CAPCOM**]: Operator twierdzi, że portal jest stabilny. Możecie ruszać.

[**Grupa Wypadowa**]: Wszystkie nasze odczyty są zielone. Przechodzimy.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 295**.

Przejdź do **Wpisu 302**.

WPIS 291

Raport inżynierski 81 INF/1-C/13

Niebezpieczne warunki na 1-C wymagają wykorzystania plecaków odrzutowych, które zapewnią użytkownikom szybki i precyzyjny sposób przemieszczania się.

Poświęciliśmy wiele czasu i zasobów na przygotowanie tego sprzętu, żeby użycie go nie wymagało lat doświadczenia (lub specjalnego treningu, jaki przechodzą operatorzy Sekcji Zwiadowczej). Odnieśliśmy sukces i skonstruowaliśmy uproszczoną wersję plecaka odrzutowego, którego elektronika wykonuje większość zadań, jakie wcześniej użytkownik był zmuszony wykonywać ręcznie.

Ale to był nasz jedyny sukces - cały projekt 1-C okazał się fiaskiem i stratą energii. Ach, goście ze Zwiadu postanowili pozostać przy starej wersji plecaka odrzutowego, mimo że znacznie trudniej go używać.

Narzekali, że używając nowej, zautomatyzowanej wersji „to już nie jest to samo” - cokolwiek by to znaczyło.

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

- Przenieś kartę **E15 (Plecak odrzutowy)** z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni.

Następnie możesz przydzielić 1 Członka Załogi, by zyskać 1 Odkrycie: Minerale i umieścić je w sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

WPIS 292

Listy z escherowskiego piekła

Czerwone ikony migają na obrzeżach mojego wizjera. Migające ostrzeżenia, wyjące alarmy... Ten piekielny wymiar znowu mnie dopadł. Aparatura do oddychania już nie działa. Osłony się wyłączyły. Miota mną jak szmacianą lalką.

Ten ogromny wentylator wyciąga jednocześnie atmosferę i energię. Nie oceniam swoich szans zbyt wysoko.

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

- Zyskaj 1 .

Następnie  ALBO  +  +  +  ALBO rzuć .

WPIS 293

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Wypokaliszka były trudniejsze i bardziej niebezpieczne, niż sądziliśmy. Wiatry poza kraterem były zabójcze, promieniowanie wpływało na nasze oprogramowanie. Ostatecznie byliśmy zdruzgotani swoim odkryciem - steli tu nie ma. To, co wzięliśmy za jej sygnaturę, pochodziło ze skutego lodem wraku statku.

Odrzuć kartę WP z tego Sektora. Przejdź do **Wpisu 521**.

WPIS 295

[Kapitan Wayman]: Dobra robota, Grupa Wypadowa. Założenie posterunku w tym obcym wymiarze to wielkie osiągnięcie.

[Grupa Wypadowa]: Dziękujemy, sir. My...

[Kapitan Wayman]: Jednak waszym głównym zadaniem było zdobycie dostępu do badań Gości o stelach. Mam nadzieję, że wasza kolejna ekspedycja będzie bardziej owocna.

Zwróć Unikalne Odkrycia **35** i **38** do sekcji *Unikalne Odkrycia*.

Następnie odrzuć wszystkie karty Misji. Otwórz Księgę Statku na stronie **25 (Opuszczanie Planety)** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 296



Ostatecznie nie mogliśmy poświęcić dr Corey. Wycofaliśmy się w nadziei, że nie była to nasza ostatnia szansa, ścigani przez marines Dahl.

Przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 298

Samouczek

Gratulacje! To koniec twojej pierwszej Misji – teraz wykonaj następujące kroki:

1. Zyskaj 1  (umieść 1  we wskazanym miejscu nad planszą Planety).
2. Umieść kartę Ważnego Punktu **P105 (Korytarze techniczne)** w Sektorze **4**. To zakryje kontur karty, co oznacza, że Członkowie Załogi wchodzący do Sektora **4** nie będą już przekierowywani do **Wpisu 311**.
3. Usuń z gry kartę Misji **M01**.
4. Weź 5 wierzchnich kart z talii Samouczka B (wszystkie karty opisane na rewersie jako Wydarzenie). Przetasuj je i umieść zakryte obok planszy Planety jako talię Wydarzeń. Następnym razem, gdy Członek Załogi ukończy swoją turę, przeczytaj sekcję poświęconą Wydarzeniom w rozdziale II instrukcji.
5. Przejdź do **Wpisu 345**.

WPIS 299

Świat Gości: notatki z badań #100

Tej maszyny używa się najprawdopodobniej do uwalniania nadmiernych ilości energii z tego wymiaru do stale rozszerzającego się wszechświata, pozwalając energii bezpiecznie się rozproszyć. Gdyby się tu nagromadziła, zapewne doprowadziłoby to do katastrofy.

Co ciekawe, za każdym razem, kiedy energia wycieka, ten świat staje się bardziej... realny. Ma to również wpływ na wszystkie elementy organiczne wokół nas - żywa tkanka tężeje i zamyka się, by chronić wszystkie punkty vitalne.




WPIS 300

Dziennik kapitana, wpis 213

Lądowanie w Oku Pustki obnażyło dwa kluczowe fakty. Po pierwsze, nasze lądowniki będą musiały zmierzyć się z nieprzewidywanymi zagrożeniami. Po drugie, nawet krótka misja zwiadowcza może uziemić Grupę Wypadową na kilka tygodni. Podczas naszego długiego przelotu na TOI-2C mieliśmy mnóstwo czasu, by zaprząć do pracy naszych badaczy i inżynierów i znaleźć rozwiązanie tych problemów. Dowódcy Sekcji przygotowują swoje zespoły do kolejnej misji terenowej i mam nadzieję, że tym razem pójdzie gładziej.

Niestety, wstępne skany dalekiego zasięgu planet w tym systemie ujawniły coś niepokojącego...

Jak widzisz na Mapie Systemów, masz dostęp do kilku celów. Jako że to twoja pierwsza podróż międzygwiezdna, zamiast stosować się do zasad Mapy Gwiazdowej w Księdze Statku, po prostu wykonaj następujące czynności:

1. W księdze Mapy Systemów przeczytaj opis i zasady miejsca oznaczonego jako TOI-2 C - Przejrzoczność (numer 3). To twoje kolejne miejsce Lądowania!
2. Weź Skaner Planetarny. Ten komponent ma ułatwić ujawnienie jedynie części informacji zawartych na kartach Lądowania - części, za które zapłacisz Energią.
3. Znajdź kartę Lądowania **L1** w sekcji *Karty Lądowania* (organizator B) - jeszcze jej nie czytałeś! Informacje zawarte na awersie karty Lądowania są tajne i zostały podzielone na 3 segmenty. Zapisane dużymi cyframi koszty Energii na rewersach kart Lądowania pokazują, ile Energii kosztuje odkrycie danego segmentu.
4. Umieść kartę Lądowania w całości w Skanerze Planetarnym tak, by pierwszy koszt Energii był widoczny w wyciętym okienku. Koszt w okienku pokazuje, ile Energii należy zapłacić za wysunięcie 1 segmentu karty ze Skanera.
5. Odkrycie pierwszego segmentu karty **L1** kosztuje 0 . Wsuń kartę tak, by drugi koszt Energii był widoczny w wyciętym okienku.
6. Zapłać 1 , by pokryć drugi koszt, i ponownie przesun kartę w górę, dopóki nie odkryjesz trzeciego kosztu. Zapłać również trzeci koszt (1 ) i wysuń kartę po raz ostatni, aż niemal opuści ona Skaner.
7. Odwróć Skaner i zapoznaj się z wynikami. Jeśli wykonano to poprawnie, tekst wszystkich 3 segmentów na karcie powinien być teraz widoczny. Przeczytaj ten tekst - zawiera on cenne wskazówki, które pomogą ci przygotować się do Lądowania: odnośnie do zagrożeń czyhających na Lądownik, symboli najczęściej używanych podczas Testów na tej Planecie oraz spodziewanych Biomów.
8. Pozostaw na stole zarówno Skaner, jak i kartę Lądowania. Zapewne warto będzie wrócić do tych informacji, przygotowując się do Misji w kolejnych krokach Zarządzania Statkiem!

Na razie to wszystko! Planeta Przewrocze zawsze stanowi drugi krok w kampanii, ale potem możesz lecieć, dokąd tylko chcesz, by samodzielnie znajdować kolejne Planety i ciekawe obiekty.

Zamknij i odłóż na bok księgę Map Systemów. Możesz wkrótce kontynuować Zarządzanie Statkiem, jednak podczas pierwszych rozgrywek miej na uwadze następujące rzeczy:

- Kiedy gra postawi przed tobą wybór, które Pomieszczenia aktywować, warto na początku wykorzystać Koszary i Kompleks Produkcyjny, gdyż zapewnią one dodatkowych Członków Załogi oraz początkowe Wyposażenie.
- Do właściwego Lądowania dojdzie, kiedy przejdziesz kilka kolejnych kroków w Księdze Statku, wliczając w to przygotowanie Lądownika do Misji oraz wybór i wyposażenie Grupy Wypadowej.
- Przydzielając sprzęt Grupie Wypadowej, stworzysz również talie kart Sekcji. Jeśli nie wiesz, których kart użyć, możesz wykorzystać wstępnie złożoną talię podstawową składającą się z 10 kart Rangi 1 swojej Sekcji, które mają biały pasek obok swojej Rangi (znajdziesz przykłady w rozdziale III instrukcji, w dziale poświęconym szybkiemu startowi kampanii).
- Pierwszy wyznaczony Punkt Zapisu kampanii umieszczono PO Lądowaniu na Przewroczu. Jeśli nie masz czasu, by grać tak długo, możesz przerwać grę teraz i rozpocząć ją później od strony 6 Księgi Statku.

Teraz otwórz Księgę Statku na stronie 6 (Pomieszczenia Statku) i kontynuuj Zarządzanie Statkiem.

WPIS 301

[Grupa Wypadowa]: Vanguard? Chyba coś popsuliśmy.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Możecie powtórzyć, Grupo Wypadowa?

[Grupa Wypadowa]: Chyba zepsuliśmy planetę.

Ziemia się zatrzęsła, kiedy pożeracz słońc szerzej otworzył paszczę, pochłaniając całe góry. Potem ryknął, wypluł z siebie huragan, a silne prądy wkrótce dotarły w wyższe partie atmosfery, które połyksują rojami nanobotów. Podczas gdy my skupialiśmy się na walce z wiatrem, niebo nad nami się przesunęło. Z niedowierzaniem patrzyliśmy, jak sztuczna burza równoważyła tę prawdziwą, stopniowo zwalniając, aż niebo się przejaśniło, a z góry spadł deszcz szklanych odłamków. Zaledwie w godzinę świat zmienił się nie do poznania.

Zanim to zrozumieliśmy, ziemia wokół kopców spękała, a na powierzchni wypełzły dziwne stwory przypominające olbrzymie termity, zupełnie jakby niecierpliwie czekały na tę chwilę...

- Odłóż wszystkie figurki z planszy Planety poza planszę Planety.
- Weź wszystkie Stracone Odkrycia z ich pola na planszy Planety i umieść je obok niej.
- Odrzuć z planszy Planety wszystkie karty i znaczniki, wliczając w to bieżącą Misję oraz Warunki Globalne.
- 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 12-13 (Burzogrom, faza 2).
- Zapelnij prawą stronę planszy Burzogromu, faza 2 wymienionymi tam kartami (Unikalne Odkrycie, Misja).
- Przejdź do Wpisu 319.

WPIS 302

[Kapitan Wayman]: Cieszę się, że wciąż żyjecie. Ale to jedyne, co mnie cieszy. Otworzenie portalu do wymiaru Gości kosztowało nas więcej zasobów, niż jesteśmy w stanie pozyskać w ciągu miesiąca.

[Grupa Wypadowa]: ...

[Kapitan Wayman]: Nie potrzebuję żadnych wymówek. Jeśli nie czujecie się na siłach, by sprostać zadaniu, następnym razem się za to nie zabierajcie. Odmaszerować.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.

Zwróć Unikalne Odkrycia 35 i 38 do sekcji Unikalne Odkrycia.

Otwórz Księgę Statku na stronie 25 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 303

Dziennik osobisty 18-1-F

Kiedy weszłam do jaskini, zostawiając za sobą całą roślinność, poczułam się, jakbym wchodziła do starożytnej katedry – stalagmity przypominały kolumny, porosty wyglądały jak wyblakłe freski, a spękana ziemia przywodziła na myśl stare kafelki. Po drugiej stronie stała brama; niesamowity portal pokryty skałami osadowymi, ale z wciąż widocznymi symbolami Budowniczych. To było iście religijne doświadczenie.

Umieść kartę P133 w tym Sektorze. Przejdź do Wpisu 8.

WPIS 304

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji MI/9

Zaczęliśmy wydobywać wodę z ruchomych korzeni – woda została przefiltrowana i oczyszczona przez miękką gąbczasty samych roślin. Z początku szło gładko. Potem, zupełnie nagle, wszystkie korzenie zostały wessane w sklepienie jaskini. Z otworów wypełzły małe, wijące się robale. Wydzielały żrącą substancję, która uszkadzała nasze kombinezony. Musieliśmy stamtąd uciekać.

Zyskaj 1 punkt Zapasów. Zastąp kartą P135.

WPIS 305

Świat Gości: notatki z badań #99

Kiedy dźubaliśmy przy maszynie, pojawiła się grupa uzbrojonych Gości. Wyglądali dokładnie tak jak ci, którzy pomogli nam podczas obrony Vanguarda, jednak tym razem zaatakowali bez ostrzeżenia. Ledwo udało się nam uciec, lecz gdy tylko opuściliśmy ten teren, natychmiast odpuścili pościg, zupełnie jakby o nas zapomnieli. Kiedy znów się pojawiliśmy, nawet nie zareagowali. Ale więcej już nie tkniemy tego urządzenia.

Rzuć ALBO      .

WPIS 306

Eksperyment: MP212 – Syrena

Niezwykle spektrum gwiazdy nazwanej Syreną wymagało dalszych badań.

Światło tej gwiazdy nie tworzyło sprzyjających warunków do powstania złożonego życia. Utrudniało też obserwację innych układów planetarnych i gwiazd. Być może jego jedyną zaletą był fakt, że cieszyło oko wielu członków załogi, którzy spędzali długie godziny na pokładzie obserwacyjnym, zafascynowani migotliwymi barwami MP212, co ostatecznie zaczęło niepokoić dra Bella.

Jeden eksperyment przyniósł zaskakujące rezultaty – niektóre minerały odkryte na pobliskich obiektach w nietypowy sposób reagowały na zmienne długości fal promieniowania Syreny. Przekazaliśmy te minerały do Sekcji Inżynieryjnej, by mogli ich użyć w swoich urządzeniach.








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



Przenieś kartę A19 (Skaner wielowidmowy) z sekcji Modyfikacje Lądownika (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

WPIS 307

Gracze wykonają teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami ,  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz co najmniej 11 punktów, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.

- Usun z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz 10 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 337**.

Jeśli masz 11 lub więcej punktów, przejdź do **Wpisu 346**.

WPIS 308

Choć nie widzieliśmy jego twarzy, to z samej postury tego stworzenia mogliśmy wyczytać rozczarowanie. Przez jakiś czas pozostawało w bezruchu, aż w końcu zaczęło mówić, a nasza SI pomogła w translacji.

Przejdź do **Wpisu 336**.

WPIS 309

Ostatnia transmisja Grupy Wypadowej 341B

Wrak spada coraz szybciej. Wstrząsy spowodowały odcumowanie lądownika, który spadł w ognistą przepaść. Nie mamy jak stąd uciec. Wkrótce do niego dołączymy.

Wykorzystaliśmy te ostatnie chwile, by zeskanować wszystkie artefakty i przygotować transmisję danych oraz tej wiadomości. Powiedzcie naszym rodzinom i znajomym, że nie zginęliśmy na marne. Powiedzcie im...

Cholera! To...

- Wszyscy Członkowie Załogi na Planecie umierają – usuń ich karty z koszu Rang.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronie Lądownik uszkodzony (chyba że to Lądownik Podstawowy).
- Odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 25 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 310

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Jak?

[operator 3]: Nie mam pojęcia. Łap je i uciekaj!

[operator 1]: Och... Coś jest znowu nie tak.

[operator 3]: Cholerna anomalia! Szybko, przywiążcie się do drzewa!

[operator 1]: Aaa...

[operator 3]: Pomoc jest w drodze!

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia, a także Unikalne Odkrycie 34, jeśli je masz. Otwórz Księgę Statku na stronie 25 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 311

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/C

Otula mnie mrok i cisza prastarej budowli. Węglowa siatka tworzy niewielkie tunele, których sieć ciągnie się pod czarną jak noc powierzchnią sfery. Ustawiam sygnał radiowy, by powiadomić pozostałych ocalałych o swojej lokacji, i siadam w półmroku, mając do dyspozycji jedynie słabe światło latarki, starając się nie zastanawiać, z myślą o kim wykonano te tunele...

Aby kontynuować Misję, wszyscy Członkowie Załogi Grupy Wypadowej muszą się spotkać w tym Sektorze. **Czy wszyscy Członkowie Załogi są w Sektorze 4?**

- **Tak** – przejdź do **Wpisu 320**.
- **Nie** – wykonuj kolejne tury, aż wszyscy Członkowie Załogi tu dotrą.

Pamiętaj! Dopóki tekst „**Wpis 311**” jest widoczny w tym Sektorze, musi go przeczytać każdy Członek Załogi, który wchodzi do tej lokacji.

WPIS 312

Przetasuj wszystkie 3 karty **G11** i umieść je awersami do góry na polu Warunków Globalnych planszy Planety w losowej kolejności. Następnie zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 348**.

Przejdź do **Wpisu 334**.

Przejdź do **Wpisu 281**.

WPIS 313

Świat Gości: zapis dźwiękowy ksenologa

Goście (uwaga: sądzę, że nazwa „Goście” nie jest właściwa, gdyż tym razem to my gościmy na ich świecie) unikają kontaktu ze mną i resztą załogi. Ich zachowanie można zrozumieć na dwa sposoby: są ciekawscy i ostrożni albo są przestraszeni. Na razie zakładam, że kieruje nimi ciekawość.

To wygląda na obszar mieszkalny. Kolorowe kapsuły mogą służyć jako domy – każda mieści tylko jednego Gościa, zakładamy więc, że nie jest to rodzinny gatunek.

Nie powinniśmy im dłużej przeszkadzać, więc na razie opuszczamy ten obszar.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P377**. Zyskaj Unikalne Odkrycie **38**.

WPIS 314

Analiza struktury kryształów

Nasza pierwotna teoria okazała się prawdziwa – kryształ z Kuzyna jest taki sam jak ten z Przewrocza. Przewidujemy, że ta planeta „pęknie” za kilka lat, gdyż kryształ jest już widoczny na powierzchni, a to znaczy, że musiał zająć znaczną część jądra planety.

Co ciekawe, po oddzieleniu od głównej konstrukcji próbki przestają rosnąć i się rozprzestrzeniać. Gdybyśmy w jakiś sposób zdołali wydobyć „serce” tego kryształu, być może moglibyśmy powstrzymać jego wzrost? Niestety na razie nie dysponujemy technologią, która umożliwiłaby dostęp do jądra planety w celu sprawdzenia tej teorii. Z tego, czego się do tej pory dowiedzieliśmy, tylko Budowniczy mieli odpowiednią technologię geoinżynierską. Najwyraźniej los Kuzyna – podobnie jak Ziemi – zależy od naszego lepszego zrozumienia Budowniczych.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **17**. Zastąp kartą **P211**.

WPIS 315

[Grupa Wypadowa]: Vanguard? Tu Grupa Wypadowa! Jesteśmy w drodze do wyznaczonej strefy lądowania. Wszystkie systemy w normie. Połączenie stabilne. Powinniśmy mieć zewnętrzną warstwę szczątków już za... O rany.

[Kapitan Wayman]: Mój boże...

[Grupa Wypadowa]: Widzicie to, Vanguard?

[CAPCOM, kapral Coetz]: Perfekcyjnie, Grupo Wypadowa. Najwyraźniej nasze skanery dalekiego zasięgu się nie myliły. Tej planety już nie ma. Jeśli nie widzicie bezpiecznego wektora podejścia, macie zgodę na anulowanie misji.

[Grupa Wypadowa]: Nie, niektóre fragmenty wyglądają na odpowiednio duże, by można było na nich wylądować. Wśród odłamków wykrywamy również jakieś anomalne konstrukcje. Powinniśmy się temu przyjrzeć.

[Kapitan Wayman]: Wszystko, co zdobędziecie, może się okazać bezcenne, Grupo Wypadowa. Tylko nie porywajcie się z motyką na słońce. Na naszej liście jest jeszcze wiele innych światów.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano, Vanguard. Obliczamy wektor lądowania.




Uwaga! Ta Planeta wprowadza do kampanii mechanikę Lądownika, Lądowań oraz ograniczonych Zapasów.

Wykonaj poniższe kroki, by rozpatrzyć procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika. Tor Lądowania przedstawia twoje postępy w podejściu do Lądowania na powierzchni.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuconemu wynikowi w tabeli. Jeśli twojego wyniku tam nie ma, rzut nie wywołuje żadnego efektu. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni – np. nie możesz wybrać opcji utraty Zapasów, kiedy nie masz już żadnych Zapasów). 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 miejsce do przodu).
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane” na torze Lądowania, przejdź do **Wpisu 317**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

LĄDOWANIE NA PRZEZROCZU – KOSMICZNE ODŁAMKI

	Odłamki!	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Uszkodzenie ładowni Strać 4 punkty Zapasów pomniejszone o wartość . » Przygotować się na zderzenie Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Czyste podejście do lądowania	Lądowanie udane! Przejdź do Wpisu 317 .

WPIS 316

Dziennik osobisty

Wilgotne powietrze wydostało się z odwiertu i resublimowało, zatykając otwór niczym strup. Musieliśmy wiercić ponownie, ale tym razem przygotowaliśmy odizolowane pomieszczenie z odpowiednim ciśnieniem i temperaturą, by zapobiec ponownemu zatknięciu otworu.

Jestem podekscytowana. Wkrótce dowiemy się, co znajduje się pod lodem! Mam nadzieję, że jest tam zupełnie nowy świat, zupełnie jak w powieściach Verne'a...

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P196**.

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

- Umieść Cel Poboczny **O17** (W głębinie) w kopercie „Oczekujących...” i przejdź do **Wpisu 359**.

WPIS 317

Bezpiecznie docierasz do celu.

Uwaga! Ta Planeta wprowadza do kampanii mechaniki Wskazówek i Odkryć. Jeśli aktywujesz efekt nakazujący dobrać Wskazówkę jeszcze przed wprowadzeniem mechaniki Wskazówek, przeczytaj zasady dotyczące Wskazówek i Odkryć w rozdziale III instrukcji.

Uwaga! Ta Planeta wprowadza Urazy zagrażające życiu. Pamiętaj, że otrzymanie czwartego Urazu spowoduje przymusową Ewakuację. Zawsze, gdy masz wątpliwości odnośnie do Urazów, przeczytaj zasady dotyczące Urazów oraz kończenia Eksploracji Planetarnej w rozdziale III instrukcji.

Teraz otwórz Planetopedię na stronach **4-5** (Przezrocze).

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


WPIS 318

Zapis dźwiękowy z mostka ISS Vanguarda 12280/C

- Ledwo się porusza! No dalej, mój kochany robociku!
- Widzisz to? Te dziwne wzory pod lodem?
- Wszystko jest mętne. Gdzie?
- Ciemne, proste linie po lewej. Są zbyt regularne. Przypominają symbole ze sfery Dysona.
- Może...
- Nie! Jeszcze się nie poddawajcie! Cholera, osłony szwankują.
- Ponad osiemset kelwinów, nadzwyczaj silna grawitacja. Czego się spodziewałeś? Tak czy inaczej zebraliśmy mnóstwo danych dla jajogłowych do przetrwania.
- Spójrz, topią mu się soczewki. Jakie to smutne.

Sekcja Naukowa przeanalizowała dane i odkryła, że symbole rzeczywiście mają związek z Budowniczymi. Przy okazji wymyślono, jak ulepszyć osłony, by działały w warunkach ekstremalnych.

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

- Przenieś kartę **E37** (Osłona energetyczna) z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni. Zyskaj 1 .

WPIS 319

[CAPCOM, kapral Coetz]: Grupa Wypadowa? Sprawdźcie swój ładownik. Wykryliśmy wokół niego nietypową aktywność.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano. Uruchamiam kontrolę zdalną. Wygląda na to...

[SI ładownika]: WYKRYTO USZKODZENIA STRUKTURALNE. SILNIKI NIESPRAWNE.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Mam obraz z kamery! Te stworzenia, te roztocze kopcowe, zalały cały teren lądowania. Rozmontowują nasz ładownik!

[CAPCOM, kapral Coetz]: Zejdźcie tam jak najszybciej, Grupa Wypadowa! To wasz jedyny bilet do domu.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Odmawiam. Jesteśmy zbyt daleko, by dotrzeć tam na czas, i nie mamy sprzętu potrzebnego w otwartym konflikcie. Prosimy o radę.

Jeśli plansza Ładownika jest na stole, przejdź do **Wpisu 360**.

Jeśli planszy Ładownika nie ma na stole (Ładownik został już wcześniej zniszczony), przejdź do **Wpisu 487**.

WPIS 320


Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/D

Kiedy ostatni członek Grupy Wypadowej pojawił się w oddali, natychmiast poczuliśmy ulgę. Misja okazała się katastrofą, ale wciąż żyliśmy, przegrupowaliśmy się i mieliśmy trochę zapasów. Na dodatek nie byliśmy daleko od wyznaczonej strefy lądowania.

Przyszedł czas, żeby zabrać się do pracy. Najpierw musieliśmy dopilnować, żeby zespołu ratunkowego nie spotkał ten sam los, co nas.

Jeśli rozgrywasz Samouczek, przejdź do **Wpisu 298**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

- Zastęp WP w Sektorze **4** kartą **P105** (Korytarze techniczne).
- Usuń z gry kartę Misji **M01**.
- Zyskaj 1 .
- Przejdź do **Wpisu 345**.

WPIS 321

Dziennik eksploracji

Po kilku godzinach przygotowań i sprawdzania lodu pod kątem stabilności oraz możliwych wstrząsów postanowiliśmy zejść w głąb szczeliny. Z początku nie było tam nic poza ciemnością i brudnym lodem, ale w końcu natrafiliśmy na półkę skalną na tyle szeroką, by założyć tam niewielki posterunek, dzięki któremu dalsza eksploracja była łatwiejsza i bezpieczniejsza.

Niedługo później odkryliśmy skute lodem miejsce pełne artefaktów z przeszłości tej planety. To niesamowite odkrycie, choć pozyskanie artefaktów będzie trudne.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P194**.

WPIS 322

Opowieści z topieli - dziennik iście przerażającej eksploracji

Niegdyś tętniące życiem przejście było puste, jeśli nie liczyć Kurmy - niekwestionowanego władcy tych wód. Było osobliwe, cicho i spokojnie. I strasznie. Szczególnie kiedy stworzenie wielkości samochodu zostało rozsmarowane na ścianie niczym rozgrzana kredka.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Żywy Okaz.

WPIS 323

Zapis dźwiękowy z mostka ISS Vanguarda 12276/C

- Ten świat przypomina piekło! Jak to możliwe, że jest tam lód?
- Nauka mówi coś o kompresji wody wynikającej z grawitacji - to jak węgiel i diamenty albo coś w tym stylu.
- Ale tam był otwarty ogień...
- Czekaj! Pojazd badawczy wchodzi w atmosferę! Do roboty, ciekawska maszyna!
- Tyle zakłóceń. Cholerny wiatr słoneczny!

Jeśli masz Ulepszenie Mostka **B01** (Wzmocniony kadłub), przejdź do **Wpisu 318**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 340**.

WPIS 324

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Nie możemy po prostu użyć ciężkiego sprzętu?

[operator 2]: I zniszczyć te interesujące okazy? Spójrz tylko na to! Przypomina twój nos!

[operator 1]: ...

[operator 2]: Nie możemy. To miejsce zawiera zbyt wiele cennych znalezisk i musimy je zachować w jak najlepszej kondycji. Może dowiem się, jak uratować zimnowodne koralowce na Ziemi.

[operator 1]: Świetnie... Pospieszmy się. Nie podoba mi się tutaj.

Przejdź do **Wpisu 394**.

WPIS 325

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Znalazłam pęknięcie w konstrukcji. Wchodzę do środka.

[operator 2]: Tylko ostrożnie. Nie mamy pewności, co...

[operator 1]: Co...

[operator 3]: Zniknęła!

[operator 2]: Ruchy, ruchy! Pomóżmy jej!

[operator 3]: Chwila! Ona jest tutaj. Nic ci nie jest?

[operator 1]: Byłam... gdzieś.

[operator 3]: Krew cieknie ci z nosa!

[operator 1]: Czy to miejsce jest prawdziwe?



Rzuc .

WPIS 327

Historia wyprawy ISS Vanguarda skończyła się tam, gdzie się zaczęła: na pokrytych gruzami bezkresach sfery Dysona Budowniczych. Statek przepadł razem z niemal całą załogą oraz bezcennym ładunkiem technologii Budowniczych. Ludzkość poniosła sromotną porażkę, ale plan Budowniczych zawiódł jeszcze bardziej.

Garstkę ocalałych zabrały na pokład przyjaźni Idemianie. Dzięki nim ludzka rasa przetrwała upadek Ziemi. Jako że ich macierzysty świat został zniszczony przez planetarny kryształ, byli członkowie załogi Vanguarda osiedli na odległej, nieprzyjaznej planecie. Tam zaczęli powoli odbudowywać ludzką cywilizację, choć stali się jedną z najbardziej prymitywnych ras w tym ramieniu galaktyki, kurczowo trzymając się niesamowitych opowieści z przeszłości. Najważniejszą z nich była tragiczna historia wyprawy statku ISS Vanguard.

Rzuc 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu.

Jeśli wyrzucisz 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi.

Następnie przejdź do **Wpisu 880**.

WPIS 328

Świat Gości: notatki z badań #105

Goście nie powstrzymali nas przed wejściem w ich portal (to może zbyt śmiało stwierdzenie, ale mam wrażenie, że nawet delikatnie nam pomogli, stabilizując go z drugiej strony). Pojawiliśmy się w znajomym świecie – wprawdzie nigdy tu nie byliśmy, ale miał jedynie trzy wymiary.

Posterunek Gości znajdował się głęboko pod wodą – chroniła go seria grodzi, które teraz powoli zaczęły się otwierać.

Wybierz jedno:

- » **Zbadaj głębiny na zewnątrz** –  i przejdź do **Wpisu 352**.
- » **Pobierz próbki otoczenia** –  i przejdź do **Wpisu 365**.
- » **Wróć** – ten Wpis się kończy.

WPIS 329

Opowieści z topieli - dziennik iście przerażającej eksploracji

Kurczę przeszył dreszcz, po którym wydał z siebie ogłuszający wrzask, aż spieniły się wody. Coś sterczało z jego podbrzusza, zostawiając za sobą strumień ciemnego płynu ponad koralowcami. Chwilę później stworzenie oddaliło się dostojnie.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 330

Gratulacje! Jeśli udało ci się zebrać wszystkie Unikalne Odkrycia, rozegraj teraz resztę kampanii, by poznać wpływ swoich działań na dalszy rozwój wydarzeń.

Przejdź do **Wpisu 455**.

WPIS 331

[Grupa Wypadowa, operator 1]: To miejsce jest tak bezpieczne, jak to tylko możliwe. Proszę, pospieszcie się.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Ładownik jest już w drodze. Jeśli wszystkim pójdzie dobrze, będzie tam za niecałe pięć minut.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Do tego czasu powinniśmy przetrwać. Do zobaczenia wkrótce.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Do zobaczenia, Grupo Wypadowa.

Odrzuć kartę Misji **M182**. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 332

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Przeklęte miejsce! Mieszka mi w głowie. Vanguard? Możecie nam pomóc? Możecie – no, nie wiem – odfiltrować ten szum obrazu?

[CAPCOM, major Dahl]: Nic nie możemy zrobić, Grupo Wypadowa. Próbujemy, ale te wzory ogłupiają naszą SI tak samo jak was na powierzchni.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Spójrzcie, to ślepy zaułek. Musimy zawrócić.


[Grupa Wypadowa, operator 1]: Czekać. Coś się porusza pod ścianą. Widzicie?

[CAPCOM, major Dahl]: Widzimy to na naszych monitorach, Grupo Wypadowa. To zapewne jeden z drapieźników z tej planety. Wygląda na wściekłego i zagubionego. Nie zbliżajcie się. Wycofajcie się powoli.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Myślicie, że te wzory powstały po to, żeby trzymać te drapieźniki z daleka?

[CAPCOM, major Dahl]: Może. Ale ksenolodzy upierają się, że to jakiegoś rodzaju test, najpewniej dla pielgrzymów. Żeby sprawdzić, czy są godni wejść do miasta. Czekać... Operatorze Dwa, co ty wyprawiasz?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Kici, kici, kotku...

Zmniejsz Zapasy o 2 punkty ALBO każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

WPIS 333

Recenzja badania „rozkołysanych drzew”

To, co z początku można było uznać za jakiegoś rodzaju symbiozę lub interakcję pasożytniczą między „drzewem” a dużymi, ruchomymi „korzeniami-robalami”, okazało się jednym organizmem. Tak zwane „rozkołysane drzewa” nie należały ani do królestwa roślin, ani do królestwa zwierząt, lecz stanowiły odrębne organizmy zbudowane z tkanek przynależnych do obu tych królestw.

Mamy nadzieję, że analiza skamielin, które odkryliśmy, badając te „drzewa”, okaże się bardziej rozstrzygająca.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P134**.

WPIS 334

[Dowódca Sekcji]: Jak postępy, Grupo Szturmowa Alfa?

[Grupa Szturmowa Alfa]: Wciąż żyjemy. Czemu pytacie?

[Dowódca Sekcji]: Kolejny szturm idzie w stronę mostka.

*** Głośne wybuchy ***

[Grupa Szturmowa Alfa]: ...to. Czy to się nigdy nie skończy?

[Dowódca Sekcji]: Nie wykryliśmy żadnych dodatkowych desantowców. To może być ich ostatnia próba.

[Grupa Szturmowa Alfa]: Tyle że my też gonimy już resztkami sił...

- Umieść kartę **P233** na wierzchu innych kart w Sektorze 1, chyba że na planszy Planety znajdują się już wszystkie 4 karty **P233**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Behemot Arrogatorów* we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę *Behemota Arrogatorów* w Sektorze 5.

WPIS 335

Anonimowa notatka z archiwum

Kurma to niesamowity okaz. Jest większy niż pługiel błękitny i bardziej troskliwy - jeśli idzie o jego pęcherzykowaty biom - niż matka opiekująca się dzieckiem. Przy okazji jest bardziej niebezpieczny niż jakakolwiek znana nam istota, a jednocześnie potulny jak baranek.

Jeśli jesteś w:

- Sektorze 1 - przejdź do **Wpisu 338**.
- Sektorze 2 - przejdź do **Wpisu 329**.
- Sektorze 3 - przejdź do **Wpisu 350**.
- Sektorze 4 - przejdź do **Wpisu 353**.
- Sektorze 5 - przejdź do **Wpisu 322**.

WPIS 336

Idemianin powiedział, że jest strażnikiem czasu i obrońcą pielgrzymów i że zostanie tutaj, by dopilnować, byśmy odeszli stąd, gdy nasz czas upłynie. Próbowaliśmy pytać go o jego przywódców albo o kogoś, z kim możemy porozmawiać. Na wszystkie te pytania miał jedną odpowiedź:

„Ty i ja mówimy innym językiem, choć wasza maszyna sprawia, że brzmiemy tak samo. Porozmawiajcie ze mną, gdy lepiej zrozumiecie swoją prawdę - wtedy zrozumiecie naszą prawdę”.

Jako że odmówił dalszej rozmowy, musieliśmy się skupić na naszym głównym zadaniu.

Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M123** (*Zrozumienie*) w pustym polu Misji Opcjonalnej po prawej stronie planszy Planety. Następnie otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 337

Zrobiliśmy, co mogliśmy, ale to nie wystarczyło. Wciąż pamiętam dłoń dr Corey, która wysliznęła mi się z uchwytu, kiedy próbowałam odciągnąć ją od anomalii. Niedługo później prąd podprzestrzenny zniknął na zawsze, porywając ją ze sobą.

Sługa posłał nam szeroki uśmiech, gdy zostaliśmy w laboratorium sami.

- Ludzie! Teraz, gdy wiecie już o moich mocach, muszę was zabić.

Na te słowa od razu poderwaliśmy broń.

- Spokojnie! - Sługa wybuchł śmiechem. - To był żart. Widzicie? Wciąż potrafię żartować jak człowiek. Wciąż jestem jednym z was!


Zaznacz pole **E** we **Wpisie 930**. Następnie przejdź do **Wpisu 346**.

WPIS 338

Opowieści z topieli - dziennik iście przerażającej eksploracji

Kurma unosił się nad kominem, pozwalając, by ciemne smugi dymu przepływały nad symbiotycznym pęcherzem na jego plecach. Nagle w bańce otworzyło się kilka szczelin przypominających olbrzymie aparaty szparkowe i zmieniła ona kolor na czarny. Po jakimś czasie Kurma odpłynął, a na jego skorupie zastygła warstwa minerałów. Ludzcy odkrywcy szybko zbliżyli się do potwornej kreatury,

by zebrać minerały - było to znacznie bezpieczniejsze od pracy w pobliżu palących kominów termicznych.

Możesz , by zyskać 1 Wskazówkę: Minerały.

Możesz powtórzyć to dowolną liczbę razy.

WPIS 339

[Grupa Wypadowa]: Jesteśmy na miejscu. Wysyłamy wam skany otoczenia.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Zrozumiano. Doskonała robota, Grupa Wypadowa. Możecie wracać do lądownika.

[Grupa Wypadowa]: Nie powinniśmy dalej eksplorować?

[CAPCOM, sierżant Nahy]: To zależy od was. Jeśli wciąż macie siłę i zapasy...

[Grupa Wypadowa]: Dajcie nam chwilę na dyskusję.

Odrzuć kartę Misji. Misja wykonana; możesz wrócić do Lądownika w dowolnej chwili, by zakończyć fazę Eksploracji Planetarnej.

WPIS 340

Zapis dźwiękowy z mostka ISS Vanguarda 12278/F

- Szlag by to! Straciliśmy sygnał!

- Widzieliście? Wychwyciło jakieś wzory pod lodem...

- Nie! Tam nic nie było. Pewnie tylko zabrudzona soczewka.

- Tam coś było...

- Zamknijcie się wszyscy! Sonda przepadła. Dzięki kolejnemu błyskotliwemu pomysłowi Sekcji Naukowej mamy teraz pełne ręce roboty przy budowie kolejnej! Do pracy.

Trudne warunki doprowadziły do zniszczenia pojazdu eksploracyjnego. Nie możesz zbadać powierzchni bez odpowiedniej technologii osłon.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 342

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Kora tej rośliny jest podobna do pni ziemskich palm. Jej owoce z kolei wyglądają na zgniłe i są pełne bakterii (co akurat jest dobre; zbadanie ich pozwoli nam dowiedzieć się wiele o mikrobach z tej planety). Hej! Nie czas na żarty, kiedy nagrywam... Kurde! Witam pana spolegacza. Lubisz te owoce, tak? Chciałbyś jednego, tak?

Zyskaj Unikalne Odkrycie **34**, jeśli jeszcze go nie masz.

WPIS 343

[CAPCOM]: Dlaczego rozstawiliście tutaj wyposażenie?

[Grupa Wypadowa]: Lód głośno śpiewa. Musi być tutaj bardzo cienki.

[CAPCOM]: Śpiewa? Słucham?

[Grupa Wypadowa]: Nie słyszeliście wcześniej śpiewającego lodu?

[CAPCOM]: A powinniśmy byli?

[Grupa Wypadowa]: Nieważne.

...

[Grupa Wypadowa]: Tak! Pod lodem jest kieszeń powietrza. Pod spodem musi być woda!

[CAPCOM]: Doskonale. Zanotuję sobie, żeby następnym razem szukać „śpiewającego lodu”. Mamy może jakieś nagrania w naszym archiwum?

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P195**.

WPIS 344

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard? Minęliśmy mozaiki przy wejściu. Oznaczyliśmy drogę, żeby następnym razem wejście było łatwiejsze. Na pewno to miało być miasto? Znaleźliśmy jakieś budynki, ale wszystkie są puste.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Czekajcie, tam! Jakiegoś rodzaju warsztat. Widzę, że ktoś pracuje w środku. Może powinniśmy z nim porozmawiać?

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P271**.

WPIS 345

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/E

Ładunki wybuchowe, które pozyskaliśmy z ładownika, mogą się teraz przydać. Dzięki sieci tuneli pod powierzchnią sfery mogliśmy dotrzeć w miejsce dokładnie pod działem i wysadzić tę część sfery, na której spoczywało.

Wiemy, że to bezpieczniejsze (i szybsze) rozwiązanie, chociaż zostawi ziejącą dziurę w konstrukcji, niszcząc część powierzchni maskującej. Olbrzymia sfera Dysona przestałaby być niewidoczna...

Część zaproponowała bardziej ryzykowny sposób: mogliśmy dotrzeć do działła po powierzchni, dobiec do podstawy i znaleźć sposób na jego unieszkodliwienie bądź zniszczenie przy użyciu znacznie mniejszego ładunku.

Poddaliśmy to pod głosowanie...

Jeśli rozgrywasz Samouczek, przejdź do **Wpisu 554**. W innym wypadku wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji.

Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa:

- » **Wysadźcie część sfery z działem** (spowoduje to trwałe uszkodzenie jej samej oraz jej systemu kamuflującego) – przejdź do **Wpisu 390**.
- » **Zbliżcie się do działła i unieszkodliwcie je** (to bardziej ryzykowny i wolniejszy sposób) – przejdź do **Wpisu 265**.

WPIS 346

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 930**. Następnie czytaj dalej:

Zamieszanie, które wybuchło na wieść o śmierci Dahl, rozlało się po wszystkich pokładach i przerosło nasze najśmielsze oczekiwania. Troje różnych oficerów mianowało się jej następcami, wywołując chaos pozwalający nam przejąć kontrolę nad mostkiem bez oddania żadnego strzału. Będąc już w środku, zabarykadowaliśmy się i wysłaliśmy wiadomość do całej załogi Vanguarda. Poprosiliśmy wszystkich, by przestali walczyć i zbrali się pod naszą flagą.

Przejdź do **Wpisu 403**.

WPIS 348

[**Dowódca Sekcji**]: Grupa Szturmowa Alfa...

*** **Głośne wybuchy** ***

[**Dowódca Sekcji**]: Czy nas słyszycie? Tu mostek.

[**Grupa Szturmowa Alfa**]: Jesteśmy trochę zajęci.

[**Dowódca Sekcji**]: Desantowiec Arrogatorów przebił się przez kadłub w pobliżu głównej hali. Mają ciężką piechotę i jakiegoś rodzaju maszynę wojenną.

*** **Głośne wybuchy** ***

[**Dowódca Sekcji**]: Próbuja przebić się do mostka! Grupa Szturmowa Alfa, przechwycie ich!

- Umieść kartę **P233** na wierzchu innych kart w Sektorze **1**, chyba że na planszy Planety znajdują się już wszystkie 4 karty **P233**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa **Rój Bojowy Arrogatorów** we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurki Roju Bojowego Arrogatorów oraz 3 Dronów w Sektorze **2**.
- Jeśli w Sektorze **2** znajduje się karta **P231** (*Spanikowany tłum*), umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu Roju Bojowego Arrogatorów i rozpatrz efekt Roju.

WPIS 349

Nie widzieliśmy jego twarzy, ale stworzenie przez chwilę trzęsło się, jakby próbowało opanować jakiś pierwotny gniew. Czuliśmy, że zrobiliśmy coś, co zagrało mu na nerwach. Jednak po jakimś czasie w końcu zaczęło mówić, a nasza SI pomogła w translacji.

Przejdź do **Wpisu 259**.

WPIS 350

Opowieści z topieli - dziennik iście przerażającej eksploracji

Gigantyczny żółw zaległ wśród polipów i alg, ignorując ich wypełnione kwasem macki. Najwyraźniej często pojawiał się w tym miejscu, uznając to za swoje żerowisko.

Ludscy eksploratorzy doszli do wniosku, że to najlepszy moment na zbliżenie się do tego stworzenia i zbadanie go.

Ku swojemu zaskoczeniu odkryli, że istota nie była olbrzymim żółwem z pasożytem na skorupie, ale raczej portugalskim okrętem wojennym - zbitką różnych organizmów, które współpracowały ze sobą. Żółw istotnie odgrywał kluczową rolę, jednak nie przetrwałby nawet chwili bez swojego „pęcherza powietrza”, który służył mu jako zewnętrzne płuca oraz źródło minerałów, choć miał zapewne również inne, bardziej tajemnicze funkcje.

Jeden z wyjątkowo dzielnych ludzi postanowił wypłynąć do pęcherza, ignorując rozkazy przełożonych. Po przerażającej minucie udało mu się wypłynąć z ciekawym znaleziskiem w drżących dłoniach.

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 1 i Unikalne Odkrycie 9.

Następnie zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

WPIS 351

[**Grupa Wypadowa**]: Mamy wszystko, co chcieliście. Ładownik jest wyładowany po brzegi i gotowy do odlotu.

[**CAPCOM**]: Świetna robota, Grupa Wypadowa. Macie pozwolenie na powrót.

[**Grupa Wypadowa**]: Ruszamy. Ale...

[**CAPCOM**]: Tak?

[**Grupa Wypadowa**]: Nie jesteśmy pewni, czy nasze znaleziska mają cokolwiek wspólnego z Budowniczymi. Nie powinniśmy zbadać głębszych warstw planety?

[**CAPCOM**]: Wasz wybór. My jesteśmy zadowoleni, ale... Kapitan zawsze oczekuje czegoś ekstra.

Zyskaj 1 . Odrzuć kartę Misji.

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

Znajdź kartę Misji **M41** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.

WPIS 352

Świat Gości: notatki z badań #108

Odpłynęliśmy daleko od posterunku Gości na tym wodnym świecie, ale znaleźliśmy tylko jedno złoże rzadkich minerałów. Nie było tu żadnej fauny ani flory, ani żadnych sygnałów poza tym emitowanym z posterunku.

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

Zyskaj 4 Wskazówki: Minerale.

WPIS 353

Opowieści z topieli - dziennik iście przerażającej eksploracji

Kurma swawolił, ciesząc się ogromną, pustą przestrzenią. Był to przerażający widok - poruszające się niekontrolowanie olbrzymie cielsko grożące zmiążdżeniem wszystkiemu wokół.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Żywy Okaz.

Możesz by poruszyć Kurmę do wybranego połączanego Sektora.

WPIS 354















[**CAPCOM**]: Przewidujemy, że anomalia uderzy za dziewięćdziesiąt sekund.

[**Grupa Wypadowa**]: Więc co mamy robić?!

[**CAPCOM**]: Być dobrej myśli? A poważnie - powinniście wyłączyć asystę pilotażu i przygotować się na wszystko.

Jeśli twój Ładownik ma przynajmniej 5 i 5 , przejdź do **Wpisu 368**. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Ładowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Ładowania (oznaczonym „S”) na planszy Ładownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuconemu wynikowi w tabeli. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzeć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Ładowania (przesuń znacznik o 1 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik znalazł się na polu „Ładowanie udane”, przejdź do **Wpisu 368**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

	Ulewny deszcz	Wytrzymaj Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość  .
	Nagłe wahania grawitacyjne	Wybierz jedno: » Manewr Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi 2  W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 6  » Trzymaj się kursu Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi  W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 2 
	Anomalia	Wybierz jedno: » Pozwól jej na działanie Jeśli  to 5 lub więcej, każdy Członek Załogi 3  W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana. » Chroń siebie Zwróć wszystkie karty Wyposażenia Osobistego do Zbrojowni. Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronę <i>Lądownik uszkodzony</i> (chyba że to Lądownik Podstawowy).
	Czyste niebo	Leć dalej Nic się nie dzieje.

WPIS 355

Zastrzeliliśmy Dahl, ale dr Corey również oberwała. Umarła nam na rękach, przepraszając za wszystko, co zrobiła z rozkazu Dahl. Nie mieliśmy zbyt wiele czasu na pożegnania – żołnierze Dahl wkrótce wysadzili drzwi i zaczęli wlewać się do laboratorium. Musieliśmy stamtąd uciekać.

Zaznacz pole E we **Wpisie 930**. Następnie przejdź do **Wpisu 346**.

WPIS 357

Dr Corey zginęła; stała się przypadkową ofiarą bezsensownej strzelaniny. Dahl umiejętnie wykorzystwała ją jako żywą tarczę, kupując sobie kilka cennych sekund – nasze niskokalibrowe pociski, na tyle słabe, by nie uszkodzić poszycia statku, nie były w stanie wyrządzić jej krzywdy. Wkrótce do laboratorium wpadli jej marines. Musieliśmy stamtąd uciekać, pokonani i zdemoralizowani.

Zaznacz pole E we **Wpisie 930**. Następnie przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 358

Jeśli znacznik na karcie Niebezpieczeństwa *Promień Zerujący* znajduje się na polu Podróż (szybka), przenieś go na pole Podróż (wolna).
W przeciwnym wypadku przenieś go na pole Podróż (szybka).

WPIS 359



Dziennik osobisty

Kiedy rozważaliśmy kolejny ruch, słyszałam wyczerpanie w głosie swoich przyjaciół. Podejrzewam, że brzmiała tak samo jak oni. Na szczęście wiadomość z Vanguarda okazała się zbawienna:


„Wasze wyposażenie nie nadaje się do podwodnej eksploracji. Zalecamy natychmiastowe wycofanie personelu. Kapitan uważa jednak, że to zależy od was; możecie też poczekać do czasu, aż zrzucimy wam kapsułę z narzędziami do eksploracji podwodnej. Decyzja należy do was. Co sądzicie?”.

Cóż, moją pierwszą myślą było, że kapitan może się [PLIK USZKODZONY].

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Natychmiast opuśćcie planetę** – porusz wszystkich Członków Załogi do Sektora Lądownika, odrzuć kartę Misji (jeśli wciąż jest na planszy Planety) i przejdź do **Wpisu 223**.
- » **Czekajcie na zrzut kapsuły i kontynuujcie eksplorację** – każdy Członek Załogi  i rzuca . Kontynuuj Eksplorację Planetarną.

WPIS 360










- Umieść wszystkie Modyfikacje z planszy Lądownika w kopercie „Oczekujących...”.
- Przenieś wszystkie Odkrycia z planszy Lądownika na pole planszy Planety oznaczone jako „Stracone Odkrycia”.
- Odrzuć znacznik z toru Zapasów.
- Przenieś kartę Awansu oraz wszystkie  z Lądownika na oznaczone miejsca na planszy Planety.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Lądownik Podstawowy).
- Lądownik powinien być teraz pusty – zwróć go do pudełka i odrzuć figurkę Lądownika z planszy Planety. Lądownik uległ zniszczeniu i Odłot jest teraz niemożliwy!
- Przywróć woreczek Wskazówek do pierwotnego stanu, zwracając do niego wszystkie żetony Wskazówek.
- Wszelkie nowe Odkrycia, które od tej pory będziesz zyskiwać w Eksploracji Planetarnej, należy umieszczać bezpośrednio na planszach Załogi – Członkowie Załogi mogą używać Odkryć umieszczonych na ich planszach Załogi, jakby znajdowały się na Lądowniku.
- Przejdź do **Wpisu 487**.

WPIS 361

Próbowaliśmy trafić wyłącznie major Dahl, ale nie było to łatwe. Ona odgryzała się nam bez żadnych skrępułów i z zabójczą precyzją.

Gracze wykonają teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym teście będą niedostępne w dalszych Testach. W zależności od podjętych wyborów w tej części gry konieczne będzie wykonanie kilku kolejnych Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Następnie wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 8 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1  usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze odkładają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi.
- Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**.
W przeciwnym wypadku:

Jeśli masz 7 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 357**.

Jeśli masz 8 lub więcej punktów, dodaj 1 znacznik do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 355**.

WPIS 362

Przypomnienie: Jeśli w tym Sektorze nie ma Lądownika, nie możecie opuścić Planety!

Dziennik kapitana, wpis E-0808

Przyznaję, że Edan miał swój urok. Potrafię sobie wyobrazić tę planetę w czasach świetności, pokrytą błękitnymi oceanami, w których tętniło życie. Świadectwem pychy i głupoty ludu Edana było sprowadzenie na swój świat zniszczenia, które nam pozostało teraz odkryć. Jednak na Edanie wciąż istnieje życie. Najpierw odkryliśmy jego ślady w starożytnych skamielinach, by później znaleźć również żywe organizmy. Pod powierzchnią Edana jest woda, w której głębinach żyją stworzenia. Mimo błędów jej mieszkańców planeta żyje dalej, choć w nieco inny sposób.

Cieszę się, że nasza drużyna opuściła już Edan, którego powierzchnię bezlitośnie sieką niezliczone burze meteorytów. Przyznaję jednak – długo nie zapomnę tego, co tam odkryliśmy. Tak samo jak nie przestanę się zastanawiać: czy nie pokładamy zbyt wielkiej wiary w Budowniczych? Wiemy już, że nie byli nieomylni. To ich technologia przyniosła zgubę temu, co próbowali ocalić na tej planecie. W miarę jak coraz lepiej rozumiemy ich naukę, nie mogę przestać zachodzić w głowę, czy podobny los pewnego dnia nie spotka Ziemi.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst:

Jeśli Projekt Badawczy **R20** (*Fizyka podprzestrzena*) znajduje się w sekcji *Projekty Badawcze*, przenieś go do koperty „Oczekujących...”. W przeciwnym wypadku zaznacz i rozpatrz poniższe pole.

Zyskaj 1  oraz 1 Odkrycie: *Technologia Obcych*.

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 363

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Znalazłam pęknięcie w konstrukcji. Chyba coś tu jest!

[operator 2]: Tylko ostrożnie. Nie mamy pewności, co...

[operator 1]: Kurde! To... [szum]

[operator 3]: Zniknęła!

[operator 1]: [Szum] ...wewnątrz. Drogi wiją się jak w najgorszym koszmarze Eschera.

[operator 2]: Wszystko gra?

[operator 1]: Tak. To miejsce jest pełne... [szum]. Są spokojni, ignorują mnie. Tu jest mnóstwo maleńkich portali!

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P378**.

WPIS 364

Weź 1 Członka Załogi z Ambulatorium w Księżde Statku (strony **33-34**) z Obrażeniami Lekkimi lub Obrażeniami Średnimi. Umieść jego kartę w odpowiednim miejscu Dostępnej Załogi.

WPIS 365

Świat Gości: notatki z badań #106

Wokół bazy nie było nic poza martwym planktonem. Założyliśmy, że umarł on w wyniku wycieku energii z posterunku Gości.

Zyskaj 1 Wskazówkę: *Mikroorganizm*.

WPIS 366

Dziennik naczelnego ksenologa

Na szczęście Grupa Wypadowa zdołała ocalić planetę. Wiele osób uważa, że to była zwykła infekcja, która wpłynęłaby jedynie na niewielką część biomu. Nic bardziej mylnego! To pierwszy raz, kiedy zobaczyliśmy na własne oczy antagonistyczną reakcję między dwoma rodzajami DNA (a dokładniej rzecz ujmując, między DNA a strukturą do niego podobną). Dotychczas napotykaliliśmy jedynie życie stworzone przez Budowniczych - według tych samych reguł. Tymczasem tutejsza flora i fauna to coś, co wyewoluowało samoistnie! Można powiedzieć, że to rdzenni mieszkańcy tej części galaktyki. Nie mogliśmy po prostu ich zniszczyć.

Zastąp kartą **P141**.

WPIS 367

Wstępny raport Zwiadu

To była absurdalna misja! Atmosfera tego kawałka paskudnej skały pełna jest żrących oparów i zarodników. Pierwsza sonda została uszkodzona niemal natychmiast - wchodząc w atmosferę, zarysowała osłonę, a opary zrobiły resztę.

Drugą przygotowaliśmy o wiele staranniej (tylko dlaczego ci z Naukowej nie powiedzieli nam od razu, że powinniśmy byli użyć najlepszych materiałów?) i jakoś przetrwała temperaturę oraz wstrząsy. Wylądowała na stercie glutów. Wszystko wokół pokrywały dziwne grzyby - żadnych odsłoniętych skał ani gleby. Chwilę zajęło odklejenie sondy od tej powierzchni i poderwanie jej do lotu, ale jakoś się udało. A teraz Naukowa zgarnie całą chwałę za zbadanie tych przerośniętych grzybów. Gdzie mogą złożyć skargę?

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

Przenieś kartę **A26** (*Biofabrykator*) z sekcji *Modyfikacje Lądownika* (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Następnie zyskaj 1 Odkrycie: *Pozaziemska Flora* i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.

WPIS 368

A B C

- Jeśli pola **A**, **B** i **C** są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 384**.
- Jeśli tylko pola **A** i **B** są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 373**.
- Jeśli tylko pole **A** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 389**.
- Jeśli żadne pole nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 373**.

WPIS 369

Jeśli masz Unikalne Odkrycie **34** (*Oślizgły owoc*), przejdź do **Wpisu 374**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Choć spolegacze wydają się nieszkodliwe, zalecana jest ostrożność. Mają kilka groźnych cech - na przykład długie pazury - jednak używają ich wyłącznie do wydłubywania miąższu z miejscowych owoców. Kiedy próbujemy do nich podejść, uciekają w głąb gęstej dżungli, unikając kontaktu. Wydają się zaciekawione naszymi działaniami i obserwują nas z bezpiecznej odległości. Powinniśmy spróbować szczęścia z tymi, które napotkaliśmy niedaleko naszego lądownika.

Zyskaj 1 Wskazówkę: *Żywy Okaz*.

WPIS 370

Jeśli twój obecny Cel to **O06-O11**, nic się nie dzieje - kontynuuj grę.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Już nie sami: Historia pierwszego kontaktu, fragment książki

Nasz gospodarz wciąż czekał przy lądowniku w cieniu niewielkiej lektyki, nieruchomy niczym skała...

Policz zaznaczone pola we **Wpisie 905**. Jeśli zaznaczono **3 pola lub więcej**, a Misja **M123** (*Zrozumienie*) wciąż jest odkryta, przejdź do **Wpisu 397**. W przeciwnym wypadku gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » **Podsumujcie swoją wiedzę o Idemianach** - przeczytaj zaznaczone ustępy we **Wpisie 905**.
- » **Wróćcie do swoich spraw** - kontynuuj grę.

WPIS 371

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Powstrzymajcie Arrogatorów przed zniszczeniem kapsuł** - utrudni to wykonanie na czas Misji podstawowej. Umieść w swoim Sektorze kartę **P238**, jeśli jeszcze jej tam nie ma. Następnie kontynuuj grę.
- » **Nakażcie załodze chronić kapsuły** - wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (oraz innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze). Ci Członkowie Załogi mogą zginąć, wykonując wasze rozkazy! Przejdź do **Wpisu 436**.
- » **Zignorujcie kapsuły i pozwólcie komu innemu się tym zająć** - weź 10 losowych kart z sekcji *Rekruci* (organizer B) i usuń je z gry. Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**), chyba że jest już ono Bardzo Niskie. Kontynuuj grę.

WPIS 372

Druga Eksploracja w kampanii nie może zakończyć się niepowodzeniem. Zignoruj nową kartę Urazu oraz kość Urazu i kontynuuj rozgrywkę.

Uwaga! Otrzymanie czwartego Urazu na kolejnych Planetach natychmiast zakończy Misję porażką.

WPIS 373

[CAPCOM]: Kapitan ma do was dodatkową prośbę. Jeśli dysponujecie odpowiednią ilością zapasów i czasu, powinniście zbadać źródło anomalii, które wykryliśmy na tej planecie.

[Grupa Wypadowa]: Jakież wskazówki?

[CAPCOM]: Wygląda na to, że znajduje się ono gdzieś na południowym zachodzie pasma górskiego - a przynajmniej tak twierdzi Naukowa. Zaczynjcie od sprawdzenia swojej bezpośredniej okolicy.

[Grupa Wypadowa]: [Śmiech]

[CAPCOM]: O co chodzi?

[Grupa Wypadowa]: Mamy przed sobą miejscowy okaz fauny, który wygląda jak gość, który rozłożył się na leżance po całym dniu pracy. Och, a teraz jest ich więcej. Z grubsza przypominają ziemskie leniwce. Vanguard, czy to prawda, że zespół, który odkryje jakiś gatunek, może zaproponować kryptonim?

[CAPCOM]: Zgadza się.

[Grupa Wypadowa]: Nazwijmy je polegaczami.

[CAPCOM]: ...

Otwórz Planetopedię na stronach **18-19** (Kuzyn). Umieść losową Misję **M91** na planszy Planety – to twoja główna Misja. Umieść Misję **M90** poniżej – to Misja Opcjonalna od kapitana.

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

WPIS 374

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Wabimy jedną z istot soczystym owocem – głód i ciekawość są silniejsze niż strach. Mamy okazję sprawdzić inteligencję tego stworzenia; wciąż nie mamy pewności, jak bardzo jest zaawansowana, ale z dużą dozą pewności możemy stwierdzić, że są niemal tak inteligentne jak krukowate czy papugi. Używają prostych narzędzi, takich jak parasole, które chronią je przed ulewnymi deszczami i palącym słońcem.

Okaz, który badamy, zaczyna się niepokoić – przypomina samicę ssaka, która uświadamia sobie, że jej dziecko zniknęło. Obwąchuje ślady innych polegaczy, prowadzące w różnych kierunkach. Nie potrafi się zdecydować, który z nich obrać, i zasypia. Dziwne stworzenie. Tak czy inaczej, warto zbadać te ślady.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Żywy Okaz. Umieść kartę **P001** na wierzchu innych kart w tym Sektorze. Umieść kartę **P212** na wierzchu innych kart w Sektorze **3** i umieść kartę **P213** na wierzchu innych kart w Sektorze **1**.

WPIS 375

Dziennik badań nad technologią wymiarową

Analizowanie tych danych bez popadania w szaleństwo lub wątplenia we własne odczucia jest... trudne. Wiem, że to niezgodne z dyskursem naukowym, ale jak mam się czuć, kiedy właśnie sięgnęłam ciałem w swoją przeszłość? Jak mam opisać i wyjaśnić istnienie czwartego i piątego wymiaru? Nie byłam w stanie ich dostrzec (nie mają długości ani szerokości), ale... czułam je? Odwiedziłam wiele niemożliwych światów, a pośród nich inną planetę wypełnioną starymi wrakami olbrzymich machin wojennych. Byłam pewna, że odbyłam te podróże jedynie w umyśle, ale kiedy wróciłam do przytomności, w dłoniach ścisiskałam fragment jednej z takich kroczących maszyn bojowych.

[Uwaga naczelnego psychologa]: Autorka skasowała resztę wpisu. Po przejściu terapii psychiatrycznej czuje się lepiej. Artefakt, o którym wspomniała w dzienniku, okazał się niezwykle cennym fragmentem konsoli nawigacyjnej Arrogatorów. Nie potrafimy wyjaśnić, jak znalazł się w posiadaniu autorki.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **38**, jeśli jeszcze go nie masz. Następnie zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1  i 2 Wskazówki dowolnego rodzaju. Przejdź do **Wpisu 144**.

Możesz , by zyskać 2 Wskazówki dowolnego rodzaju.

WPIS 376

Raport po zakończeniu akcji 75D

Najkrótsza droga do celu prowadziła przez komory letargowe – długi korytarz wypełniony kapsułami, w których pozostałe pięć tysięcy członków załogi Vanguarda leżało pogrążone w sztucznie utrzymywanym śnie. Była tam również ciężka piechota Arrogatorów w tych ich bulwiastych zbrojach, a ich grube, mechaniczne ramiona rozpruwały kolejne kapsuły. Po raz pierwszy widzieliśmy ich z bliska. Poruszali się w metodyczny, mechaniczny sposób. Natychmiast zaczęłam powątpiewać, czy to żywe stworzenia, czy też kolejny rodzaj bojowych automatów, za którymi ukrywała się ta agresywna rasa.

Ich ludzkie ofiary, które przeżyły wyrwanie kapsuł, umierały teraz na posadzce, targane spazmami po nagłym przebudzeniu.

Musieliśmy coś zrobić!

Przejdź do **Wpisu 371**.




WPIS 377

Jeśli karta Misji **M130** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 380**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Teraz nie ma już ucieczki. Musimy wytrwać!

[operator 2]: ...

Rzucь wszystkimi kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , ten Członek Załogi umiera: usuń go z koszulki Rangi i zwróć wszystkie jego kości do zasobnika Sekcji, a całe Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli wypadnie jakkolwiek inny wynik, kontynuuj grę.

Jeśli to był ostatni Członek Załogi, przejdź do **Wpisu 309**.

WPIS 378

Pole szczątków pozostałych po zniszczonym krążowniku Arrogatorów wciąż może kryć coś wartościowego...

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, nic się nie dzieje.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 8 i 2 Wskazówki: Minerality.
Jeśli Unikalnego Odkrycia **8** nie ma na polu Unikalnych Odkryć (zostało już zdobyte podczas tej Eksploracji), zamiast tego zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zyskaj 2 Wskazówki: Minerality
i 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerality
i 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

WPIS 379

Badania polowe: HR 5730 D/21

Kryształ szczelnie otula korzenie roślin, blokując im dostęp do gleby. Większość roślin więdnie, jednak niektórym udaje się przebić przez kryształ i przetrwać. Dokładnie tak, jak zakładaliśmy.

Te drzewa są fascynujące, szczególnie te starsze. Ich zewnętrzne tkanki to głównie martwa materia, a kryształ „narasta” na nie, tworząc dziwny amalgamat tkanek splecionych z kryształowymi odłamkami.

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

Zyskaj 2 Wskazówki: Minerality i 1 .

WPIS 380

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: No, dalej!

...

[Pilot]: Jeszcze tylko trochę!

[Nawigatorka]: Nawet gdybyś mógł jakoś zmotywować naszą SI, to żadne słowa zachęty nie sprawią, że polecimy szybciej.

[SI lądownika]: Nie potrzebuję motywacji. Zawsze pracuję z maksymalną możliwą efektywnością.

...

[Pilot]: W końcu dolatujemy do strefy lądowania! Znosi się na twarde lądowanie. Chłopakom z hangaru raczej się nie spodoba, co zamierzam zrobić z lądownikiem.

- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Lądownik Podstawowy).
- Przejdź do **Wpisu 477** i zaznacz pole obok litery **A** bez rozpatrywania właściwego Wpisu. Następnie otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 381

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: No, dalej!

...

[Pilot]: Jeszcze tylko trochę!

[Nawigatorka]: Nawet gdybyś mógł jakoś zmotywować naszą SI, to żadne słowa zachęty nie sprawią, że polecimy szybciej.

[SI lądownika]: Nie potrzebuję motywacji. Zawsze pracuję z maksymalną możliwą efektywnością.

...

[Pilot]: W końcu dolatujemy do strefy lądowania! Zanosi się na twarde lądowanie. Chłopakom z hangaru raczej się nie spodoba, co zamierzam zrobić z lądownikiem.




Gratulacje!

Ukończono Eksplorację Planetarną!

- Odrzuć wszystkie karty Misji.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą twój aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Lądownik Podstawowy).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 382

Sprawdź, czy wybrani Członkowie Załogi spełniają **którekolwiek** z poniższych kryteriów:

- Suma ich **Rang** to **3 lub więcej**.
- Przynajmniej 1 z nich należy do Sekcji **Bezpieczeństwa** lub **Zwiadowczej**.
- Przynajmniej 1 z nich ma Konwerter  lub , lub  na swojej karcie.

Jeśli tak, przenieś tych Członków Załogi do Odpoczywającej Załogi i usuń 2 znaczniki z pola Przewagi Wroga.

Jeśli nie, ci Członkowie Załogi giną, wykonując swoje zadanie. Umieść ich we wskazanym miejscu na Ofiary pod planszą Planety i usuń 1 znacznik z pola Przewagi Wroga.

WPIS 384

Znana przestrzeń - poradnik kieszonkowy, fragment

HR 5730 C to piękny świat, kuzyn naszej Ziemi. Jeśli będziecie mieć okazję odwiedzić tę umierającą planetę, warto. Wywołuje w ludziach uczucie melancholii, przy jednoczesnym zaspokojeniu potrzeby znajomych doznań. Jest tu bardzo wiele do zbadania, eksplorowania i odkrycia...

Otwórz Planetopedię na stronach **18-19** (Kuzyn). Umieść losową Misję **M91** na planszy Planety – to twoja główna Misja.

WPIS 385

[CAPCOM]: Jak wasze śledztwo?

[Grupa Wypadowa]: Nic poza świeżymi odchodami polegaczy. Najwyraźniej podążamy za miejscowym koneserem oślizgłych owoców.

[CAPCOM]: Zrozumiano. Nie marnujcie więcej czasu.

[Grupa Wypadowa]: Nie zmarnowaliśmy go. Zabezpieczyliśmy pokaźne próbki odchodów.

[CAPCOM]: Podejrzewam, że jedna mała próbka by wystarczyła.

[Grupa Wypadowa]: Nie znasz tych gości z Naukowej. Są dziwni.


Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz. Odrzuć kartę **P213** (*Ślady...*).

WPIS 386

Próbowaliśmy przemówić żołnierzom do rozsądku, ale pozostali lojalni względem Dahl. Ich zdaniem podejście kapitana i jego Dowódców Sekcji nie pomagało w wykonaniu misji. W przeciwieństwie do kapitana major Imara w końcu coś osiągnęła...

Wkrótce czas rozmów dobiegł końca i zaczęły się strzały.

Rzuć 1 kością Urazu za każdego Dostępnego Członka Załogi.

Jeśli wyrzucisz , usuń z gry tego Członka Załogi.

Jeśli nie zostali już żadni Członkowie Załogi, przejdź do **Wpisu 810**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 491**.


WPIS 387

Fragment rozmowy

[operator 1]: Nadciąga! Coś tu jest nie tak z grawitacją.




[operator 2]: Cóż, mieliśmy czas na przygotowania...

[operator 1]: Świa-at jest do gó-ry n-o-ogami!

Każdy Członek Załogi  pomniejszone o każdy znacznik na karcie Warunków Globalnych. Odrzuć wszystkie znaczniki z karty Warunków Globalnych. Następnie odrzuć tę kartę Warunków Globalnych.

WPIS 388

Nie ma lądowników ani transportowców, które zabrałyby nas z tego niemożliwego świata. Zostaliśmy sami.

Rzuć wszystkimi kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , ten Członek Załogi umiera: usuń go z koszulki Rangi i zwróć wszystkie jego kości do zasobnika Sekcji, a całe Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli wypadnie jakikolwiek inny wynik, kontynuuj grę.

Jeśli był to ostatni Członek Załogi, umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku. Odrzuć wszystkie Odkrycia ze Znalezionych Odkryć poza Unikalnym Odkryciem **18** (o ile zostało zdobyte). Następnie otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 389

[Kapitan Wayman]: Mówi kapitan. Nie pozwólcie, by ten kryształ was rozproszył. Macie ważniejszą misję.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano. Powinniśmy się z nim uporać, gdy będziemy mieć wolną chwilę?

[Kapitan Wayman]: Na to liczę. Spolegacze najwyraźniej obawiają się tego kryształowego stworzenia – może dowiedzieć się o nich więcej, jeśli im pomożecie.

[Grupa Wypadowa]: Ruszamy zatem.

[Kapitan Wayman]: Powodzenia, Grupo Wypadowa.

Otwórz Planetopedię na stronach **18-19** (Kuzyn). Umieść losową Misję **M91** na planszy Planety – to twoja główna Misja. Umieść Misję **M90** i **M92** poniżej – to Misje Opcjonalne od kapitana. Umieść kartę Niebezpieczeństwa Skrzęcy Kryształowad we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę Skrzęcego Kryształowada w Sektorze **2**.

WPIS 390

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/G

Rozmieściliśmy ładunki w tunelach pod działem i ukryliśmy się w bezpiecznej odległości. W próżni nie było słychać wybuchu, natomiast węglowe podpory konstrukcji tak dobrze wytłumiły wibracje, że początkowo sądziliśmy, iż ładunki nie wybuchły. Dopiero gdy wróciliśmy na powierzchnię, zobaczyliśmy, że obce działło zniknęło razem z dużą jej częścią.

Przez głęboką wyrwę w podłożu przesączało się światło. Zbliżyliśmy się tam ostrożnie i odkryliśmy jego źródło. Wybuch przebił się przez dolną warstwę budowli! W jej wnętrzu, zamknięte w skorupie większej niż nasz układ słoneczny, spoczywało stare słońce otoczone polem odłamków...

Umieść kartę **P108** w Sektorze **3**.

Jeśli korzystasz z zasad szybkiego startu, przejdź do **Wpisu 940**.

Jeśli rozgrywasz Samouczek, czytaj dalej:

Samouczek

Weź wierzchnią kartę z talii Samouczka **A** (karta Misji **M02**) i usuń ją z gry – nie będzie już potrzebna. Następnie przejdź do **Wpisu 940**.

WPIS 391

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Wchodzimy na kryształowy obszar. Coś słyszymy – jakieś bzyczenie i pischczenie. Po chwili kilka kryształowych odłamków podnosi się z ziemi przed nami, zupełnie jak żywa istota. Unoszą w górę młodego polegacza i ruszają na zachód. Postanowiliśmy za nimi podążyć, bo nerwowe ruchy ogona zwierzęcia sprawiły, że zrobiło się nam go szkoda.

Odrzuć kartę **P212** (*Ślady...*). Umieść kartę **P214** na wierzchu innych kart w Sektorze **6**.

WPIS 392

Prywatny dziennik - fragment z archiwów Sekcji Naukowej

Ignoranci z innych Sekcji myśleli, że te duże, organicznie wyglądające nasiona to jaja, i obawiali się je tknąć. Uspokoił się dopiero wtedy, gdy wstępne badania ujawniły, że próbki mają pochodzenie roślinne.

Ale szczerze mówiąc, nie mam pewności, że to rośliny - wszystko tutaj jest inne niż to, co znamy. Nie możemy wysekwencjonować DNA, ponieważ genetyczną informację organizmu przechowuje jakaś inna molekula.

Przynajmniej wiemy już, że nie całe życie w naszej galaktyce pochodzi od Budowniczych.

WPIS 393

[Grupa Wypadowa]: [Zakłócenia] nawet głębiej...

[CAPCOM]: Nie rozumiemy was.

[Grupa Wypadowa]: Co? [Zakłócenia] cofnij...

[CAPCOM]: Wciąż was nie słyszymy! Wszystko gra?

[Grupa Wypadowa]: ...

[CAPCOM]: Jesteście tam? Szlag...

[Grupa Wypadowa]: Teraz nas słyszycie?

[CAPCOM]: W końcu! Tak!

[Grupa Wypadowa]: System jaskiń jest rozległy i głęboki. Sprawdziłmy dopiero pierwszą część.

Zyskaj 1 . Zastąp WP w tym Sektorze kartą P142.

WPIS 394

[CAPCOM]: Wyglądają magicznie...

[Grupa Wypadowa]: Och! Przeszraszyliście mnie, Vanguard. Ciągłe zapominam, że widzicie tam wszystko to, co my.

[CAPCOM]: Wybacz, głośno myślałam. Uwielbiam te stele. Są inne, a jednocześnie znajome. Przypominają mi trochę kamień z Rosetty.

[Grupa Wypadowa]: Proszę, nic już nie mów. Musimy zeskanować to i zabezpieczyć próbki. To bardzo delikatny proces.

[CAPCOM]: ...

Odrzuć Cel Poboczny O17 (W głębinie) z sekcji Mostek w Księżde Statku (lub z koperty „Oczekujących...”, o ile wciąż się tam znajduje).

Odrzuć kartę P202 (Pogrzebana stela) z Sektora 2. Następnie umieść kartę P203 na wierzchu innych kart w Sektorze 2. Zaznacz pole A na początku Wpisu 260 bez rozpatrywania tego Wpisu.

Następnie przejdź do Wpisu 55.

WPIS 395

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Ostatnia partia załadowana. Jesteśmy gotowi.

[operator 2]: Czekajcie... Jeszcze raz sprawdzę perymetr.

[operator 1]: Dobrze, ale pospiesz się. Powinniśmy opuścić to miejsce przed kolejną anomalią.

[operator 3]: Znowu zamierzasz patrzeć na drzewa?

[operator 2]: Masz mnie. Strasznie tęsknię za Ziemią.

[operator 1]: Macie trzy minuty, żeby nacieszyć się tą mżawką. Potem zabieramy się stąd. I nawet nie myślcie o zdejmowaniu masek.

- Odrzuć Unikalne Odkrycie 34, jeśli je masz.
- Przejdź do Wpisu 990.

WPIS 396

Wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (a także innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze), którzy dołączą do walki z Arrogatorami. Ci Członkowie Załogi mogą zginąć w bitwie! Następnie przejdź do Wpisu 382.

WPIS 397


Sprawdź pole na początku Wpisu 259. Jeśli nie jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 428. Jeśli jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 433.

WPIS 398

Rozkołysane ogony - czytanka dla dzieci autorstwa porucznik Granger

Tuzin polegaczy kręci się na brzegu jeziora, osłaniając oczy przed rozbłyskami światła. Rzucają kijami i kamieniami w dziwną kryształową istotę, która wiruje wokół nich, bzzzcząc jak mucha - to przerażający kryształowad! Próbuje przepędzić potwora, by pomóc swojemu tonącemu przyjacielowi. Niestety to nie działa. Jedyne, co udaje im się osiągnąć, to synchroniczny taniec wściekle rozkołysanych ogonów. Poruszają się coraz wolniej, uświadamiając sobie, że niemal na pewno poniosą porażkę, a ich przyjaciel umrze.

Niespodziewanie na pomoc rusza im dzielna grupa wojowników z innego układu planetarnego - na kombinezonach mają literę „V”, symbol Vanguarda. Wojownicy zmuszają kryształowego potwora do ucieczki. Kiedy ten znika, wskazują do jeziora, by uratować biednego, przemoczonego polegacza. Bohaterowie zasługują na przerwę, lecz nie mogą jeszcze odpocząć. Mają świat do uratowania.

Zyskaj 1 .

Umieść Misję M92 obok Misji M90. Umieść kartę Niebezpieczeństwa Skrzęcy Kryształowad we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę Skrzęcego Kryształowada w Sektorze 2. Zastąp WP w Sektorze 1 kartą P215 i zastąp WP w Sektorze 5 kartą P216. Odrzuć kartę P214 (Zamieszanie) z Sektora 6.

Następnie przejdź do Wpisu 368 i zaznacz pole obok litery A bez rozpatrywania właściwego Wpisu.

WPIS 399

- Przejdź na stronę 3 książki Map Systemów (TOI-2).
- Użyj zakładki Obecnego Systemu, by zaznaczyć w księdze Map Systemów stronę (3) systemu TOI-2.
- Kontynuuj fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 400

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do Wpisu 399. W przeciwnym razie zaznacz to pole i czytaj dalej:

Dziennik kapitana, wpis D-211

W trakcie podróży do najbliższego systemu oznaczonego na mapie gwiazdnej Budowniczych Vanguard wysłał na Ziemię sondę nadświetlną, by przekazać całą zgromadzoną dotychczas wiedzę. Minie jednak wiele lat, nim dotrze ona na naszą planetę, a zanim otrzymamy odpowiedź, nasza misja może już dobiec końca.

Teraz naprawdę zostaliśmy sami, zmierzając w kierunku nieznanego - żaden inny ludzki obiekt nie dotarł tak daleko w galaktyce. Możemy liczyć tylko na siebie. Rozkazałem Dowódcom Sekcji przygotować załogi na wszystko. Niemal straciliśmy całą jedną Grupę Wypadową. Nie chcę ponownie popełnić tego błędu. W końcu czy ktokolwiek wie, co czeka nas w tym nowym miejscu?

Gratulacje! Udało ci się odbyć pierwszą podróż kosmiczną!

- Przejdź na stronę 3 książki Map Systemów (TOI-2).
- Użyj zakładki Obecnego Systemu, by zaznaczyć w księdze Map Systemów stronę (3) systemu TOI-2.
- Przejdź do Wpisu 300.

WPIS 401

Wpis badawczy projektu Muspelheim

W szczeliny kadłuba wraku wpompowywany jest płynny ołów. Wycieka on przez pęknięcia, ale wciąż stanowi efektywną osłonę przed promieniowaniem.

Jeśli bieżące Warunki Globalne to Rozbłysk słoneczny - umieść kartę Warunków Globalnych G17 na wierzchu bieżącej karty. W przeciwnym wypadku odśwież 1 .

WPIS 402

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Docieramy do głównej hali. Widzę mnóstwo ognia i dymu!

*** Przeważone krzyki ***

[Dowódca Sekcji]: Kilka pocisków trafiło w kadłub w pobliżu nosa statku. Automatyczne systemy pracują pełną parą, by nie dopuścić do pogorszenia sytuacji.

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Tutaj panuje całkowita panika! Załoga miota się jak bezgłowe kurczaki. Nie widzę żadnego oficera dowodzącego.

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 2]: Powinniśmy interweniować? To główna droga na mostek - moglibyśmy zorganizować tu linię obrony.

[Dowódca Sekcji]: Wasz wybór, Alfa. Pamiętajcie: głównym celem jest odparcie wroga. Jeśli spróbujecie zrobić wszystko sami, może skończyć się wam czas.

Podczas tej Misji natrafisz na kilka krytycznych sytuacji na pokładzie ISS Vanguarda. Będziesz mieć wybór między samodzielnym rozwiązaniem tego kryzysu, przydzieleniem kogoś z Dostępnej Załogi albo zignorowaniem sytuacji i pozwoleniem, by zajął się tym Mostek.

Każde zadanie, które postanowisz wykonać samodzielnie, spowoduje pojawienie się nowej karty WP reprezentującej daną sytuację na planszy. Jeśli nie rozwiążesz tego problemu, będzie się on pogłębiać. Jeśli zabierzesz się za zbyt wiele zadań, możesz nie zdążyć zrealizować swojego głównego celu - a to będzie miało poważne konsekwencje dla kampanii.

Zawsze, gdy przydzielisz Członka Załogi do kryzysu, należy się liczyć z ewentualnością jego śmierci. W zależności od sytuacji Rangi Członków Załogi, przynależność do Sekcji, a nawet symbol Konwertera na karcie mogą zadecydować, czy dani Członkowie Załogi przeżyją. W ogólnym rozrachunku im większą liczbę (bardziej doświadczonych) Członków Załogi przydzielisz, tym będą oni bezpieczniejsi. Za każdym razem, gdy zignorujesz kryzys, Vanguard otrzyma znaczącą karę.

Czas podjąć pierwszą decyzję. Przejdź do **Wpisu 409**.

WPIS 403

ISS Vanguard znów był w naszych rękach. Dowódcy Sekcji zostali uwolnieni, ale to nie był koniec walk. Podczas gdy byliśmy zajęci zmaganiem z major Dahl, sytuacja systemów gwałtownie się pogarszała. Dopiero kiedy przejęliśmy całkowitą kontrolę nad statkiem, uświadomiliśmy sobie, w jak kiepskim byliśmy położeniu.

Pozostałe rasy wewnątrz Oka wiedziały już, że nasz lądowik zdołał wyrwać się ze studni grawitacyjnej Obiektu Thorne'a-Zytkow i wrócić na Vanguarda. Niektóre miały nawet skany dowodzące, że zabraliśmy ze sobą część technologii Budowniczych. A nawet, gdyby tak nie było, to zautomatyzowane wiadomości z Oka, które stale wysyłały w przestrzeń sygnał, by „wejść i wziąć”, ustały. Było oczywiste, że ludzie rozwiązali zagadkę Budowniczych - a każdy chciał mieć udział w tych łupach.

Dowódcy pozaziemskich statków wygłaszali skomplikowane tyrady, argumentując, dlaczego powinniśmy podzielić się technologią Budowniczych. Inni woleli rzucać prymitywne pogrózki. Na mostku Vanguarda, otoczeni niezliczonymi ekranami z przychodzącymi wiadomościami, mieliśmy podjąć trudną decyzję, która mogła odmienić los całej galaktyki...

Otwórz Księgę Statku na stronie **41** (strona na karty dodatkowego Pomieszczenia). Za każdą kartę Planety ze słowem kluczowym „Sojusz”, „Kolonja”, „Ambasada”, „Podbito”, „Baza wojskowa” lub „Napady zaopatrzeniowe” dodaj **1 znacznik** do Puli Zwycięstwa.

Przejdź do **Wpisu 465**.

WPIS 405

Nagranie z kamery bezpieczeństwa, hangar nr 3

- Dostosujcie to do naszych lądowników. To jest idealne!
- Niemożliwe. Kompletnie nie rozumiemy ich technologii.
- Czyli mówisz, że mamy idealne rozwiązanie naszego problemu z lądowaniem i nie możemy z niego skorzystać?
- Nic takiego nie mówię. Mówię, że nie możemy tego „dostosować”. Nie mamy możliwości rozmontowania ani skopowania tego obiektu bez uszkodzenia go. Zamiast tego po prostu przyczepiliśmy go do kadłuba i podpięliśmy do sterowania lądownika. Chcesz to przetestować?

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

Przenieś kartę **A17** (*Adaptacyjne silniki sterujące*) z Modyfikacji Lądownika (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Następnie możesz przydzielić 2 Członków Załogi Rangi 3, by zyskać **1**.

WPIS 406

Raport departamentu ksenologii TA-52

Podczas pobytu w mieście nasza Grupa Wypadowa zbadała kilka budowli przypominających domy. Ich pomiary i oględziny doprowadziły nas do kilku wniosków:

- Wszystkie idemiańskie domy wyglądają z zewnątrz tak samo, co sugeruje głęboko zakorzenione poczucie równości w społeczeństwie.
- Układ pokoi jest jednak skrajnie różny. Domostwa mieszczą również szereg pamiątek i próbek z wielu innych planet. Uważamy, że większość Idemian odwiedza inne światy przynajmniej raz za swojego życia - wspomnienia z tych planet stanowią ważną część ich tożsamości.
- Datując kurz i osady wewnątrz niektórych domów, mogliśmy stwierdzić, że w każdym z nich mieszkała tylko jedna osoba, a także że nie odwiedzano ich od lat. To nie tylko rzuca nowe światło na uwarunkowania rodzinne Idemian, ale pokazuje też, że większość czasu spędzali z dala od tych „miast” i wracali do nich tylko na specjalne okazje. Fakt, że dobra zgromadzone w tych - niezamykanych - domach były nienaruszone, był równie wymowny.
- W wielu domach znaleźliśmy ekstremalnie specjalistyczne narzędzia i stacje robocze, które produkowały komponenty statków oraz części komputerów. W niektórych stały linie produkcyjne, gdzie komponenty wytworzone w innych miejscach były łączone w większe urządzenia. Chociaż brzmi to nieprawdopodobnie, Idemianie jakimś sposobem potrafili wyprodukować całą swoją technologię, korzystając ze zdecentralizowanej sieci wysoce wyspecjalizowanych rzemieślników i specjalistów.

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P279**.

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

Zyskać **1**.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 905** i przeczytaj jego treść.

WPIS 407

Dla wielu z tych, którym pomogliśmy wrócić na mostek, nie było już ratunku. Niektórzy jednak po opatrzeniu ran chcieli chwycić za broń i wrócić do walki na zadymionych pokładach.

Zyskać **1**.

Zastąp kartę **P237** (*Jatka*) w swoim Sektorze kartą **P002**.

WPIS 408

Nagranie z kamery bezpieczeństwa w kantynie ISS Vanguarda

[Głos 1]: Ach, te stworzenia są urocze. Wszystkie wyglądają jak ja po kilku głębszych.

[Głos 2]: Albo jak ty po przebudzeniu.

[Głos 1]: Oj, zamknij się! Tak czy siak, fajnie, że pozwalają nam oglądać misję w czasie rzeczywistym.

[Głos 2]: Chwila! Coś się dzieje! Jak one mogą się tak szybko poruszać?!

[Głos 1]: Widzisz? Moje zwierzęta totemiczne!

[Głos 2]: To wygląda jak jakiś upiorny rytuał Azteków.

[Głos 1]: Ich ogony poruszają się jak te białe stworki z Muminków...

[Głos 2]: Nie zapomnijmy, że patrzymy tutaj na obce formy życia.

[Głos 1]: Ale mamy wspólne DNA. Tak na serio to nie są „obcy”. To raczej nasi dziwni, zaślinieni kuzyni.

Zyskać **1**. Odrzuć kartę Misji (**M91**).

WPIS 409

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa):

- » **Powstrzymajcie panikę i sami zbudujcie linię obrony** - utrudni to wykonanie na czas Misji podstawowej. Umieść w swoim Sektorze kartę **P231**, jeśli jeszcze jej tam nie ma.

- » **Rozkazaćcie załozde powstrzymać panikę i zbudować linie obrony** (wymaga co najmniej 1 karty Dostępnego Członka Załogi) – wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (a także innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze). Ci Członkowie Załogi mogą zginąć, wykonując wasze rozkazy! Przejdź do **Wpisu 474**.
- » **Zignorujcie panikę i pozwólcie, by ktoś inny zajął się tą sytuacją** – obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3), chyba że jest już Bardzo Niskie. Dodaj 2 znaczniki na polu Przewagi Wroga. Następnie przejdź do **Wpisu 461**.

WPIS 410

Rozmowa na czacie

[Anonim]: Ogień, ciemność... Nie mogę spać.

[Rubi]: A ty to kto?

[Anonim]: Wciąż pamiętam ciemność. Zwinne stworzenia.

[Rubi]: ???

[Anonim]: Ranni – biegliśmy. Wycieńczeni – uciekaliśmy.

[Anonim]: Powietrze – duszne. Mięśnie – palące.

Rubi zablokowała Anonima.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia. Otwórz Księgę Statku na stronie 25 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 411

Jeśli karta Misji **M130** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 380**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[SI lądownika]: Automatyczna wiadomość: systemy i sztuczna inteligencja lądownika są w trakcie ponownego uruchamiania.

[Pilot]: Cholerne rozbłyski słoneczne!

[Nawigatorka]: Wiesz, że możesz pilotować tego grata ręcznie?!

[Pilot]: Tak, wiem. Ale to zbyt niebezpieczne. Wykorzystajmy ten czas, żeby zbadać wrak.

WPIS 412




Archiwum Pierwszego Kontakt, fragment raportu 14B Grupy Wypadowej




Wtedy trafiłmy w ślepią uliczkę z identycznymi budynkami po obu stronach, które kusiły nas otwartymi drzwiami prowadzącymi do chłodnych wnętr...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Naukowej):

- » **Wejście do jednego z domów** – przejdź do **Wpisu 406**.
- » **Wróćcie po własnych śladach** – kontynuuj grę.

WPIS 413

- Umieść kartę **P237 (Jatka)** w swoim Sektorze, chyba że już tam jest.
- Jeśli suma **Rang** twoich wybranych Członków Załogi wynosi **2 lub więcej**, przesunij żeton na zielonym torze na karcie **P237** o 1 pole do przodu. Jeśli suma wynosi **4 lub więcej**, zamiast tego przesunij żeton o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji **Zwiadowczej** lub **Naukowej** przesunij żeton na zielonym torze na karcie **P237** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem  lub  lub  na jego karcie przesunij żeton na zielonym torze na karcie **P237** o 2 pola do przodu.

Jeśli żeton na zielonym torze dotrze do **Rezultatu**, rzuć 3 kośćmi Urazów za każdego wybranego Członka Załogi. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , dany Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy. Po wykonaniu wszystkich rzutów umieść ocalałych Członków Załogi w sekcji **Odporczywająca Załoga** (organizer B). Następnie przejdź do **Wpisu 407**.

Jeśli żeton na zielonym torze nie dotrze do **Rezultatu**, wybrani Członkowie Załogi nie osiągnęli celu i zginęli – umieść ich na polu Ofiar obok planszy. Musisz wysłać kolejną ekipę, żeby wykonała zadanie! Przejdź do **Wpisu 452**.

WPIS 415

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/H

Zdjęcie grubych, pancernych paneli na szczęście okazało się łatwe. Kiedy odsłoniłmy wnętrze wieżyczki, stało się jasne, że ta maszyna była znacznie bardziej prymitywna i korzystała z innej technologii niż reszta sfery. To, połączone z faktem, że wieżyczka uczepliła się powierzchnii, zatapiając w niej swoje długie szpony, doprowadziło nas do przekonania, że wieżyczkę zostawiła tu jakaś inna rasa, która odkryła sferę dawno temu.

Ktokolwiek ją stworzył, ewidentnie chciał utrudnić innym gatunkom zbadanie tego miejsca.

Dobrze, że unieszkodliwiliśmy działo, zanim zespół ratowniczy – albo nawet sam Vanguard – wszedł w jego zasięg...

Przejdź do **Wpisu 425**.

WPIS 416

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 61/C

Z dziur buchają płomienie i gazy, które zamieniają to miejsce w piec. Nie możemy się bardziej zbliżyć! Ale wygląda na to, że roztocze kopcowe nienawidzą skwaru jeszcze bardziej niż my. Nie zamierzają się zbliżyć, jest to więc jedyne bezpieczne – choć dość niekomfortowe – miejsce do odpoczynku.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P075**.











WPIS 417

[CAPCOM]: Wysyłam współrzędne obszaru, w którym poziomy tlenu spadły ze względu na niedawny pożar. Przygotujcie się na duże turbulencje i słabą widoczność. Powodzenia, Grupo Wypadowa.

Jeśli twój Lądownik ma przynajmniej 5  i 5 , przejdź do **Wpisu 419**. W przeciwnym wypadku 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, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 miejsce do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik na torze Lądowania nie znajduje się na polu „Lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować: przejdź do **Wpisu 419**.

MIKROMETEORYTY

	Nagły pożar!	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Ugaś Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie. » Odłącz ładownię Strać 5  punktów Zapasów.
	Turbulencje	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Ustabilizuj lot Zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni. » Zignoruj Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość .
	Gęsty dym	Przeleć przez dym Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość  .
	Optymalna trajektoria	Podążaj trajektoria Jeśli  to 4 lub więcej, dokonaj jednokrotnie postępu na torze Lądowania.

WPIS 418


Anonimowy pamiętnik

Zapisuję to tutaj jako przestrozę: Nie chcę myśleć o tym miejscu więcej niż to konieczne. Tunele wiły się w nieskończoność, a wraz z nimi mój umysł. Pełzająca ciemność pożerała światło mojej latarki, a za mną nieustannie podążało coś niewidzialnego. Coś szeptało mi do ucha. Nie zapuszczajcie się zbyt głęboko na tę planetę – czai się tam groza wykraczająca poza zdolności naszych zmysłów.

Rozpatrz najwyższe niezaznaczone pole i zaznacz je. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1  i 1 Wskazówkę: Minerale.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Strać 1 punkt Zapasów. Zyskaj 1  i 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

Zyskaj 2 Wskazówki: Minerale.

WPIS 419

Otwórz Planetopedię na stronach 6-7 (Zapałka).

Rzuć K10. Jeśli wyrzucisz:

- **0-4:** Znajdź kartę Misji **M40**, odkryj ją i umieść na polu Misji na planszy Planety. Przejdź do **Wpisu 115**.
- **5-9:** Znajdź kartę Misji **M42**, odkryj ją i umieść na polu Misji na planszy Planety. Przejdź do **Wpisu 53**.

WPIS 420

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1/H

Na szczęście podstawa wieżyczki nie była tak mocno opancerzona jak jej górna część. Małe, kontrolowane wybuchy wystarczyły, by się jej pozbyć. Kiedy odsłoniliśmy wnętrze wieżyczki, stało się jasne, że ta maszyna była znacznie bardziej prymitywna i korzystała z innej technologii niż reszta sfery. To, połączone z faktem, że wieżyczka uczepliła się powierzchni, zatapiając w niej swoje długie szpony, doprowadziło nas do przekonania, że wieżyczkę zostawiła tu jakaś inna rasa, która odkryła sferę dawno temu.

Ktokolwiek ją stworzył, ewidentnie chciał utrudnić innym gatunkom zbadanie tego miejsca.

Dobrze, że unieszkodliwiliśmy działo, zanim zespół ratowniczy – albo nawet sam Vanguard – wszedł w jego zasięg...

Przejdź do **Wpisu 425**.

WPIS 421

Dziennik kapitana, wpis D-215

Nie będę kłamać, ta starożytna machina wojenna zakopana głęboko pod powierzchnią planety trochę nas zaskoczyła. Od teraz musimy spodziewać się kolejnych niespodzianek takich jak ta. Technologia była bez wątpienia identyczna z tą zastosowaną przy stanowiskach obronnych wokół Oka Pustki. Jakikolwiek był plan Budowniczych, ta młodsza rasa zrobiła wszystko, by uniemożliwić innym jego realizację. Kto wie, jak są potężni i ile systemów kontrolują. Istnienie tak wojowniczej rasy w tej części galaktyki napełnia mnie niepokojem – podobnie jak fakt, że jej technologia, na którą do tej pory natrafiłmy, zdaje się mieć kilka mileniów. Skoro potrafili budować takie rzeczy wieki temu, to jak potężni są teraz?

Nasz zespół naukowy nadał im kryptonim „Arrogatorzy”. To dobra nazwa, wzięwszy pod uwagę, że próbują sobie podporządkować każdy świat. Miejmy nadzieję, że nie zajęli jeszcze połowy galaktyki...

Gratulacje! Ukończono Eksplorację Planetarną!

Jeśli znajdujesz się na Burzozgromie, otwórz Księgę Statku na stronie 25 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 423

Otwórz Mapy Systemów na stronie 7 (Iota Pegasi).

WPIS 424

Starożytna maszyna podłączona do paneli miga i niemal natychmiast zaczyna gasnąć. Zamontowane przez ciebie złącze zasilania dymi – długo nie wytrzyma!

Jeśli rozgrywasz Samouczek, czytaj dalej. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 450**.

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było zaznaczone już wcześniej, przejdź do **Wpisu 450**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Samouczek

Weź wierzchnią kartę z talii Samouczka A (karta Warunków Globalnych **G01**) i umieść ją odkrytą w miejscu na karty Warunków Globalnych w prawym dolnym rogu planszy Planety.

Karty Warunków Globalnych, takie jak **G01**, zawierają efekty wpływające na całą planszę Planety. Zawierają również efekty związane z ikoną Podróży, które zmieniają się z każdą kartą. Zauważ, że efekt ikony Podróży jest teraz inny niż na poprzedniej karcie – od teraz Podróż wymaga wykonania Testu.

Ta karta zawiera tor Czasu. Przeczytaj zasady torów Czasu w rozdziale II instrukcji. Następnie kontynuuj czytanie tego ustępu.

Tor Czasu na karcie **G01** przedstawia czas, w którym zasilanie działa. Kiedy żeton Czasu dotrze na koniec toru, zasilanie znów wysiądzie, a karta **G01** zostanie odrzucona. W tej sytuacji powrócisz do oryginalnej, nadrukowanej karty Warunków Globalnych.

Podpowiedź: Zawsze możesz wrócić do Sektora 7, by znów włączyć zasilanie.

Umieść kartę **WP P106** w Sektorze 6. Jako że kompleks odzyskał zasilanie, doszło do przebudzenia tego starożytnego terminala.

Przyjrzyj się Efektom Specjalnym Akcji Specjalnej Uruchom konsolę. Postępów na zielonym torze dokonujesz, wyrzucając wskazane ikony. Pamiętaj jednak, że Efekty Specjalne rozpatruje się od góry do dołu. Zatem przed rozpatrzeniem wyników kości z tymi ikonami wszystkie pary zielonych i niebieskich kości spowodują postępy na czerwonym torze, dlatego unikaj rzucania zielonymi i niebieskimi kośćmi razem.

WPIS 425

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard? Tu Grupa Wypadowa! Przegrupowaliśmy się i zlikwidowaliśmy działo, które zestrzeliło nasz lądowik. Nie mamy żadnych ofiar. Jakiś przewidywany czas przybycia zespołu ratunkowego?

[Pilot misji ratowniczej, sierżant Marquez]: Jesteśmy już w drodze, Grupo Wypadowa. Przewidywany czas do lądowania to trzydzieści sześć godzin. Trzymajcie się.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Macie dość zapasów, by tyle przetrwać, Grupa Wypadowa?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Tak, na szczęście większość rzeczy na lądowiku przetrwała. Tlenu mamy na granicy, ale powinno go wystarczyć.

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Doskonale. Zatem możecie kontynuować misję.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Powtórzcie, Vanguard. Chcecie, żebyśmy dalej przeszukiwali to miejsce?

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Oczywiście. Nie macie nic innego do roboty i wciąż musimy dowiedzieć się więcej o tej strukturze, zanim Vanguard się do niej zbliży. Wysłane przez was skany wskazują, że wewnątrz sfery – niedaleko waszej pozycji – znajduje się jakieś pomieszczenie wypełnione obcą technologią. Przyjrzyjcie się temu i zobaczcie, co tam znajdziecie.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano, Vanguard. Kontynuujemy misję.

Jeśli nie rozgrywasz Samouczka, przejdź do **Wpisu 492**. Jeśli rozgrywasz Samouczek, czytaj dalej:

Samouczek

Weź wierzchnią kartę z talii Samouczka A (kartę Misji **M03**).


Zastąp bieżącą kartę Misji kartą **M03** i przeczytaj jej tekst.

WPIS 426

Anonimowy protest

Wiem, że badanie obcych form życia poza laboratorium jest czasem niemożliwe, ale okazy z Kuzyna to niemal czujące istoty! Nie zgadzam się na wyrwanie tych stworzeń z ich spokojnego środowiska i wtrącanie ich do klatek w ładowni Vanguarda! Pamiętajcie wszystkie te stare filmy

o UFO porywającym krowy? Teraz my zajmujemy jego miejsce! Błagam, podejmijmy trochę więcej wysiłków, by badać zwierzęta w ich naturalnym środowisku bez - no, wiecie - porywania ich.


Zyskaj 1 . Odrzuć kartę Misji (M91).

WPIS 427

Raport po zakończeniu akcji 57

Wtedy usłyszeliśmy to obrzydliwe siorbanie. Zupełnie, jakby ktoś się dławiał wiadrem galaretki. Wyszliśmy za róg i zobaczyliśmy trzech uzbrojonych w rurki i klucze inżynierów z pokładu startowego, którzy otoczyli samotnego Arrogatora. Udało im się go powalić i rozbić jego kartoflowaty hełm. Myślałam, że po raz pierwszy zobaczę jednego z nich z bliska. Ale w środku była jedynie kolejna maszyna zanurzona w jakimś organicznym śluzie. Uderzenia strzaskały jej metalową czaszkę, odsłaniając splątaną sieć połyskliwych włókien. Choć stworzenie ewidentnie było syntetyczne, jego oczy i gesty wyrażały straszliwą agonię.

Wybierz jedno:

- » **Pozwól załodze zabawić się ze stworzeniem** – kontynuuj grę.
- » **Przegoń ich i pozwól temu stworzeniu umrzeć w spokoju** –  i zaznacz pole **B** we **Wpisie 935**, następnie kontynuuj grę.

WPIS 428

[Idemiański gospodarz]: ...

[SI Vanguarda]: Dobrze. Teraz rozumiecie. Wiecie, co musieliśmy oglądać. Zbyttno przypominaliście nam naszą przeszłość. Służycie czemuś nieuchwytnemu. Budujecie mentalne konstrukty i poświęcacie prawdziwe rzeczy na ich ołtarzach. Podejmujecie bezmyślne decyzje, opierając się na prostych modelach, które tworzyście w swoich leniwych umysłach. Wielu z nas mówiło, że jesteście zbyt niebezpieczni, choć większość dostrzegała w was potencjał wynikający z waszych działań. Koteria podjęła decyzję. Zróbcie miejsce.

[Grupa Wypadowa]: Czekaj, chcesz się z nami zabrać? Na Vanguarda?

[Idemiański gospodarz]: ...

[SI Vanguarda]: Rozmawiałem z ludźmi więcej niż z jakimkolwiek żyjącym Idemianinem. Koteria wskazała mi nowe zadanie. Jestem teraz Tym, Który Rozmawia z Ludźmi. Zabierzcie mnie do swojej Koterii. Będziemy rozmawiać. Wymienimy zasoby i rzemieślników za waszą technologię i wiedzę. Jeśli macie tu jeszcze coś do zrobienia, pospieszcie się. Będę czekać w waszym pojeździe.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 910**.

Odrzuć Misję Opcjonalną **M123 (Zrozumienie)**. Możesz również odrzucić wszystkie inne odkryte Misje, chyba że chcesz je dokończyć.

Podpowiedź: Udało ci się zapewnić sobie pomoc Idemian! Wciąż jednak możesz pozostać na tej Planecie i ukończyć pozostałe cele – lub też poszukać Steli Budowniczych, jeśli jeszcze nie została odnaleziona.

WPIS 429

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 273**.

Nic się nie dzieje.

WPIS 430

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było zaznaczone już wcześniej, przejdź do **Wpisu 423**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Dziennik kapitana, wpis D-485

Dziesięć minut temu Vanguard zaczął zwalniać do prędkości podświetlonej jakieś 0,2 roku świetlnego od systemu WT-7. Jak zwykle mostek natychmiast zalały nowe dane. Wszystkie informacje, które nie były w stanie dotrzeć do statku płynącego na fali Alcubierre'a, w końcu do nas dotarły. Dodatkowo wszystkie nasze systemy wysłały automatyczne raporty.

Na mostku powinno być gwaro jak w ulu, a ludzie powinni krzątać się między swoimi stanowiskami. Tym razem jednak było cicho jak w grobie.

Od razu go ujrzelśmy: skrząca kryształowa gwiazda orbitująca wokół słońca WT-7, dokładnie tam, gdzie powinna znajdować się planeta – po świecie zniszczonym przez rozrastający się kryształ zostało jedynie pole szczątków.

Załoga mostka doskonale zdawała sobie sprawę z powagi tego odkrycia. Będąc na Przewroczu, sądziliśmy, że pojawienie się kryształu było wynikiem wypadku, najpewniej spowodowanego przez zamieszkującą go cywilizację. Teraz uświadomiliśmy sobie, że nie był to jednorazowy incydent.

Ktoś celowo niszczył światy z listy Budowniczych – listy, na której znalazła się również Ziemia.

Przejdź do **Wpisu 423**.

WPIS 431

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 434**.

Przejdź do **Wpisu 437**.

Przejdź do **Wpisu 439**.

WPIS 432



Raport z obserwacji

Kosmiczne odpadki w okolicach anomalii zachowują się w nieoczekiwany sposób. Zamiast przypadkowo się rozpraszać, tworzą skomplikowane geometryczne struktury. Co więcej, nasze sondy wykryły zaburzenia drugiego prawa termodynamiki.

Moim zdaniem powinniśmy wysłać bezzałogowe pojazdy eksploracyjne z wyposażeniem laboratoryjnym, by zbadać ten fenomen, nawet jeśli będzie nas to kosztować czas i zasoby.

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

Przenieś kartę **E72 (Pole odwrócenia entropii)** z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni.

Następnie możesz odrzucić 2 , by zyskać 1 .

WPIS 433

Policz zaznaczone pola we **Wpisie 905**. Jeśli zaznaczono **co najmniej 4** z nich, przejdź do **Wpisu 428**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[Idemiański gospodarz]: ...

[SI Vanguarda]: Wiele się nauczyliście. Lecz robiliście również rzeczy, które wielce nas zaniepokoiły i zasmuciły. Musimy dowiedzieć się więcej o sobie nawzajem.

Kontynuuj grę.

WPIS 434

Inwentaryzacja, LCS-17 D

Skamieniała flora o kształcie przypominającym miniaturowy pień drzewa. Na całej powierzchni widać ślady zębów podobnych do ludzkich.

Zyskaj 1  i 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

WPIS 435

[Grupa Wypadowa]: To coś w końcu... padło?

[CAPCOM]: Dobrze to słyszeć. Miejmy nadzieję, że nie pojawi się kolejna taka anomalia.

[Grupa Wypadowa]: Uwierzcie, że my również.

[CAPCOM]: Macie coś jeszcze do zaraportowania?

[Grupa Wypadowa]: Nie.

[CAPCOM]: Czyli...



[Grupa Wypadowa]: Chwila! Właśnie pojawiła się grupa spolegaczy i... wygląda, jakby chciały nam coś pokazać.




Odrzuć Skrzącego Krysztowada i jego kartę Niebezpieczeństwa.

Odrzuć Misję **M92**. Zastąp WP w Sektorze 4 kartą **P217**.

Następnie przejdź do **Wpisu 368** i zaznacz pole obok litery **B** bez rozpatrywania właściwego Wpisu.

WPIS 436

- Umieść kartę **P238** (Komory *letargowe*) w swoim Sektorze, chyba że już tam jest.
- Jeśli suma **Rang** twoich wybranych Członków Załogi wynosi **2 lub więcej**, przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P238** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji **Bezpieczeństwa** lub **Zwiadowczej** przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P238** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem  lub  na jego karcie przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P238** o 2 pola do przodu.

Jeśli żeton na zielonym torze dotrze do **Rezultatu**, rzuć 3 kośćmi Urazów za każdego wybranego Członka Załogi. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , dany Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy. Po wykonaniu wszystkich rzutów umieść ocalałych Członków Załogi w sekcji *Odпочыwajúca Załoga* (organizer B). Następnie przejdź do **Wpisu 502**.

Jeśli żeton na zielonym torze nie dotrze do **Rezultatu**, wybrani Członkowie Załogi nie osiągnęli celu i zginęli – umieść ich na polu Ofiar obok planszy. Musisz wysłać kolejną ekipę, żeby wykonała zadanie! Przejdź do **Wpisu 371**.

WPIS 437

Inwentaryzacja, LCS-17 D

Krucha roślina przypominająca wodorosty; ma właściwości fluorescencyjne w świetle ultrafioletowym. Pokrywa ją warstwa siarczków. Na krawędziach przypalonych miejsc wykryto ślady kwasu mrówkowego.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

WPIS 438


[Grupa Wypadowa]: To coś nie żyje.

[CAPCOM]: Dobre wieści!

[Grupa Wypadowa]: Ale wciąż nie mamy pewności, czy to to samo stworzenie, które nas zaatakowało. Może być ich więcej.

Odwróć kartę *Drapieżnika Alfa* na stronę *Zbiorowiska Drapieżników*. Odrzuć figurkę *Drapieżnika Alfa* z planszy.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i 1 .

Następnie zyskaj 1 punkt Zapasów.

WPIS 439

Inwentaryzacja, LCS-17 D

Lodowy blok ze śladowymi ilościami fitoplanktonu w środku.

Adnotacja:

Większość ostatnich odkryć tak wygląda - ten obszar zupełnie oczyszczono. Nie spodziewamy się już niczego tak ekscytującego jak „pień drzewa”.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora. Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P192**.

WPIS 440

Jeśli na planszy Planety znajduje się *Niebezpieczeństwo Behemot Arrogatorów* lub jeśli pole **we Wpisie 970** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 445**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 444**.

WPIS 441

Dziennik osobisty

Tunel był długi, ale miał kilka kieszeni powietrza, gdzie pływające spolegacze mogły chwycić oddech. Kiedy w końcu wyłoniłam się z wody, aż zdębiałam ze strachu. Setki spolegaczy ze sztywno uniesionymi ogonami otaczały wysoki monument – stelę. Ta była jednak inna od tych, które już widzieliśmy - była bardziej zerodowana i buczała, niebezpiecznie sypiąc iskrami.


Jeden ze spolegaczy o futrze pomalowanym ochrą zbliżył się do steli, trzymając stalowy pręt w pazurach. Metal dotknął powierzchni steli. Miałam złe przeczucia, ponieważ wokół monumentu dostrzegłam stopy stopionego metalu.

Wtedy wszystkie spolegacze rozpoczęły dziwny taniec – ich ogony poruszały się coraz szybciej, a one same wydały

z siebie osobliwy, zgrzytliwy dźwięk. Wówczas artefakt rozjarzył się blaskiem – w powietrzu zaszła zmiana, która zakrzywiła światło i zniekształciła obraz. Na pręt przeskoczyło potężne wyładowanie elektryczne, natychmiast zamieniając spolegacza w kupę dymiącego popiołu. Jednak wśród jego towarzyszy nie było paniki – jakby to poświęcenie miało niemal rytualne znaczenie.

– Grupa Wypadowa, co się dzieje? – spytał kapral Coetz. – Złapaliśmy silny sygnał na długości fali Czarnego Rycerza. Co tam robicie?!

Nie odpowiedziałam, bo zupełnie osłupiałam. Znacznie później dowiedziałam się, że sygnał ze steli stanowił najprawdopodobniej prośbę o naprawę – a przynajmniej tak stwierdziła Inżynierka.

Zyskaj 1 . Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych. Odrzuć Misję **M90**. Zastąp WP w Sektorze **7** kartą **P218**. Następnie przejdź do **Wpisu 368** i zaznacz pole obok litery **C** bez rozpatrywania właściwego Wpisu.

WPIS 442

[Grupa Wypadowa]: Vanguard? Mam nowe informacje odnośnie do jeziora.

[CAPCOM]: Słuchamy.

[Grupa Wypadowa]: Żyje tu wiele różnych gatunków, niektóre wyewoluowały na tyle, że mogą opuścić wodę. Niektóre mają pęcherzyki gazowe zdolne absorbować tlen, inne natomiast mają płetwy pozwalające im poruszać się po suchym lądzie.

[CAPCOM]: Możemy dowiedzieć się więcej o ewolucji! Czy te stworzenia są podobne do ziemskich ryb dwudysznych?

[Grupa Wypadowa]: To pytanie spoza zakresu mojej wiedzy.

[CAPCOM]: Przekażę wasze dane naszym badaczom. Coś jeszcze?

[Grupa Wypadowa]: Prosimy o pozwolenie na zbadanie dna jeziora. Nasze czujniki coś wykryły.

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz. Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P219**.

WPIS 443

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Sygnał jest słaby, ale staje się mocniejszy, gdy zbliżamy się do rafy – o ile tak możemy nazwać te dziwne koralowce. Kierujemy czujniki w jej stronę i otrzymujemy przybliżoną pozycję steli (lub innego źródła podobnego sygnału). Teraz musimy się tam jakoś dostać. Mam nadzieję, że przy okazji nie zniszczymy tego miejsca...

Odrzuć kartę **P198** z tego Sektora. Następnie umieść kartę **P202** na wierzchu innych kart w Sektorze **2**.

Przejdź do **Wpisu 260** i zaznacz pole obok litery **B** bez rozpatrywania właściwego Wpisu.

WPIS 444

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

Przejdź do **Wpisu 510**.

Przejdź do **Wpisu 19**.

WPIS 445

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

Przejdź do **Wpisu 421**.

Przejdź do **Wpisu 444**.

WPIS 446

Formularz skargi nr 74

Jak widać na załączonym filmie opatrzonym sygnaturą czasową, Grupa Wypadowa działa nieostrożnie – zupełnie ignorując fakt, że jeśli ten ekosystem jest podobny do ziemskiego, to zimnowodne koralowce stanowią rzadkie i delikatne organizmy. Ludzie powodują znaczne uszkodzenia. Mogliby spędzić trochę czasu na zaplanowaniu nieco mniej destrukcyjnego rozwiązania. Wnoszę, by Grupa Wypadowa otrzymała reprimendę za nieprofesjonalne podejście.

Strac 1 . Przejdź do **Wpisu 394**.

WPIS 447

Raport po zakończeniu akcji 75D

Kiedy dotarliśmy do tej części statku, walka dobiegła już końca. Nasz zespół bezpieczeństwa odparł najeźdźców, jednak wysokim kosztem. Podłoga usłana była martwymi i umierającymi, którymi nie miał się kto zająć.

Wiedzieliśmy, że nie mamy czasu do stracenia, ale nie mogliśmy ich tak tutaj zostawić...

Przejdź do **Wpisu 452**.

WPIS 448

Jeśli Misja **M34** jest odkryta, Ewakuacja jest niemożliwa – kontynuuj grę (zignoruj czwartą kartę i kość Urazu).


W przeciwnym wypadku umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 449

Wpis badawczy projektu *Muspelheim*

Kieszenie próżni w kadłubie spowalniając przegrzewanie się wnętrza. Warstwa izolacyjna stopniowo degraduje się z uwagi na znaczne uszkodzenia wraku.

Jeśli bieżące Warunki Globalne to *Burza termiczna* – umieść kartę Warunków Globalnych **G17** na wierzchu bieżącej karty.

W przeciwnym wypadku Odśwież .

WPIS 450

Jeśli na planszy Planety znajduje się karta Warunków Globalnych **G01**, zresetuj jej tor Czasu.

Jeśli karta Warunków Globalnych **G01** nie znajduje się na planszy Planety, umieść ją na wskazanym polu Warunków Globalnych po prawej stronie na planszy Planety. Jeśli karta **P106** (*Dziwna konsola*) znajduje się w Sektorze **6**, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P106** w Sektorze **6**.

Jako że kompleks odzyskał zasilanie, doszło do przebudzenia tego starożytnego terminala.

WPIS 451

Już nie sami: Historia pierwszego kontaktu, fragment książki

Znaleźliśmy się w głównej dzielnicy miasta. Osłaniając oczy przed światłem większego z dwóch słońc, uważnie przyjrzeliliśmy się monotonnej panoramie identycznych kwadratowych domów oraz szeregowi takich samych ulic, które ciągnęły się jak okiem sięgnąć. Wiedzieliśmy, że jeśli skręcimy w dowolną z nich, łatwo będzie się zgubić. Jedyny charakterystyczny punkt w centrum tego miasta wydawał się znajdować bardzo daleko – była to większa, otwarta przestrzeń wciśnięta między niewyróżniające się budynki, być może jakiegoś rodzaju plac. Jednak kiedy zapuściliśmy się w ciemne uliczki, to miejsce zniknęło nam z oczu.

Umieść kartę **P279** w tym Sektorze.

WPIS 452

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Ustabilizujcie i ewakuujcie rannych** – utrudni to wykonanie na czas Misji podstawowej. Umieść w swoim Sektorze kartę **P237**, jeśli jeszcze jej tam nie ma. Następnie kontynuuj grę.
- » **Rozkażcie swojej załodze ustabilizować i ewakuować rannych** – wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (a także innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze). Ci Członkowie Załogi mogą zginąć, wykonując wasze rozkazy! Przejdź do **Wpisu 413**.
- » **Zignorujcie rannych i pozwólcie, by zajął się nimi ktoś inny** – Obniż Morale na Mosku (Księga Statku, strona **3**). Jeśli Morale jest już Bardzo Niskie, nic się nie dzieje. Kontynuuj grę.

WPIS 453

Badania nad ksenoarchitekturą

To krótkie nagranie pokazuje wysoką kolumnadę, gdzie każda kolumna rzuca cień na metaliczne ściany. Kolumny

mają różne kształty; rozmieszczono je z niepokojącą asymetrią, przez co ich cienie tworzą geometryczne formy, które zmieniają się w zależności od źródła światła. Prowadzą wzrok w stronę złożonej maszyneryi zajmującej większość płaskiej przestrzeni...

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P294**.

WPIS 454

Znajdź karty Misji **M120**, **M121** i **M122**, a następnie odkryj je, tak by wszyscy gracze je widzieli i mogli przeczytać ich treść. Następnie wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z jeszcze niezaznaczonych opcji. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- W pełni zbadaj pozornie opustoszałą strukturę przypominającą miasto** (Święta Koteria) – przejdź do **Wpisu 605**.
- Namierz sygnał zatopionej steli** (Głębsza prawda) – przejdź do **Wpisu 619**.
- Zbieraj odkrycia i obserwuj pielgrzymów wędrujących po otaczających miasto jałowych równinach** (Kolebka) – przejdź do **Wpisu 731**.

WPIS 455

*** *Odgłosy silnika, piszczenie alarmu* ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Osiągnęliśmy prędkość ucieczki poza OTŻ. Pole zerujące działa z pełną siłą. Lądownik jeszcze się trzyma, ale ledwo.

*** *Odgłosy silnika* ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Okej. Najgorsze już za nami – czas przekazać kapitanowi dobre wieści.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Śmiało. Pozakładaliśmy się z kilkoma osobami przed wylotem, więc niech wiedzą, że wrócę po wygraną.

*** *Odgłosy silnika* ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: CAPCOM? Tu Grupa Wypadowa. Udało się. Dostaliśmy się do skarbcza! Przywieziemy takie rzeczy, o jakich wam się nie śniło.

*** *Zakłócenia* ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard, słyszycie nas? Dziwne... Nie odpowiadają.

Wciąż jesteśmy bardzo blisko słońca. Może zakłócenia są za silne?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Kiedy lecieliśmy w tamtą stronę, utrzymywaliśmy kontakt aż do samej krawędzi fotosfery. Nie. Coś musiało się stać.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Chyba mam pewne podejrzenia. Wywołuję ekran radaru dalekiego zasięgu.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nie... Nie wierzę! To niemożliwe!

Jeśli we **Wpisie 910** pole **B** nie jest zaznaczone, zaznacz pole **D** we **Wpisie 930**.

Jeśli we **Wpisie 910** pole **C** nie jest zaznaczone, zaznacz pole **C** we **Wpisie 930**.

Następnie:

- Zwróć wszystkich Członków Załogi do sekcji *Odpoczywająca Załoga*.
- Usuń ze stołu wszystkie karty, znaczniki, figurki i żetony – nie będą już potrzebne.
- Weź kości Sekcji z każdej planszy Załogi i umieść je przed graczem kontrolującym daną Sekcję. Następnie usuń ze stołu wszystkie plansze Załogi.
- Każdy gracz dodaje wszystkie kości Sekcji ze swojego zasobnika Sekcji do swoich kości na stole. Ta pula kości będzie wykorzystywana przez całe zakończenie w celu przeprowadzenia specjalnych, ryzykownych Testów.

Na środku stołu umieść zamkniętą Planetopedię wierzchem do dołu w taki sposób, by widoczna była Pula Zwycięstwa. Przez całe zakończenie będziecie dodawali znaczniki do Puli Zwycięstwa. Ich liczba odzwierciedla stan Vanguarda i jego załogi, a wpływ na nią mają decyzje podjęte zarówno podczas kampanii, jak i podczas tego zakończenia. Ostateczna suma określi ogólny wynik waszej kampanii.

Teraz policz kości każdej z Sekcji i dodaj poniższą liczbę znaczników do Puli Zwycięstwa:

- 1-8 kości na Sekcję: **0 znaczników**
- 9-11 kości na Sekcję: **1 znacznik**
- 12-13 kości na Sekcję: **2 znaczniki**
- 14-15 kości na Sekcję: **4 znaczniki**.

Uwaga! Teraz jedynymi elementami na stole powinny być Pula Zwycięstwa oraz kości wszystkich Sekcji.

Następnie sprawdź, czy zaznaczone jest pole we **Wpisie 940**. Jeśli tak, przejdź do **Wpisu 457**. Jeśli nie, przejdź do **Wpisu 459**.

WPIS 456

Umieść figurkę Promienia Zerującego w Sektorze 8.

WPIS 457

Kiedy opuściliśmy Obiekt Thorne'a-Żytkow, odkryliśmy - ku naszemu zaskoczeniu - że Vanguard nie był już sam. Teraz w przestrzeni unosiło się całe mnóstwo statków innych ras, w tym przypominający kształtem ómę krążownik Aerugonów, kilkadziesiąt pojazdów zwiadowczych Idemian i fregaty Targian. A także inne, których nawet nie potrafiliśmy zidentyfikować - musiały pochodzić z takich części galaktyki, których nie dane nam było odwiedzić. Sam Vanguard wyglądał na znacznie starszego i bardziej poobijanego niż przed naszym odlotem; jego bakburta nosiła ślady jakichś niedawnych walk, a część zewnętrznego pierścienia ewidentnie była w naprawie. Nie mogliśmy pojąć, jakim cudem sytuacja zmieniła się tak drastycznie podczas naszej misji. Wkrótce jednak przeszedł nas zimny dreszcz, kiedy uświadomiliśmy sobie, że istnieje tylko jedno wyjaśnienie.

Od kiedy wyruszyliśmy do Obiektu Thorne'a-Żytkow, minęło więcej czasu, niż nam się wydawało. Dylatacja czasu wykraczająca poza nasze obliczenia przeprowadzone na podstawie grawitacji obiektu.

Samo w sobie jeszcze nie byłoby to takie złe. Tyle że podczas pierwszej misji na zewnętrzną powłokę Oka Pustki uszkodziliśmy jego system kamuflujący. Myśleliśmy, że nie będzie to problemem. Wykrycie obecności Oka nawet z najbliższych systemów zabrałoby całe lata, a co dopiero dotarcie do niego. A mimo to stało się. Widzieliśmy dowody na własne oczy. Czas, który Vanguard spędził na podróżach międzygwiazdnych, a potem my wewnątrz OTŻ, wystarczył, by inne rasy dowiedziały się o istnieniu Oka. A ich pojawienie się jeszcze bardziej komplikowało naszą sytuację...

Przejdź do **Wpisu 464**.

WPIS 458

Przejdź do **Wpisu 533**.

WPIS 459

Kiedy opuściliśmy Obiekt Thorne'a-Żytkow, odkryliśmy - ku naszemu zaskoczeniu - że Vanguard nie był już sam. Teraz w przestrzeni unosiły się statki innych ras, w tym kilka pojazdów zwiadowczych Idemian i przypominający kształtem ómę krążownik Aerugonów. Sam Vanguard wyglądał na znacznie starszego i bardziej poobijanego niż przed naszym odlotem. Nie mogliśmy pojąć, jakim cudem sytuacja zmieniła się tak drastycznie podczas naszej misji. Wkrótce jednak przeszedł nas zimny dreszcz, kiedy uświadomiliśmy sobie, że istnieje tylko jedno wyjaśnienie.

Od kiedy wyruszyliśmy do Obiektu Thorne'a-Żytkow, minęło więcej czasu, niż nam się wydawało. Dylatacja czasu wykraczająca poza nasze obliczenia przeprowadzone na podstawie grawitacji obiektu. Pozwoliło to wszystkim rasom wiedzącym o Vanguardzie i jego podróżach odkryć OTŻ mimo jego kamuflażu, czy to dzięki szpiegom, dyplomatom, czy to dzięki technologii. Ich pojawienie się w systemie Budowniczych tylko komplikowało naszą sytuację... Aż strach pomyśleć, o ile gorzej by było, gdybyśmy uszkodzili system kamuflujący Oka podczas naszej pierwszej misji...

Dodaj **3 znaczniki** do Puli Zwycięstwa.

Przejdź do **Wpisu 464**.

WPIS 460

Zamierzasz rozpocząć ostatnią Eksplorację Planetarną w tej kampanii. Zaleca się wybranie najlepszych Członków Załogi do tej Misji. Bez względu na liczbę graczy możesz zabrać wszystkie 4 Sekcje. Czy chcesz kontynuować?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- **Nie** - wróć do pierwszego kroku Mapy Gwiazdnej w Księżdzie Statku (strona 5) i kontynuuj Zarządzanie Statkiem.
- **Tak** - wykonaj następujące czynności:
 - Usuń z gry wszelkie odkryte karty Zdarzeń Pokładowych.
 - Zwróć do woreczka na żetony wszystkie żetony Energii, Dowodzenia i Sukcesu.
 - Zwróć Skaner Planetarny do pudełka.
 - Przejdź do **Wpisu 580**.

WPIS 461

[Grupa Szturmowa Alfa]: Wszystkie drogi prowadzące na mostek zostały zablokowane i obstawiają je uzbrojeni ochotnicy. Nie powstrzyma to Arrogatorów na dobre, ale przynajmniej chwilowo mostek jest bezpieczniejszy.

[Dowódca Sekcji]: Dobra robota, Grupa Szturmowa Alfa. Teraz możemy...

*** **Głośne wybuchy** ***

Zyskaj 1 .

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P232**. Przejdź do **Wpisu 506**.

WPIS 462

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Stój! Co ty wyprawiasz?

[operator 2]: Hmm? To standardowa procedura postępowania ze stelami...

[operator 1]: Już nie pamiętasz, co się stało z tym spolegaczem, co wyparował?!

[operator 2]: Szlag! Za bardzo mnie to wszystko wciągnęło...

[operator 1]: Skanujemy z daleka i używamy dronów do interakcji fizycznej.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 55**.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

WPIS 463

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 485**.

Przejdź do **Wpisu 494**.

Przejdź do **Wpisu 498**.

Przejdź do **Wpisu 551**.

WPIS 464

Kiedy wywołaliśmy Vanguarda, załoga na mostku była równie zszokowana co my. Z ich reakcji szybko wywnioskowaliśmy, że byliśmy dla nich niczym duchy, powstali z martwych. Upłynęło tyle czasu, od kiedy wyruszyliśmy do Obiektu Thorne'a-Żytkow, że nasze nazwiska zostały wyrte na Ścianie Pamięci i nawet zdążyły już pokryć się kurzem.

Kiedy poprosiliśmy o pozwolenie na dokowanie, odpowiedziało nam przedłużające się milczenie. Wydało nam się to podejrzane, ale byliśmy zmęczeni, obolali i myśleliśmy tylko o tym, że wróciliśmy do domu. Wylądowaliśmy w pustym hangarze; nasz statek zgrzytał i pojękiwał, nadwyrężony trudami misji. Naokoło nie było żadnego innego lądownika. Kiedy tylko wygramoliliśmy się na zewnątrz, podeszła do nas major Dahl wraz z grupą uzbrojonych marines. W żołnierskich słowach poinformowała nas, że teraz to ona dowodzi Vanguardem. Mieliśmy zostać zatrzymani w celu dalszego przesłuchania. Kiedy prowadzono nas do pokładowego aresztu, zauważyliśmy za kratkami naszych Dowódców Sekcji - nasz widok zaskoczył ich tak samo jak załogę na mostku.

Mijał czas. Pozbawieni możliwości kontaktu z osadzonymi w innych celach, mogliśmy tylko zgadywać, co wydarzyło się na statku podczas naszej nieobecności. Kolejne upływające jałowo godziny i pytania kotłujące

się w naszych głowach stopniowo doprowadzały nas do szaleństwa. I nagle, podczas jednej z psich wacht, usłyszeliśmy stłumiony krzyk i głucho uderzenie. Chwilę później po drugiej stronie drzwi pojawiła się Anu. Uwolniła nas i zdała nam relację ze wszystkiego, co zaszło po naszym odlocie.

Powiedziała, że kiedy nie wróciliśmy po kilku tygodniach, oficerowie Vanguarda uznali, że pole zerujące musiało się nie sprawdzić. Zamiast wysłać na śmierć kolejną grupę, zaczęto rozwijać inne technologie, które mogłyby pozwolić na eksplorację Obiektu Thorne'a-Żytkow, podczas gdy czas Ziemi z wolna dobiegał końca, a do nowych globalnych katastrof dochodziło praktycznie co tydzień. Spadało morale. Rosło napięcie. Wielu zaczynało wątpić, czy droga obrona przez Kapitana i Dowódców Sekcji jest słuszna. Wreszcie major Dahl – której zresztą nigdy nie podobało się, w jaki sposób Kapitan postanowił traktować inteligentne rasy tej gromady gwiazd – doprowadziła do przewrotu. Kapitan został uwięziony, podobnie jak wszyscy Dowódcy Sekcji i lojalni członkowie załogi.

Każdy gracz bierze wszystkich Członków Załogi (z Odpoczywającej Załogi, Ambulatorium itd.) swoich Sekcji i umieszcza ich na stole przed sobą. To wasi Dostępni Członkowie Załogi. Będzie można wykorzystywać ich przez całe zakończenie w celu przeprowadzenia specjalnych, ryzykownych Testów.

Teraz sprawdź Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Jeśli jest Bardzo Niskie, każdy gracz usuwa z gry (losowo) po 1 Członku Załogi z każdej kontrolowanej przez siebie Sekcji.

Jeśli jest Wysokie, dodaj 1 znacznik do Puli Zwycięstwa.

Jeśli we **Wpisie 920** zaznaczone jest pole **A**, przejdź do **Wpisu 475**.

Jeśli we **Wpisie 920** zaznaczone jest pole **B**, przejdź do **Wpisu 539**.

WPIS 465

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zapytaj o zdanie Anu** (tylko jeśli we **Wpisie 930** pole **A** nie jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 467**.
- » **Zapytaj o zdanie Sługę** (tylko jeśli we **Wpisie 930** pole **D** nie jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 469**.
- » **Zapytaj o zdanie Mówcę Umarłych** (tylko jeśli we **Wpisie 930** pole **C** nie jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 471**.
- » **Zapytaj o zdanie doktor Corey** (tylko jeśli we **Wpisie 930** pole **E** nie jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 478**.
- » **Odrzuć prośby obcych i zachowaj kontrolę nad technologią Budowniczych** – przejdź do **Wpisu 515**.
- » **Przychyl się do próśb obcych i podziel się technologią Budowniczych** – przejdź do **Wpisu 965**.

WPIS 466

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-6

Na przekór wszystkiemu na tym dziwnym świecie pojawiło się życie. Inteligentny gatunek potrzebował milionów lat, by wywać się z objęć silnego przyciągania grawitacyjnego swojej planety i sięgnąć w kosmos. Ta długowieczna i pracowita rasa stożkowatych istot...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zjednoczyła galaktykę, asymilując wszystkie inne rasy i kultury** – przejdź do **Wpisu 493**.
- » **Podbiła galaktykę, niewoląc wszystkie inne rasy** – przejdź do **Wpisu 481**.
- » **Postanowiła nie nawiązywać kontaktów z innymi rasami i pozostać dla nich niewidoczna** – przejdź do **Wpisu 486**.

WPIS 467

Musicie zrozumieć, że jesteśmy wędrowcami z wyboru. Z tego względu ogromne znaczenie mają dla nas prawa gościnności i ekwiwalencji. Większość Idemian jest zdania, że Vanguard musi spłacić dług względem naszego ludu. Uważają, że wasz sukces nie byłby możliwy, gdybyśmy nie naprawili waszego statku po bitwie z Arrogatorami. Jeśli nie zechcecie podzielić się odkryciami z gwiazdy jądrowej, nie rozumieją tego. Wielu postanowi wzięć sprawiedliwość we własne ręce.

Jeśli w Puli Zwycięstwa znajduje się **10 lub mniej** znaczników, przejdź do **Wpisu 465**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Jednak przetrwaliśmy już długo w tej galaktyce i wiemy, że nie warto ślepo rzucać na szalę własnego życia, by walczyć z każdą niesprawiedliwością. Macie potężny statek i załogę. Wiele udało się wam osiągnąć. To zasłuży na szacunek w oczach mojego ludu. Wielu nie będzie kwestionować waszej decyzji, jakkolwiek by była. Z pewnością znajdziecie też sojuszników wśród innych ras.

Przejdź do **Wpisu 465**.

WPIS 468

Przejdź do **Wpisu 533**.

WPIS 469

Wpadliście – a raczej wpadliŚMY – prosto w pułapkę Przedwiecznych. Nie jesteśmy już panami własnego losu. Mówiłem wam, że głupotą jest podążanie tropem zagadek stel. Moja rasa – to znaczy Goście – wiedzieli, że jeśli przejdą tę próbę, staną się narzędziem w rękach Budowniczych. Czy nie mówili, że ukradną waszą przyszłość? Nie chcieliśmy brać udziału w rozgrywkach starszych, potężniejszych ras. Nie chcieliśmy, by ukradziono nam przyszłość. Trzeba było pójść za naszym przykładem. Zniszczyć dziedzictwo Budowniczych, nawet jeśli oznaczałoby to, że nie uratujecie swojej rodzimej planety. Ziemia już i tak była stracona – bezbronna, odsłonięta; zabawka otoczona przez starsze, potężniejsze rasy. Wykorzystajcie to, co wiecie, by napisać własne zasady. Stworzyć dla siebie nowy dom. Zniszczcie dziedzictwo Budowniczych. Zyskajcie wolność, nawet kosztem utraty własnej planety.

Przejdź do **Wpisu 465**.

WPIS 470

Dziennik kapitana, wpis E-738

Ledwie chwilę po tym, jak Sługa wśliznął się do wymiaru Gości, powrócił w to samo miejsce na mostku, strasząc załogę.

„Nie widzę żadnych znaczników podprzestrzennych” – powiedział, wyraźnie wzburzony. „Te głupie młodziki zrobiły wszystko nie tak. Nie wiem, gdzie mam się wyłonić. Przykro mi, kapitanie”.

Być może wymagaliśmy zbyt wiele od naszej Grupy Wypadowej – praca pod przymusem, w uszkodzonym lądowiku, a do tego wszystkiego jeszcze technologia obcych. Musi istnieć jakiś inny sposób, który pozwoli nam ich uratować...

Przejdź do **Wpisu 624**.

WPIS 471

Phi, banalne pytanie! To wy otworzyliście Skarbiec Budowniczych. Wy dotarliście do niezliczonych stel na wszystkich możliwych planetach. Jeśli ktokolwiek jest dość potężny, by zostać strażnikiem tej galaktyki i spadkobiercą dziedzictwa Budowniczych, to tylko wy. Pozwólcie, że to ja odpowiem na wszystkie te prośby. Pokażę tym wścibskim szkodnikom, jak wygląda dyplomacja w wykonaniu Arrogatorów.

Jeśli w Puli Zwycięstwa znajduje się **8 lub więcej** znaczników, przejdź do **Wpisu 465**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

„Oczywiście, biorąc pod uwagę żalony stan waszego statku i załogi, najpewniej was rozgromię, ale będzie to wspaniałe ostatnie starcie!”

Przejdź do **Wpisu 465**.

WPIS 472

Badanie Edana #1

Stożki gipsu sugerują, że obszar ten znajdował się kiedyś pod wodą – a jego miąższość świadczy o tym, że warstwa słonej wody musiała mieć tutaj co najmniej trzydzieści metrów głębokości.

Szukaliśmy skamieniałości, które mogłyby potwierdzić tę teorię, ale nie znaleźliśmy żadnych. Kiloro badaczy przypuszcza, że nie było na tej planecie życia, które rozwinęłyby się w wodzie.

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

Zyskaj 3 Wskazówki: Mineraty.

Zyskaj 2 Wskazówki: Mineraty.

WPIS 473

- Jeśli Planetopedia jest otwarta na stronach **30-31** (Światostatek Arrogatorów – wewnętrzny rdzeń) i nie zostały one zapisane, zrób to teraz.



Jeśli masz arkusz Notki Planetarnej dla bieżącej Planety w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B), pozbądź się go.




Uwaga! Zewnętrzna powłoka i wewnętrzny rdzeń Światostatu Arrogatorów powinny zostać zapisane na oddzielnych arkuszach Notek Planetarnych.

Następnie weź czysty arkusz Notki Planetarnej i wypełnij go w następujący sposób:

- Zapisz nazwę bieżącej Planety (tej na planszy Planety).
 - Zapisz numer karty Lądowania, która obecnie znajduje się w Skanerze Planetarnym.
 - Zapisz numery kart WP w każdym Sektorze. Jeśli w Sektorze jest więcej kart WP, wierzchnią kartę zapisz po lewej stronie. Oznacz, jeśli Sektor został Ukończony.
 - Zapisz numer każdego Unikalnego Odkrycia, które wciąż znajduje się na planszy Planety.
 - Zapisz numer Sektora i nazwę każdego Niebezpieczeństwa, które wciąż znajduje się na planszy Planety. Następnie zwróć wszystkie karty Niebezpieczeństw z planszy Planety oraz ich kartonowe figurki do pudełka.
 - Umieść arkusz Notki Planetarnej w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B).
 - Zwróć wszystkie karty WP z planszy Planety do sekcji *Ważne Punkty* (organizer A). Zwróć wszystkie karty Unikalnych Odkryć z planszy Planety do sekcji *Unikalne Odkrycia* (organizer A).
- Otwórz Planetopedię na stronach **28-29** (Światostatek Arrogatorów – zewnętrzna powłoka).
 - Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 474

- Umieść w swoim Sektorze kartę **P231** (*Spanikowany tłum*), jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- Jeśli suma **Rang** twoich wybranych Członków Załogi wynosi **3 lub więcej**, przesun żeton na zielonym torze na karcie **P231** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji **Bezpieczeństwa** lub **Inżynieryjnej** przesun żeton na zielonym torze na karcie **P231** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem  lub  na jego karcie przesun żeton na zielonym torze na karcie **P231** o 2 pola do przodu.

Jeśli żeton na zielonym torze dotrze do **Rezultatu**, rzuć 3 kośćmi Urazów za każdego wybranego Członka Załogi. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , dany Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy.

Po wykonaniu wszystkich rzutów umieść ocalałych Członków Załogi w sekcji *Odpoczywająca Załoga* (organizer B). Następnie przejdź do **Wpisu 461**.

Jeśli żeton na zielonym torze nie dotrze do **Rezultatu**, wybrani Członkowie Załogi nie osiągnęli celu i zginęli – umieść ich na polu Ofiar obok planszy. Musisz wysłać kolejną ekipę, żeby wykonała zadanie! Przejdź do **Wpisu 409**.

WPIS 475

Major Dahl była przekonana, że gdyby Vanguard skupił się na podbojach zamiast na dyplomacji, gdybyśmy podporządkowali sobie inne cywilizacje i zrobili użytek z ich wiedzy i surowców, tajemnica skarbcza Budowniczych już dawno zostałaaby rozwikłana, a nam udałooby się ocalić Ziemię. Tak więc po uwięzieniu Kapitana i Dowódców Sekcji wysłała oddziały uzbrojone w najnowsze zdobycze technologii właśnie z takim zadaniem. Wszyscy, którzy próbowali się jej postawić, zostali zmuszeni do ukrycia się w oczekiwaniu na właściwy moment. A teraz nasz powrót, niczym z martwych, z danymi pozyskanymi od Budowniczych

i powitanie, jakie zgotowała nam Dahl, wywołały niemałe poruszenie wśród załogi. Anu postanowiła działać i wydestała nas na wolność, mając nadzieję, że wspólnie uda nam się odbić Vanguarda.

Dodaj **1 znacznik** do Puli Zwycięstwa. Przejdź do **Wpisu 543**.

WPIS 476

Sprawdź, czy odkryta jest Misja Opcjonalna **M123** (*Zrozumienie*). Jeśli tak, przejdź do **Wpisu 791**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 512**.

WPIS 477

[CAPCOM]: Pamiętajcie, że waszym zadaniem jest zbadać obszar powietrzny poniżej grubej warstwy chmur. Wykryliśmy tam coś nietypowego, ale wciąż nie wiemy, co to takiego. Tamte okolice są bardzo niebezpieczne. Dbajcie o swój lądownik – to od niego zależy wasze przetrwanie. Powodzenia!

A

Jeśli zaznaczone jest pole **A** lub korzystasz z Lądownika Portal, przejdź do **Wpisu 725**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 634**.

WPIS 478

Mój Boże, nie spodziewałam się, że dojdzie do czegoś takiego... Muszę przyznać, że rozumiem położenie, w jakim znalazły się inne rasy. Na ich miejscu zrobiłabym, co tylko mogę, by położyć rękę na dziedzictwie Budowniczych. Ale po projekcie *Spuścizna* pewnie wiem na temat Budowniczych więcej niż ktokolwiek inny na tym statku. Byli *SPRYTNI*. Mieli wszystko rozpracowane. Skoro poprosili, by nie rozpropagowywać ich technologii, musieli mieć ku temu ważny powód. Tylko wyobraźcie sobie te straszliwe wojny przy jej wykorzystaniu – anomalie gaszące słońca czy planety rozrywane na strzępy przez pola podprzestrzenne. Chyba nie powinniśmy się niczym dzielić, dopóki sami nie przyswoimy sobie wiedzy Budowniczych. A nawet wtedy pewnie część technologii będzie zbyt niebezpieczna, by weszła do powszechnego użytku.

Jeśli w Puli Zwycięstwa znajduje się **7 lub więcej** znaczników, przejdź do **Wpisu 465**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Ale teoria to jedno. Bądźmy realistami. Statek i załoga są w kiepskim stanie. Jeśli postawimy się innym rasom, możemy przegrać tę walkę. A wtedy technologia Budowniczych wpadnie w ręce najbardziej agresywnych pretendentów. A to byłoby jeszcze gorsze niż podzielenie się nią po równo!

Przejdź do **Wpisu 465**.

WPIS 479

Jeśli zaznaczone jest pole we **Wpisie 922** lub **Wpisie 924**, przejdź do **Wpisu 482**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Później dowiedzieliśmy się, że Anu nie chciała wciągnąć w zasadzkę czy zabić żołnierzy Dahl. Zamiast tego wyszła im na spotkanie z otwartymi ramionami i próbowała wyperswadować popieranie działań major. Ale ci pozostali lojalni. Pamiętali, że Vanguard nie osiągnął zbyt wielu sukcesów, kiedy wszystkim dowodzili kapitan Wayman i jego Dowódca Sekcji. Praktycznie wszyscy byli przekonani, że potrzeba właśnie kogoś takiego jak Dahl, żeby udało się uratować Ziemię. Widząc, że jej wysiłki są daremne, Anu próbowała się wymknąć. Zastrzelili ją bez mrugnięcia okiem, a jej blada idemiańska krew spłynęła przez kratkę w podłodze w głąb trzewi statku. Przynajmniej jej poświęcenie dało nam dość czasu na ucieczkę.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 930**.

Przejdź do **Wpisu 491**.


WPIS 480

Archiwum Pierwszego Kontakt, fragment raportu 17B Grupy Wypadowej

Chyba najbardziej szokującym ze wszystkich odkryć na tej planecie było to, że otaczające nas menhiry nie zostały ukształtowane przez erozję. Bliskie skany oraz badania pokazały nam, że to celowo ustawione obeliski, a przewężenia u ich podstaw powstały wskutek dotyku niezliczonych dłoni pielgrzymów, którzy przez całe

stulecia pocierali je w drodze do pępka. Z przybliżonych szacunków wynika, że było to miejsce kultu rytualnego od co najmniej stu tysięcy lat, co oznacza, że kultura idemiańska jest nieprawdopodobnie stara i oporna na zmiany, przynajmniej jak na ziemskie standardy.

Sam pępek wydaje się nie mieć większego znaczenia. Mimo starań niczego tam nie znaleźliśmy. Dzięki obrazom satelitarnym udało nam się tylko stwierdzić, że jest to kamień najbardziej oddalony od jakichkolwiek widocznych struktur idemiańskich na całej planecie. Zupełnie jakby samotność i odosobnienie były głównymi powodami jego istnienia...

Zyskaj 1 . Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P000**, zaznacz pole **F** we **Wpisie 905** i przeczytaj jego treść.

WPIS 481

Przejdź do **Wpisu 533**.

WPIS 482

Później dowiedzieliśmy się, że Anu nie chciała wciągnąć w zasadzkę czy zabić żołnierzy Dahl. Zamiast tego wyszła im na spotkanie z otwartymi ramionami i próbowała wyperswadować popieranie działań major. Ryzyko się opłaciło. Wielu wciąż pamiętało, jak dużo osiągnął Vanguard i jaki miał wpływ na całą galaktykę dzięki decyzjom kapitana Waymana i jego Dowódców Sekcji. Marines podzielili się na dwie grupy i pograżyli w ożywionej dyskusji. To dało Anu okazję do wymknięcia się i dołączenia do nas w kryjówce.

Dodaj 1 **znacznik** do Puli Zwycięstwa.

Przejdź do **Wpisu 491**.

WPIS 483

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[**SI lądownika**]: Kurs wytyczony. Dotrzemy do Vanguarda za siedem minut.

[**Nawigatorka**]: Dziękuję, SI. W takim razie chyba nie mam nic innego do roboty, jak tylko podziwiać to piekło w dole. Z tej wysokości wygląda całkiem przyjemnie.

[**Pilot**]: Może. Ale już nigdy nie chcę tam wracać.

Gratulacje!

Ukończono Eksplorację Planetarną!

- Odrzuć wszystkie karty Misji.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.










WPIS 484

Jeśli zaznaczone jest pole we **Wpisie 922** lub **Wpisie 924**, przejdź do **Wpisu 489**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Próbowaliśmy przemówić żołnierzom do rozsądku, ale pozostali lojalni względem Dahl. Ich zdaniem podejście kapitana i jego Dowódców Sekcji nie pomogą w wykonaniu misji. Wkrótce czas rozmów dobiegł końca i zaczęły się strzały.

Gracze wykonują teraz specjalny Test, z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami ,  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki , ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 8 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Gracze zwracają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi. Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**.

Jeśli masz 7 lub mniej punktów, przejdź do **Wpisu 386**.

Jeśli masz 8 lub więcej punktów, dodaj 1 **znacznik** do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 491**.

WPIS 485

[**CAPCOM, sierżant Xiu**]: Grupa Wypadowa, raportuj. Zgłoś się, do cholery!

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: CAPCOM, słyszymy was. Coś nas tu zaskoczyło.

[**CAPCOM, sierżant Xiu**]: Grupa Wypadowa, raportuj - co to było?

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Coś w rodzaju kulistego wartownika, nigdy wcześniej czegoś takiego nie widzieliśmy.

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Wygląda na to, że część konstruktorów przeżyła swoich twórców, rdzennych mieszkańców tej planety. Próbowaliśmy to ubić, ale uciekło.


Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych oraz 1 Wskazówkę: Żywy Okaz. Umieść figurkę Ophthalmoida w Sektorze 4.

WPIS 486

Przejdź do **Wpisu 533**.

WPIS 487

[**Kapitan Wayman**]: Tu kapitan. Jak pewnie wiecie, nie mam dobrych wieści. Przygotowujemy operację ratunkową, ale nie możemy ryzykować utraty kolejnego lądownika i załogi. Nie damy rady wylądować w pobliżu tych stworzeń. Wyznaczyliśmy strefę ewakuacyjną na szczycie najbliższego wam kopca. Wiem, będzie trochę pod górkę. Na szczęście wygląda na to, że te stworzenia nie potrafią wspinać się po takich powierzchniach. Poza tym wyślemy wam sondę bezzałogową z zapasami, które pomogą wam dotrzeć na miejsce. Zapasy wylądują wkrótce na centralnym płaskowyżu. Ruszajcie, by je odebrać.

- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 3.
- Wszyscy Członkowie Załogi Odświeżają wszystkie swoje kości i dobierają po 2 karty. Odwróć wszystkie żetony Tur na stronę *Tura dostępna*. Rozpocznij nową rundę Eksploracji Planetarnej.
- Upewnij się, że  i karta Awansu znajdują się obok wyznaczonych miejsc na planszy Planety.
- Upewnij się, że wszystkie Odkrycia niebędące obecnie na planszach Załogi znajdują się obok miejsca na Stracone Odkrycia.

UWAGA! Jeśli nie znajdziesz sposobu na odzyskanie wcześniejszych Odkryć z Lądownika przed końcem Misji, wszystkie przepadną!

WPIS 488

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 273**.

Nic się nie dzieje.

WPIS 489

Próbowaliśmy przemówić żołnierzom do rozsądku. O dziwo, wielu z nich wcale nie chciało mierzyć z broni do niedawnych towarzyszy tylko dlatego, że tak kazała im major Dahl. Pamiętali, jak wiele osiągnął Vanguard, kiedy wszystkim dowodzili kapitan Wayman i jego Dowódcy Sekcji, a na razie Dahl nie mogła się pochwalić tym samym.

Część marines złożyła broń w proteście. Ich sierżant próbował zmusić ich do posłuszeństwa i wkrótce rozpętała się bójka, dając Anu okazję do wymknięcia się i dołączenia do nas w kryjówce.

Dodaj 1 **znacznik** do Puli Zwycięstwa.

Przejdź do **Wpisu 491**.












WPIS 490

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 tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1

(nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku nie ma w tabeli, przejdź do następnego kroku. 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 na torze Lądowania nie znajduje się na polu „Lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować: przejdź do **Wpisu 82**.

	Rozbłysk słoneczny	Wybierz jedno: » Szybki przelot Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca  . » Manewr unikowy Strać 4 pkt Zapasów pomniejszone o wartość  .
	Udar cieplny	Wybierz jedno: » Zignoruj Każdy Członek Załogi 4  (obniż tę liczbę o ). » Zmień wektor podejścia Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku cofnij znacznik na torze Lądowania o 1 pole.
	Uszkodzony kadłub	Wybierz jedno: » Pozwól Lądownikowi na naprawę Każdy Członek Załogi 1  . » Napraw go samodzielnie Każdy Członek Załogi rzuca  .

WPIS 491

Jeśli we **Wpisie 920** zaznaczone jest pole **A**, przejdź do **Wpisu 766**.

Jeśli we **Wpisie 920** zaznaczone jest pole **B**, przejdź do **Wpisu 537**.

WPIS 492

Znajdź kartę Misji **M03** i umieść ją odkrytą w miejscu na Misję.

WPIS 493

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-H

Historia tej potężnej i obiecującej cywilizacji została przerwana, kiedy wydarzyło się coś strasznego. Mianowicie...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Inwazja pasożytów z kosmosu pożerających całe słońca** – przejdź do **Wpisu 497**.
- » **Jeszcze większe imperium z sąsiednich galaktyk postanowiło ją zlikwidować** – przejdź do **Wpisu 549**.
- » **Uniwersalne Przesunięcie Fazowe zagroziło całej materii znanego wszechświata** – przejdź do **Wpisu 552**.

WPIS 494

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Szlag! Niewiele brakowało.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Co się stało? Potrzebujecie pomocy?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nie, w porządku. To coś znowu uciekło!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Ale udało nam się pozyskać fragment.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Ma zarówno elementy mechaniczne, jak i biologiczne tkanki. Jest o wiele bardziej zaawansowane niż nasze próby połączenia ciała z technologią.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Ostrożnie. Mam nadzieję, że następnym razem to dorwiecie.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych oraz 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

Umieść figurkę Ophthalmoida w Sektorze 5.

WPIS 495

Opuszczenie tej Planety jest niemożliwe z powodu ekstremalnych warunków pogodowych!

WPIS 496

Dziennik eksploracji 14/77-A

W tym rejonie nie ma niczego poza wypalonymi szkieletami budynków. Ich architektura jest aż przesadnie praktyczna; nie ma ani śladu struktur, które można by zaklasyfikować jako obiekty użyteczności kulturalnej czy ceremonialnej. Na większości wciąż stojących murów widać pozostałości wyraźnie propagandowych materiałów. Ich przesłanie jest zrozumiałe nawet dla obcych gatunków: „Ta galaktyka jest nasza!”.

Zastanawia nas, czy mającąca w oddali wielka hala będzie pod tym względem inna. Nasze drony zwiadowcze odkryły, że w ruinach mogła znajdować się fabryka replikacyjna podobna do tej, na którą natrafiiliśmy w obrębie zewnętrznej powłoki Światostatku. Być może dalsze badania pozwolą nam rzucić światło na technologię produkcyjną Arrogatorów.

Każdy Członek Załogi Odświeża 1 . Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P327**.

WPIS 497

Przejdź do **Wpisu 533**.

WPIS 498

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Nie podoba mi się ta cisza. Dajcie znać, że wszystko w porządku!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Wszystko okej. Odpoczywamy. Maszyna nie stanowi już zagrożenia.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Poszła na złom.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Tak, o to mi chodziło. Ale mamy złe wieści - w okolicy może być więcej tych konstruktorów.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Wartownicy? Czego pilnują?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Pewnie całe planety. Prawdopodobnie zostaliśmy uznani za szkodniki albo inne zagrożenie dla ekosystemu. Te maszyny zapewne dbają o planetę czy coś w tym stylu.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Albo totalnie się mylimy i to maszyny bojowe.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Pobierzcie kilka próbek. Później je przeanalizujemy.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

Odrzuć figurkę Ophthalmoida i jego kartę Niebezpieczeństwa.

WPIS 499


Badanie Edana #2

Jednak istniało tu wodne życie. I wciąż istnieje morza - ale są ukryte w rozległych systemach jaskiń rozciągających się kilka kilometrów pod powierzchnią. W wodach roi się od prymitywnych form - mikroorganizmów, parzydełkowców i mięczaków.

Wciąż mamy wiele pytań. Ile gatunków wyginęło od czasu katastrofy? Jak bardzo się zmieniły, by przystosować się do podziemnej egzystencji? Czy przedstawiciele cywilizacji, która niegdyś władała tym światem, wciąż żyją gdzieś pod powierzchnią?

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 25 (jeśli już je masz, zyskaj zamiast tego 1 .

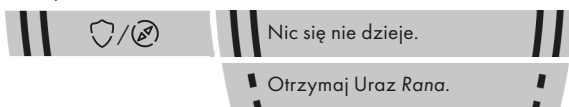
Zyskaj 2 Wskazówki: Mikroorganizm.

WPIS 500

Dziennik kapitana, wpis D-349

Rozkojarzeni zniszczoną planetą i krystaliczną strukturą, nie zauważyliśmy, że lokalna gwiazda wysyła rozbłyski! Kiedy impuls słoneczny dociera do kryształu, ten odpowiada, emitując fale oślepiającego światła i promieniowania. Skutki są katastrofalne.

Wszyscy Członkowie Załogi w dowolnej kolejności natychmiast wykonują opisany poniżej Test.



Po tym, jak wszyscy Członkowie Załogi wykonają ten Test, odrzuć kartę Warunków Globalnych.

WPIS 501

I znów musieliśmy się ukrywać – marines Dahl przeczesywali wszystkie pokłady, próbując nas odnaleźć. Wiedzieliśmy, że czas działa na naszą niekorzyść i prędzej czy później zostaniemy schwytani...

Gracze wykonują teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami (☒), (☒) lub (☒) i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki (☒), (☒), (☒) lub (☒) w Puli Rzutu. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 8 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usuń z gry wszystkie kości w Puli Rzutu. Zwróć wszystkich Członków Załogi do Dostępnych Członków Załogi.

Jeśli ostateczny wynik to 7 lub mniej, przejdź do Wpisu 513.

Jeśli ostateczny wynik to 8 lub więcej, przejdź do Wpisu 491.

WPIS 502

Zyskaj 1 (☒).

Zastąp kartę P238 (Komory letargowe) w swoim Sektorze kartą P002.

WPIS 503

[Dr Corey]: Wystarczy, kapitanie. Nie powinniśmy podlatywać bliżej, bo aktywujemy kolejną zasadzkę.

[Kapitan Wayman]: Dobrze, pani doktor. Skanery coś wyłapują?

[Dr Corey]: Sygnał stel dochodzi z niewielkiego statku Arrogatorów pośród pola asteroid. Tego z wielkimi antenami radiowymi.

[Kapitan Wayman]: Myśli pani, że trzymali stela w środku?

[Dr Corey]: Nie. To najprawdopodobniej tylko wabik mający ściągać na śmierć takich odkrywców jak my.

[Kapitan Wayman]: No dobrze. W takim razie raczej nie ma tu nic ciekawego. Omińmy ten obszar i wracajmy do naszej misji!

Kontynuuj grę.

WPIS 504

Uwaga! W celu uzyskania dostępu do tego Wpisu wymagane jest Ulepszenie Mostka B03 (Układ wykrywający dalekiego zasięgu). Jeśli go nie masz, wróć do księgi z Mapami Systemów i dokonaj innego wyboru.

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do Wpisu 503.
W przeciwnym razie zaznacz to pole i czytaj dalej:

[Porucznik Steensen]: Zbliżamy się do skupiska sygnałów, ale asteroidy wciąż przesłaniają jego źródło.

[Dr Corey]: Nie podoba mi się to, kapitanie. Dlaczego Budowniczy mieliby zostawić tyle stel w tak jałowym miejscu pozbawionym wszelkiego życia?

[Kapitan Wayman]: Pełna zgoda, pani doktor. Ale nie możemy pozwolić sobie na zignorowanie tego sygnału. Może uda nam się przyspieszyć badania o całe dziesięciolecie, a Ziemia ma coraz mniej czasu. Wszyscy są w stanie najwyższej gotowości. Nie powinno się stać nic złego...

[Porucznik Steensen]: Kapitanie, jest obraz. Sygnał dochodzi z tego obiektu wielkości księżyca.

[Dr Corey]: Proszę spojrzeć na te bąblowate elementy, kapitanie. To wygląda podejrzanie jak technologia Arrogatorów. Powinniśmy...

[Porucznik Steensen]: Aktywuje się... i wypuszcza myśliwce!

[SI Vanguarda]: Uwaga! Niezidentyfikowane obiekty na kursie kolizyjnym.

[Kapitan Wayman]: Rozpocząć manewry unikowe! Wyośmy się stąd!

[Porucznik Steensen]: Kapitanie, mamy kolejne sygnatury – od strony sterburty i bakburty.

[Kapitan Wayman]: Pociski?

[Porucznik Steensen]: Nie, wyglądają raczej jak... statki transportowe.

[Kapitan Wayman]: Stacje bojowe! Stacje bojowe! Przygotować się na abordaż!

Twoja Grupa Wypadowa weźmie udział w obronie Statku.

Uwaga! To będzie pełnowymiarowa Eksploracja – upewnij się, że masz dość czasu na rozegranie tej niespodziewanej Misji. Jeśli chcesz i możesz kontynuować, przejdź do Wpisu 75.

WPIS 505

Wyłącza się zasilanie konstrukcji!

- Odlóż kartę P106 (Dziwna konsola) na stos kart WP (wszelkie znaczniki na karcie zostają odrzucone).
- Odrzuć kartę Warunków Globalnych G01 (umieść odrzucone karty Warunków Globalnych w stosie po prawej stronie planszy Planety dla łatwiejszego dostępu). Ponownie odkryw kartę Warunków Globalnych nadrukowaną na planszy.

WPIS 506

*** Głośne wybuchy ***

[Kapitan Wayman]: Mówi kapitan! W tej chwili uciekamy przed wrogą flotą, wykorzystując pełną moc silników. Niestety jednemu z krążowników udało się nas dogonić, a jego pociski trafiły w mostek. Mamy wiele ofiar, ale statek wciąż jest sprawny. Uważajcie na nagłe uderzenia w waszych okolicach. Jeśli nie macie pełnych kombinezonów ratunkowych, znajdźcie bezpieczne, hermetyczne miejsce i zostańcie tam!

- Umieść kartę P241 w Sektorze 8.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 3 (strona na karty Mostka) i sprawdź, czy znajduje się tam karta B10; jeśli tak – dokonaj postępu na zielonym torze na karcie P241 (Krążownik Arrogatorów) w Sektorze 8 o 2 pola.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Bombardowanie w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę Bombardowania w Sektorze 8.
- Umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu na karcie Niebezpieczeństwa Bombardowanie – nie rozpatruj efektu.
- Umieść kartę Misji Opcjonalnej M103 obok planszy Planety i przeczytaj jej tekst.

WPIS 508












Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Wiele systemów nie odpowiada! Zrób coś!

[Pilot]: Robię, co mogę!

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 znalazł się na polu „Lądowanie udane”, przejdź do Wpisu 483. W innym wypadku wróć do kroku 2.

DESPERACKI LOT

	Awaria serwowatora	Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku przejdź do Wpisu 381 .
	Niedziałający moduł nawigacyjny	Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku przejdź do Wpisu 381 .
	Usterka silnika	Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku przejdź do Wpisu 381 .
	Rozerwanie kadłuba	Jeśli  /  /  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku odrzuć 1  albo 1 Odkrycie z planszy Lądownika.

WPIS 509

Dziennik kapitana, wpis D-721

Chyba nawet doktor Corey była zaskoczona skutecznością naszego nowego układu wykrywającego stele. Kiedy tylko go aktywowaliśmy, wyłapał kilka mniejszych sygnałów stel z okolicznych układów gwiazdnych - a także jeden na tyle duży, by zwrócić uwagę wszystkich na mostku.

Z początku myśleliśmy, że to jakiś błąd; ot, problem raczkującego jeszcze systemu. Ale kiedy zgleźbiliśmy sprawę, stało się pewne - niezbyt daleko od naszego obecnego układu gwiazdowego znajdowało się całe skupisko stel.

Rzecz jasna natychmiast stało się ono dla nas celem priorytetowym.

Gratulacje! Zyskujesz nowy Cel.

Vanguard może teraz zbadać sygnał ze skupiska Stel w Systemie Kepler 831. Przenieś kartę Celu **O04** (Skarbnica wiedzy) z kart Mostka (organizer B) do strony na karty Mostka (Księga Statku, strona 3). Usun z gry poprzednią kartę Celu kampanii.

WPIS 510

[Kapitan Wayman]: Gratuluję, Grupo Wypadowa. Kolejna świetnie wykonana robota! Tak dla waszej wiadomości - przygotowujemy przyjęcie powitalne na wasz powrót.

[Grupa Wypadowa]: Doceniamy to, kapitanie!

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Jak postępy?

[Grupa Wypadowa]: Zaraz zakończymy manewr asysty grawitacyjnej wokół planety. Powinniśmy znaleźć się na kursie przechwytyjącym Vanguarda. Na tę chwilę szacowany czas to...

*** Hałas ***

[SI lądownika]: OSTRZEŻENIE O KOLIZJI! PRZYGOTOWAĆ SIĘ NA MANEWRY UNIKOWE!

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Grupo Wypadowa! Straciliśmy twój sygnał! Co się dzieje?

[...]

[CAPCOM, sierżant Nahy]: Zgłoś się, Grupo Wypadowa!

[...]

[Grupa Wypadowa]: Uff, niewiele brakowało. Prawie zderzyliśmy się z czymś na górnej orbicie. Czymś przypominającym sztucznego... satelitę? Był częściowo zakamuflowany.

[Kapitan Wayman]: Satelita, tutaj? Na tej planecie nie było zaawansowanej cywilizacji. To oznacza...

[Grupa Wypadowa]: Sir, możemy zrobić jeszcze jedno okrążenie wokół planety i lepiej się przyjrzeć.

[Kapitan Wayman]: Nie, Grupo Wypadowa. Już dość dziś ryzykowaliście. Wracajcie do domu. Wyślemy inną ekipę, żeby zgarnęła ten obiekt. Wayman bez odbioru!

Gratulacje! Ukończono Eksplorację Planetarną!

- Przenieś Projekt Badawczy **R09** (Czarny Rycerz) z sekcji Projekty Badawcze do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę Celu **O03** (Zakamuflowany satelita) z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

Jeśli znajdujesz się na Burzogromie, otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 511

Zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 528**. Jeśli to pole było już zaznaczone, czytaj dalej:

Labirynt łączących się ze sobą klaustrofobicznych tuneli i rozległych jaskiń.

Jeśli w tym Sektorze znajduje się Kurma, nic się nie dzieje.

W przeciwnym wypadku rzuć K10:

0-1: przejdź do **Wpisu 523**.

2-4: przejdź do **Wpisu 531**.

5: przejdź do **Wpisu 540**.

6-9: nic się nie dzieje.

WPIS 512

Jeśli twój obecny Cel to **O06-O11**, przejdź do **Wpisu 990**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Dziennik kapitana, wpis 829

Nie byłem świadkiem większości zdarzeń na idemiańskim Świecie Świątynnym. Kiedy Vanguard wreszcie nawiązywał kontakt z inną inteligentną rasą, przebywałem w sypialni farmakologicznej, lecząc urazy. Mimo to major Dahl - moja zastępczyni - a także Dowódcy Sekcji byli w stanie zdobyć zaufanie pierwszego zaawansowanego gatunku, na jaki natrafił Vanguard. Żałuję tylko, że nie mogłem w tym uczestniczyć.

Kiedy się obudziłem, mieliśmy już na pokładzie idemiańską ambasadorkę. Miała na imię Anu i zdążyła już zaprzyjaźnić się z niektórymi członkami Grupy Wypadowej. Jej pobratymcy dostarczali nam zaopatrzenie, a ich niewielkie statki pomagały w naprawie naszych paneli słonecznych.

Wkrótce Vanguard był gotowy wyruszyć, by kontynuować naszą misję - ale ja nie. Musiałem najpierw zrobić jedną ważną rzecz, a wszystko to, co wydarzyło się na idemiańskim Świecie Świątynnym, tylko zwiększyło moją determinację.

Gratulacje! Ukończono Misję!

Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **519** (Obiektywizm) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

Przejdź do **Wpisu 514**.

WPIS 513

Wreszcie najgorsze minęło. Jeden z naszych sprzymierzeńców ujawnił naszą kryjówkę. Wysłana po nas grupa szturmowa składała się wyłącznie z najbardziej lojalnych żołnierzy, którzy nigdy nie zakwestionowali rozkazów major Dahl. Strzelali bez ostrzeżenia, zabijając wielu. Pozostałym z nas udało się uciec i znów się ukryć.

Rzuć 1 kością Urazu za każdego Dostępnego Członka Załogi.

Jeśli wyrzucisz 1  lub 1 , usun z gry tego Członka Załogi.

Jeśli na planszach Załogi nie ma więcej Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 491**.

WPIS 514

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Kapitanie, sprowadziłam wszystkich Dowódców Sekcji.

[Kapitan Wayman]: Dziękuję, pani major. Proszę, usiądźcie. Dobrze was widzieć. Spocznij, to nie jest formalne zebranie. Dahl? Ty też zostań. To, co teraz powiem, dotyczy was wszystkich.

*** Długa cisza ***

[Kapitan Wayman]: Ja... popełniłem błąd. Moja pochopna decyzja, by podążać za sygnałem ze skupiska stel w systemie Kepler, mogła nas słono kosztować. Gdyby nie pomoc Idemian, nie moglibyśmy kontynuować misji Vanguarda. Straciliśmy w walce wielu dzielnych towarzyszy - a to wcale nie mój pierwszy błąd na stanowisku kapitana.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Sir, nie powinien pan...

[Kapitan Wayman]: Nie, Dahl. Jak powiedziałem, to nie jest formalne spotkanie - nie trzeba owijać w bawełnę, a nikomu nie ufam bardziej niż swoim Dowódcą Sekcji. Właśnie dlatego podjąłem tę decyzję. Losy ISS Vanguarda, losy Ziemi są zbyt ważne, by spoczywały tylko w moich rękach. Od tej chwili będę omawiać każdą istotną kwestię z wami wszystkim. I choć ostatecznie całą odpowiedzialność biorę na siebie, zawsze chętnie wysłucham waszych szczerych opinii. Rozumiemy się?

*** Potwierdzenia ***

[Kapitan Wayman]: Dobrze. No więc mamy już pierwszy problem. Kiedy Vanguard opuścił Ziemię, nie miał udawać się dalej niż Boskie Współrzędne i Oko Pustki, które odkryliśmy we wskazanym przez nie miejscu. A już z całą pewnością nie miał brać udziału w walkach. Tymczasem jesteśmy daleko od domu, otoczeni przez niewiadome zagrożenia oraz wrogie rasy. Sami nie mamy rady. Kontakt z Idemianami pokazał nam, że pozyskanie sojuszników dla naszej sprawy może bardzo nam pomóc. Stąd moje pytanie. Wielu oficerów na statku uważa, że powinniśmy zacząć szkolić kontyngenty marines i podbijać słabsze lub słabiej rozwinięte planety. W ten sposób uzyskalibyśmy linie zaopatrzeniowe. Bezpośredni dostęp do zasobów i siły roboczej. Inni są zdania, że lepiej stworzyć sieć ambasad i posterunków handlowych w zbadanym kosmosie i liczyć na dobrowolną pomoc innych ras. Mam własne zdanie w tej kwestii, ale chcę usłyszeć wasze. Co o tym myślicie?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa).

Uwaga! Ta decyzja będzie mieć wpływ na całą resztę kampanii. Dobrze się zastanówcie!

- » **Poprzyjcie podejście dyplomatyczne** – przejdź do **Wpisu 519**.
- » **Poprzyjcie podejście militarystyczne** – przejdź do **Wpisu 524**.

WPIS 515





Policz znaczniki w Puli Zwycięstwa. Sprawdź ostateczny wynik:

0-5: przejdź do **Wpisu 825**.

6-10: przejdź do **Wpisu 532**.

11 lub więcej: przejdź do **Wpisu 544**.

WPIS 516

Rozpatrz wszystkie wymagane kości. Zwróć wszystkie kości z wynikiem Vanguarda do swojej Puli Dostępnych kości. Następnie, jeśli w Puli Rzutu znajduje się co najmniej 1 symbol , ,  lub , przejdź do **Wpisu 526**.

W przeciwnym wypadku przenieś wszystkie kości z Puli Rzutu do Puli Zużytych kości.

WPIS 519

[Kapitan Wayman]: Podzielał wasze zdanie. To miała być pokojowa misja odkrywczą - żadna ilość zagrożeń nie powinna tego zmienić.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Z całym szacunkiem, kapitanie... Już raz prawie zostaliśmy pokonani! Pokojowe hasła ani odlegli sojusznicy w niczym nam nie pomogą, jeśli Arrogatorzy postanowią uderzyć ponownie. Musimy zamienić Vanguarda w porządną statek bojowy. Proszę to przemyśleć!

[Kapitan Wayman]: Spędziłem aż nadto czasu, rozważając wszystkie możliwości, pani major. Nie. Klamka zapadła. Podczas gdy Vanguard będzie naprawiany, zajmijmy się rozwojem dyplomatycznym, wliczając w to ambasadę, statki handlowe oraz centrum tu, na pokładzie, które pozwoli nam to wszystko koordynować.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: To błąd! Pożałuje pan tego!

[Kapitan Wayman]: Wystarczy. Możecie odejść.

- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **522** (Zwolennicy wojny) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).
- Zaznacz pole **A** w **Wpisie 920**.

Znajdź Tajną kopertę, otwórz ją i wyjmij z niej następujące elementy:

- Arkusz Dzielnicy ambasad (strony **39-40**). Pozostaw arkusz Sali wojennej w kopercie.
- Strona na karty Planet (strona **41**).
- 9 kart Planet – Celów dyplomatycznych (pozostaw 9 kart Planet – Celów wojskowych w kopercie).
- Przekładkę do kart Planet.
- Woreczek zawierający Uniwersalne i Eksperckie kości Sekcji. Dodaj je do puli niekupionych kości Sekcji. Za każdym razem, kiedy gracze będą kupować kolejne kości, mogą wybierać także spośród tych.
- Karty Wydarzeń Zaawansowanych.

Umieść wszystkie karty Planet za ich przekładką (organizer B).

Uwaga! Podczas podróży ISS Vanguarda przez kosmos można nawiązywać kontakt z planetami za pomocą opcji „Nawiąż kontakt” w księdze z Mapami Systemów.

Zastąp ostatnią stronę Księgi Statku stroną Dzielnicy ambasad. Umieść stronę na karty obok strony Dzielnicy ambasad. Twoja Księga Statku powinna teraz kończyć się na stronie **41** (strona na karty Planet).

Przeczytaj tekst na stronie Dzielnicy ambasad, by zaznajomić się z jej zasadami. To nowe Pomieszczenie będzie dostępne podczas kolejnej aktywacji Pomieszczeń Statku w ramach Zarządzania Statkiem.

Przejdź do **Wpisu 527**.

WPIS 520

Dziennik osobisty

Evakuacja przebiegała chaotycznie. Gorączkowo skuwaliśmy osadzonego na lądowniku łód, starając się w ten sposób zmniejszyć masę pojazdu, by ten oderwał się od ziemi. Nasz towarzysz umierał od ran, z wyczerpania i stresu. Słyszeliśmy wycie wiatru - modliliśmy się, by był to wiatr i nic więcej. Systemy ogrzewania kombinezonów wysiadały. Nawet teraz, kiedy myślę o tych wydarzeniach, mam ochotę zagrzebać się pod ciepłym kocem.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 521

Jeśli znajdujesz się na Kuzynie, zastąp kartę WP w swoim Sektorze kartą **P220**.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 525**.

Przejdź do **Wpisu 529**.

WPIS 522

[Główny archiwista Stanley]: POMOCY! POMOCY! Hej, ty tam! Pomóż mi.

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Co się stało?

[Główny archiwista Stanley]: Co się stało? Całe archiwum płoną! Musisz coś zrobić. Musisz mi pomóc!

[Grupa Szturmowa Alfa, operator 1]: Uspokój się, archiwisto. Mamy inne...

[Główny archiwista Stanley]: Nie, nic nie jest ważniejsze od tego. Ty i twoi koledzy z innych Sekcji ryzykowaliście życie, by dostarczyć tu te odkrycia. A teraz wszystko jest zagrożone! Poza tym, jeśli nic nie zrobimy, płomień rozprzestrzeni się na inne części statku. Co tak stoisz? Chodź za mną!

Przejdź do **Wpisu 535**.

WPIS 523

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji

Jesteśmy w rozległej jaskini i poruszamy się wzdłuż ściany mającej liczne nisze, w których możemy się kryć. Kiedy wielki kształt pojawia się nad naszymi głowami, chowamy się i czekamy, aż niebezpieczeństwo minie.

Kolejne z tych zwalistych okropieństw, nie cierpię tych drani... Szlag by to! Zobaczyło mnie! Nie, nie, nie! Płyn szybciej, głupku!

Rzuć .

WPIS 524

[**Kapitan Wayman**]: Podzielim wasze zdanie. To miała być pokojowa misja odkrywczą, ale nie powinniśmy tylko obrywać od innych i nie móc odpowiedzieć im tym samym.

[**Oficer wykonawcza major Dahl**]: Z całym szacunkiem, kapitanie... Kontakty z Idemianami pokazały nam, jak wiele można osiągnąć dyplomacją! Jeśli zaczniemy prowadzić zbrojne interwencje na obcych planetach, uznają nas za podobnych Arrogatorom. Vanguard stoi przed możliwością nawiązania pokojowych relacji w tym regionie kosmosu. Proszę to przemysśleć!

[**Kapitan Wayman**]: Spędziłem aż nadto czasu, rozważając wszystkie możliwości, pani major. Nie. Klamka zapadła. Podczas gdy Vanguard będzie naprawiany, zajmiemy się formowaniem oddziałów, budową statków desantowych oraz stworzeniem pokoju dowodzenia tu, na pokładzie, co pozwoli nam koordynować nasze działania kolonizacyjne.

[**Oficer wykonawcza major Dahl**]: To błąd! Pożażuje pan tego!

[**Kapitan Wayman**]: Wystarczy! Możecie odejść.

- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S23** (Zwolennicy obcych) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).
- Zaznacz pole **B** we **Wpisie 920**.

Znajdź Tajną kopertę, otwórz ją i wyjmij z niej następujące elementy:

- Arkusz Sali wojennej (strony **39-40**). Pozostaw arkusz Dzielnicy ambasad w kopercie.
- Strona na karty Planet (strona **41**).
- 9 kart Planet – Celów wojskowych (pozostaw 9 kart Planet – Celów dyplomatycznych w kopercie).
- Przekładkę do kart Planet.
- Woreczek zawierający Uniwersalne i Eksperymentalne kości Sekcji. Dodaj je do puli niekupionych kości Sekcji. Za każdym razem, kiedy gracze będą kupować kolejne kości, mogą wybierać także spośród tych.
- Karty Wydarzeń Zaawansowanych.

Umieść wszystkie karty Planet za ich przekładką w organizerze B.

Uwaga! Podczas podróży ISS Vanguarda przez kosmos można nawiązywać kontakt z Planetami za pomocą opcji „Nawiąż kontakt” w księdze z Mapami Systemów.

Zastąp ostatnią stronę Księgi Statku stroną Sali wojennej. Umieść stronę na karty obok strony Sali wojennej. Twoja Księga Statku powinna teraz kończyć się na stronie **41** (strona na karty Planet).

Przeczytaj tekst na stronie Sali wojennej, by zaznajomić się z jej zasadami. To nowe Pomieszczenie będzie dostępne podczas kolejnej aktywacji Pomieszczeń Statku w ramach Zarządzania Statkiem.

Przejdź do **Wpisu 527**.

WPIS 525

[**Grupa Wypadowa**]: Vanguard? Mamy tu coś ciekawego. Wrak niewielkiego statku. Wydaje się bardzo stary i bardzo nie na miejscu.

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Odkrywca z innej planety? Prześlijcie więcej danych, zanim zdecydujecie się wejść na pokład.

[**Grupa Wypadowa**]: Nawiązuję połączenie kwantowe.

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Odbieramy wasz sygnał. To coś wygląda... znajomo. Możecie najechać na tę spaloną część kadłuba?

[**Grupa Wypadowa**]: Tutaj? To chyba tylko... O! To ONI.

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Tak, wygląda na to, że znaleźliście kolejny statek zwiadowczy Gości. Dokładnie taki jak ten odkryty na Ziemi. Gratulacje, Grupo Wypadowa! I chyba ma nietknięty rdzeń! Nasz zespół badawczy uważa, że to może być przełom. Mając drugi rdzeń do analizy, mogą odkryć, skąd przybyli Goście podczas bitwy o Vanguarda.

[**Grupa Wypadowa**]: Co mamy zrobić? Rdzeń jest za duży dla naszego ładownika.

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Montujemy ekipę odbiorczą.

[**Grupa Wypadowa**]: Mamy zostać na miejscu?

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Nie. Kontynuujcie swoją oryginalną misję, my się już wszystkim zajmujemy.

Gratulacje! Teraz znacie już sposób na dotarcie do ukrytego rodzimego Świata Gości.

Zyskaj 1 .

Przenieś Projekt Produkcyjny **C19** (Szczelina Gości) z sekcji Projekty Produkcyjne do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie na karty Mostka (strona **3**).

Jeśli twój obecny Cel to **O06** (Śladem starożytnych), zastąp go Celem **O08** (Wszczęświat równoległy) z kart Mostka.

Jeśli twój obecny Cel to **O07** (Zaginiony świat), przenieś Cel **O18** (Po drugiej stronie) z kart Mostka do strony na karty Celów Pobocznych.


Jeśli miejsce na Cele Poboczne jest już zajęte, usuń najpierw obecną kartę Celu Pobocznego.


Jeśli twój obecny Cel jest inny, nic się nie dzieje.


Zamknij Księgę Statku i kontynuuj grę.


WPIS 526

Rozpatrz pierwszy wynik odpowiadający twojej Puli Rzutu i przenieś wszystkie kości z Puli Rzutu do Puli Zużytych kości.

: Jeśli znajdujesz się w Sektorze **8**, przejdź do **Wpisu 583**.
Jeśli znajdujesz się w Sektorze **10**, przejdź do **Wpisu 547**.

: Jeśli znajdujesz się w Sektorze **8**, przejdź do **Wpisu 538**.
Jeśli znajdujesz się w Sektorze **10**, przejdź do **Wpisu 561**.

: Jeśli znajdujesz się w Sektorze **8**, przejdź do **Wpisu 561**.
Jeśli znajdujesz się w Sektorze **10**, przejdź do **Wpisu 596**.

: Jeśli znajdujesz się w Sektorze **8**, przejdź do **Wpisu 596**.
Jeśli znajdujesz się w Sektorze **10**, przejdź do **Wpisu 547**.

WPIS 527

Dziennik kapitana, wpis 475

Spotkanie z Dowódcami Sekcji oceniam jako udane. Wychodzi na to, że popierają kierunek zmian. Natomiast major Dahl... Cóż, mam nadzieję, że nie będzie stwarzać problemów.

Mamy teraz większe zmartwienia. Udało się ukończyć wszystkie naprawy i wprowadzić ulepszenia - Vanguard może ruszać w dalszą podróż. Nasz główny cel się zmienił - musimy dowiedzieć się jak najwięcej na temat Budowniczych, ich planów i steł. W czasie, który poświęciliśmy na naprawy, sytuacja na Ziemi stopniowo się pogarszała. Nasi nowi idemiańscy sprzymierzeńcy twierdzą, że dwie starsze rasy - Arrogatorzy i tajemniczy Goście, którzy przybyli nam z pomocą podczas obrony Vanguarda - od wielu pokoleń gromadziły i badały stele. Zdobyte uzyskanych przez nie danych mogłoby oszczędzić nam wielu lat badań. Problem w tym, że domem Arrogatorów jest dawno zaginiony statek bojowy wielkości planety, który podobno unosi się gdzieś w niezbadanej ciemnej przestrzeni. Z kolei Goście najwyraźniej zupełnie zniknęli z galaktyki. Musimy rozglądać się za wszystki, co mogłoby pomóc nam w odkryciu losów naszego starszego rodzeństwa...

Przenieś Ulepszenie Mostka **B01** (Wzmocniony kadłub), kartę Celu **O06** (Śladem starożytnych) i kartę Poziomu Technologii **4** z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

Usuń z gry wszystkie karty Wydarzeń. Umieść wszystkie karty Wydarzeń Zaawansowanych w sekcji Wydarzenia (organizer B). Od teraz będziecie korzystać z tych kart zamiast ze zwykłych Wydarzeń!

Przenieś Projekty Badawcze **R14** (Idemiańska technologia) i **R15** (Zaawansowana fizyka) z sekcji Projekty Badawcze do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 528

Kiedy się zbliżamy, z dna morza dociera do nas sygnał. Starożytna sonda Arrogatorów zapaściła się pod lód i już nie wróciła. Zatrzymujemy się na chwilę, by sprawdzić, czy zawiera cenne dla nas dane lub technologie.

Przejdź do **Wpisu 752**.

WPIS 529

[**Grupa Wypadowa**]: Vanguard? Mamy tu kolejny wrak statku Gości...

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Kolejny? Chyba nie ma takiego miejsca w galaktyce, do którego nie dotarliby przed nami.

[Grupa Wypadowa]: Przyślecie ekipę odbiorczą?

[CAPCOM, kapral Coetz]: Nie, nie pomieścimy ich tyle na pokładzie. Zabierzcie, co się da, i kontynuujcie misję.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

WPIS 530

- A** Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje. W przeciwnym razie zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 536**.

WPIS 531

Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji



Otacza nas duża ławica niegroźnych, kolorowych stworzeń. Trudno posuwać się naprzód, ale możemy wykorzystać okazję i przyjrzyć się temu osobliwemu gatunkowi.

Możesz  + , by zyskać 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

WPIS 532

Gracze wykonują teraz ostatni specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi.

Wykonaj następujące czynności:

- Każdy z graczy rzuca wszystkimi swoimi dostępnymi kośćmi Sekcji.
- Każdy z graczy umieszcza wszystkich swoich pozostałych Dostępnych Członków Załogi w Puli Rzutu.
- Usuń z gry wszystkie wyniki  i . Policz pozostałe kości. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu.

Teraz sprawdź ostateczny wynik:

0-6: Przejdź do **Wpisu 327**.

7-25: Przejdź do **Wpisu 827**.

26 lub więcej: Przejdź do **Wpisu 838**.

WPIS 533

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-F

Kadłuby naszych mehakombinezonów zaczęły wibrować. Nagle straciliśmy widoczność. Jeden po drugim waliliśmy się na ziemię. Zanim się obejrzelśmy, znaleźliśmy się znowu przy wejściu do zamkniętego skarbcza.

Umieść znacznik na ostatnim polu przed Rezultatem na zielonym torze Akcji Specjalnej „Otwórz zamek” w swoim Sektorze.

WPIS 534

Spędziliśmy mnóstwo czasu na tej planecie, poszukując przywódców Idemian lub ich rządu. Okazuje się, że ich rząd mieliśmy tuż pod nosem. Po bliższej inspekcji pulsujące nucenie niezliczonych medytujących Idemian okazało się falą nośną, którą wykorzystywali do dzielenia się swoimi doświadczeniami i podejmowania decyzji - za cały gatunek. Cóż za zdumiewający przykład absolutnej demokracji.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 905** i przeczytaj jego treść.

Jeśli karta Misji **M120** nie jest odkryta, zastąp wszystkie karty w Sektorze **6** kartą **P001**.

Jeśli karta Misji **M120** jest odkryta, odrzuć ją i zastąp wszystkie karty w Sektorze **6** kartą **P000**.

WPIS 535

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Uratujcie archiwa samodzielnie** – utrudni to wykonanie na czas Misji podstawowej. Umieść w swoim Sektorze kartę **P239** (*Płonące archiwa*), jeśli jeszcze jej tam nie ma. Kontynuuj grę.
- » **Każcie uratować archiwa swoim Członkom Załogi** (wymaga co najmniej 1 karty Dostępnego Członka Załogi) – wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (a także innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze). Ci Członkowie Załogi mogą zginąć, wykonując wasze rozkazy! Przejdź do **Wpisu 541**.
- » **Zignorujcie archiwa i pozwólcie, by zajął się tym ktoś inny** – Odrzuć 3 losowe Odkrycia ze Zgromadzonych Odkryć (organizer B). Następnie dodaj 1 znacznik na polu Przewagi Wroga.

WPIS 536

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, mamy tu wstrząsy sejsmiczne. Prosimy o radę.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Niemożliwe, Grupo Wypadowa. Nie rejestrujemy żadnej aktywności tektonicznej.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: W takim razie coś jest pod nami.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Grupa Wypadowa, powtórzcie ostatnie...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, zczekajcie chwilę, coś tu się porusza. Strzelać bez rozkazu, żołnierze.

Umieść kartę **P401** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.

WPIS 537

Po dotarciu do bezpiecznej kryjówki zebraliśmy się, by przedyskutować dostępne nam opcje. Nie ulegało wątpliwości, że musieliśmy pozbawić major Dahl kontroli nad Vanguardem - ale jak? W pierwszym odruchu chcieliśmy śledzić major Dahl, poczekać na dogodny moment i pojąć ją, ale szybko doszliśmy do wniosku, że to niczego nie zmieni. Po tym, jak zamieniła statek w latającą ambasadę, zyskała sobie wielu zwolenników spośród różnych ras i otoczyła się lojalnymi poręcznikami. Dokończyliby jej dzieło i bez niej.

Niektórzy z nas uważali, że powinniśmy uwolnić kapitana Waymana. Jego obecność i ogromny wpływ, jaki wciąż miał na całą załogę, mogłyby pomóc nam zmienić sytuację - ale wyostanie go z celi nie będzie łatwe. Z tego powodu kilka innych osób zasugerowało, żeby raczej zaatakować mostek - jego układ oraz wiele wejść czyniły go łatwiejszym celem, a kontrolując go, moglibyśmy przekazać wiadomość wszystkim na statku. Jeszcze inni byli zdania, że na cokolwiek się zdecydujemy, najpierw powinniśmy pozyskać sprzymierzeńców.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Spróbujcie uwolnić kapitana z pilnie strzeżonej celi** (tylko jeśli we **Wpisie 950** nie jest zaznaczone pole **A**) - przejdź do **Wpisu 18**.
- » **Spróbujcie zaatakować mostek i przejąć kontrolę nad statkiem** (tylko jeśli we **Wpisie 950** nie jest zaznaczone pole **B**) - przejdź do **Wpisu 102**.
- » **Spróbujcie poszukać sojuszników na statku** (tylko jeśli we **Wpisie 950** nie jest zaznaczone pole **D**) - przejdź do **Wpisu 802**.

WPIS 538

Odkrywasz całe mnóstwo przeróżnych okazów roślin zagrzebanych pod ziemią.

Umieść kartę **P282** w tym Sektorze.

WPIS 539

Major Dahl była przekonana, że gdyby Vanguard skupił się na dyplomacji zamiast na podbojach, gdybyśmy nakłonili bez użycia siły inne cywilizacje do pomocy nam, tajemnica skarbcza Budowniczych już dawno zostałaby rozwikłana, a nam udało się ocalić Ziemię. Tak więc po uwięzieniu kapitana i Dowódców Sekcji wysłała emisariuszy i dyplomatów właśnie z takim zadaniem. Wszyscy, którzy próbowali się jej postawić, zostali zmuszeni do ukrycia się w oczekiwaniu na właściwy moment. A teraz nasz powrót niczym z martwych, do tego z historią o tym, jak potraktowała nas Dahl, wywołał niemałe poruszenie wśród załogi. Anu postanowiła działać i uwolniła nas, mając nadzieję, że wspólnie uda nam się skrzyknąć opozycję i odbić Vanguarda.

Dodaj 1 znacznik do Puli Zwycięstwa.

Przejdź do **Wpisu 543**.

WPIS 540




Dziennik Grupy Wypadowej z eksploracji




Na dnie jaskini spoczywa truchło czegoś wielkiego, a żerują na nim jakieś małe organizmy. To świetna okazja do pobrania próbek, chociaż coś mi mówi, że prędzej

czy później padliną zainteresuje się coś o wiele bardziej niebezpiecznego.

Możesz rzucić  2 razy, by zyskać 3 Wskazówki: Żywy Okaz.

WPIS 541

- Umieść w swoim Sektorze kartę **P239** (Płonące archiwa), jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- Jeśli suma **Rang** twoich wybranych Członków Załogi wynosi **4 lub więcej**, przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P239** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji **Naukowej** lub **Inżynieryjnej** przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P239** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem ,  lub  na jego karcie przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P239** o 2 pola do przodu.

Jeśli żeton na zielonym torze dotrze do **Rezultatu**, rzuć 3 kośćmi Urazów za każdego wybranego Członka Załogi. Jeśli wypadnie 1  i 1  LUB 2 , dany Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy.

Po wykonaniu wszystkich rzutów umieść ocalałych Członków Załogi w sekcji *Odpoczywająca Załoga* (organizer B). Następnie przejdź do **Wpisu 602**.

Jeśli żeton na zielonym torze nie dotrze do **Rezultatu**, wybrani Członkowie Załogi nie osiągnęli celu i zginęli – umieść ich na polu Ofiar obok planszy. Musisz wysłać kolejną ekipę, żeby wykonała zadanie! Przejdź do **Wpisu 535**.

WPIS 542

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, coś wyskoczyło na nas z dna morskiego, ale udało nam się to pokonać, przynajmniej na razie.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Mieliście okazję się temu przyjrzeć, Grupo Wypadowa?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nie, widzieliśmy tylko gąszcz macek wystrzeliwujących spod mułu.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zrozumiano, Grupo Wypadowa. Postarajcie się pobrać próbkę, jeśli wam się uda.

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i 1 . Odrzuć kartę **P401** z tego Sektora.

WPIS 543

Anu wydostała nas z aresztu. Wspólnie postanowiliśmy uwolnić innych osadzonych ze wszystkich czterech Sekcji i ruszyć po kapitana przetrzymywanego we własnej kajucie w innej części statku. Niestety nie byliśmy dość szybcy. Kiedy otworzyliśmy ostatnie cele, wypuszczając Dowódców Sekcji, ktoś zdążył zainteresować się faktem, że strażnicy przestali reagować na wezwania. Korytarze prowadzące do aresztu zapełniły się uzbrojonymi marines. Było wśród nas tylu osłabionych i rannych, że nie byliśmy w stanie im uciec, zagłębiając się coraz bardziej w trzewia statku. Wtedy właśnie Anu przedstawiła nam swoją propozycję. Powiedziała, że zostanie w tyle i postara się zyskać nam jak najwięcej czasu. Wiedzieliśmy, że to sensowne wyjście – w przypadku braku jakiegokolwiek pomocy marines w końcu by nas dopadli. Mimo to nie chcieliśmy ryzykować życia naszej największej idemiańskiej sojuszniczki.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):



- » **Pozwólcie Anu powstrzymać żołnierzy** – przejdź do **Wpisu 479**.
- » **Zostawcie kilku członków załogi, by powstrzymali żołnierzy** – przejdź do **Wpisu 484**.
- » **Spróbujcie uciec, nie zostawiając nikogo** – przejdź do **Wpisu 386**.

WPIS 544

Wkrótce Oko Pustki stało się świadkiem pełnego napięcia impasu pomiędzy Vanguardem i jego sprzymierzeńcami a sprzeciwiającymi się mu siłami. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że nic się nie dzieje – ot, ogromne milczące statki dryfowały z wolna przez przestrzeń kosmiczną – ale prawdziwa bitwa toczyła się gdzie indziej: na wszystkich kanałach komunikacyjnych. Granice pomiędzy obiema frakcjami stale się zmieniały, a pomniejsze rasy opowiadały się to po jednej, to drugiej stronie. Ostatecznie Vanguard wyszedł z tej niewidocznej walki zwycięsko. A jednak nie powstrzymało to przemocy. Niektórzy byli na tyle zdesperowani, by przypuścić atak, mimo niewielkich szans powodzenia.

Gracze wykonają teraz ostatni specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi.

Wykonaj kolejno następujące czynności:

- Każdy z graczy rzuca wszystkimi swoimi dostępnymi kośćmi Sekcji.
- Każdy z graczy umieszcza wszystkich swoich pozostałych Dostępnych Członków Załogi w Puli Rzutu.
- Usuń z gry wszystkie wyniki  i . Policz pozostałe kości. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu.

Teraz sprawdź ostateczny wynik:

0-3: Przejdź do **Wpisu 327**.

4-20: Przejdź do **Wpisu 827**.

21 lub więcej: Przejdź do **Wpisu 838**.

WPIS 545

Już nie sami: Historia pierwszego kontaktu, fragment książki

Kiedy zapuściliśmy się dalej na równiny, trafiła nam się wyjątkowa okazja. Na wzgórzu górującym nad wyschniętym korytem rzeczonym zauważyliśmy jeden z idemiańskich statków kosmicznych – najwyraźniej porzucony i niezamknięty; jego konsola mrugała bladym światłem.

Zwierzęta wyraźnie go omijały, a właściciel musiał nie obawiać się złodziei czy rabusiów.

Trudno było oprzeć się pokusie – wiedzieliśmy, że nawet pobieżne oględziny mogą dostarczyć nam cennej wiedzy na temat idemiańskiej technologii...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa):

- » **Wejdźcie na pokład statku** – przejdź do **Wpisu 570**.
- » **Zignorujcie statek i ruszajcie dalej** – kontynuuj grę.

WPIS 546

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, coś wyskoczyło na nas z dna morskiego, ale udało nam się uciec.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Mieliście okazję się temu przyjrzeć, Grupo Wypadowa?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nie, widzieliśmy tylko gąszcz macek wystrzeliwujących spod mułu.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zrozumiano, Grupo Wypadowa. Zachowajcie ostrożność.

Odrzuć kartę **P401** z tego Sektora.

WPIS 547

W miejscu kultu rytualnego natrafiać na płaski kamień z wrytymi znakami. Umieść kartę **P284** w tym Sektorze.

WPIS 548

Mimo tylu różnic pomiędzy nami i obcymi rasami mogliśmy z łatwością stwierdzić, że wszyscy w Oku Pustki byli zachwyceni, kiedy oznajmiliśmy, że podzielimy się wiedzą Budowniczych. Odetchnęliśmy też z ulgą. Po wszystkim, co wydarzyło się na pokładzie, nikt nie miał ochoty na kolejny konflikt. Było trochę nieoficjalnego świętowania, ale większość po prostu cieszyła się pierwszą od dawna chwilą spokoju i postanowiła trochę odpocząć. Ale nie zespół doktor Corey, który natychmiast zaczął wydobywać skrytkę z danymi Budowniczych. Okazało się, że było tam absolutnie wszystko: piękne teorie odpowiadające na wszystkie nasze pytania na temat wszechświata, szokujące technologie wydające się niemal magią, a nawet relikty kultury Budowniczych.

Dopiero później, kiedy dotrzymując obietnicy, zaczęliśmy dzielić się kopiami danych, większość załogi zaczęła mieć wątpliwości. W miarę jak kolejne statki dziwnych obcych ras zaczęły odlatywać, niosąc bezcenny skarb na własne planety, zaczęliśmy zastanawiać się, czy ta wiedza nie zostanie kiedyś wykorzystana przeciwko ludzkości.

Zauważyłem, że nasza główna badaczka była szczególnie przybita. Kiedy zapytałem ją, co ją gnębi, powiedziała:

„Mam wrażenie, że plan Budowniczych zawiódł. Ich wiedza odpowiada na większość pytań stawianych przez ludzką naukę! Załóżmy, że wszyscy w galaktyce zrobią użytek z ich teorii

i technologii. Jak poradzimy sobie z zagrożeniem, przed którym uciekali Budowniczości? Choć cudowna, ich nauka okazała się bezsilna w jego obliczu. Czy powielając ją w całej galaktyce, nie skazujemy się na taką samą porażkę?..

Nie wiem, co jej odpowiedzieć. Mogę tylko mieć nadzieję, że przyszłe pokolenia ludzi znajdą lepsze rozwiązanie.

Przejdź do **Wpisu 847**.

WPIS 549

Przejdź do **Wpisu 533**.

WPIS 550

[**Dr Corey**]: Dziękuję, że zgłosiliście się do tej misji. Zdaję sobie sprawę, że to zadanie może wydawać się za łatwe jak dla całej Grupy Wypadowej, ale...

[**Grupa Wypadowa**]: Bez obaw, pani doktor. Zdobędziemy te odczyty. Coś powinniśmy wiedzieć, zanim zbliżymy się do tego czegoś?

[**Dr Corey**]: No, widzieliście te rzeczy, kiedy wlecieliśmy do tego układu gwiazdowego. Wiemy na pewno, że to jakiś mikroorganizm występujący naturalnie w przestrzeni kosmicznej, zwłaszcza w tym systemie. Wydaje się spędzać większość czasu w otaczającej słońce mgławicy pełnej cząsteczek organicznych. W pewnym momencie cyklu swojego życia leci w ogromnych ławicach w stronę słońca, ostatecznie kierując się w dół, ku mgławicy. Interesują nas przede wszystkim dwie kwestie. Po pierwsze punkt szczytowy podróży mikroorganizmów, kiedy przestają zmierzać do słońca i wracają do mgławicy. A po drugie – sama mgławica, jako że prawdopodobnie zawiera nietypowo wysokie nagromadzenie cząsteczek organicznych. Wasz wybór, którą z nich chcecie zbadać w pierwszej kolejności.

[**Grupa Wypadowa**]: Zrozumiano, pani doktor. Będziemy panią informować.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zblić się od strony, gdzie organizmy są najbliżej słońca** – przejdź do **Wpisu 118**.
- » **Zblić się od strony wnętrza mgławicy, gdzie organizmy są najdalej od słońca** – przejdź do **Wpisu 83**.

WPIS 551

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: To było zaskakująco łatwe.

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Może łatwiejsze niż wcześniej. Ale nigdy nie nazwałbym igrania ze śmiertelnie groźnym potworem „łatwym”.

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: No weź, nie psuj zabawy.

[**CAPCOM, sierżant Kiu**]: ...

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: ...

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Przecież to nie tak, że uprawiam jakąś ryzykowną samowolkę. Po prostu cieszę się, że nasza taktyka działa i że wiemy już, jak walczyć z tymi stworami.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych oraz 1 Wskazówkę: Żywy Okaz.

Odrzuć figurkę Ophthalmoida i jego kartę Niebezpieczeństwa.

WPIS 552

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-I

Rasa nazywana Budowniczymi stawiała opór. Wysłali statki poruszające się z prędkością nadświetlną do odległych galaktyk. W centrum każdej z nich zbudowali niedostępny skarbiec, a na niezliczonych planetach zasiali sztucznie stworzone, szybko ewoluujące mikrobiologiczne życie bazujące na DNA. To życie rozwijało się przez całe miliony lat. W niektórych miejscach umarło. Ale w innych dało początek wysoce zróżnicowanemu młodemu cywilizacjom. Wreszcie część gatunków odkryła wiadomość pozostawioną w ich DNA i udała się na poszukiwania Oka Pustki.

Patrzmy, jak niewielka grupa ludzi bada skarbiec, znajduje jego centrum, wydobywa jego zawartość i staje przy przysadzistym, stożkowatym elemencie starożytnej technologii, przed którym unosi się płaski dysk i jakiś osobliwy pojemnik.

Perspektywa znów się zmienia i potrzebujemy chwili,

by zrozumieć, że wróciliśmy do swoich ciał i to, co widzimy, nie jest już wizją. Znow możemy się poruszać, mówić i kontrolować swoje mehakombinezony. Ich czujniki natychmiast skanują stożkowatą maszynę, ujawniając, że głęboko w jej wnętrzu znajdują się jakieś dziwne biologiczne tkanki. Jakby przebudzona skanem, maszyna zaczyna emitować dźwięk – ten sam głos, który usłyszeliśmy, gdy Vanguard wleciał do tego systemu po raz pierwszy wiele lat temu. Tyle że teraz nie brzmi jak nagranie. Mówi:

- Gratulacje, zwycięzcy. Wygraliście. Wyścig. Wasze rodzeństwo – wolniejsze. Mniej zdeterminowane. Jeśli tu jesteście, zbadaliście wiele. Obelisków. Podróżowaliście daleko. Pokonaliście lub przekonaliście wielu innych. Teraz prawda. Nie ma tu skarbu. Tylko odpowiedzialność. Wasze rodzeństwo. Musi dorosnąć. Samodzielnie się rozwijać. Pozostawione samo, jedno podbije. Ujednolici wszystko. To był nasz błąd. Nie wolno wam powtórzyć. Musicie zostać. Opiekunem. Musicie dopilnować. Żeby każdy mógł dorosnąć. Wiele nauk. Wiele punktów widzenia”. Otrzymacie narzędzia. Do wypełnienia tego zadania. Broń. Technologię. Wszystko na dysku danych. Przed wami. Nie dzielić się. Chcemy, żeby inni rozwinęli się. Samodzielnie. Bez. Naszej nauki.

Dysk płynie powoli ku nam i spoczywa w naszych rękach. Jest wykonany w całości z platyny, ciężki.

- Drugi obowiązek. Większy. Próbką. Czynnika zakaźnego. Materia. W nowym stanie skupienia. Uwięziona w podwymiary. Niebezpieczna. Niebezpieczna. Niebezpieczna. Dla słabiej rozwiniętych gatunków. Jeśli dotknie jednego atomu waszej materii. Zmieni wszystko. Wasza galaktyka będzie zgubiona. Tak jak moja. Musicie odizolować. Próbkę. Musicie badać i pozwolić badać innym. Macie teraz. Pięćset tysięcy lat. By znaleźć rozwiązanie. Albo uciec dalej. Powodzenia. Nasze dziecko. Nie jestem już potrzebny. Odejdę.

Pojemnik trafia w nasze ręce podobnie jak wcześniej dysk. Jedynym, co jeszcze pozostało w skarbcu, jest ta starożytna istota z odległej galaktyki; jej oznaki życia stopniowo słabną, aż wreszcie jest równie martwa co całe to miejsce.

Ledwie jesteście w stanie pojąć to, co właśnie się wydarzyło: apokaliptyczne zagrożenie dla całego wszechświata, o którym właśnie się dowiedzieliśmy. Ogromny ciężar złożony na barki gatunku, który opuścił Ziemię zaledwie kilka dziesięcioleci temu. Dysk z danymi, pełny zaawansowanej technologii, która być może ocali nasz świat.

Wiemy tylko jedno. Jesteśmy zmęczeni i obolali. Czas opuścić to miejsce... Gdybyśmy tylko wiedzieli, co działo się z Vanguardem pod naszą nieobecność...

Weź Unikalne Odkrycie **32** z planszy Planety. Umieść je w odpowiednim miejscu na Unikalne Odkrycie na stronie **30** Księgi Statku.

Gratulacje! Misja została wykonana. Przejdź do **Wpisu 455**.

WPIS 553

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Ewakuowaliśmy się z Ugnira. Doznaliśmy poważnych oparzeń, kadłub lądownika został rozbity i generalnie nic nie wynagradzało tej straty czasu i wyposażenia. Przynajmniej zabiliszy tamto stworzenie. Przed odlotem udało mi się pobrać próbkę zwęglonej tkanki, ku wielkiemu zadowoleniu doktor Corey.

Podczas odprawy kapitan był dla nas łagodny. Powiedział, że porażka tej misji nie była niczyją winą. Że powinien był posłuchać idemiańskiej ambasadorki i zignorować tę skalistą planetę.

Mimo to był to kiepski dzień dla nas wszystkich. Jestem pewna, że te dziwne ruiny w wodzie i ogromne mordercze robale będą śnić mi się po nocach.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **28**.

Usuń z gry kartę Lądowania **L13**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 554

Sektor **3** zawiera działo, które zestrzeliło wasz lądownik. W zależności od waszej decyzji zostanie tu umieszczona karta WP.

Podczas eksplorowania obcych światów wasza Grupa Wypadowa często będzie musiała podejmować trudne decyzje, które mogą wpłynąć na losy

całą kampanii. To jedna z nich. Wysadzenie sfery pod działem będzie szybsze i łatwiejsze, ale uszkodzi jej system kamuflujący, przez co łatwiej będzie ją znaleźć ewentualnym podróżnikom.




Z kolei precyzyjne unieszkodliwienie działu będzie wymagało większego wysiłku i z pewnością okaże się bardziej ryzykowne.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję, nawet jeśli nie ma jej w Grupie Wypadowej):

- » **Wysadźcie część sfery z działem** (spowoduje to trwałe uszkodzenie jej samej oraz jej systemu kamuflującego) – przejdź do **Wpisu 390**.
- » **Zbliżcie się do działu i unieszkodliwcie je** (to bardziej ryzykowny i wolniejszy sposób) – przejdź do **Wpisu 265**.

WPIS 555

Evakuacja z tej Misji jest niemożliwa z powodu ekstremalnych warunków pogodowych!

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetrvania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 .

Test Przetrvania kończy się porażką. Usui tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi. Zwróć wszystkie jego kości do zasobnika Sekcji, a całe Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrvania, kontynuuj grę.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi zginą:

- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 556

Umieść znacznik na swojej karcie Misji, następnie:

Jeśli na karcie Misji znajduje się **1 znacznik**, przejdź do **Wpisu 740**.

Jeśli na karcie Misji znajdują się **2 znaczniki**, przejdź do **Wpisu 743**.

Jeśli na karcie Misji znajdują się **3 znaczniki**, przejdź do **Wpisu 754**.

WPIS 557

Wybierz jedną z poniższych opcji:


- » Wróć na zewnętrzną powłokę Światostatku Arrogatorów – przejdź do **Wpisu 473**.
- » Wróć do wewnętrznego rdzenia Światostatku Arrogatorów – przejdź do **Wpisu 684**.

WPIS 558

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Przygotowałam się na najgorsze – mój przyjaciel był nieprzytomny, sama drżałam na całym ciele, a stworzenie powoli zbliżało się coraz bardziej. By je odpędzić, próbowałam użyć ciężkiego masztu namiotu awaryjnego jako broni. Robał jednak całkowicie mnie ignorował, dopóki metalowy element nie trafił go w przypominający móżg karapaks. Wtedy zaatakował mnie w odwecie, miażdżąc mi żebra, i wycofał się.

Choć umysł odpływał mi z bólu, udało mi się obudzić resztę ekipy i wszyscy puściliśmy się biegiem do lądownika.

Członek Załogi ze znacznikiem na swojej karcie rzuca . Jeśli jakkolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Zaznacz pole **B** we **Wpisie 915**. Następnie przejdź do **Wpisu 707**.

WPIS 559

Dziennik eksploracji 14/68-A

Kiedy badaliśmy tę część miasta, natrafiliśmy na wciąż sprawny turbowindę, do tego mającą zasilanie. Po pobieżnych oględzinach okazało się, że brakuje amortyzatorów przyspieszenia i klatki zabezpieczającej. Wjechanie na górę wymagało podjęcia dodatkowych środków ostrożności, ale widok zniszczonej metropolii spod zewnętrznej powłoki zapierał dech w piersiach.

Każdy Członek Załogi Odświeża 2 . Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P325**.

WPIS 560

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Niczego nie dotykaj! Jeśli to tu żyje, musi być groźne!

[operator 2]: Spokojnie, jestem ostrożny. Ciekawe... Większość próbek jest przechowywana parami. Gdybym tylko mógł odczytać etykiety...

[operator 1]: A jesteś pewny, że to etykiety? Żartuję, raczej tak.

[operator 2]: Chwila, widziałas to?

[operator 1]: Niby co? Jesteśmy tu tylko my i te pnącza.

[operator 2]: Widziałem jakiś ruch w cieniu. A tutaj... Świeże ślady? Patrz na to pnącze – coś je ostatnio gryzło.

- Umieść kartę **P295** w tym Sektorze.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Drapieżnik Alfa* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę *Drapieżnika Alfa* obok jego karty Niebezpieczeństwa – jeszcze nie ma go na planszy Planety.

WPIS 561

Podążając za nikłym śladem, przez przypadek trafiasz do leża wielkiego drapieżnika.

Umieść kartę **P285** w tym Sektorze.

WPIS 562

Dziennik eksploracji 14/77-B

Budowla okazała się kolejnym obiektem, który nasza Sekcja Inżynierska nazwała fabryką replikacyjną – ogromną drukarką 3D zdolną stworzyć większość technologii Arrogatorów, jaką już mieliśmy okazję poznać. Stan kompleksu uniemożliwia snuć jakichkolwiek przypuszczeń co do tego, w jaki sposób dostarczano tu materiały. W jednym z ogromnych Iół dokowych znaleźliśmy niemal ukończonego piechura o podobnej konstrukcji do behemotów czy rojów bojowych. Dodatkowe skany mogą pomóc nam zrozumieć, kim byli Arrogatorzy i jak wyglądali.

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P328**.

WPIS 563

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 273**.

Nic się nie dzieje.

WPIS 564

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 569**.

Przejdź do **Wpisu 571**.

Przejdź do **Wpisu 576**.

WPIS 565

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Kolejna rampa w dół... Jak głęboko jeszcze zejdziemy?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Jeśli moje obliczenia są prawidłowe, to już niezbyt. Skorupa gwiazdy neutronowej ma tylko dwa kilometry grubości, a pokonaliśmy już trzy czwarte tego.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: To co znajduje się niżej?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nie wiemy. Podejrzewamy, że jądro gwiazdy neutronowej jest ciekłe. To kwarkowa zupa składająca się z materii startej na drobno przez niewyobrażalne siły. Szybkowar ciśnieniowy reakcji jądrowych i...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Dobra, dobra. Tyle mi wystarczy! Ruszajmy dalej. Moje odczyty pola zerującego szaleją.

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Patrzcie, tam przed nami coś jest!

- Odrzuć kartę Misji **M201**, jeśli została odkryta.
- Wtasuj wszystkie odrzucone karty Wydarzeń Zaawansowanych z powrotem do talii.
- Zwróć wszystkie odrzucone Wskazówki do woreczka Wskazówek.
- Usuń wszystkie żetony Czasu oraz znaczniki z planszy Planety i kart Niebezpieczeństw. Odrzuć wszystkie karty Niebezpieczeństw.
- Zwróć wszystkie karty z planszy Planety do odpowiednich organizatorów. Zdejmij z planszy Planety Członków Załogi, wszystkie Niebezpieczeństwa oraz figurkę Ładownika.
- Odrzuć z planszy Planety wszystkie żetony 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 **40-41** (Skarbiec Budowniczych).
- Zapewnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (zakrytymi).
- Zapewnij prawą stronę planszy Planety wyszczególnionymi kartami Misji oraz kartami Warunków Globalnych lub postępuj zgodnie z instrukcjami właściwymi dla danej Planety wydrukowanymi na polach Misji i Warunków Globalnych.
- Jeśli masz jakichś Niesprawnych Członków Załogi (specjalna zasada wchodząca w życie jako efekt wpisu dotyczącego Ewakuacji z TŻO), odwróć ich awersami do góry. Ci Członkowie Załogi ponownie uczestniczą w Eksploracji.
- Każdy Członek Załogi odrzuca 1 kartę Urazu i 1 kość Urazu.
- Każdy Członek Załogi Odświeża wszystkie swoje kości.
- Każdy Członek Załogi może dodać następującą liczbę kości Sekcji ze swojego zasobnika Sekcji na swoją planszę Załogi:
 - **3 Dostępne kości** – dodaj 3 kości;
 - **4 Dostępne kości** – dodaj 2 kości;
 - **5 lub więcej Dostępnych kości** – dodaj 1 kość.
- Zyskaj 2 punkty Zapasów.
- Przejdź do **Wpisu 567**.

WPIS 566

[CAPCOM]: Uwaga, Grupo Jeden – wykrywamy w pobliżu nagłe skoki energii. Zachowajcie ostrożność!

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano, Vanguard. Kontynuujemy misję zgodnie z planem.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole; jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przesuń żeton na torze Czasu Warunków Globalnych o 1 pole do przodu.

Przejdź do **Wpisu 574**.

WPIS 567

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-I

Pokonawszy labirynt korytarzy i ramp, znaleźliśmy się w rozległej jaskini, której dno stanowiły ogromne lewitujące platformy, gładkie i odbłaskowe niczym lustra. Światła naszych mehakombinezonów były zbyt słabe, by dotrzeć do przeciwległego krańca pomieszczenia. Przed nami, rozblyskując bielą od ciągłych uderzeń piorunów, unosiła się piramida schodkowa z wielkimi drzwiami i skomplikowanym mechanizmem. Za nią znajdowała się jakby podwieszana wieża, której szczyt ściągał większość błyskawic stale sypiących się spod sufitu. W czterech narożnikach piramidy zauważyliśmy jeszcze cztery mniejsze wieże, każdą z dziwnym katafalkiem, połączone z piramidą grubymi przewodami.

Wiedzieć, że Budowniczym udało się zbudować obiekt wewnątrz najtwardszej i najcięższej materii we wszechświecie, to jedno; drugie to odkryć, że tworzyli z niej maszyny. A to wcale nie był koniec niespodzianek.

Kiedy skończyliśmy podziwiać widok przed sobą, z mroku wyłoniła się ogromna machina – gigantyczny robot emitujący pole siłowe chroniące coś pod jego pajęczymi nogami. Dostrzeżyliśmy bujną zieleń: okno do innego świata poruszające się wraz z tą ogromną machiną.

Jak to wszystko było połączone? Jak otworzyć te drzwi? Wiedzieliśmy, że nie mamy wiele czasu.

- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **1**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Biombot Budowniczych* we wskazanym miejscu przy górnej krawędzi planszy Planety.

- Znajdź karty **P091** i **P092**. Umieść je zakryte na wskazanym stosie kart WP Biombota obok karty Niebezpieczeństwa Biombota tak, by karta **P092** znajdowała się na wierzchu.
- Umieść figurkę Biombota Budowniczych w Sektorze **2**. Umieść wierzchnią kartę ze stosu kart WP Biombota w Sektorze **2** (**Przypomnienie:** kiedy karta WP zostaje zastąpiona kartą WP Biombota, wszystkie znajdujące się na niej kości, żetony i znaczniki zostają odrzucone).
- Jeśli w grze znajduje się mniej niż 4 Członków Załogi, wykonaj następujące czynności:
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Inżynieryjnej**, Członkowie Załogi mogą zwrócić w sumie do 4 kości ze swoich zasobników Sekcji na swoje plansze Załogi (obowiązują ograniczenia Rangi).
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Naukowej**, weź wybraną kość z zasobnika Sekcji Naukowej, rzuć nią i umieść ją w miejscu **4**.
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Bezpieczeństwa**, weź wybraną kość z zasobnika Sekcji Bezpieczeństwa, rzuć nią i umieść ją w miejscu **53** Sektora **6**.
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Zwiadowczej**, weź wybraną kość z zasobnika Sekcji Zwiadowczej, rzuć nią i umieść ją w miejscu **54** Sektora **8**.

Uwaga! Zasady Zamka Skarbcza w Sektorze **9** są powiązane z piedestałami w Sektoraх **2, 4, 6** i **8**.

Uwaga! Kiedy ze zdolności Biombota zostaje umieszczona nowa karta WP, wszystkie znaczniki i kości na poprzedniej karcie WP zostają odrzucone. Żeby móc manewrować przy Zamku Skarbcza, trzeba będzie znaleźć sposób na zatrzymanie lub kontrolowanie Biombota Budowniczych.

Odwróć wszystkie żetony Tur na stronę *Tura dostępna*. Rozpocznij nową rundę Eksploracji Planetarnej i kontynuuj grę.



WPIS 568

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Gryź glebę, paskudny...

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Dobra, możesz już przestać. Jest martwy na amen.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Skąd, u diabła, to wypełzło?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Sekcja Naukowa z pewnością to rozgryzie. A na razie musimy pomóc rannym.

- Zyskaj 1  i Unikalne Odkrycie **28**.
- Odrzuć kartę Misji **M210**.
- Usuń z gry kartę Ładowania **L13**.
- Zaznacz pole **C** we **Wpisie 915**. Policz zaznaczone pola we **Wpisie 915**:
 - Jeśli jest 1, wszyscy Członkowie Załogi o Randze 1, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują.
 - Jeśli są 2, wszyscy Członkowie Załogi o Randze 1 i 2, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują.
 - Jeśli są 3, wszyscy Członkowie Załogi o Randze 1 i 2, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Następnie zyskaj 1 .
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 569


[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, znaleźliśmy wejście do zniszczonej iglicy, ale droga jest zablokowana. Możemy zruszyć trochę gruzu, by dostać się do środka – coś mi mówi, że warto.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Potwierdzam, Grupo Wypadowa. Dostańcie się do iglicy i raportujcie o wszelkich odkryciach. Może znajdziemy jakieś wskazówki co do tego, kto tam mieszkał i co się stało.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Niektóre z piktogramów przy wejściu przedstawiają chyba mieszkańców tego świata; wydają się z grubsza humanoidalni. Trzymają coś w rodzaju... Co to takiego, jakaś kula?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Księżyc – trzymają księżyc.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Dostańcie się do środka, Grupo Wypadowa. Dowiedzmy się, co się stało z tą rasą i jej księżycem.

Zyskaj 1 .

WPIS 570

Umieść kartę **P288** w tym Sektorze.

Jeśli w tym lub połączonym Sektorze znajduje się Idemiański Pielgrzym / Wściekły Pielgrzym, przejdź do **Wpisu 259**.

WPIS 571

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, poświęciliśmy trochę czasu na odszyfrowywanie tych piktogramów i mamy dla was mapę - to prawdopodobnie Hodeus-B D przed zniszczeniem księżycy.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Odebraliśmy wasze obrazy, Grupo Wypadowa. Ekipy geologiczne zaraz zajmą się ich analizą.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Swoją drogą, mamy pewną teorię - sądząc po tej mapie, lądów było tu niewiele, a planetę prawie w całości pokrywały oceany. Znaleźliśmy dodatkowe zapiski, które wyglądają na rejestry pływów morskich. Wynika z nich, że fale pływowe wzrastały nawet o setki metrów.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Podejrzewamy, że tubylcy próbowali manipulować pływami Hodeus-B D, żeby zyskać więcej ziemi na miasta dla rosnącej liczby ludności.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: A teraz praktycznie nie ma wód powierzchniowych, planeta jest jałowa, a księżyc wisi zniszczony na orbicie.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nie byłby to pierwszy raz, kiedy jakaś cywilizacja bawiła się w boga i przyszło jej siono za to zapłacić.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

WPIS 572

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 557**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa]: CAPCOM, zbliżamy się do obiektu. Aktualna odległość: siedemset kilometrów i stale maleje. Uzbrojenie aktywowane. Wzmacniacze w pogotowiu. Wszystkie systemy działają z minimalną wydajnością. Jesteśmy gotowi natychmiast wykonać manewry unikowe.

[CAPCOM]: Zrozumiano, Grupo Jeden. Tym razem jesteśmy przygotowani na cokolwiek, co mogliby nam zaszerwować. Kolejny kontakt przy pięciuset kilometrach. Odbiór.

[Grupa Wypadowa]: CAPCOM, tu Drużyna Jeden. Znajdujemy się w odległości pięciuset kilometrów. Wstępne skany okazały się prawidłowe. Kadłub jest usiany stanowiskami artyleryjskimi. Nie zostaliśmy namierzeni... jeszcze. Chwila. Wykryliśmy słabą anomalię grawitacyjną we wnętrzu obiektu.

[CAPCOM]: Też to wykrywamy. Zachowajcie czujność, Grupo Jeden. Kolejny kontakt przy dwustu kilometrach. Odbiór.

[Grupa Wypadowa Jeden]: [przerywane zakłóceniami] Drużyna Jeden. Znajdujemy się w odległości dwustu kilometrów od obiektu docelowego. Zidentyfikowaliśmy pole kosmicznych odpadków na przypadkowej orbicie wokół celu. Na razie ani śladu wrogów. CAPCOM, prosimy o radę. Czy mamy lądować?

[CAPCOM]: Potwierdzam, Grupo Jeden. Macie zielone światło na podejście. Powodzenia.















Opis zasad Lądowania:

Jeśli wasz Lądownik ma co najmniej 6 , 5  i 5 , przejdź do **Wpisu 573**. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
- Rzuc kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1. Jeśli twojego wyniku nie ma w tabeli, przejdź do następnego kroku. 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 na torze Lądowania nie znajduje się na polu „Lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest - udało ci się wylądować: przejdź do **Wpisu 573**.

PODEJŚCIE WYSOKIEGO RYZYKA

Podczas tego Lądowania będziesz umieszczać znaczniki na planszy Lądownika. Każdy z nich będzie symbolizował uruchomienie różnych systemów obronnych Arrogatorów, które utrudnią wam Eksplorację Planetarną.

	Zbuntowany dron	Wybierz jedno: » Zestrzel go! Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie. » Zakłóć jego czujniki! Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku umieść 2 znaczniki uniwersalne na planszy Lądownika.
	Odłamki	Wybierz jedno: » Przebij się! Jeśli  to 6 lub więcej, umieść 1 znacznik uniwersalny na planszy Lądownika. W przeciwnym wypadku umieść 2 znaczniki uniwersalne na planszy Lądownika. » Unikaj największych obiektów! Jeśli  to 4 lub więcej i  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zwróć 1 wybraną kartę Wyposażenia do Zbrojowni i strać 2 punkty Zapasów.
	Rój bojowy	Wybierz jedno: » Utoruj sobie drogę Jeśli  to 6 lub więcej, umieść 1 znacznik uniwersalny na planszy Lądownika. W przeciwnym wypadku umieść 2 znaczniki uniwersalne na planszy Lądownika. Następnie zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni ALBO każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie. » Ucieknij mu! Jeśli  to 5 lub więcej, umieść 1 znacznik uniwersalny na planszy Lądownika. W przeciwnym wypadku umieść 2 znaczniki uniwersalne na planszy Lądownika. Następnie 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Panika i 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Niekontrolowany lot	Wybierz jedno: » Odzyskaj kontrolę Jeśli  to 3 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku umieść 1 znacznik uniwersalny na planszy Lądownika, a każdy Członek Załogi 2  » Spadamy Jeśli  to 3 lub więcej, umieść 1 znacznik uniwersalny na planszy Lądownika. W przeciwnym wypadku 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Wyczerpanie.

WPIS 573

Otwórz Planetopedię na stronach **28-29** (Światostatek Arrogatorów – zewnętrzna powłoka).

Sprawdź, ile znaczników uniwersalnych znajduje się na planszy Lądownika:

0: Nic się nie dzieje.

1: Przesuń żeton na wszystkich torach Czasu o 1 pole do przodu.

2-3: Przesuń żeton na wszystkich torach Czasu o 2 pola do przodu.

4 lub więcej: Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Rój Bojowy Arrogatorów* we wskazanym miejscu nad planszą Planety, a figurki Roju Bojowego Arrogatorów oraz 3 Dronów w Sektorze **6**.

Następnie odrzuć znaczniki umieszczone podczas Lądowania.

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

Uwaga! Możliwe, że 1 z Unikalnych Odkryć wyszczególnionych na planszy Planety zostało już zdobyte na wcześniejszym etapie kampanii.

WPIS 574

[**CAPCOM**]: Uwaga, Grupo Jeden – wykrywamy w pobliżu ogromne skoki energii. Chyba wsadziliście kij w mrowisko!

[**Grupa Wypadowa**]: Nie macie pojęcia, CAPCOM. To coś jest gigantyczne!

Jeśli na planszy nie ma Strażnika Arrogatorów, umieść jego figurkę w Sektorze **6**. Jeśli odkryta jest karta Niebezpieczeństwa *Strażnik Samonaprawczy*, odwróć ją.

WPIS 575

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było zaznaczone już wcześniej, przejdź do **Wpisu 82**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[**Kapitan Wayman**]: Grupa Wypadowa, wasz sygnał słabnie. Wszystko w porządku?

*** **Silne zakłócenia** ***

[**Grupa Wypadowa**]: ...w połowie drogi przez koronę słoneczną. Wciąż kilka godzin od... Spalił się jeden z generatorów pola zerującego. Musieliśmy przełączyć się na...

[**Dr Corey**]: Grupa Wypadowa, zbliżacie się do Strefy Przejściowej. Granica między koroną a chromosferą słońca jest bardzo cienka, ale zmiana temperatury będzie drastyczna. Spodziewajcie się nagłego spadku z pół miliona stopni Celsjusza do około siedmiu tysięcy.

[**Grupa Wypadowa**]: Dobrze, że zabraliśmy ciepłą bieliznę. Nie chcielibyśmy się przeziębici.

[**Dr Corey**]: Miło, że humory wam dopisują, ale tak gwałtowny spadek solidnie nadweręży waszą osłonę. Nie mieliśmy możliwości stworzenia takich warunków testowych w laboratorium. Możemy bazować tylko na modelach teoretycznych.

[**Grupa Wypadowa**]: To miejmy nadzieję, że pani obliczenia się zgadzają, pani doktor...

*** **Silne zakłócenia** ***

Przejdź do **Wpisu 86**.

WPIS 576

[**CAPCOM, sierżant Kiu**]: Grupa Wypadowa, rejestrujemy lekkie zmiany grawitacyjne w waszej okolicy. Raportujcie.


[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Tak, też to wyłapujemy, CAPCOM. Konstrukcja tej iglicy najwyraźniej wpływa na grawitację, a jej szczyt celuje w ten zniszczony księżyc.

[**CAPCOM, sierżant Kiu**]: Odbieramy znaczne skoki energii od strony Gmachu. To możliwe, że iglica jest z nim połączona?

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Musi pobierać stamtąd moc, skoro jest w stanie robić coś takiego.

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Zaczynam podejrzewać, jak poprzedni mieszkańcy Edana zniszczyli księżyc. Pewnie próbowali wpłynąć na fale pływowo, przyciągając i odpychając swojego satelitę.

[**CAPCOM, sierżant Kiu**]: Na to wygląda, Grupa Wypadowa. Udajcie się do Gmachu w celu dalszych badań.

Zyskaj 1 . Odrzuć żeton Czasu z bieżącej karty Warunków Globalnych. Umieść kartę Warunków Globalnych **G19** awersem do góry na wierzchu stosu Warunków Globalnych. Zastąp WP w Sektorze **6** kartą **P000**.

WPIS 577

Ocena generatora energii Arrogatorów; załącznik do dziennika eksploracji 14/68-B

Na podstawie badań materiałów zgromadzonych przez Grupę Wypadową Sekcja Inżynieryjna może wnioskować, że Arrogatorzy preferowali proste, ale skuteczne rozwiązania, jeśli chodzi o wytwarzanie energii. Znalezione reaktory fuzyjne najwyraźniej mogły działać przez kilka tysięcy lat; wszystkie przeszkody dla zautomatyzowanych systemów zostały usunięte przez pozbycie się większości zabezpieczeń obecnych w podobnych elementach ziemskiej technologii. Generowane ciepło było uwalniane w obrębie zewnętrznej powłoki i ogrzewało wnętrze Światostatku. Ksenobiolodzy z Sekcji Naukowej rozważają już możliwość, że Arrogatorzy byli dość odporni na promieniowanie.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P326**.

WPIS 578

Dziennik kapitana, wpis D-432

Magnacereb spowodował ogromne straty, zanim kilku członkom załogi udało się oprzytomnieć i go zabić. Po oszacowaniu wszystkich szkód byłem wprost zszokowany. Ogromne partie Vanguarda zostały zniszczone przez samą bestię albo przez omamioną załogę. Ambulatorium pęka w szwach od osób odczuwających różne skutki uboczne po byciu kontrolowanymi przez tego stwora. Ucierpieli nawet śpiący w komorach letargowych. Wygląda na to, że nasza niewielka wyprawa na Ugnira poskutkowała wieloma miesiącami pracy i trudów.

Kazałem naszym najlepszym ekspertom do spraw bezpieczeństwa odkryć, jak stwór dostał się na statek, i zapobiec wszelkim takim przypadkom w przyszłości. Mam nadzieję, że badania próbek pozyskanych z Magnacereba oraz analiza materiałów wideo z ataku rzucą trochę światła na tę kwestię.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **28**.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L13**.
- Weź wszystkich Członków Załogi z sekcji *Odpoczywająca Załoga*, przetasuj ich i dobrać losowo po 1 z każdej Sekcji. Usuń ich karty z koszulek Rang i umieść je na planszach Załogi.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 579

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Cała nasza misja jest niczym dziwna fantazja, ale ten widok... To jak sen.

[**CAPCOM**]: Wybacz, że przerywam ci te poetyckie rozmyślania, ale każda jedna planeta znajduje się poza strefami Hilla innych. Ktoś zbudował ten system.

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: I niby to, że ktoś stworzył cały układ planetarny, nie jest jak sen?!














[**CAPCOM**]: Skup się na waszej misji. Widoki popodziwiasz sobie po powrocie. Teraz skoncentruj się na tych trzech planetach. Z każdej z nich przechwyciliśmy interesujące sygnały – w odróżnieniu od pozostałych siedemdziesięciu pięciu... kopii.

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Zrozumiano!

Jeśli wasz Lądownik ma co najmniej 7  i 6 , przejdź do **Wpisu 666**. W przeciwnym wypadku 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 tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 na torze Lądowania nie znajduje się na polu „Lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować: przejdź do **Wpisu 666**.

TURBULENCJE

	Optymalna trajektoria	Drobne niedogodności Jeśli  to 6 lub więcej, nic się nie dzieje. Małe zakłócenie każdy Członek Załogi 5  (obniż tę liczbę o  .
	Nagle przegrzanie	Wybierz jedno: » Stopiony kadłub Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik). » Awaria chłodzenia Każdy Członek Załogi 6  (obniż tę liczbę o  .
	Turbulencje	Wybierz jedno: » Silny wiatr Każdy Członek Załogi  . » Utrudniona stabilizacja Każdy Członek Załogi 7  (obniż tę liczbę o  .
	Burza z piorunami	Wybierz jedno: » Zwarcie Zwróć 6 losowych kart Wyposażenia do Zbrojowni (obniż tę liczbę o ). » Porażenie 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Panika.

WPIS 580

Ta Misja wykorzystuje nietypowe zasady. Zastosuj się dokładnie do poniższych instrukcji.

Uwaga! Nie będzie Ewakuacji z ostatniego punktu rozlokowania. Po otrzymaniu określonej liczby Urazów Członkowie Załogi zginą, co całkowicie wyeliminuje ich z tej Eksploracji.

- Przywróć wszystkich Członków Załogi z Odpoczywającej Załogi do swojej ręki Dostępnych Członków Załogi.
- Wybierz 1 Lądownik ze strony 19 Księgi Statku (strona na karty Hangaru) – jeśli jest uszkodzony, odwróć go awersem do góry. Umieść na stole reprezentującą go planszę.

Podpowiedź: W tej Misji szczególnie przydadzą się bardzo wytrzymały pancerz i dodatkowe miejsce na Modyfikację.

- Weź kartę **A31** (*Ostona z polem zerującym*) z Modyfikacji Lądownika i umieść ją we wskazanym miejscu na planszy Lądownika
- Wypełnij resztę miejsc na planszy Lądownika dowolnymi Modyfikacjami Lądownika ze strony 21 Księgi Statku (strona na karty Hangaru) lub koperty „Oczekujących...”.

Podpowiedź: W tej Misji szczególnie przydadzą się pancerze i wszystko, co jest w stanie poprawić ekonomię kości.


- Umieść znacznik na właściwym polu na torze Zapasów na planszy Lądownika.
- Każdy gracz wybiera 1 ze swoich Dostępnych Członków Załogi, który dołączy do Grupy Wypadowej. Zdecydowanie zaleca się zabranie wszystkich 4 Sekcji na ostatnią Misję, nawet przy mniejszej liczbie graczy. Jeśli grasz w pojedynkę, musisz wybrać przynajmniej 2-4 Członków Załogi, każdego z innej Sekcji. Zwróć pozostałych Członków Załogi w rękach graczy do Odpoczywającej Załogi (organizer B).

Podpowiedź: Ta Misja będzie długa i trudna, będzie też zawierać Niebezpieczeństwa.




- Każdy gracz umieszcza swoich Członków Załogi na swojej planszy Załogi i przygotowuje ją zgodnie ze standardowymi zasadami (zobacz krok „Przygotuj Grupę Wypadową” na stronie 23 Księgi Statku).



Podpowiedź: Ta Misja zawiera Niebezpieczeństwa, ale liczba Wskazówek i Wyposażenia innego niż Mechatombinezony OTŻ jest ograniczona.

- Gracze biorą wszystkie karty Wyposażenia ze Zbrojowni i umieszczają je na stole awersami do góry. W pierwszej kolejności każdy członek Grupy Wypadowej wybiera 1 kartę Wyposażenia

Małego  i umieszcza ją obok swojej planszy Załogi (tę liczbę mogą zmienić niektóre Modyfikacje Lądownika).

- Następnie **musisz** umieścić w Lądowniku po 1 karcie Mechatombinezonu OTŻ na każdą Sekcję biorącą udział w ostatniej Misji. Jeśli liczba kart Wyposażenia Misji dopuszczalna przez zmodyfikowany Lądownik jest za niska, nadmiarowe karty Mechatombinezonu OTŻ zmniejszają zamiast tego maksymalną liczbę kart Wyposażenia Osobistego.

Przykład: Jeśli wasz Lądownik pozwala na zabranie 2  i 5 , a bierzesz 4 karty Mechatombinezonu OTŻ, w Lądowniku pozostaje miejsce na 3 .

- Wybierz tyle innych kart  oraz , by zmieścić się w limicie określonym w poprzednim kroku. Umieść wybrane karty Wyposażenia na stosie obok planszy Lądownika.

Kiedy zakończysz przygotowania, przejdź do **Wpisu 575**.

WPIS 581

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-I

Pokonawszy nieskończony labirynt korytarzy i ramp, znaleźliśmy się w rozległej jaskini, której dno tworzyły lewitujące platformy przypominające lustra. Światła naszych mechatombinezonów były zbyt słabe, by dotrzeć do przeciwnego krańca pomieszczenia. Z ciemności przed nami, rozbiyskując białą od ciągłych uderzeń piorunów, wyłoniła się piramida schodkowa z wielkimi drzwiami i niezwykle skomplikowanym mechanizmem. Tuż za nią znajdowała się jakby podwieszana wieża, której szczyt ściągał większość błyskawic stale sypiących się spod sufitu. W czterech narożnikach piramidy zauważyliśmy jeszcze cztery mniejsze wieże, każdą z dziwnym katafalkiem, połączone z główną strukturą grubymi przewodami.

Wiedzieć, że Budowniczym udało się zbudować obiekt wewnątrz najtwardszej i najcięższej materii we wszechświecie, to jedno; drugie to odkryć, że tworzyli z niej maszyny. A to wcale nie był koniec niespodzianek. Kiedy skończyliśmy podziwiać widok przed sobą, z mroku wyłoniła się ogromna machina – gigantyczny robot emitujący pole siłowe chroniące coś pod jego pajęczymi nogami. Dostrzeżyliśmy bujną zieleń: okno do innego świata poruszające się wraz z tą ogromną machiną.

Jak to wszystko było połączone? Jak otworzyć te drzwi? Wiedzieliśmy, że nie mamy wiele czasu.

1. Przygotuj planszę Planety:

- Zapełnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (zakrytymi).
- Zapełnij prawą stronę planszy Planety wyszczególnionymi kartami Misji oraz kartami Warunków Globalnych lub postępuj zgodnie z instrukcjami właściwymi dla danej Planety wydrukowanymi na polach Misji i Warunków Globalnych.
- 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 Zaawansowanych i umieść ją po lewej stronie planszy Planety.
- Umieść talię Urazów po prawej stronie planszy Planety.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 1.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Biombot Budowniczych* we wskazanym miejscu przy górnej krawędzi planszy Planety.
- Znajdź karty **P091** i **P092**. Umieść je zakryte na wskazanym stosie kart WP Biombota obok karty Niebezpieczeństwa Biombota tak, by karta **P092** znajdowała się na wierzchu.
- Umieść figurkę Biombota Budowniczych w Sektorze 2. Umieść wierzchnią kartę ze stosu kart WP Biombota w Sektorze 2 (**Przypomnienie:** kiedy karta WP zostaje zastąpiona kartą WP Biombota, wszystkie znajdujące się na niej kości, żetony i znaczniki zostają odrzucone).

2. Przygotuj Grupę Wypadową:

- Gracze rozdzielają między sobą karty Wyposażenia Osobistego i Wyposażenia Misji. Żaden Członek Załogi nie może używać kart Wyposażenia 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 ku górze.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji liczbę kart wskazaną na swojej planszy Załogi.

- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.
- Jeśli w Grupie Wypadowej znajduje się mniej niż 4 Członków Załogi, wykonaj następujące czynności:
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Inżynieryjnej**, Członkowie Załogi mogą zwrócić w sumie do 4 kości ze swoich zasobników Sekcji na swoje plansze Załogi (obowiązują ograniczenia Rangii).
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Naukowej**, weź wybraną kość z zasobnika Sekcji Naukowej, rzuć nią i umieść ją w miejscu **S2** Sektora **4**.
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Bezpieczeństwa**, weź wybraną kość z zasobnika Sekcji Bezpieczeństwa, rzuć nią i umieść ją w miejscu **S3** Sektora **6**.
 - Jeśli nie ma **przedstawiciela Sekcji Zwiadowczej**, weź wybraną kość z zasobnika Sekcji Zwiadowczej, rzuć nią i umieść ją w miejscu **S4** Sektora **8**.

3. Rozpocznij Eksplorację Planetarną.

Uwaga! Zasady Zamka Skarbca w Sektorze **9** są powiązane z piedestałami w Sektorach **2, 4, 6 i 8**.

Uwaga! Kiedy ze zdolności Biombota zostaje umieszczona nowa karta WP, wszystkie znaczniki i kości na poprzedniej karcie WP zostają odrzucone. Żeby móc manewrować przy Zamku Skarbca, trzeba będzie znaleźć sposób na zatrzymanie lub kontrolowanie Biombota Budowniczych.

WPIS 582

Dziennik eksploracji 14/77-C

Mieliśmy nadzieję, że badanie nieukończonego pojazdu pozwoli nam uzyskać więcej informacji co do jego konstrukcji. Jakie było nasze zaskoczenie, kiedy okazało się, że był to raczej środek transportu osobistego. Nigdy wcześniej nie natrafiliśmy na taki pojazd Arrogatorów!

Dokładniejsze oględziny piechura dały nam lepsze wyobrażenie na temat anatomii przedstawicieli tej rasy. Dodając do tego informacje uzyskane ze skanów ruin, punktów dostępu, terminali i innych interfejsów, możemy podsumować, że byli nieco niżsi niż przeciętni ludzie i o raczej przysadzistej budowie ciała. Niektóre interfejsy były bardzo intruzywne, co sugerowałoby, że celowe modyfikacje ciała, które nawet teraz wciąż są przedmiotem dyskusji na Ziemi, były wśród nich powszechne.

Co jednak było dla nas szokiem - mimo całego czasu spędzonego w tym, jak by się wydawało, głównym skupisku ich ludności, nie natrafiliśmy na szczątki choćby jednego Arrogatora. Gdzie oni wszyscy zniknęli?

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

Zyskaj 1 .

WPIS 583

Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Przejdź do **Wpisu 538**.

WPIS 584

Badania ksenoarchitektury #78

Ściany są o wiele grubsze i pokrywa je substancja przypominająca beton. Sufit znajduje się niżej i jest pozbawiony jakichkolwiek ozdób, pisma klinowego czy rysunków obecnych w innych częściach statku.

Pozostałości wzmocnionych pojemników leżą w stertach, pomieszane z ich zawartością - narzędziami w kształcie kosturów i potłuczonym szkłem. Badający technologię zespół twierdzi, że to broń. Konstrukcja tego pomieszczenia również wskazywałaby na wykorzystywanie go w celach wojskowych.

Umieść kartę **P298** w tym Sektorze.

WPIS 585

A Jeśli pole **A** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 587**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 586**.

WPIS 586

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zajebistą planetę nam tu znaleźliście, CAPCOM. Jakież rozproszone ruiny w zasięgu wzroku, może nawet pozostałości dróg i autostrad; poza tym wszędzie kraterzy. Wygląda na to, że Hodeus-B D zbiera niezły łomot od tego zniszczonego księżycyca.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Zabieracie nas zawsze w takie urocze miejsca, Vanguard.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Przypomnijcie nam, dlaczego nie możemy wylądować bliżej Gmachu.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Anomalie grawitacyjne od strony Gmachu wymuszają podejście do niego pieszo, Grupo Wypadowa. Widzicie odpowiednie miejsce do lądowania?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Na razie nie. Za to widzimy całe mnóstwo meteorytów, CAPCOM. Spadają z częstotliwością kilku na minutę - uwaga!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nadlatuje - przygotować się na zderzenie!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Szlag, było blisko.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Grupa Wypadowa, raportuj.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Jeden z meteorytów zahaczył o lądownik - wciąż lecimy, ale ledwo.











[Grupa Wypadowa, operator 2]: Byle spokojnie - silnik sterujący po prawej burcie przestał działać.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Wytrzyma - musi. Siadaj do skanera i znajdź nam miejsce do lądowania!

Jeśli wasz lądownik ma przynajmniej **6** , **6**  i **4** , przejdź do **Wpisu 594**. W przeciwnym wypadku 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, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 na torze lądowania nie znajduje się na polu „lądowanie udane”, wróć do kroku **2**; jeśli tam jest - udało ci się wylądować: odrzuć wszystkie znaczniki Uszkodzeń z lądownika i przejdź do **Wpisu 594**.

KOSMICZNE ODPADKI

	Krytyczne trafienie	Czy przetrwamy? Umieść 6-  znaczników (znaczników Uszkodzeń) na planszy lądownika. Jeśli ich liczba to 3 lub więcej , przejdź do Wpisu 598 .
	Uszkodzenie ładunku	Wybierz jedno: » Ogarnij to Jeśli  to 5 lub więcej , nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zwróć 3 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni. » Spróbuj uratować sprzęt Umieść 6-  znaczników (znaczników Uszkodzeń) na planszy lądownika. Jeśli ich liczba to 3 lub więcej , przejdź do Wpisu 598 .
	Pożar!	Wybierz jedno: » Ugaś 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie . » Odetnij sekcję Strać 6-  pkt Zapasów.
	Optymalna trajektoria	Leć Jeśli  to 4 lub więcej , nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 1  .

WPIS 587












[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zarejestrowaliśmy wysoką aktywność meteoroidów w atmosferze Edana. Przygotujcie się, Grupo Wypadowa.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Spokojnie. Tym razem nic nas nie zaskoczy. Podlecę tak blisko Gmachu, jak to tylko możliwe.

Jeśli wasz Łądownik ma przynajmniej 5 , 4  i 4 , przejdź do **Wpisu 594**. W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Łądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Łądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika.
- Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. 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.
- Dokonaj postępu na torze Łądowania (przesuń znacznik o 1 pole w prawo), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik na torze Łądowania nie znajduje się na polu „Łądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować: odrzuć wszystkie znaczniki Uszkodzeń z Łądownika i przejdź do **Wpisu 594**.

KOSMICZNE ODPADKI

	Krytyczne trafienie	Czy przetrwamy? Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca  . Otwórz Księgę Statku na stronie 19 i odwróć kartę obecnego Łądownika na stronę <i>Łądownik uszkodzony</i> (chyba że to Podstawowy Łądownik).
	Uszkodzenie ładunku	Wybierz jedno: » Ogarnij to Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zwróć 3 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni. » Spróbuj uratować sprzęt Każdy Członek Załogi 1  .
	Pożar!	Wybierz jedno: » Ugaś 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie. » Odejmij sekcję Jeśli  to 4 lub więcej, strać 2 punkty Zapasów. W przeciwnym wypadku strać 5 punkty Zapasów.
	Optymalna trajektoria	Leć Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 1  .

WPIS 588

- Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i zyskaj Unikalne Odkrycie 30.

Pozostaw figurkę Nieskończonościanu Strażniczego w obecnym Sektorze. Odwróć kartę Niebezpieczeństwa *Nieskończonościan Strażniczy* na drugą stronę.

WPIS 589

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nasza ładownia jest już prawie pełna. Prosimy o pozwolenie na opuszczenie planety.


[CAPCOM, sierżant Xiu]: Udzielam pozwolenia. Dobra robota, Grupo Wypadowa.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Dzięki. Liczę na imprezę po naszym powrocie.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: ...

Odrzuć Misję M180. Zyskaj 1 . Przejdź do **Wpisu 594** i zaznacz pole obok litery **A** bez rozpatrywania jego tekstu. Jeśli oba pola (**A** i **B**) są teraz zaznaczone, usuń z gry kartę Łądowania L16.

WPIS 590

- Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i usuń z gry 1 kartę Łądownika inną niż Podstawowy Łądownik.
- Usuń 1 znacznik z pola Przewagi Wroga.
- Usuń z planszy kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Bombardowania.
- Odrzuć kartę P241 (*Krążownik Arrogatorów*) z Sektora 8.
- Odrzuć kartę Misji M103.
- Zyskaj 1 .

Podpowiedź: Szczątki pozostałe po wybuchu krążownika mogą dostarczyć interesujących odkryć, jeśli uda wam się je przeszukać.

WPIS 591

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Hej!

[operator 2]: Hmm?

[operator 1]: Chciałam tylko usłyszeć coś innego poza własnym oddechem. Tu jest tak ciemno...

[operator 2]: Chyba miałaś na myśli „spokojnie”. Spokojnie to dobrze. Szlag!

[operator 1]: Co... Biedaczyska...


[operator 2]: Mam nadzieję, że to tylko ich anatomia. Wyglądają na strasznie... powykrzywianych.

[operator 1]: Nie zbliżaj się, przynajmniej na razie. Systemy wraku aktywują się, kiedy znajdujemy się blisko.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą P296.

WPIS 592

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

- Zyskaj Unikalne Odkrycie 12 i 1 . Zaznacz pole C we **Wpisie 905** i przeczytaj jego treść.
- Zyskaj 1 punkt Zapasów i 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.
- Zyskaj 1 punkt Zapasów i 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.
- Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

WPIS 593

Jeśli w tym lub połączonym Sektorze znajduje się Idemiański Pielgrzym / Wściekły Pielgrzym, przejdź do **Wpisu 259**.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

WPIS 594

Otwórz Planetopedię na stronach 36-37 (Edan).

Jeśli któreś z poniższych pól (**A** lub **B**) zostało już zaznaczone, rozpatrz to drugie.

W przeciwnym wypadku rzuć K10, sprawdź swój wynik i rozpatrz go (bez zaznaczenia):

0-4: **A** Przejdź do **Wpisu 603**.

5-9: **B** Przejdź do **Wpisu 609**.

WPIS 595

[Grupa Wypadowa]: Znaleźliśmy wejście na Światostatek. Vanguard, czy możemy kontynuować?

[CAPCOM]: Zachowajcie ostrożność. Grupa Wypadowa, przypuszczamy, że kontakt z Arrogatorami może być trudny.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano, Vanguard. Kierujemy się do kanału wentylacyjnego.

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

- Zyskaj 1 .


Zakończy to twoją Eksplorację Planetarną na zewnętrznej powłoce Światostatku Arrogatorów; jeśli chcesz dalej eksplorować tę część Planety, wybrany Członek Załogi Odświeża 2  i wraca do gry.

Jeśli natomiast chcesz udać się w głąb Światostatku Arrogatorów, czytaj dalej:

Jeśli masz arkusz Notki Planetarnej dla bieżącej Planety w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B), pozbądź się go.

Uwaga! Zewnętrzna powłoka i wewnętrzny rdzeń Światostatku Arrogatorów powinny zostać zapisane na oddzielnych arkuszach.

Weź czysty arkusz Notki Planetarnej i wypełnij go w następujący sposób:

- Zapisz nazwę bieżącej Planety (tej na planszy Planety).
- Odrzuć wszystkie karty WP z .
- Zapisz numer karty Łądowania, która obecnie znajduje się w Skanerze Planetarym.
- Zapisz numery kart WP w każdym Sektorze. Jeśli w Sektorze jest więcej niż 1 karta WP, wierzchnią kartę zapisz po lewej stronie. Oznacz, jeśli Sektor został Ukończony.
- Zapisz numer każdego Unikalnego Odkrycia, które wciąż znajduje się na planszy Planety.
- Zapisz numer Sektora i nazwę każdego Niebezpieczeństwa, które wciąż znajduje się na planszy Planety. Następnie zwróć wszystkie karty Niebezpieczeństw na planszy Planety oraz ich kartonowe figurki do pudełka.

Zwróć wszystkie karty WP, Misji i Warunków Globalnych na planszy Planety do odpowiednich miejsc w organizerze A.

Każdy Członek Załogi odrzuca wszystkie karty Sekcji.

Zwróć wszystkie karty Unikalnych Odkryć z planszy Planety do sekcji *Unikalne Odkrycia* (organizer A).

Umieść arkusz Notki Planetarnej w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B).

Zwróć wszystkie żetony Wskazówek do woreczka Wskazówek.

Weź figurki Członków Załogi i Łądownika z planszy Planety i umieść je obok niej.


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.

Plansza Planety powinna teraz być pusta.

Przejdź do **Wpisu 572** i zaznacz znajdujące się tam pole bez rozpatrywania jego tekstu. Następnie wróć do tego Wpisu.

Otwórz Planetopedię na stronach **30-31** (Światostatek Arrogatorów – wewnętrzny rdzeń).

Zachowaj swój Łądownik, jego Zapasy, Odkrycia i Modyfikacje – będziesz z niego korzystać wewnątrz Światostatku!

Jeśli to pole **nie** jest zaznaczone i udało ci się odwrócić kartę Awansu, odrzuć ją, zyskaj 3  i zaznacz to pole. W przeciwnym wypadku odrzuć swoją kartę Awansu.

Jeśli to pole **nie** jest zaznaczone, umieść losowo wszystkie 4 karty **P319** awersami do góry w Sektorach **2, 4, 6 i 7** i zaznacz to pole.

Umieść wszystkich Członków Załogi oraz Łądownik w Sektorze **1**. Wszyscy Członkowie Załogi Odświeżają wszystkie kości. Odwróć wszystkie żetony Tur na stronę *Tura dostępna* i rozpocznij nową rundę.

Przejdź do **Wpisu 687**.

WPIS 596

Rzuc K10, zaznacz pole obok swojego wyniku i zyskaj odpowiednią nagrodę. Jeśli to pole było już zaznaczone, nic się nie dzieje.

0-2: Zyskaj 2 Wskazówki: Mineraty.



3-5: Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

6-8: Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

9: Zyskaj 2 Wskazówki dowolnego, ale tego samego rodzaju.

WPIS 597

Spędziliśmy chyba całą wieczność w ciemnej jamie. W pierwszej chwili pokłóciliśmy się okropnie o to, kto odpowiada za ten nieprawdopodobny błąd. Jakim cudem znaleźliśmy się tu wszyscy jednocześnie, nie mając możliwości ponownej aktywacji filara i bez nikogo na górze, kto mógłby nas stąd wyciągnąć? Kiedy nie było już nic więcej do powiedzenia, po prostu siedzieliśmy w mroku i czekaliśmy, starając się oszczędzać źródła energii. Myśleliśmy, że już po nas, kiedy nagle pomieszczenie zadrżało. Maszyna z wolna zaczęła się resetować.

Odrzuć wszystkie karty z Sektorów **1, 2, 3 i 4**. Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **2**. Każdy Członek Załogi  i rzuca .

WPIS 598

*** **Silne zakłócenia** ***

[**CAPCOM, sierżant Xiu**]: Grupo Wypadowa, raportuj! Zniknęliście nam z radaru. Grupo Wypadowa, zgłoś się!

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Tak, skoro już o tym mowa... Powiedźcie chłopakom z hangaru, żeby się nie złościłi, ale rozbiliśmy łądownik. Jesteśmy na miejscu.



*** **Głośne dudnienie** ***

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: Słyszycie nas, Vanguard? CAPCOM, mamy tu wstrząsy sejsmiczne w strefie katastrofy. Prosimy o radę.

[**Grupa Wypadowa, operator 2**]: Chyba coś jest pod nami.

[**CAPCOM, sierżant Xiu**]: Grupo Wypadowa, powtórzcie ostatnie zdanie.

Otwórz Planetopedię na stronach **36-37** (Edan).

- Jeśli masz arkusz Notki Planetarnej dla bieżącej Planety w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B), weź go i użyj do przywrócenia wszystkich zapisanych kart WP, Unikalnych Odkryć i Niebezpieczeństw na planszy Planety, które były tu poprzednim razem.
- 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 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 kartę **P400** w Sektorze **3**.
- Umieść kartę **P399** na wierzchu innych kart w Sektorze **4**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **3**. Każdy Członek Załogi rzuca  albo .
- Znajdź kartę Misji **M182** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.
- Rozdziel karty Wyposażenia Osobistego i Wyposażenia Misji pomiędzy Członków Załogi. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Łądownik został zniszczony! Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Łądownika przedstawiającą wasz aktualny Łądownik na stronę *Łądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Łądownik). Następnie odrzuć planszę Łądownika i zwróć wszystkie Modyfikacje do koperty „Oczekujących...”.
- Nie masz żadnych Zapasów i nie możesz ich zyskiwać.
- Za każdym razem, kiedy Członek Załogi zyskuje Odkrycie, umieszcza je obok swojej planszy Załogi – podczas Zarządzania Statkiem traktuj je tak, jakby znajdowały się na planszy Łądownika.
- Znajdź 2 karty Warunków Globalnych **G18**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Ophthalmoid* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę *Ophthalmoida* w Sektorze **2**.
- Wyjmij karty Awansu z organizera A, przetasuj je i dobierz losowo 2. Jako grupa wybieracie 1 z nich i umieszczacie stroną *Nieukończony* obok planszy Planety. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Naukowej. Zwróć pozostałe karty do organizera A.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna ku górze*.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji liczbę kart wskazaną na swojej planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

Przejdź do **Wpisu 585** i zaznacz pole obok litery **A** – a następnie kontynuuj grę.

WPIS 599

[**Grupa Szturmowa Alfa, operator 1**]: Hangar czysty! Pokonaliśmy wroga. Łądowniki wyglądają na nienaruszone!

[**Kapitan Wayman**]: Dobrze. Słuchajcie uważnie, Alfa. Ten statek Arrogatorów rozrywa nas na strzępy. Musimy coś z tym zrobić.

[**Grupa Szturmowa Alfa, operator 1**]: Znaczy – mamy wystartować i tłuc się z krążownikiem wroga?

[**Kapitan Wayman**]: Sekcja Naukowa doszła do wniosku, że ma ograniczone możliwości walki z bliska. I nie ma myśliczów, które mogłyby udzielić mu wsparcia.

[**Grupa Szturmowa Alfa, operator 1**]: Zobaczymy, co da się zrobić, ale zatankowanie i uzbrojenie statku zajmie trochę czasu.

[**Grupa Szturmowa Alfa, operator 2**]: W zasadzie to możemy coś zrobić nawet bez broni i pełnego baku...

[**Grupa Szturmowa Alfa, operator 1**]: Nie podoba mi się, dokąd to zmierza.

Przejdź do **Wpisu 607**.

WPIS 600

W Pomieszczeniu Kontroli nie ma zasilania. Kiedy **zainstalujesz złącze zasilania** w Sektorze 7, odkryta zostanie nowa karta (**P106**) w Sektorze 6. Musisz wejść z nią w interakcję, zanim zasilanie ponownie się wyłączy. Najlepiej, jeśli jeden Członek Załogi będzie czekał w Sektorze 6, podczas gdy inny włączy zasilanie w Sektorze 7. Możesz też użyć kart Sekcji, które zwiększą twój mobilność, by dostać się do Pomieszczenia Kontroli na czas.

WPIS 601

[**Grupa Wypadowa**]: ...słyszycie? Jesteśmy... [zakłócenia radiowe]

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Powtórzcie, Grupo Jeden. Tracimy wasz sygnał!

[**Grupa Wypadowa**]: Jesteśmy pod ziemią. Znaleźliśmy... [zakłócenia radiowe] ...w pobliżu bramy. To kolejna stela. Jest tu dość bezpiecznie, żebyśmy mogli poświęcić trochę czasu na badanie jej.

[**CAPCOM, kapral Coetz**]: Wasz wybór, Grupo Jeden. Nasza Sekcja Kseno już nie może się doczekać, kiedy dostanie stelę w swoje ręce. Ale jeśli brakuje wam zapasów...

[**Grupa Wypadowa**]: [zakłócenia radiowe]

Przejdź do **Wpisu 55**.

WPIS 602

Zyskaj 1 .

Zastąp kartę **P239** (Płonące archiwa) w swoim Sektorze kartą **P002**.

WPIS 603

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: CAPCOM, przedostaliśmy się! Widzimy powierzchnię planety. Coś niesamowitego! Wyschnięte koryta rzeczne przypominają wyryte w ziemi symbole. Na północy spękane dno morskie ciągnie się aż po horyzont.

[**CAPCOM, sierżant Xiu**]: Ze wstępnych analiz wynika, że był to świat morski jeszcze pięć wieków temu. Woda pokrywała dziewięćdziesiąt cztery procent powierzchni planety. Przez to ciągłe bombardowanie odłamkami księżycowymi zbadanie pozostałości lokalnej flory i fauny, a także tutejszej cywilizacji może być naszą jedyną szansą na ocalenie ich przed wymarciem. To wasz priorytet.

- Znajdź kartę Misji **M180** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.
- Znajdź obie karty Warunków Globalnych **G18**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Ophthalmoid* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę *Ophthalmoida* w Sektorze 3.

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

WPIS 604

Raport lingwistyczny 17C, sporządzony na podstawie znalezionych próbek plików tekstowych Arrogatorów

Spółceństwo Arrogatorów najwyraźniej było podzielone na co najmniej dwie kasty będące względem siebie wyjątkowo wrogo nastawione. Ich język zawiera wyłącznie formy mnogie (patrz inne przykłady pozyskane na Światostatku), jednak pisemna komunikacja wyklucza ewentualność posiadania przez nich umysłu roju. Fragmenty, którymi dysponujemy, wspominają też o istocie nazywanej „Mówcą Umarłych”. Konieczny jest szerszy kontekst, by móc stwierdzić, czy chodzi o postać o charakterze religijnym, czy też innym.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 605

[**Oficer wykonawcza major Dahl**]: Słuszny wybór! Choć zdecydowanie różni się od ziemskich stolic, to zbiorowisko budowli wyraźnie ma istotne znaczenie. Poza tym skupienie się na nim pokaże naszym gospodarzom, że szczerze interesują nas ich kultura i sztuka. Pamiętajcie – koniecznie rozglądajcie się za wszystkim, co mogłoby pomóc nam w zrozumieniu tych istot lub lepszym porozumieniu się z nimi.

Umieść kartę Misji **M120** (Święta Koteria) na polu Misji po prawej stronie na planszy Planety. Odłóż inne karty Misji nie-Opcjonalnych do sekcji Misje. Przejdź do **Wpisu 736**.

WPIS 607

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Rozpocznijcie przygotowania do startu** – utrudni to wykonanie na czas Misji podstawowej. Umieść w swoim Sektorze kartę **P234** (Hangar), jeśli jeszcze jej tam nie ma. Następnie kontynuuj grę.
- » **Nakażcie członkom załogi staranowanie wrogiego krążownika** (wymaga co najmniej 1 karty Dostępnego Członka Załogi) – Wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (a także innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze). Ci Członkowie Załogi **zginą**, wykonując rozkazy, a wybrany Lądownik **zostanie zniszczony**. Przejdź do **Wpisu 142**.
- » **Zignorujcie wrogi krążownik i pozwólcie, by zajął się nim ktoś inny** – umieść na stole żeton Kary, a w swoim Sektorze kartę **P000**. Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć 1 wybraną kartę Lądownika inną niż Podstawowy Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony*. Następnie kontynuuj grę.

WPIS 608

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, Wpis kończy się. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Archiwum Pierwszego Kontakt, fragment raportu 17B Grupy Wypadowej

Zauważyliśmy, że coś połyskuje słabo pod jednym z drzew. Leżała tam pokryta kurzem roztrzaskana idemiańska maska. Bezpośrednio nad nią, na korze drzewa dostrześliśmy niewyraźny, ciemny szkic Idemianina w dziwnie powykrzywianej pozycji – zbyt realistyczny jak na nasz gust. Poczuliśmy nagle przemożne pragnienie jak najszybszego opuszczenia tego miejsca.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **13**, jeśli jest dostępne. Jeśli Unikalne Odkrycie **13** jest niedostępne, zyskaj zamiast tego 1 .

WPIS 609

[**Grupa Wypadowa, operator 1**]: CAPCOM, przedostaliśmy się! Widzimy powierzchnię planety. Coś niesamowitego! Wyschnięte koryta rzeczne przypominają wyryte w ziemi symbole. Na południowy wschód od strefy lądowania znajduje się jakaś dziwna konstrukcja...

[**CAPCOM, sierżant Xiu**]: Zgadza się. Nasi badacze nazwali ją Gmachem. Wykrywamy wewnątrz poważne anomalie grawitacyjne.

- Znajdź kartę Misji **M181** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.
- Znajdź obie karty Warunków Globalnych **G18**, przetasuj je i umieść w stosie awersami do góry na polu Warunków Globalnych na planszy Planety.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Ophthalmoid* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę *Ophthalmoida* w Sektorze 6.

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

WPIS 611

Dziennik kapitana, wpis F-842

Na tym urwał się kontakt z Grupą Wypadową. Wszyscy jej członkowie zostali uznani za zaginionych w akcji, a ja wciąż zadaję sobie pytanie, czy posłałem tych dzielnych ludzi na śmierć. Może nasza technologia była jeszcze zbyt nowa? Może gdzieś popełniliśmy błąd? Dr Corey zapewnia mnie, że pole zerujące nie przestanie działać samo z siebie, więc musiało się wydarzyć coś innego. Może

kiedyś dowiemy się co. Kiedy piszę te słowa, do lądowania przygotowuje się kolejna Grupa Wypadowa. Jej misja jest jeszcze trudniejsza, bo na barkach jej członków spoczywa nie tylko zadanie zdobycia zawartości Skarbca Budowniczych, ale i odkrycia losu swoich poprzedników.

Uwaga! Jest już za późno, żeby zawrócić. Jeśli stracisz jeszcze 2 Grupy Wypadowe, twoja kampania dobiegnie końca. Przy kolejnym Lądowaniu koniecznie przeczytaj dokładnie wszystkie karty WP i Niebezpieczeństw (łącznie z tekstami fabularnymi), by upewnić się, że nie umknęło ci nic istotnego.

Jeśli chcesz zapisać i przerwać grę przed ponownym podejściem do ostatniej Misji, przejdź do **Wpisu 798**.

Kiedy uznasz, że chcesz ponownie rozegrać ostatnią Misję, zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 737**.

Przejdź do **Wpisu 737**.

Przejdź do **Wpisu 810**.

WPIS 612

Archiwum Pierwszego Kontakt, fragment raportu 17B Grupy Wypadowej

Weszliśmy do warsztatu – i poczuliśmy na sobie spojrzenia niezliczonych lustrzanych masek zajmujących ściany i zwisających z sufitu. W środku pracował jeden idemiański rzemieślnik zajmujący się naprawą starych i uszkodzonych masek. Jego ruchy były szybkie i precyzyjne, a mimo to prace postępowały powoli. W dużym pomieszczeniu rozrzuconych było kilka skomplikowanych narzędzi i stanowisk roboczych, ale rzemieślnik nie miał nikogo do pomocy i musiał obsługiwać wszystko sam. Próbowaliśmy zapytać go o maski oraz ich znaczenie, ale nie odpowiedział, pochłonięty pracą. Zapytaliśmy więc, czy mu pomóc, ale ani nie przyjął, ani nie odrzucił naszej propozycji...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa):

- » **Pomóżcie rzemieślnikowi** – zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P272**.
- » **Dostarczcie maskę rzemieślnikowi** (tylko jeśli macie Unikalne Odkrycie 13) – przejdź do **Wpisu 643**.
- » **Opuśćcie warsztat** – kontynuuj grę.


WPIS 613

Dziennik wykopalisk THX1138

Planowano, że wykopaliska przetną dłuższą oś pola odpadków, w nadziei, że uda nam się pozyskać informacje na temat miejsca pobytu Arrogatorów i wydarzeń, jakie rozegrały się na ich Światostatku. Wstępne badania wskazują na to, że szczątki powstały w wyniku zderzenia z dużą prędkością na zewnętrznej powierzchni pojazdu. Znalezione artefakty są najprawdopodobniej dziełem Arrogatorów, jako że charakteryzują się niespotykanym podobieństwem do znanych już nam przykładów ich rzemiosła. Być może dostarczą przydatnych informacji, które pozwolą nam zbudować ciężkozbrojne lądowniki przypominające te Arrogatorów.

Dział archeologii sugeruje dalsze poszerzenie obszaru wykopalisk do miejsca, gdzie mogą znajdować się największe części obiektu uderzającego.

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

Zyskaj Unikalne Odkrycie 8. Jeśli już je masz, zyskaj zamiast tego 1 .

Umieść kartę **P311** w tym Sektorze.

WPIS 614

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 273**.

Nic się nie dzieje.

WPIS 615

Jeśli znajdujesz się na Starze, przejdź do **Wpisu 616**.

Jeśli znajdujesz się na Zapalce, przejdź do **Wpisu 601**.

WPIS 616


[Grupa Wypadowa]: ...słyszycie? Jesteśmy... [zakłócenia radiowe]

[CAPCOM, kapral Coetz]: Powtórzcie, Grupo Jeden. Tracimy wasz sygnał!

[Grupa Wypadowa]: Jesteśmy wewnątrz góry. Dokonaliśmy kilku ciekawych odkryć i... [zakłócenia radiowe] ...aktywności sejsmicznej. To kolejna stela, zanurzona w dużym zbiorniku magmy. Chyba możemy zbliżyć się na tyle, by ją zbadać.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Wasz wybór, Grupo Jeden. Nasza Sekcja Kseno już nie może się doczekać, aż dostanie stelę w swoje ręce, ale jeśli uznacie, że to zbyt ryzykowne...

[Grupa Wypadowa]: [zakłócenia radiowe]

- Odrzuć karty Misji **M10** i **M31**, jeśli były odkryte.
- Zyskaj 1 .
- Zyskaj Unikalne Odkrycie.
- Umieść kartę **P001** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.
- Odrzuć kartę Misji **M52**.
- Przejdź do **Wpisu 55**.

WPIS 617

[Dowódca Sekcji]: Ostrożnie, drużyno. Wykryliśmy w pobliżu potężny wyciek tlenu. Jedna z ładowni musiała zostać uszkodzona.

[Grupa Szturmowa Alfa]: Nie możecie odciąć jej grodziami?

[Dowódca Sekcji]: Większość grodzi została zniszczona. Musimy zlokalizować i naprawić uszkodzenia, zanim zbyt wiele tlenu ucieknie w kosmos.

[Grupa Szturmowa Alfa]: Jakbyśmy mieli mało na głowie...

Przejdź do **Wpisu 622**.

WPIS 618

Archiwum Pierwszego Kontakt, fragment raportu 17B Grupy Wypadowej

Wymagało to trochę pracy i czasu, ale udało mi się wypolerować kryształową maskę na błysk. Dopiero kiedy skończyłam, zauważyłam zagląającego mi przez ramię gospodarza. Wyjął mi maskę z dłoni, obejrzał ją i sztywno skinął głową – nie wiem, czy znaczenie tego gestu jest u nich takie samo jak u ludzi, ale uznałam, że to dobry moment na zadanie pytań...

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P271**. Przejdź do **Wpisu 630**.

WPIS 619

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Słuszny wybór!

Uszkodzony czy nie, Vanguard wciąż jest w trakcie misji, a potrzebujemy więcej stel do naszych badań. Poza tym glif steli może pomóc nam zrozumieć, co właściwie kieruje tymi Idemianami. Jak do tej pory stela w jakiś sposób inspirowały otaczające je cywilizacje. Nie wspominając o tym, że osiągając ten trudny cel, pokażemy naszemu gospodarzom, że jesteśmy rasą dzielnych odkrywców...

Umieść kartę Misji **M121 (Głębsza prawda)** na polu Misji po prawej stronie na planszy Planety. Odlóż inne karty Misji nie-Opcjonalnych do sekcji *Misje*. Przejdź do **Wpisu 736**.

WPIS 620

Dziennik kapitana, wpis E-736

Poprzysiągłem sobie nigdy nie porzucać swojej załogi, ale po prostu nie potrafiłem wydać tego rozkazu. To oczywiście, że tajemnicze kosmiczne ławice obecne w tym systemie były przyciągane przez silne wyładowania energii i wysoką temperaturę. SI Vanguarda ostrzegła mnie, że jeśli podlecimy zbyt blisko, to będzie tak, jakbyśmy machali soczystym stekiem przed nosem głodnego wilka. A gdyby te stworzenia pokryły cały statek tak jak wcześniej lądownik, życie wszystkich na pokładzie znalazłoby się w niebezpieczeństwie.

Kiedy obserwowałem nasz unieruchomiony lądownik na ekranie, otoczony gęstymi chmurami tych dziwnych mikroorganizmów, mogłem tylko mieć nadzieję, że jego pasażerowie zrozumieją, dlaczego nie możemy im pomóc – i że sami znajdą sposób na wydostanie się z tej sytuacji.

- » **Pozyskajcie próbki stworzeń** – to ryzykowne, ale pozwoli nam je zbadać. Przejdź do **Wpisu 624**.
- » **Poczekajcie na pomoc Vanguarda** – przeciez widzą, że mamy kłopoty! Przejdź do **Wpisu 645**.

WPIS 621

Dziennik eksploracji 14/73-A

W tym rejonie nie ma niczego poza wypalonymi szkieletami budynków. Architektura jest aż przesadnie praktyczna; nie ma ani śladu struktur, które można by zaklasyfikować jako obiekty użyteczności kulturalnej, żadna budowla nie jest też jakoś szczególnie zdobiona. Na większości wciąż stojących murów widać pozostałości wyraźnie propagandowych materiałów. Są wręcz ekstremalnie uproszczone, a ich przesłanie jest zrozumiałe nawet dla obcych gatunków: „Galaktyka jest nasza!”. Zastanawia nas, czy mającąca w oddali wielka hala będzie pod tym względem wyjątkiem.

Zautomatyzowani zwiadowcy donoszą, że część ruin ma zeszlone ściany i stopione szyby. Dłuższa eksploracja może dostarczyć nam odpowiedzi na pytanie, co wydarzyło się na Światostatku.

Każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji. Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P329.

WPIS 622

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Naprawcie uszkodzenia i zatkaćcie wycieki samodzielnie** – utrudni to wykonanie na czas Misji podstawowej! Umieść w swoim Sektorze kartę P240 (Uszkodzona ładownia), jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- » **Nakażcie członkom załogi naprawienie uszkodzeń** (wymaga co najmniej 1 karty Dostępnego Członka Załogi) – wybierz dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi ze swojej Sekcji (a także innych Sekcji, jeśli wyrażą na to zgodę odpowiedni gracze). Ci Członkowie Załogi mogą zginąć, wykonując wasze rozkazy! Przejdź do **Wpisu 724**.
- » **Zignorujcie uszkodzenia i pozwólcie, by zajął się nimi ktoś inny** – obniż Morale na Mostku (księga Statku, strona 3) – jeśli już było Bardzo Niskie, nic się nie dzieje. Następnie zwróć 1 losową kartę ze Zgromadzonych Odkryć (organizator B) do jej talii Odkryć. Przetasuj karty wszystkich Dostępnych Członków Załogi ze wszystkich Sekcji i dobrać losowo 1 z nich. Ten Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy. Dodaj 1 znacznik na polu Przewagi Wroga.

WPIS 623

A Jeśli pole **A** jest zaznaczone, nic się nie dzieje.

W przeciwnym wypadku zaznacz pole obok litery **A** i przejdź do **Wpisu 631**.

WPIS 624

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Dobra, powtórzmy to. Zakładasz kombinezon i wchodzisz do śluzu. My obniżamy ciśnienie w środku do poziomu nieco powyżej zera. Dzięki temu, kiedy otworzysz drzwi, większość z tych małych drani zostanie zdmuchnięta z kadłuba i będziesz mieć ułamek sekundy na pobranie próbek i zamknięcie drzwi.

[operator 2]: Co jeśli zaczną się pchać do środka?

[operator 1]: Nie możesz im na to pozwolić. Musisz działać szybko, a potem szczelnie zamknąć drzwi.

[operator 2]: Ale co, jeśli jednak się dostaną?

[operator 1]: No, nie możemy ryzykować, że rozpanoszą się na statku, nie? Jeśli w śluzie znajdzie się ich więcej, utkniesz tam razem z nimi, dopóki nie znajdziemy sposobu na porażenie sobie z tą sytuacją. Więc lepiej do tego nie dopuść, dobra?

[operator 2]: Dobra.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z zadaniem otwarcia śluzu i pobrania próbki. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 628**.

WPIS 625

[Kapitan Wayman]: Przygotować skaner! Planeta powinna pojawić się w polu widzenia właśnie... teraz.

[Dr Corey]: Oto i jest. Kryptonim „Ugnir”. Kolejny świat odwiedzony przez Budowniczych. Tylko pomyślcie o...

[Anu, idemiańska ambasadorka]: A więc to tutaj nas zabraliście? Phi! Co za strata czasu.

[Kapitan Wayman]: O co chodzi, ambasadorko?

[Anu, idemiańska ambasadorka]: Niczego tu nie znajdziecie.

[Dr Corey]: Z całym szacunkiem, ambasadorko. Budowniczym musieli mieć powód, żeby zaznaczyć tę planetę. Poza tym widzisz? Skany wskazują obecność atmosfery bogatej w tlen i ogromne ilości materii organicznej na powierzchni.

[Anu, idemiańska ambasadorka]: Mój lud badał już w przeszłości tę planetę. Nie znaleźliśmy tu niczego istotnego. Ale proszę – przekonajcie się na własne oczy.

[Kapitan Wayman]: Nie zaszkodzi rzucić okiem. Przygotować Grupę Wypadową!

Przejdź do **Wpisu 627**.

WPIS 626

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Użyjcie dronów, by odwrócić jego uwagę, i dawajcie tutaj!

*** Wyładowania energii i wybuchy ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Powtórz, Jeden! Przywoździł nas ogień zaporowy [zakłócenia] i z każdą chwilą stopniowo tracimy osłonę. [Wybuch] Au!

Każdy Członek Załogi w Sektorze 4 rzuca .

WPIS 627

[Grupa Wypadowa]: Grupa Wypadowa do Vanguarda. Wyładowaliśmy. Aktywujemy łącze danych.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Odbieramy wasz sygnał, Grupa Wypadowa. Jak tam lądowanie?

[Grupa Wypadowa]: Nic nadzwyczajnego. I wygląda na to, że planeta będzie taka sama.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Możecie wyjaśnić?

[Grupa Wypadowa]: Cała powierzchnia jak okiem sięgnąć jest pokryta gładkimi szarymi kamyczkami. Nasz wykrywacz nie pokazuje żadnych sygnałów stel.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Dziwne. Ze skanów wynikało, że jest tu mnóstwo materiału organicznego! Rozstawcie sprzęt i pobierzcie trochę próbek.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano! Chwilę. Jednak COŚ tu jest. Widzimy jakiś oślizgły ślad znikający w oddali, w okolicy strefy lądowania.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zachowajcie ostrożność, Grupa Wypadowa. Duże organizmy nie mogą istnieć bez biomu podtrzymującego je przy życiu.


[Grupa Wypadowa]: Niedaleko widzimy też stertę złomu. Wygląda obco. Myślicie, że coś mogło tu się rozbić?



Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Podążajcie za dziwnym śladem** – przejdź do **Wpisu 635**.
- » **Zbadajcie skały na powierzchni** – przejdź do **Wpisu 644**.
- » **Podejdźcie do sterty pozaziemskiego złomu** – przejdź do **Wpisu 752**.

WPIS 628

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje następujący Test. Pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, tak jakby byli w tym samym Sektorze. Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia odnoszące się do czegokolwiek, co nie jest obecne na stole (np. karty, które pozwalają dobrać Wskazówki lub poruszyć się do innych Sektorów). Wszelkie wykorzystane kości będą niedostępne do późniejszych Testów. W zależności od dokonanych wyborów podczas tego Lądowania może czekać was więcej Testów.

 ZABEZPIECZ ŚLUZĘ

 = 

 +  +  +  + 	Odśwież 5  .
 +  + 	Przejdź do Wpisu 637 .
	Przejdź do Wpisu 632 .

WPIS 629

Dziennik eksploracji 14/02

Jesteśmy niedaleko od rusztowania prowadzącego do kanału wentylacyjnego, na samej granicy działania anomalii.

Wybierz jedno:

- » **Skieruj się do hali** – pośród zniszczonych budynków i rozpadających się ruin widać nienaruszoną budowlę. Odczyty z naszych czujników wskazują na to, że może być ona epicentrum anomalii. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.
- » **Dostań się do miasta bezpieczniejszą drogą** – z danych zgromadzonych przez naszych automatycznych zwiadowców wynika, że istnieje droga, gdzie działanie anomalii jest słabsze. Może doprowadzi nas do miasta. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 7.
- » **Zostań w tym Sektorze.**

WPIS 630

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa):

- » **Zapytajcie go o znaczenie masek** – przejdź do **Wpisu 695**.
- » **Zapytajcie go, dlaczego miasto jest opustoszałe** – przejdź do **Wpisu 717**.
- » **Opuśćcie warsztat** – kontynuuj grę.

WPIS 631

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, słyszycie nas?

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Ledwo, Grupo Wypadowa. Wasz sygnał jest słaby. Namierzamy was kilka kilometrów pod powierzchnią Edana.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: To by się zgadzało – mamy za sobą całkiem konkretną wycieczkę.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, natrafiłszy na coś w rodzaju podziemnego jeziora. W zasadzie nawet morza. Jest za duże, żeby dokładnie je zmierzyć przy użyciu naszych narzędzi.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Grupa Wypadowa, musicie koniecznie pobrać próbkę cieczy – a jeśli wam się uda, to też wszelkich obecnych w niej mikroorganizmów.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zrozumiano, CAPCOM.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Łatwizna – chyba właśnie coś tam się poruszyło.

Umieść kartę **P395** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.

WPIS 632

Dziennik osobisty, członek załogi #3562

Z początku wydawało mi się, że otworzenie drzwi będzie niemożliwe. Jednak kiedy tylko udało mi się lekko je uchylić, resztki powietrza zostały natychmiast wysane ze śluzy, a siła, z jaką to nastąpiło, miotała mną niczym lalką. Zajęło mi chwilę, zanim znów stanęłam na nogi, a wtedy chmura mikroskopijnych organizmów wcisnęła się już przez szczelinę, próbując się dostać do środka.

Chciałam zamknąć właz, ale przypominało to zatrzymywanie pociągu gołymi rękami. Wreszcie drzwi otworzyły się gwałtownie, odrzucając mnie w tył. Ciemna chmura wlała się do śluzy, przyciskając mnie do ściany. Myślałam, że to już koniec. Na szczęście wewnętrzna gródź wytrzymała i ekipie udało się zdobyć potrzebną próbkę, wykorzystując jedną z rur systemu wentylacyjnego. Otoczona przez atramentową czerni i zgniatana z każdej strony, musiałam czekać przez całą wieczność, aż przeanalizują pobrany materiał...

Członek Załogi wykonujący Test rzuca . Jeśli miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj ten wynik.

Następnie zaznacz 1 pole we **Wpisie 925**. Jeśli nie było to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do **Wpisu 637**.

WPIS 633

Dziennik wykopalisk THX1138-1

Poszerzenie obszaru wykopalisk przyniosło oczekiwane rezultaty. Naszej ekipie udało się znaleźć szczątki nieznanego nam wcześniej środka transportu osobistego

Arrogatorów. To znalezisko stawia nas bliżej niż kiedykolwiek odkrycia wyglądu przedstawicieli tej rasy. Dział ksenologii już zauważa różne podobieństwa w ich przewidywanym składzie masy ciała i rewiduje teorie na temat innych znanych nam maszyn.

Pojazd został niemal całkowicie zniszczony podczas lądowania awaryjnego, ale udało nam się odzyskać niektóre z jego części. Robocze założenie jest takie, że wykorzystywał odpowiednik naszej technologii osłon. Na oczekaniu przemodelowaliśmy generatory, by wytwarzały pole osłaniające. Powinno ono ochronić nasze ekipy przed wszelkim zagrożeniem ze strony Arrogatorów.

Zyskaj 1 . Przesuń żeton na wszystkich torach Czasu o 1 pole do przodu. Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P312**.

WPIS 634

[Pilot]: ...straszne! Ale osłony prawdopodobnie wytrzymają.

[CAPCOM]: Macie zgodę na przerwanie misji, jeśli zrobi się zbyt ryzykownie.

[Pilot]: Nie będzie takiej potrzeby.

[SI lądownika]: Moduł nawigacyjny uszkodzony. Moduł nawigacyjny zniszczony. Moduł komunikacyjny uszkodzony.

[CAPCOM]: [Zakłócenia]

[Pilot]: Hmm... Jak to możliwe? Osłona wciąż działa!

[SI lądownika]: Skanery wzięły kroplę metalu za wodę i przepuściły ją przez osłonę w celu konserwacji energii. Aktualizuję ocenę zagrożenia...

Ta procedura lądowania będzie dłuższa i trudniejsza. Jest podzielona na kilka etapów. By zacząć, umieść K10 na planszy Lądownika. To **Wskaźnik Napraw Lądownika**. Ustaw na nim wartość „0”.

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, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 na torze lądowania nie znajduje się na polu „lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować: przejdź do **Wpisu 641**.

DESZCZ CIEKŁEGO METALU

	Awaria żyroskopów	Wybierz jedno: » Ustabilizuj Jeśli to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 1 .
	Niebezpieczna sposobność	Spróbuj ją wykorzystać! Jeśli to 5 lub więcej, natychmiast przejdź do Wpisu 641 . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 1 .
	Przelatne opady stopionego metalu	Przetrwaj Każdy Członek Załogi 4 pomniejszone o wartość .
	Dziura w ładowni	Przetrwaj Strać 4 punkty Zapasów pomniejszone o wartość .
		ALBO Każdy Członek Załogi 1 .

WPIS 635

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Wkraczamy w obręb skupiska strzelistych budowli. Dlaczego nie widzieliśmy ich z orbity?

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Co? Nie ma niczego takiego na materiale wideo. Teren przed wami jest płaski.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Woda się podnosi, przesącza się spomiędzy kamyków. Vanguard, słyszycie nas?

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Co? Jak...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Grupo, straciliśmy kontakt z Vanguardem. Zostaliśmy sami.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Słyszycie was!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Szybko. Wynośmy się stąd, zanim utoniemy.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Na waszych materiałach nie ma ani śladu wody. Słyszycie nas, Grupo Wypadowa? Odpowiedzcie!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w kierunku budowli** – przejdź do **Wpisu 664**.
- » **Poczekajcie, aż zaleje was woda** – przejdź do **Wpisu 667**.
- » **Zbadajcie skały** – przejdź do **Wpisu 648**.
- » **Wróćcie do lądownika** – przejdź do **Wpisu 669**.

WPIS 636

[Członek załogi #234]: Vanguard, proszę - powiedzcie, że mnie słyszycie.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Nie odpowiadają! Pani doktor, musimy wysłać ekipę rat...

[Członek załogi #234]: Nie trzeba, sierżancie. Słyszę was głośno i wyraźnie.

[Dr Corey]: Wreszcie! Co z pozostałymi?

[Członek załogi #234]: Nieprzytomni albo mają halucynacje. Potrzebuję jak najszybciej wsparcia ogniowego. Możecie walić w tamtego wielkiego drania, o, tam?

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Rany! To niebezpiecznie blisko. Możecie oberwać od wybuchu.

[Dr Corey]: Na pewno chcecie zniszczyć to stworzenie? Nie będzie można go zbad...

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Pani doktor! Tu chodzi o bezpieczeństwo naszej ekipy!

Członek Załogi ze znacznikiem na swojej karcie wybiera jedno:

- » **Każ Vanguardowi przeprowadzić bombardowanie** – przejdź do **Wpisu 680**.
- » **Spróbuj ocucić swoich kolegów** – przejdź do **Wpisu 697**.
- » **Spróbuj pokonać ogromnego robala samodzielnie** – przejdź do **Wpisu 558**.

WPIS 637

Dziennik osobisty, członek załogi #289

Mając próbkę na pokładzie, mogliśmy zbadać organizm i poznać jego cykl życiowy. Te maleńkie stworzenia mają wyspecjalizowane organelle zamieniające światło w nieprawdopodobne ilości energii napędowej. W połączeniu z ich minimalną masą pozwala im to osiągać większe przyspieszenie, niż mają nasze najlepsze lądowniki, i, przynajmniej w teorii, zbliżyć się do prędkości światła.

Jednak tworzenie i ładowanie tych niesamowitych silników komórkowych pochłania ogromne ilości energii, dlatego istoty te muszą spędzać trochę czasu blisko korony słonecznej. Rozmnażają się natomiast wyłącznie w mgławicy bogatej w składniki organiczne. Te dwa fakty kształtują cały ich cykl życiowy - zbliżają się do słońca, by się naładować, replikują swoje organelle, po czym wycofują się do mgławicy, by się pożywić i dać początek nowym pokoleniom.

Najważniejsze jednak, że odkryliśmy katalizator chemiczny komunikujący mikroorganizmom, że zgromadziły dość energii, i skłaniający je do powrotu do mgławicy. Doszliśmy do wniosku, że jeśli uda nam się go skopiować, stworzenia stracą zainteresowanie naszym lądownikiem i Vanguardem.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z zadaniem skopiowania organicznego katalizatora i zsyntetyzowania jego większych ilości w laboratorium. W przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję. Następnie przejdź do **Wpisu 639**.

WPIS 638

Dziennik eksploracji 14/73

Wielką halę przecinały zakłócające się wzajemnie linie przyciągania grawitacyjnego. Kierowanie się do centrum anomalii to pewna śmierć. Postanowiliśmy znaleźć inny sposób na rozwiązanie tego problemu.

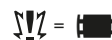
Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Podążajcie za zwiadowcą** – zanim przestał działać w polu jakichś 20000 g, automatyczny zwiadowca doniósł nam o akceptowalnych ścieżkach w pobliżu centrum anomalii. Możemy podążyć trasą, którą zarejestrował. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 6.
- » **Wybierzcie tunele** – czujniki pokazują nam drogę przez w połowie zawalone tunele serwisowe, gdzie pola grawitacyjne praktycznie nie wykraczają poza standardowe parametry. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 7.
- » **Zostańcie w tym Sektorze**.

WPIS 639

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje następujący Test. Pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, tak jakby byli w tym samym Sektorze. Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia odnoszące się do czegokolwiek, co nie jest obecne na stole (np. karty, które pozwalają dobrać Wskazówki lub poruszyć się do innych Sektorów). Wszelkie wykorzystane kości będą niedostępne do późniejszych Testów. W zależności od dokonanych wyborów podczas tego lądowania może czekać was więcej Testów.





	Zyskaj 1 , Odśwież 5 .
	Przejdź do Wpisu 642 .
Zaznacz 1 pole we Wpisie 925 . Jeśli nie jest to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do Wpisu 637 i spróbuj ponownie.	

WPIS 640

Dziennik eksploracji 14/73-B

Pozostałości tych budynków zostały wystawione na ekstremalnie wysoką temperaturę, zupełnie jakby ktoś próbował zniszczyć dowody. Odpowiadają one tym, które znamy już z wcześniejszych spotkań z Arrogatorami. Dokładniejsza eksploracja ruin pozwoliła nam dostać się do na wpół zagrzebanych, nieuszkodzonych kryształowych pojemników. Ich zawartość nie wygląda nam na dzieło Arrogatorów. Czy to możliwe, że są artefaktami innych kultur?

Zastęp WP w tym Sektorze kartę **P330**.

WPIS 641

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Moduł nawigacyjny całkiem padł. Spróbuj nawigować na podstawie formacji chmur i informacji ze skanerów zbliżeniowych.

[Pilot]: Tak zrób. Musimy też naprawić kadłub.

[Nawigatorka]: Podczas lotu? Mamy na to czas?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Inżynierijnej):

- » **Naprawcie pancierz lądownika** – gracze (jako drużyna) muszą za każdego Członka Załogi w Grupie Wypadowej, następnie przejdź do **Wpisu 646**.
- » **Na razie zignorujcie uszkodzenia** – przejdź do **Wpisu 649**.

WPIS 642


Dziennik osobisty, członek załogi #289

Nasza ekipa zsyntetyzowała katalizator i rozprzestrzeniła go po całym kadłubie. Zgodnie z oczekiwaniami uwielbiające energię mikroorganizmy straciły zainteresowanie lądownikiem

i z wolna oddryfowały w przestrzeń. Nie mieliśmy pojęcia, jak długo utrzyma się ten efekt, więc szybko połataliśmy statek i wróciliśmy na Vanguarda wraz z niewielką próbką tych stworzeń.

Już na pokładzie dowiedzieliśmy się, że w głębi mgławicy załoga odkryła kolejną stelę Budowniczych. Wygląda na to, że w tym systemie Budowniczy próbowali sprawdzić, czy kosmiczne życie mikrobiologiczne może wyewoluować w świadome istoty. Jak dotąd nic takiego się nie stało, ale jeśli damy tym mikrokom jeszcze milion lat, to kto wie...

Sekcja Bezpieczeństwa nie chciała, żebyśmy przebywali dłużej w sąsiedztwie ławicy, więc natychmiast po zabezpieczeniu wszystkich odkryć opuściliśmy ten układ gwiazdny.

Zyskaj 1 

Zyskaj Unikalne Odkrycie 27.

Przejdź do **Wpisu 663**.

WPIS 643

Rzemieślnik wziął z naszych rąk roztrzaskaną maskę - jego palce drżały lekko, kiedy dotknął jej potłuczonej lustrzanej powierzchni. Ostrożnie zbadał przedmiot, po czym powiedział, że dziękuje za przyniesienie go, bo należał do jednego z członków jego rodziny. Jednak jako że właściciel już nie żyje, maski nie powinno się naprawiać. Rzemieślnik oddał nam artefakt, ale zamiast wrócić do pracy, wciąż stał przed nami, podczas gdy lustrzane powierzchnie odbijały nasze zaskoczone twarze. Uznaliśmy, że to dobry moment na zadanie pytań...

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

Zyskaj 1 

Przejdź do **Wpisu 630**.

WPIS 644

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 915**. Następnie czytaj dalej:

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Kiedy tylko zaczęliśmy badać powierzchnię planety, zrozumieliśmy, dlaczego skany orbitalne wprowadziły nas w błąd. Kamyki pokrywające ziemię wcale nie były odłamkami skalnymi. Okazało się, że to szarawe, przypominające otoczaki sukulentów podobne do ziemskich litopsów. Szybko zidentyfikowaliśmy kilka podgatunków - trybików w ekosystemie tak prostym, że niemalże niemożliwym. Poza symbiotycznymi mikroorganizmami litopsy wydawały się jedynymi żywymi stworzeniami zdolnymi do przetrwania na tej bogatej w minerały glebie i przy tak słabym świetle. Nasze skany okazały się słuszne - ta planeta tętniła życiem. Anu też miała rację. Nie było tu niczego ciekawego, poza być może oślizgłym śladem znikającym w oddali...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Podążajcie za dziwnym śladem** - przejdź do **Wpisu 635**.
- » **Wróćcie na pokład Vanguarda** - przejdź do **Wpisu 669**.

WPIS 645

Dziennik osobisty, członek załogi #289

Kadłub trzeszczy. Minęło kilka godzin od czasu ostatniego kontaktu z Vanguardem... Zaczynamy podejrzewać, że statek wycofał się na bezpieczną odległość, widząc, co stało się z naszym lądowikiem.

Zaznacz 1 pole we **Wpisie 925**. Jeśli nie było to ostatnie zaznaczone pole, przejdź do **Wpisu 123**.

WPIS 646

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: Żałuję, że nie mogę pomóc.

[Stłumiony głos]: Jasne... Szlag, aż pali mnie skóra!

[Pilot]: Ostrożnie!

[Stłumiony głos]: Mam na sobie pełny kombinezon! Biorąc pod uwagę, jakie warunki tu panują, jestem pod wrażeniem, że lądownik wciąż jest w jednym kawałku.

Podnieś wartość na **Wskaźniku Napraw Lądownika** o 3.

Przejdź do **Wpisu 649**.

WPIS 647

Dziennik eksploracji 14/58

Prawie dotarliśmy do hali. Ta majestatyczna budowla wydaje się nienaruszona. Znaczne różnice siły lokalnych pól grawitacyjnych uniemożliwiają dostęp z tej części ruin. Musimy znaleźć jakąś drogę do środka...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zawróćcie** - skany pokazują, że ta okolica to niemożliwy do pokonania labirynt niebezpiecznych pól ujemnych przeciążeń. Jedyną rozsądną opcją jest powrót do dobrze zbadanego obszaru w pobliżu rusztowania. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 2.
- » **Zostańcie w tym Sektorze**.

WPIS 648

Jeśli pole **A** we **Wpisie 915** jest zaznaczone, nie dowiadujesz się niczego nowego - przejdź do **Wpisu 635**.

W przeciwnym wypadku zaznacz pole **A** we **Wpisie 915**.

Następnie czytaj dalej:

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Kiedy tylko zaczęliśmy badać powierzchnię planety, zrozumieliśmy, dlaczego skany orbitalne wprowadziły nas w błąd. Pokrywające ją kamyki wcale nie były odłamkami skalnymi. To przypominające otoczaki sukulentów podobne do ziemskich litopsów. Szybko zidentyfikowaliśmy kilka podgatunków - trybików w ekosystemie tak prostym, że niemalże niemożliwym. Jednak coraz trudniej było nam skupić się na badaniach pośród wszystkich tych dziwnych rzeczy dziejących się wokół...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Udajcie się w kierunku budowli** - przejdź do **Wpisu 664**.
- » **Poczekajcie, aż zaleje was woda** - przejdź do **Wpisu 667**.
- » **Wróćcie do lądownika** - przejdź do **Wpisu 669**.

WPIS 649

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: Te chmury wyglądają dość złowieszczo. Możemy je ominąć?

[Nawigatorka]: Z łatwością. SI, prosimy o dane na ich temat.

[SI lądownika]: Skanery rejestrują aktywność jądrową we wnętrzu chmury. To nieznanne zjawisko. Zalecenie: unikać i oznaczyć w celu dalszych badań.

[Pilot]: Może sami powinniśmy to zbadać?

[Nawigatorka]: Nawet o tym nie myśl!

Wybierz jedno:

- » **Wleć w chmury** - przejdź do **Wpisu 652**.
- » **Omiń chmury** - przejdź do **Wpisu 699**.

WPIS 651

Dziennik osobisty, członek załogi #289

Niemalże zasmuciło mnie, jak skuteczna okazała się stworzona przez nas zaraza. Kiedy tylko ją uwolniliśmy, cała ławica mikroorganizmów otaczających nasz lądownik obumarła, a chmury pozbawionej życia materii oddryfowały w ciszy w przestrzeń. Choroba rozprzestrzeniła się na inne migrujące ławice. Kilka tygodni później, kiedy przygotowaliśmy się do opuszczenia tego systemu na pokładzie Vanguarda, te ciemne plamy śmierci z kilku stron zbliżały się do organicznej mgławicy.

Przyglądając się temu z pokładu obserwacyjnego, zrozumiałam, jaką cenę zapłaciliśmy za ocalenie naszej Grupy Wypadowej. Stela Budowniczych, odkryta w mgławicy przez naszych zwiadowców, wyjaśniała, że mikroby z Gwiezdnej Ławicy zostały stworzone w celu sprawdzenia, czy w ten sposób mogą powstać kosmiczne inteligentne istoty. Teraz ten eksperyment został brutalnie przerwany. Próbką w laboratorium Vanguarda wkrótce będzie jedyną pozostałością po tym wyjątkowym gatunku.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 27.

Przejdź do **Wpisu 663**.

WPIS 652

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu



[SI lądownika]: Wiatry słoneczne zakłócają osłonę. Skażenie radiologiczne jest nieuniknione.

[Nawigatorka]: A przynajmniej czegoś się dowiedzieliśmy?

[SI lądownika]: Dane dotyczące tych chmur są przechowywane w rejestratorze parametrów lotu i czekają na analizę przez SI naukowe. Jednak wstępny skan nie pokazał praktycznie niczego.

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, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 znalazł się na polu „Lądowanie udane”, odrzuć go i przejdź do **Wpisu 662**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

RADIOAKTYWNE CHMURY

	Drobny wybuch jądrowy	Byliśmy przygotowani? Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 6  pomniejszone o wartość  .
	Sposobność	Spróbuj ją wykorzystać! Jeśli  to 6 lub więcej, natychmiast przejdź do Wpisu 662 . W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.
	Awaria silników sterujących	Runięcie w dół Każdy Członek Załogi 4  pomniejszone o wartość  .
	IEM	Wybierz jedno: » Osoń kokpit Odrzuć 5 losowych kart Wyposażenia (obniż tę liczbę o ). » Osoń ładownię 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Wyczerpanie .

WPIS 660

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, natrafiłmy na jedną z tych autostrad, które widzieliśmy z orbity.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Jakież teorie co do tego, dokąd prowadzi, Grupo Wypadowa?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Zgaduję, że wszystkie prowadzą w to samo miejsce - do Gmachu.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Potwierdzam, CAPCOM. Faktycznie biegnie chyba prosto do Gmachu.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zrozumiano, Grupo Wypadowa. Udajcie się tą drogą do Gmachu i zgłoście się, gdy tam dotrzecie.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Byłoby nieuprzejmie nie skorzystać z zapewnionej nam drogi.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P406**.

WPIS 661

Zapis dźwiękowy 14/82

[Grupa Wypadowa]: Pozyskaliśmy już, ile się dało. Zabierajmy się stąd.

[Mówca Umarłych]: Mam nadzieję, że wzięliście sobie wszystko, czego wam trzeba, intruzi. Nasi-moi panowie-nadzorcy już nie będą tego potrzebować.

[Grupa Wypadowa]: Rany, ten gość jest przerażający.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Opuśćcie halę** - próbując wydostać się z centrum anomalii, tylko kręcicie się w kółko. Po kilku godzinach takiego błąkania się wreszcie opuszczacie wielką halę. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.
- » **Zostańcie w tym Sektorze**.

WPIS 662

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[SI lądownika]: Zapasy powietrza skażone. System podtrzymywania życia uszkodzony.


[Pilot]: Nie mogę być wszędzie, SI!

[Nawigatorka]: Nie jesteś, panie siedzę-na-wygodnym-fotelu pilocie. SI, możemy zająć się tym po wylądowaniu?

[SI lądownika]: Oczywiście. Macie około siedemdziesięciu procent szans na przeżycie do tego czasu.




[Nawigatorka]: To lepiej niż rzut monetą, prawda?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Naprawcie system podtrzymywania życia** - gracze (jako drużyna) muszą  za każdego Członka Załogi w Grupie Wypadowej, następnie przejdź do **Wpisu 678**.
- » **Musicie wytrwać** - przejdź do **Wpisu 674**.

WPIS 663

Policz zaznaczone pola we **Wpisie 925**:

- » Jeśli żadne pole nie jest zaznaczone, zyskaj 3 .
- Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i 2, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują.
- » Jeśli zaznaczone jest tylko 1 pole, zyskaj 2 .
- Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują.
- » Jeśli zaznaczone są 2 pola, zyskaj 1 .

Usuń z gry kartę lądowania **L7**.

Wtasuj kartę Zdarzenia **S25 (Infekcja Gwiezdnej tawicy)** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25 (Opuszczanie Planety)** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.


WPIS 664

[Grupa Wypadowa]: Nie damy rady, CAPCOM! Wiem, że zerwało połączenie, ale mam nadzieję, że ta wiadomość w końcu do was dotrze. Ciągłe wspinamy się ku tym budowlom. Ale nie robimy żadnych postępów.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Połączenie jest stabilne, słyszymy was.

[Dr Corey]: Widzisz odczyty z ich kombinezonów? Aktywność ich mózgów przypomina fazę REM.

[Grupa Wypadowa]: Nie wspinamy się... Czołgamy się w górę po powierzchni planety!

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli którykolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Następnie czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa]: To takie dziwne. Chyba mamy halucynacje. Drużyno, musimy wrócić do lądownika. Zaraz... A gdzie zniknęło morze?

Przejdź do **Wpisu 669**.

WPIS 665

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Rozumiesz cokolwiek z tego?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Tak jakby. Jeśli odfiltrujesz przypadkowy bełkot i kiepską poezję, dane zawierają też plany techniczne. Moim zdaniem to, co mamy zbudować, jest bez sensu. Ale wierzę, że Sługa wie, co robi.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Przeklęta istota!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Hej, bez takich! Sługa jeszcze nie tak dawno temu był jednym z nas. I robi, co może, żeby uratować nam skóry.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać 1 Członka Załogi, który ich zdaniem najlepiej poradzi sobie z budową znacznika podprzestrzennego Gości. W przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję.

Następnie przejdź do **Wpisu 668**.

WPIS 666

A B C

- Otwórz Planetopedię na stronach **32-33** (Sobowtór).
- Umieść figurkę Łądownika obok Sektora 1. Umieść wszystkich Członków Załogi w tym Sektorze.
- Jeśli zaznaczone jest pole **A**, umieść znacznik w Sektorze **3**.
- Jeśli zaznaczone jest pole **B**, umieść znacznik w Sektorze **3**.
- Jeśli zaznaczone jest pole **C**, umieść znacznik w Sektorze **2**.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 667

[Grupa Wypadowa]: Ta ciecz musi być bardzo gęsta. Unosimy się na powierzchni.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Połączenie jest stabilne, słyszymy was.

[Dr Corey]: Widzisz odczyty z ich kombinezonów? Aktywność ich mózgow przypomina fazę REM.

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli którykolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu i kontynuuj grę. Następnie czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa]: Gdzie jest woda? Dlaczego czołgamy się po ziemi? Mamy halucynacje? Chyba powinniśmy wrócić do łądownika.

Przejdź do **Wpisu 669**.

WPIS 668

Członek Załogi wybrany w poprzednim Wpisie wykonuje następujący Test. Pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, tak jakby byli w tym samym Sektorze. Zignoruj wszelkie efekty kart czy Wyposażenia odnoszące się do czegokolwiek, co nie jest obecne na stole (np. karty, które pozwalają dobrać Wskazówki lub poruszyć się do innych Sektorów). Wszelkie wykorzystane kości będą niedostępne do późniejszych Testów. W zależności od dokonanych wyborów podczas tego Łądowania może czekać was więcej Testów.

ZBUDUJ ZNACZNIK PODPRZESTRZENNY

=

+ + + +	Odśwież 5 , zyskaj 1 .
+ +	Przejdź do Wpisu 672 .
+	Zaznacz 1 pole we Wpisie 925 . Jeśli wciąży tam niezaznaczone pola, przejdź do Wpisu 470 .

WPIS 669

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Doktorze... Oni kręcą się w kółko. Powinniśmy rozważyć wysłanie ekipy ewakuacyjnej.

[Główny oficer medyczny dr Bell]: To na pewno nie jakiś problem z komunikacją?

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Nie, sprzęt działa prawidłowo. Po prostu jakby przestali nas słyszeć.

[Grupa Wypadowa]: Vanguard, nie wiem, czy to słyszycie, ale im bardziej próbujemy zbliżyć się do łądownika, tym dalej on się odsuwa? Dotarcie do niego wydaje się niemożliwe. To wy? Czy zaczynamy wariować?

[Główny oficer medyczny dr Bell]: Słyszycie mój głos, Grupo Wypadowa? Macie halucynacje. Musicie się otrząsnąć!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Potrząśnijcie głowami, by odegnać iluzję** – przejdź do **Wpisu 671**.
- » **Weźcie głębokie oddechy i spróbujcie się uspokoić** – przejdź do **Wpisu 673**.
- » **Spójrzcie na własne dłonie** – przejdź do **Wpisu 677**.
- » **Zgłoście swoje problemy Vanguardowi** – przejdź do **Wpisu 675**.

WPIS 671

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Potrząsnęłam głową, próbując pozbyć się spowijającej ją mgły. Poczuliłam wodę chlupiącą pomiędzy moimi uszami, a moje gałki

oczne zawirowały; ogarnęły mnie mdłości, gdy świat obrócił się do góry nogami. Wtedy zobaczyłam swoich przyjaciół – na kolanach, walczących w głębi własnych umysłów.

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli którykolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Następnie wybierz jedno:

- » **Weź głęboki oddech** – przejdź do **Wpisu 673**.
- » **Spójrz na własne dłonie** – przejdź do **Wpisu 677**.

WPIS 672

Dziennik osobisty, członek załogi #289

Sługa wystraszył nas wszystkich, pojawiając się nagle tuż obok znacznika – jeszcze straszniejsza jednak była podróż tunelem podprzestrzennym u jego boku przez krainę Gości.

W końcu wyłoniliśmy się na pokładzie ISS Vanguarda. Z mostka obserwowaliśmy, jak nasz łądownik zderza się z ciemną ławicą mikroorganizmów. Vanguard wypuścił drona, by pobrał próbkę z bezpiecznej odległości – w głębi mgławicy odkryliśmy też kolejną stelę Budowniczych. Wygląda na to, że w tym systemie Budownicowie próbowali sprawdzić, czy kosmiczne życie mikrobiologiczne może wyewoluować w świadome istoty. Na razie nic takiego się nie stało, ale jeśli damy tym mikrohom jeszcze milion lat, to kto wie...

Sekcja Bezpieczeństwa nie chciała, żebyśmy przebywali dłużej w sąsiedztwie ławicy, więc niedługo później opuściliśmy ten układ gwiazdny.

Zyskaj 2 .

Zyskaj Unikalne Odkrycie **27**.

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

Przejdź do **Wpisu 663**.

WPIS 673

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Nie mogłam nawdychać się dość powietrza. Całe moje ciało napęczniało niczym balon, a głowa wydawała się lekka. Spojrzałam w dół – moje stopy były niesamowicie odległe, ale ziemia... Odlatywałam w dal! Nie! To niemożliwe! Muszę się ogarnąć!

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli którykolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Następnie wybierz jedno:

- » **Potrząśnij głową** – przejdź do **Wpisu 671**.
- » **Spójrz na własne dłonie** – przejdź do **Wpisu 677**.

WPIS 674

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: SI twierdzi, że nie mamy dość danych, a łądownik już jest w rozsypce. Musimy uciekać z tych chmur!

[Pilot]: Możemy pozyskać więcej danych...

[Nawigatorka]: Skończ już z tymi bzdurami!

[Pilot]: Wszystko jest dobrze. Ta wiedza jest tego warta!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Kontynuujcie lot w chmurach** – przejdź do **Wpisu 681**.
- » **Wydośćcie się stamtąd** – przejdź do **Wpisu 712**.

WPIS 675

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Sierżancie, prosimy o radę. Potrzebujemy pomocy!

[Główny oficer medyczny dr Bell]: Ich parametry życiowe są w normie. Ten stan nie został spowodowany toksynami czy jakimkolwiek nieprawidłowościami metabolicznymi. Podejrzewam, że coś wywołuje u nich halucynacje, ale nie mam pojęcia co.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Grupa Wypadowa, natychmiast się ewakuujcie!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: To na nic. Vanguard nas nie słyszy. Zaczynam się bać.

[Główny oficer medyczny dr Bell]: Mam nadzieję, że przypomną sobie swój trening. Jest taki jeden psychologiczny trik, który zazwyczaj działa podczas koszmarów – to spojrzeć na...

[Grupa Wypadowa]: Uciekajcie! Musimy się stąd wydostać! Przejdź do **Wpisu 669**.

WPIS 676

Zapis dźwiękowy 14/73-C

[Grupa Wypadowa 2]: Czy to jest... symbol Vanguarda?

[Grupa Wypadowa 1]: Odsuń się, chyba masz jakieś przywidzenia.

*** Szuranie ***

[Grupa Wypadowa 1]: Jak to możliwe? W sumie teraz to nieważne. Zabieramy tę kapsułę na pokład.

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

Zyskaj 1  oraz Unikalne Odkrycie 26.

WPIS 677

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Kiedy spojrzałam na swoje ręce, wzdrygnęłam się z obrzydzenia. Zamiast znoszonego już nieco kombinezonu zobaczyłam dziwne chitynowe kończyny ze szczypcami. Zacisnęłam i rozprostowałam dłonie, mając głębokie i niepokojące wrażenie oderwania. Nie CZUŁAM, żeby moje ręce były czymś takim. Mogłam przesunąć kciukiem po opuszkach pozostałych czterech palców, ale moje oczy widziały coś zupełnie innego.

I nagle mój mózg jakby wyłączył się i zresetował. W słuchawce rozbrzmiał głos sierżantki i nigdy wcześniej aż tak mnie nie ucieszył.

Wtedy zauważyłam swoich przyjaciół, pełzających po ziemi przede mną, rozgarniających szare kamyki swoimi wijącymi się ciałami. Nad nimi stało jakieś potworne stworzenie – ogromny robał przypominający mózg – a z jego żuwaczek ściekał obrzydliwy płyn.

Wybierz losowo 1 Członka Załogi. Umieść znacznik na jego karcie. Gracz kontrolujący tego Członka Załogi wybiera jedno:

- » **Spróbuj ocucić swoich kolegów** – przejdź do **Wpisu 697**.
- » **Spróbuj pokonać ogromnego robala samodzielnie** – przejdź do **Wpisu 558**.
- » **Poproś, by Vanguard strzelił do stworzenia z orbity** (wymaga Ulepszenia Mostka **B10 Działo Obrońca**) – przejdź do **Wpisu 636**.

WPIS 678

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Wymieniłam filtr, naprawiłam moduł katalizatora...

[Pilot]: Świetnie! Obserwowałem twoją konsolę pod twoją nieobecność, ale wydaje mi się...

[Nawigatorka]: W lewo, sześć stopni, teraz! W górę, jeden stopień!

...

[Nawigatorka]: Prawie wpakowałeś nas w potężną burzę! Ale tak, ogólnie rzecz biorąc, poradziłeś sobie całkiem nieźle.

Podnieś wartość na **Wskaźniku Napraw** Lądownika o 3.

Przejdź do **Wpisu 674**.

WPIS 679

Dziennik eksploracji 14/67

Skany tego obszaru pokazują mnóstwo odpadków oraz kilka ognisk wahań grawitacyjnych. Z kolei badania prowadzącego tu tunelu wykazały występowanie skoków pola grawitacyjnego. Jedyna bezpieczna droga prowadzi pod zawieszonymi w powietrzu ogromnymi kawałami murów do wielkiej hali wyłaniającej się zza najbliższych ruin.

Wybierz jedno:

- » **Podążaj bezpieczną drogą** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.
- » **Zostań w tym Sektorze**.


WPIS 680

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Kryj się, Grupo Wypadowa! Strzał za trzy... dwa...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Jeśli oberwę, to czy ktoś mógłby...

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Jeden... Ognia!

*** Główne działo Vanguarda oddaje strzał ***

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli którykolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Następnie przejdź do **Wpisu 553**.

WPIS 681

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[SI lądownika]: Zarejestrowano wystarczającą ilość danych. Zapisuję dane w rejestratorze parametrów lotu.

[Pilot]: Widzisz? Mówiłem ci, że warto.

[SI lądownika]: Niebezpieczeństwo! Poziom promieniowania jądrowego rośnie.













[Nawigatorka]: Ale czy na pewno? Czekaj! Widzisz?

[Pilot]: Tę ciemną chmurę?

[Nawigatorka]: To nie chmura! To jakiś stały obiekt unoszący się ponad chmurami, o wiele większy od Vanguarda!

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrozenia, zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą i przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 znalazł się na polu „Lądowanie udane”, odrzuć go i przejdź do **Wpisu 685**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

AKTYWNOŚĆ JĄDROWA

	Chwila spokoju	Nic się nie dzieje.
	Turbulencje	Spodziewaliśmy się tego? Jeśli  to 6 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość  .
	Wybuch	Wybierz jedno: » Manewr Każdy Członek Załogi 4  pomniejszone o wartość  » Podnieś osłony! Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Zabójcze promieniowanie	Przetrwaj Jeśli  to 5 lub więcej, każdy Członek Załogi  W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Wyczerpanie.

WPIS 682

A Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych. Umieść kartę WP **P315** w Sektorze 4.

B Zyskaj 1 . Umieść kartę WP **P316** w Sektorze 4.

WPIS 683

Dziennik eksploracji 14/95

Aktywacja silnika grawitacyjnego miała wpływ nawet na tę odległą część miasta. Będąca jej skutkiem zmiana grawitacyjna otworzyła przejście do hali, ale zamknęła praktycznie wszystkie inne. Tunel, którym się tu dostaliśmy, znowu jest zablokowany przez obszary wysokich przeciążeń.

Wybierz jedno:

- » **Spróbuj dostać się do wielkiej hali** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.
- » **Zostań w tym Sektorze.**

WPIS 684

Meldunek po zakończeniu akcji 14/02, skróć

Oznaczywszy na mapie znane nam roje dronów i pola odpadków otaczające obiekt, byliśmy w stanie zbliżyć się do niego po cichu i bez większych problemów. Dzięki wcześniejszym badaniom mogliśmy też szybko otworzyć właz prowadzący do wewnętrznej rdzenia Światostatku. Tym razem nasza misja szła jak z płatka...

- Jeśli Planetopedia jest otwarta na stronach **28-29** (Światostatek Arrogatorów – zewnętrzna powłoka) i nie zostały one zapisane, zrób to teraz:

Jeśli masz arkusz Notki Planetarnej dla bieżącej Planety w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B), pozbądź się go.

Uwaga! Zewnętrzna powłoka i wewnętrzny rdzeń Światostatku Arrogatorów powinny zostać zapisane na oddzielnych arkuszach Notek Planetarnych.

Następnie weź czysty arkusz Notki Planetarnej i wypełnij go w następujący sposób:

- Zapisz nazwę bieżącej Planety (tej na planszy Planety).
 - Zapisz numer karty Lądowania, która obecnie znajduje się w Skanerze Planetarnym.
 - Zapisz numery kart WP w każdym Sektorze. Jeśli w Sektorze jest więcej kart WP, wierzchnią kartę zapisz po lewej stronie. Oznacz, jeśli Sektor został Ukończony.
 - Zapisz numer każdego Unikalnego Odkrycia, które wciąż znajduje się na planszy Planety.
 - Zapisz numer Sektora i nazwę każdego Niebezpieczeństwa, które wciąż znajduje się na planszy Planety. Następnie zwróć wszystkie karty Niebezpieczeństw na planszy Planety oraz ich kartonowe figurki do pudełka.
 - Umieść arkusz Notki Planetarnej w sekcji *Zapisane Planety* (organizer B).
 - Zwróć wszystkie karty WP z planszy Planety do sekcji *Ważne Punkty* (organizer A). Zwróć wszystkie karty Unikalnych Odkryć z planszy Planety do sekcji *Unikalne Odkrycia* (organizer A).
- Otwórz Planetopedię na stronach **30-31** (Światostatek Arrogatorów – wewnętrzny rdzeń).
 - Przejdź do **Wpisu 687**.

WPIS 685

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[SI lądownika]: Czujniki nieaktywne!

[Nawigatorka]: Zignoruj ją. Już prawie jesteśmy na miejscu.


[Pilot]: Chyba sobie żartujesz! Nie mogę lądować bez sprawnych czujników!

[Nawigatorka]: Lądownik już i tak jest poobijany. Twarde lądowanie nie zrobi mu różnicy.

[Pilot]: Ale wiesz, że musimy potem jeszcze wystartować?

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierijnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Przyspieszcie lądowanie** – przejdź do **Wpisu 693**.
- » **Naprawcie czujniki** – gracze (jako drużyna) muszą  za każdego Członka Załogi w Grupie Wypadowej, następnie przejdź do **Wpisu 689**.

WPIS 686

Dziennik eksploracji 14/55

Ten obszar w głębi miasta charakteryzują wysoce zmienne pola grawitacyjne. Być może pośród nich znajdują się jakieś nienaruszone budynki.

Wybierz jedno:

- » **Podążaj dalej w pola anomalii** – wysłane przodem drony zwiadowcze potwierdzają, że powinno dać się zbliżyć do mającej w oddali wielkiej hali. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 6.
- » **Zostań w tym Sektorze.**

WPIS 687

Dziennik eksploracji 14/01A

Zeszliśmy krętym korytarzem kanału wentylacyjnego do centrum Światostatku. Nasze grawimetry wskazywały niewielkie zmiany grawitacji, w miarę jak zapuszczaliśmy się coraz głębiej. Kilka ciężkich warstw pancerza, które minęliśmy po drodze, odcięło nam kontakt z Vanguardem. Musieliśmy nieść ze sobą cały sprzęt i zapasy.

Po męczącej podróży wreszcie zeszliśmy na dół po rusztowaniu do zrujnowanego megamiasta rozciągającego się we wnętrzu statku. Zbadanie wszystkich miejsc, które widzieliśmy z zajmowanej przez nas pozycji, mogłoby zająć całe lata, ale udało nam się namierzyć źródło anomalii wewnątrz miasta, w wielkim i na pierwszy rzut oka nienaruszonym budynku przypominającym halę. Mogło to oznaczać, że w środku znajdowało się całe skupisko stel, bo – jak już widzieliśmy – Arrogatorom zdarzało się gromadzić kilka obelisków w jednym miejscu.

Dotarcie do hali uznaliśmy za priorytet. Drony zwiadowcze odkryły ścieżki o różnej grawitacji pomiędzy nami a naszym celem. Widzieliśmy, że musimy zachować ostrożność – jeden fałszywy krok mógł skończyć się śmiercią.

Wrogie środowisko zmuszało nas jednak do szybkiego działania. Nie mieliśmy pojęcia, jak wpłynie na nas Światostatek, jeśli zostaniemy tu zbyt długo.

Wciąż nie widzieliśmy żywego Arrogatora, ale nie brakowało dowodów świadczących o tym, że oni wcale nie wyginęli.

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Szczelina Grawitacyjna* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę Szczeliny Grawitacyjnej w Sektorze 5.
- Ta mapa wykorzystuje specjalną mechanikę ruchu w niektórych Sektorach. Zapoznaj się z kartą Warunków Globalnych i Akcją „Idź dalej”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 688

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Użyję dronów, by odwrócić jego uwagę!

*** **Wyładowania energii** ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: [Odgłos lądowania] Mam go na celowniku. A masz, ty kosmiczny draniu!

*** **Wybuch** ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Auć, zabolalo?

 na karcie Niebezpieczeństwa w tym Sektorze.

WPIS 689

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Gotowe!

[Pilot]: Dziękuję. Teraz możemy bezpiecznie wylądować.

[Nawigatorka]: W sumie to był niezły pomysł. Dzięki, że mnie do tego namówiłeś.

Podnieś wartość na **Wskaźniku Napraw Lądownika** o 3. Jeśli wynosi 9, przejdź do **Wpisu 723**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 693**.

WPIS 690

*** **Odgłosy nożyc plazmowych** ***

[Grupa Wypadowa Jeden]: Otworzyliśmy zewnętrzną powłokę i uzyskaliśmy dostęp do węzła. Prosimy o radę, CAPCOM.

[CAPCOM]: Dobra robota, Grupo Jeden. Spróbujcie obejść ich systemy. Nie mamy wyposażenia, które pozwoliłoby nam pozbyć się całego działła, więc musicie znaleźć sposób na poradzenie sobie z nim na miejscu.

[Grupa Wypadowa Jeden]: Jego działanie wydaje się podobne do innych elementów technologii Arrogatorów, z jakimi mieliśmy do czynienia. Powinniśmy dać radę oszukać jego systemy, by widziało w nas swoich.

Przejdź do **Wpisu 682**. Zaznacz pole **A** i rozpatrz jego tekst.

WPIS 691

Dziennik eksploracji 14/91

Wahania grawitacyjne na tym obszarze ustały, kiedy aktywowaliśmy silnik grawitacyjny. Jednak dostanie się do hali nie jest już możliwe. Odłamki, unoszące się wcześniej

w powietrzu, teraz blokują wejście. Za to tunele serwisowe prowadzące w głąb miasta znów są dostępne.

Wybierz jedno:

- » **Spróbuj jak najbardziej zbliżyć się do hali** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.
- » **Dostań się w głąb miasta tunelami serwisowymi** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 7.
- » **Zostań w tym Sektorze.**

WPIS 692

Meldunek po zakończeniu akcji 14/02

Odnalezienie wejścia na Światostatek pochłonęło mnóstwo czasu. Zapuszczenie się w nieznaną bez dalszego przygotowania, z szybko topniejącymi zapasami byłoby czystą głupotą. Po krótkiej naradzie z CAPCOM-em postanowiliśmy wrócić na statek.

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 693

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[**Nawigatorka**]: Tam możemy bezpiecznie wylądować. Chyba.

[**Pilot**]: Powinno... być w porządku.

[**Nawigatorka**]: Z naszym latającym wrakiem nie znajdziemy niczego lepszego.

[**Pilot**]: Będzie ostro.

- Otwórz Planetopedię na stronach **26-27** (Muspelheim).
- Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P292**.
- Umieść na planszy Lądownika tyle znaczników, ile wynosi wartość na **Wskaźniku Napraw**. Następnie odrzuć **Wskaźnik Napraw** z planszy Lądownika.
- Przejdź do **Wpisu 477** i zaznacz pole obok litery **A** bez rozpatrywania samego Wpisu. Następnie otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 694

- Jeśli to pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i przenieś kartę Celu Pobocznego **O16** (*Obalić tytana*) do koperty „Oczekujących...”.

WPIS 695

[**Idemiański gospodarz**]: ...


[**SI Vanguarda**]: Kiedy patrzysz na maskę, widzisz siebie. To przypomnienie. Jesteś jedyną osobą zamieszkującą świat, który nazywasz rzeczywistością. Rzeczywistość jest projekcją twojego umysłu. Wszystko jest wypaczone. Zmienione przez ciebie. Odległe od prawdy.

[**Idemiański gospodarz**]: ...

[**SI Vanguarda**]: Prawda jest taka, że każdy z nas jest sam na tym świecie. Maską nam o tym przypomina. Przypomina też o tym, że kiedy z kimś rozmawiamy, tak naprawdę nie mówimy do niego. Mówimy do obrazu, który stworzyliśmy we własnym umyśle. Obrazu zniekształconego przez naszą koncepcję prawdy i tego, co dobre i złe.

[**Idemiański gospodarz**]: ...

[**SI Vanguarda**]: W waszym świecie jesteście tacy sami, jak kiedy poprzednio się tu pojawiliście. W moim świecie zmieniliście się. Widzę was inaczej. Być może bliżej prawdy. Być może dalej. Czas pokaże.

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

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 905**, przeczytaj jego treść i przejdź do **Wpisu 630**.

WPIS 696

*** *Odgłosy nożyc plazmowych* ***

[**Grupa Wypadowa Jeden**]: Otworzyliśmy zewnętrzną powłokę i uzyskaliśmy dostęp do węzła. Prosimy o radę, CAPCOM.

[**CAPCOM**]: Dobra robota, Grupo Jeden. Spróbujcie obejść ich systemy. Nie mamy wyposażenia, które pozwoliłoby nam pozbyć się całego działła, więc musicie znaleźć sposób na poradzenie sobie z nim na miejscu.


[**Grupa Wypadowa Jeden**]: Jego działanie wydaje się podobne do innych elementów technologii Arrogatorów, z jakimi mieliśmy do czynienia. Powinniśmy dać radę oszukać jego systemy, by widziało w nas swoich.

Przejdź do **Wpisu 682**. Zaznacz pole **B** i rozpatrz jego tekst.

WPIS 697

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Rozpaczliwie próbowałam ocucić swoich przyjaciół, potrząsałam nimi i krzyczałam, podczas gdy bestia szykowała się do ataku. W ostatniej chwili z trudem podnieśli się do kłęk. Wspólnie udało nam się zranić stwora i uciec do lądownika, który stał, wyraźnie widoczny, niedaleko.

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli którykolwiek Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Zaznacz pole **B** we **Wpisie 915**. Następnie przejdź do **Wpisu 707**.

WPIS 698

Meldunek po zakończeniu akcji 14/03

(...) od tamtej chwili sprawy przybrały szaleńczy obrót. Przebudzenie uspiionych konstruktów, laserowe labirynty, zaprogramowane strefy śmierci – wszystko za wszelką cenę próbowało nas unicestwić. Ledwie udało nam się uciec... Jeśli kiedykolwiek znów postanowimy tam wylądować, sugeruję, by albo zachowywać się tak cicho, jak to tylko możliwe, albo zbombardować to miejsce z orbity.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 699

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[**SI lądownika**]: Nadciąga wiatr słoneczny.










[**Pilot**]: Żartujesz, prawda?

[**SI lądownika**]: Nie mam zainstalowanego modułu poczucia humoru.

[**Nawigatorka**]: Zabawna jak zawsze. To co, pilocie, gotowy na kolejną rundę?

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, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 znalazł się na polu „Lądowanie udane”, odrzuć go i przejdź do **Wpisu 701**. W innym wypadku wróć do kroku 2.

ROZBŁYSK SŁONECZNY

	Wzrost temperatury	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Naraż lądownicę Strać 2 punkty Zapasów. » Naraż kokpit Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi . W przeciwnym wypadku 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Oparzenie</i>.
	Sposobność	Wykorzystaj ją! Jeśli  to 5 lub więcej, przejdź do Wpisu 701 . W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.
	Promieniowanie	Przetrwaj Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi   . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Wyczerpanie</i> .

WPIS 700

Meldunek po zakończeniu akcji 14/06

Przedzieranie się przez ruiny miasta Arrogatorów okazało się trudne. Przez zmienną grawitację musieliśmy działać w niezwykle niesprzyjających warunkach. A nawet nie

spotkaliśmy żadnych Arrogatorów ani ich sprawnych konstruktorów.

To cenne, niezbadane źródło informacji – moim zdaniem konieczne jest wysłanie dodatkowych misji zwiadowczych, lepiej przygotowanych i zaopatrzonych.

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 701

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[SI lądownika]: Zbiornik z tlenem płonie. System podtrzymywania życia uszkodzony.


[Pilot]: Nie mogę być wszędzie, SI!

[Nawigatorka]: Nie jesteś. Przez cały czas siedzisz przy sterach. SI, możemy zająć się tym po wylądowaniu?

[SI lądownika]: Oczywiście. Macie około siedemdziesięciu procent szans na przeżycie do tego czasu.

[Nawigatorka]: To lepiej niż rzut monetą, prawda?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Naprawcie instalację sanitarną** – gracze (jako drużyna) muszą  za każdego Członka Załogi w Grupie Wypadowej, następnie przejdź do **Wpisu 708**.
- » **Lećcie uszkodzonym lądownikiem** – przejdź do **Wpisu 704**.

WPIS 702

[Grupa Wypadowa, operator 2]: ...a teraz pstrykamy ten przełącznik i...

*** **Sprzęt włącza się** ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Voilà! Działa!

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Uwaga, ludziska! Chyba wsadziliśmy kij w mrowisko!

Zewnętrzna powierzchnia Światostatku zalewa teraz czerwone światło. Wygląda na to, że ten węzeł wystarczy do zasilenia najbardziej podstawowych systemów.

Jeśli na planszy Planety znajduje się karta Warunków Globalnych **G33**, zresetuj jej tor Czasu.

Jeśli na planszy Planety nie znajduje się karta Warunków Globalnych **G33**, umieść ją na polu Warunków Globalnych.

Jeśli w Sektorze **6** znajduje się karta **P318** (Komin termiczny), a w Sektorze **5** karta **P317** (Aktywna fabryka maszyn), nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P318** w Sektorze **6**, a kartę **P317** w Sektorze **5**.

Jeśli na planszy **znajduje się już** Strażnik Arrogatorów:

Rozpatrz efekt **Wiązki Likwidującej** z jego karty Niebezpieczeństwa i usuń znacznik z czerwonego toru na karcie.

Jeśli na planszy **nie znajduje się** jeszcze Strażnik Arrogatorów:

Umieść kartę Strażnika Arrogatorów w miejscu na kartę Niebezpieczeństwa, a jego figurkę w Sektorze **6**.

Następnie czytaj dalej:

Jeśli w Sektorze **4** znajduje się WP **Nieaktywna bateria obronna**, przejdź do **Wpisu 776**.

Jeśli w Sektorze **4** znajduje się WP **P315** (Zmodyfikowana bateria obronna), przejdź do **Wpisu 779**.

Jeśli w Sektorze **4** znajduje się WP **P316** (Naprawiona bateria obronna), przejdź do **Wpisu 777**.

WPIS 703

Dziennik eksploracji 14/01

Przedostawianie się z miejsca na miejsce w rdzeniu Światostatku jest trudne. Często orientujemy się, że kręcimy się w kółko, gdy tymczasem nasze wewnętrzne zegary nie drgnęły nawet o sekundę. Cała ta sprawa z rozchwianym czasem jest, delikatnie mówiąc, dość irytująca.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **2**, przejdź do **Wpisu 629**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **3**, przejdź do **Wpisu 638**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **4**, przejdź do **Wpisu 647**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **5**, przejdź do **Wpisu 661**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **6**, przejdź do **Wpisu 679**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **7**, przejdź do **Wpisu 686**.

WPIS 704

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: Nie było tak źle, prawda?

[Nawigatorka]: Oszalałeś?

[Pilot]: Może powinniśmy zanurkować w chmury, zbadać...

[Nawigatorka]: Nie! I tak ledwo lecimy!

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Wlećcie w chmury, by je zbadać** – przejdź do **Wpisu 681**.
- » **Omińcie chmury** – przejdź do **Wpisu 712**.

WPIS 705

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, zbliżamy się do stanowisk obronnych. Działa to ten sam model co w Oku Pustki. Wygląda na to, że są nieaktywne.

[CAPCOM]: Zrozumiano, Jeden.

*** **Kroki** ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, znaleźliśmy coś, co wygląda na węzeł kontrolny baterii. Spróbujemy uzyskać dostęp.

[CAPCOM]: Tylko nie pogorszcie sytuacji, Jeden.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: [mamrocze] Bardzo to pomocne.

*** **Odgłosy nożyc plazmowych** ***

Sprawdź, czy zaznaczone jest pole we **Wpisie 940**, bez rozpatrywania Wpisu.

Jeśli tak, przejdź do **Wpisu 690**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 696**.

WPIS 706

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **2**, przejdź do **Wpisu 769**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **3**, przejdź do **Wpisu 759**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **4**, przejdź do **Wpisu 774**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **5**, przejdź do **Wpisu 784**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **6**, przejdź do **Wpisu 691**.

Jeśli znajdujesz się w Sektorze **7**, przejdź do **Wpisu 683**.

WPIS 707

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Ruchy, ruchy! Zamkną rampę!

*** **Zamykanie grodzi** ***

*** **Wyrównywanie ciśnienia w śluzie** ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Uff. To było... coś. Wynośmy się stąd, zanim to coś wróci na kolejną rundę.

[SI lądownika]: Przygotowywanie do startu. Zasilanie głównego silnika.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Szybciej, proszę! Ktoś widzi tego stwora? Co on robi?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Jest na naszej ósmej, siedzi ot tak, na otwartym terenie. Jakby nagle zupełnie stracił zainteresowanie. Nawet na nas nie patrzy. Patrzy... w górę?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Widzisz tę jasną kropkę na niebie? Ten robał chyba patrzy na Vanguarda.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Myślisz, że wie, co to takiego statek kosmiczny?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nic mnie to nie obchodzi. Wynośmy się stąd.

Usuń wszystkie znaczniki (niebędące ładunkami) z kart Członków Załogi.

Przejdź do **Wpisu 748**.

WPIS 708

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Pożar ugaszony. System podtrzymywania życia wkrótce znów powinien zacząć działać.

[Pilot]: To dobra wiadomość. Dzięki.

[Nawigatorka]: Mam nadzieję, że wkrótce wylądujemy...

Podnieś wartość na **Wskaźniku Napraw Lądownika** o **3**.

Przejdź do **Wpisu 704**.

WPIS 709

Po krótkiej chwili zasilanie pada, ale prawdopodobnie uda się reaktywować węzeł – to nasza szansa na poradzenie sobie z wrogami i przygotowanie ucieczki w stronę komina termicznego.

Odrzuć kartę **G33**.

Odrzuć kartę **P318** (Komin termiczny) z Sektora 6 i kartę **P317** (Aktywna fabryka maszyn) z Sektora 5.

Następnie:

- Jeśli w Sektorze 4 znajduje się WP **P313** (Aktywna bateria obronna), przejdź do **Wpisu 767**.
- Jeśli w Sektorze 4 znajduje się WP **P314** (Zhakowana bateria obronna), przejdź do **Wpisu 812**.

WPIS 710

Rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej. Jeśli pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz tekst obok niego. Jeśli pole jest już zaznaczone, zaznacz pierwsze niezaznaczone pole poniżej i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

0: Arrogatorzy próbują zdobyć mostek! Umieść kartę **P233** (Atak Arrogatorów!) na wierzchu innych kart w Sektorze 1.

1-2: Przejdź do **Wpisu 376**.

3: Przejdź do **Wpisu 751**.

4-5: Przejdź do **Wpisu 617**.

6: Przejdź do **Wpisu 820**.

7: Przejdź do **Wpisu 522**.

8: Przejdź do **Wpisu 427**.

9: Przejdź do **Wpisu 447**.

Nic się nie dzieje.

WPIS 711

Jeśli karta Misji **M182** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 718**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Mamy rannych! Wracamy.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Oczywiście, bezpieczeństwo przede wszystkim. Ale kapitan nie będzie zadowolony.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: A niech go szlag! My też nie jesteśmy zadowoleni, ale mam nadzieję, że nie będzie ofiar śmiertelnych!

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 712

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Jak... spokojnie.

[Pilot]: Może dla ciebie. Ja próbuję omijać zdradliwe prądy, a przez to, że wszystko jest uszkodzone, nie jest mi łatwo.

[Nawigatorka]: Może. Ale i tak jest tu pięknie.

Każdy Członek Załogi Odświeża 1 .

Przejdź do **Wpisu 714**.

WPIS 713

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, dotarliśmy do wejścia do Gmachu.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Jakież oznaki życia?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Żadnych. Miasto jest wymarłe.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Ale mimo to piękne, CAPCOM. Na tyle, na ile ruiny obcych mogą wywoływać podziw.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zrozumiano, Grupo Wypadowa. Sugeruję, żebyście odpoczęli, zanim udacie się dalej. Nie mamy pojęcia, jak głęboko w dół sięga Gmach.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Dwa razy nie trzeba mi powtarzać.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P407**.

WPIS 714

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: Teraz jest spokojnie. Ale nie mam pojęcia, dokąd zmierzamy.

[Nawigatorka]: Jeśli się nie mylę... Patrz w prawo!

[Pilot]: Rany! Jest ogromne. Jakim cudem unosi się w powietrzu?

[Nawigatorka]: Nie mam pojęcia. Ale czy możemy wylądować na...


[SI lądownika]: Wykryto rozbłysk słoneczny! Wszystkie czujniki nieaktywne!

[Nawigatorka]: Szlag! Dasz radę posadzić maszynę bez nich?

[Pilot]: Może?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Zwiadowczej podejmuje ostateczną decyzję):

» **Przyspieszcie lądowanie** – przejdź do **Wpisu 721**.

» **Naprawcie czujniki** – gracze (jako drużyna) muszą  za każdego Członka Załogi w Grupie Wypadowej, następnie przejdź do **Wpisu 716**.

WPIS 715

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Przedostaliśmy się! Teraz widzę powierzchnię.

[SI Vanguarda]: Szacowany czas do lądowania: T-3.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Strefę lądowania wskazali nasi gospodarze. To pas ziemi przed skupiskiem budowli, które – jak sądzimy – stanowią główne miasto tej planety.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Widzę lądowisko... Jest puste. Nikt na nas nie czeka!

[Oficer wykonawcza major Dahl]: To prawda. Mieliśmy nadzieję, że zostanie wysłany jakiś komitet powitalny albo przynajmniej ambasador, z którym będziecie mogli porozmawiać. Widocznie tutaj inaczej załatwia się takie sprawy.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Świetnie... To co mamy robić? Przerwać misję?

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Absolutnie nie! Musicie jak najlepiej wykorzystać czas spędzony na tej planecie i dowiedzieć się wszystkiego, co pomoże nam zrozumieć tę rasę, choćbyśmy musieli wysłać więcej niż jedną misję powierzchniową. Są tam trzy obszary, które wydają się najbardziej interesujące. Oczywiście to ich święte miasto, chociaż sprawia wrażenie opuszczonego. Namierzaliśmy też słaby sygnał steli Budowniczych dochodzący z rowu na dnie pobliskiego morza. Do tego nasi ksenolodzy byliby zachwyceni, gdybyście zbadali środowisko naturalne tego świata. Przyпускаjemy, że Idemiańskie będą uważnie śledzić każdy wasz ruch. Pamiętajcie – jesteście ambasadorami całego naszego gatunku! Ale bądźcie ostrożni. Planeta jest przyjazna i zamieszkała, co oznacza, że powinniście móc eksplorować ją we względnie spokojnym. Niemniej jednak to wciąż obce środowisko, więc może skrywać nieznanne nam zagrożenia.

Przejdź do **Wpisu 454**.

WPIS 716

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Gotowe.

[Pilot]: Dziękuję. Lądowanie będzie teraz dużo łatwiejsze.

[Nawigatorka]: Nie ma sprawy. Wiesz, ja też chcę przeżyć.

[Pilot]: Tym będziemy się martwić po wylądowaniu.

[Nawigatorka]: Bardzo śmieszne.

[Pilot]: Hmm?

Podnieś wartość na **Wskaźniku Napraw** Lądownika o **3**. Jeśli wynosi **9**, przejdź do **Wpisu 723**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 721**.

WPIS 717

[Idemiański gospodarz]: ...

[SI Vanguarda]: „Miasto nie jest puste, ja tu bowiem jestem”. Doprecyzuj odpowiedź, Grupo Wypadowa.




[SI Vanguarda]: ...

[Idemiański gospodarz]: ...

[SI Vanguarda]: Powtarza, że miasto nie jest puste. Wygląda na to, że większość Idemian nie mieszka tutaj przez cały czas; mimo to jest to ich stolica. Jeśli będziecie mieć okazję obejrzeć ich domy, być może dowiemy się więcej.

Przejdź do **Wpisu 630**.

WPIS 718

Członek Załogi, który miałby otrzymać czwarty Uraz, rzuca wszystkimi swoimi kośćmi Urazów. Jeśli wypadnie 1  i 1  LUB 2 , ten Członek Załogi ginie: usuń go z jego koszulki Rangi i zwróć wszystkie jego kości do zasobnika Sekcji, a całe Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli wypadnie jakikolwiek inny wynik, kontynuuj grę.

Jeśli to był ostatni Członek Załogi, umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku, otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 719

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, mamy tu coś dużego.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Rejestrujemy więcej zmian grawitacyjnych, Grupa Wypadowa. Ostrożnie z naciskaniem guzików.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Chyba znaleźliśmy TEN jeden.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: CAPCOM, kimkolwiek byli ci, co tu mieszkali kilka wieków temu - próbowali kontrolować pływ, a w rezultacie za bardzo przybliżyli swój księżyc. Egan pokrywały morza, a oni zniszczyli go i uczynili jałowym.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Zrozumiano, Grupa Wypadowa. To wyjaśnia, dlaczego ten księżyc jest tak daleko od granicy Roche'a i dlaczego tak szybko się rozpada. Możemy zbadać ten manipulator pływów dokładniej na pokładzie Vanguarda. To niesamowite, że rasa przykuta do jednej planety była w stanie opracować tak potężną technologię.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Chyba mam pomysł, jak do tego doszło. Czy ktoś mógłby pomóc mi z tą obudową?

*** *Odgłos przesuwanych metalowych płyt* ***

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Chwila. Czy to...?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Słyszycie nas, Vanguard? Gmach został zbudowany wokół steli. Jest jak wzmocniacz. Wygląda na to, że badali kotwicę grawitacyjną obelisku Budowniczych i jakimś cudem nauczyli się manipulować tym polem, by móc tworzyć zjawiska grawitacyjne.

[CAPCOM, sierżant Xiu]: Ma to sens. Dla rasy tak zależnej od morza kontrolowanie pływów byłoby ogromnym osiągnięciem.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Szkoda tylko, że kiepsko się to dla niej skończyło...

Odrzuć kartę Misji **M181**, jeśli została odkryta. Przejdź do **Wpisu 594** i zaznacz pole obok litery **B** bez czytania treści Wpisu - jeśli oba pola (**A** i **B**) są teraz zaznaczone, usuń z gry kartę Lądowania **L16**.

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

Przejdź do **Wpisu 55**.

WPIS 720

Następująca lista pomoże ci w odtworzeniu twoich talii Samouczka po ich rozpakowaniu.


Talia Samouczka A:

- 1 *Tę stroną do góry* (wierzchnia karta)
- 4 karty Członków Załogi:
 - Riku Hashimura
 - Amir Zaynab
 - Joppe Ulrich
 - Cho Jae-yong
- 12 kart Sekcji Samouczka (*Wytrzymałość, Plan awaryjny, Gra na zwłokę, Metoda prób i błędów, Improwizowane leczenie, Wkalkulowane ryzyko, Atletyka, Urodzony szczęściarz, Sprint, Specjalistyczne narzędzia, Awaryjne schronienie, Sygnał naprowadzający*)
- 1 karta Misji **M01**

- 11 kart Ważnych Punktów (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1 karta Misji **M02**
- 1 karta Misji **M03**
- 1 karta Warunków Globalnych **G01**
- 1 Projekt Badawczy **R01** (*Obce materiały*)
- 1 *Koniec kart!* (spodnia karta).

W sumie: 34 standardowe karty.

Talia Samouczka B:

- 1 *Tę stroną do góry* (wierzchnia karta)
- 1 karta Awansu Samouczka
- 1 karta Unikalnego Odkrycia **1**
- 4 karty Urazu *To tylko draśnięcie!*
- 5 kart Wydarzeń 
- 1 *Koniec kart!* (spodnia karta).

W sumie: 13 małych kart.

WPIS 721

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Nawigatorka]: Tam możemy bezpiecznie wylądować. Chyba.

[Pilot]: Powinno... być w porządku.

[Nawigatorka]: Z naszym latającym wrakiem nie znajdziemy niczego lepszego.

[Pilot]: Będzie ostro.

Otwórz Planetopedię na stronach **26-27** (*Muspelheim*).

Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P291**.

Umieść na planszy Lądownika tyle znaczników, ile wynosi wartość na **Wskaźniku Napraw**. Następnie odrzuć **Wskaźnik Napraw** z planszy Lądownika.

Przejdź do **Wpisu 477** i zaznacz pole obok litery **A** bez czytania treści Wpisu. Następnie otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 722

Otwórz Planetopedię na stronach **26-27** (*Muspelheim*).

Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P291**.

Umieść **7** znaczników na planszy Lądownika.

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

WPIS 723

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: Świetnie się spisaliśmy! Lądownik wygląda jak spod igły!

[Nawigatorka]: System nawigacyjny wciąż nie działa. Ale mogę podać ci nowe współrzędne dla jak najlepszego podejścia.

[Pilot]: Możesz pokierować mnie tak, żebyśmy byli w stanie zobaczyć obiekt z góry?



[Nawigatorka]: Robi się!




[SI lądownika]: Wykryto obszar zawierający rzadkie metale na wschód od miejsca lądowania.

- Otwórz Planetopedię na stronach **26-27** (*Muspelheim*).
- Zastąp WP w Sektorze **6** kartą **P299**.
- Umieść dowolną liczbę Członków Załogi w Sektorze **6**.
- Umieść na planszy Lądownika tyle znaczników, ile wynosi wartość na **Wskaźniku Napraw**. Następnie odrzuć **Wskaźnik Napraw** z planszy Lądownika.
- Przejdź do **Wpisu 477** i zaznacz pole obok litery **A** bez czytania treści Wpisu. Następnie otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 724

- Umieść w swoim Sektorze kartę **P240** (*Uszkodzona ładownia*), jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- Jeśli suma **Rang** twoich wybranych Członków Załogi wynosi **3 lub więcej**, przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P240** o 2 pola do przodu.
- Za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji Inżynierskiej przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P240** o 2 pola do przodu.

- Za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem  lub  na jego karcie przesuń żeton na zielonym torze na karcie **P240** o 2 pola do przodu.

Jeśli żeton na zielonym torze dotrze do Resultatu, rzuć 3 kośćmi Urazów za każdego wybranego Członka Załogi. Jeśli wypadnie 1  i 1  LUB 2 , dany Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy.

Po wykonaniu wszystkich rzutów umieść ocalałych Członków Załogi w sekcji *Odпочywiająca Załoga* (organizer B). Następnie przejdź do **Wpisu 732**.

Jeśli żeton na zielonym torze nie dotrze do Resultatu, wybrani Członkowie Załogi nie osiągnęli celu i zginęli – umieść ich na polu Ofiar obok planszy. Musisz wysłać kolejną ekipę, żeby wykonała zadanie! Przejdź do **Wpisu 622**.

WPIS 725

[CAPCOM]: Przygotujcie się na deszcz! Nad wasz obszar nadciąga wielka chmura wrzącego metalu.

[Pilot]: Lądownik wytrzyma. Chyba.














[CAPCOM]: Powodzenia, Grupo Wypadowa.

Jeśli twój Lądownik ma przynajmniej 5  i 4 , przejdź do **Wpisu 722**.



W przeciwnym wypadku 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, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 na torze Lądowania nie znajduje się na polu „Lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować: przejdź do **Wpisu 722**.

DESZCZ CIEKŁEGO METALU

	Awaria żyroskopów	Wybierz jedno: » Ustabilizuj Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 2  » Napraw żyroskopy: Każdy Członek Załogi 6 
	Niebezpieczna sposobność	Spróbuj ją wykorzystać! Jeśli  to 5 lub więcej, dokonaj postępu na torze Lądowania. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 2 
	Przelotne opady stopionego metalu	Przetnij Każdy Członek Załogi 5  (obniż tę liczbę o ).
	Dziura w ładowni	Przetnij Strać 5 punktów Zapasów pomniejszone o wartość  . ALBO Każdy Członek Załogi 3 













WPIS 726

Jeśli twój Lądownik ma przynajmniej 3  oraz 4 , umieść znacznik na polu „Lądowanie udane” i przejdź do **kroku 4**. W przeciwnym wypadku 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 tabelą, po czym przejdź do następnego kroku. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). Jeśli twojego wyniku 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 na torze Lądowania nie znajduje się na polu „Lądowanie udane”, wróć do kroku 2; jeśli tam jest – udało ci się wylądować:
 - Otwórz Planetopedię na stronach **24-25** (Idemiańska Koteria), jeśli jeszcze nie jest otwarta na tych stronach.
 - Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Idemiański Pielgrzym* we wskazanym miejscu nad planszą Planety, a figurkę Idemiańskiego Pielgrzyma w Sektorze 7.
 - Przejdź do **Wpisu 715**.

BURZA ENERGETYCZNA

	Turbulencje	Wybierz jedno: » Zapnijcie pasy! Jeśli  to 3 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni. » Zabezpiecz ładunek Jeśli  to 2 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi  
	10 w skali Beauforta	Przetnij Jeśli  to 3 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku otwórz Księgę Statku na stronie 19 i odwróć kartę obecnego Lądownika na stronę <i>Lądownik uszkodzony</i> (chyba że to Podstawowy Lądownik).
	Rozbłyski słoneczne	Wybierz jedno: » Aktywuj osłonę EM Jeśli  to 3 lub więcej, przenieś 1 wybraną Modyfikację Lądownika do koperty „Oczekujących...”, a 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Oparzenie</i> . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz <i>Oparzenie</i> . » Ukryj się w gęstej atmosferze Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zwróć 2 losowe karty Wyposażenia do Zbrojowni.
	Sprzyjający prąd	Wykorzystaj sposobność Jeśli  to 4 lub więcej, dokonaj postępu na torze Lądowania o 2 pola.

WPIS 727

Znajdowaliśmy się w grocie, z której sklepienia wyrastał wielki kryształ. Dalej w głąb prowadziły dwa tunele, w tym samym kierunku, z którego dobiegał słaby sygnał steli.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Idźcie lewym korytarzem** – przejdź do **Wpisu 741**.
- » **Idźcie prawym korytarzem** – przejdź do **Wpisu 763**.

WPIS 728

Delikatna maska rozpada się w waszych rękach, a rzemieślnik wyrzuca was z warsztatu! Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P001**. Przejdź do **Wpisu 259**.

WPIS 729

Dziennik osobisty, członek załogi #213

Przesłona skupiła plazmę słoneczną w przegrzany strumień, który wystrzelił korytarzem. Na naszych kombinezonach natychmiast rozbłysły diody alarmowe. Nawet doktor Corey nie przewidziała, że przyjdzie nam mierzyć się z takimi temperaturami...

Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą **P432** (*Przesłona skupiająca*).

Jeśli w Sektorze 2 znajduje się karta **P433** (*Odwrócony filar*), przejdź do **Wpisu 765**.

W przeciwnym wypadku umieść kartę **P434** w Sektorze **2**. Następnie każdy Członek Załogi w Sektorach **1** i **2** rzuca .

Podpowiedź: Promień rozbija się o powierzchnię filaru! Jeśli ma biec dalej, musisz coś zrobić.

WPIS 730

[**Kapitan Wayman**]: Wzywała mnie pani, pani doktor?

[**Dr Corey**]: Jesteśmy już prawie gotowi do aktywacji, kapitanie. Proszę stanąć za linią.

[**Kapitan Wayman**]: Jest pani pewna, że to bezpieczne? A co, jeśli satelita to pułapka?

[**Dr Corey**]: Mało prawdopodobne. Jak pan widzi, to wytwór tej samej technologii co Oka Pustki. Nawet wykorzystuje ten sam mechanizm kamuflujący. Gdyby nie uszkodziły go jakieś orbitalne odłamki, nigdy nie znaleźlibyśmy tego obiektu. Nie rozumiemy w pełni technologii Budowniczych, ale to urządzenie zawierało wyłącznie źródło zasilania, układ czujników skierowany w stronę planety i tę część, którą widzi pan teraz przed sobą. Ta część - jak podejrzewamy - odpowiadała za przesyłanie odczytów w jakieś inne, odległe miejsce.

[**Kapitan Wayman**]: Do Oka Pustki? Myśli pani, że to przy jego pomocy podglądali nas Budowniczowie?

[**Dr Corey**]: Bardzo możliwe. Od kiedy odebraliśmy ich wiadomość, zastanawialiśmy się, jak Oka mogło uzyskać dostęp do ziemskich transmisji radiowych i telewizyjnych. Jesteśmy zbyt daleko, by dotarł do niego jakikolwiek sygnał. Wielu z nas spekulowało, że musiał istnieć jakiś... obserwator. Urządzenie zdolne do podglądania nas i przekazywania naszych transmisji z prędkością nadświetlną. Wygląda na to, że wasza Grupa Wypadowa właśnie znalazła takie urządzenie. Obserwatora, którego zadaniem było oglądanie badanej przez Budowniczych planety.

[**Kapitan Wayman**]: Jest tylko jeden sposób, żeby to potwierdzić, prawda?

[**Dr Corey**]: Zgadza się. Proszę się odsunąć, kapitanie. Możemy zaczynać, Josh? Aktywujemy to urządzenie.

[**Dr Frank**]: Włączam za 3... 2... 1...

*** Dziwne bzyczenie **

[**Przekaznik Czarnego Rycerza**]: [Niezrozumiałe] szlag! To działa? Skontaktujcie się z [Niezrozumiałe]

[**Kapitan Wayman**]: Kolejna nagrana wiadomość?

[**Dr Corey**]: Nie. Przekaznik odbiera wszystko w czasie rzeczywistym. Ale jak...

[**Przekaznik Czarnego Rycerza**]: [Niezrozumiałe] słyszycie? To wy, Vanguard?

[**Kapitan Wayman**]: A niech mnie...

Zyskaj 1 .

Przejdź do **Wpisu 735**.


WPIS 731

[**Oficer wykonawcza major Dahl**]: Śluszny wybór. Jeśli ta planeta faktycznie jest ich rodzimym światem, zdobycie informacji na temat jej środowiska naturalnego może dać nam też wgląd w ich ewolucję. Poza tym, skupiając się na florze i faunie tej planety, pokażemy naszym gospodarzom, że zależy nam na pogłębianiu wiedzy i dokonywaniu odkryć.


Umieść kartę Misji **M122** (Kolebka) na polu Misji po prawej stronie na planszy Planety. Odlóż inne karty nie-Opcjonalnych Misji do sekcji Misje.

Przejdź do **Wpisu 736**.

WPIS 732

- Zastąp kartę **P240** (Uszkodzona ładownia) w swoim Sektorze kartą **P002**.
- Zyskaj 1 .

WPIS 733

Członek Załogi wykonujący tę Akcję Specjalną - lub dowolny Asystujący Członek Załogi w tym samym Sektorze - może , by nasycić piedestał częściami swoich wspomnień i doświadczeń. Ta kość zostanie na stałe utracona. Umieść Poświęconą kość w wyznaczonym miejscu na karcie Ważnego Punktu w swoim Sektorze dowolną ścianką do góry. Ścianka, którą wybierzesz, wyznaczy ikonę Akcji Specjalnej „Otwórz zamek” w Sektorze **9**. Jeśli na wybranej ściance znajdują się 2 ikony, możesz wykorzystać dowolną z nich podczas Otwierania zamka.

Zapamiętaj: Wszelkie efekty, które każą zastąpić lub zakryć kartę Ważnego Punktu, powodują również usunięcie kości. Jeśli kość zostanie usunięta, usuń ją na stałe z gry.

WPIS 734

Kombinezony trzeszczały, przystosowując się do ciśnienia, gdy schodziliśmy coraz głębiej. Choć szczelina znajdowała się dość blisko brzegu, jej dno wypadało na głębokości prawie dwóch kilometrów. A co bardziej szokujące - nie była to naturalna formacja. Nasze skany wykazały, że cały obszar został zniszczony w wyniku użycia nieznannej broni masowej zagłady - wystające z klifu poszarpane części tysiącletnich budowli i fragmenty ruin widoczne na przewróconych skałach świadczyły o tym, że było to niegdyś wspaniałe miasto. Być może nawet ważniejsze niż obecna stolica Idemian.

Kiedy dotarliśmy na dno, nasze światła wyłowiły z mroku istne cmentarzysko starych machin bojowych, zamieszkiwanych teraz przez przeróżne wijące się stworzenia głębinowe. W odległej przeszłości rozegrała się tutaj straszliwa bitwa. A w jej centrum stała stela, o którą toczyły bój obie strony konfliktu. Nasi ksenolingwiści natychmiast zabrali się za odcyfrowywanie głównego symbolu na obelisku. Bazując na odkryciach poczynionych przy badaniu poprzednich stel, przypuszczają, że oznacza on Prawdę.

Wygląda na to, że zanim Idemianie dowiedzieli się, że nie ma obiektywnej prawdy, toczyli wojny, które niemalże doprowadziły do zniszczenia całej planety, myśląc, że ich twórcy chcieli, by kierowali się jedną prawdą, i nie mogąc dojść do porozumienia, jaka właściwie ona jest.

Jeśli karta Misji **M121** jest odkryta, odrzuć ją. Zaznacz pole **B** we **Wpisie 905**.

Zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli pole zostało zaznaczone już wcześniej, kontynuuj grę.

Przejdź do **Wpisu 55**.

WPIS 735

Dziennik kapitana, wpis D-629

Nigdy wcześniej nie widziałem, by radość tak szybko zamieniła się w rozpacz.

Byliśmy zaskoczeni i przeschęczeni, kiedy po drugiej stronie odezwała się Ziemia. Nasze podróże stale oddalały nas od domu i żadna forma komunikacji nie była w stanie za nami nadążyć.

Na szczęście sonda nadświetlna, którą wysłaliśmy na Ziemię po wstępnych badaniach Oka Pustki, dotarła do celu. Po zapoznaniu się z wiadomością od Budowniczych najlepsi naukowcy Ziemi doszli do takiego samego wniosku co my. Zrozumieli, że coś musiało obserwować naszą planetę i przechwytywać wszystkie transmisje, a następnie przekazywać je do Oka, dzięki czemu mogło ono porozumieć się z nami, kiedy tam dotarliśmy.

Ziemscy badacze przeczesali każdy centymetr Układu Słonecznego i w końcu znaleźli miejscowego Czarnego Rycerza na orbicie Ziemi. Rozmontowali go, zbadali i szybko odkryli jego najbardziej zdumiewający element - przekaznik splątania kwantowego umożliwiający niemal natychmiastową komunikację. Kiedy odpaliliśmy własny przekaznik, ich już działał, czekał, skanując w poszukiwaniu sygnału. Zyskaliśmy możliwość błyskawicznej komunikacji z naszym rodzimym światem.

Nie mogłem trzymać tego w tajemnicy. Po zakończeniu spotkań na wysokim szczeblu i odpraw z zarządcami Inicjatywy Vanguard na Ziemi zapewniłem każdemu z członków załogi ISS po godzinie na rozmowy z rodziną i bliskimi, jeśli tylko tego chcieli. Nasza misja przestała mieć wyznaczoną datę zakończenia. Mieliśmy eksplorować kosmos do czasu, aż dowiemy się wszystkiego o Budowniczych, ich stelach i wiadomości od nich. Oznaczało to, że ci z nas, którzy jeszcze mieli nadzieję na powrót do swych rodzin, teraz ją stracili. Możliwość ponownego porozumiewania z bliskimi była niczym dar niebios.

Gdzieś w połowie wzruszających spotkań i pożegnań otrzymałem nagłe wezwanie z biura Inicjatywy Vanguard. Ścisłe tajne. Na mostku zostałem tylko ja z Dowódcami Sekcji. Nasze raporty ze zniszczonego Przejrocza wystraszyły ich. Coś niedobrego dzieje się bowiem z jądrem Ziemi. Głęboko we wnętrzu naszej planety rośnie

jakaś struktura dziwnie podobna do tej, która zgubiła Przerocze. Ziemię ma spotkać ten sam los - miałyby zostać rozdarta od środka przez krystaliczną narośl. Tylko Vanguard może odkryć, co to takiego i jak to powstrzymać.

Jakimś cudem wieści rozeszły się wśród załogi. Nie wiem, czy to dobrze, czy źle. Teraz nami wszystkimi kieruje ta sama ponura determinacja. Nasza misja zamieniła się w wyścig z czasem. Naszą jedyną szansą na ocalenie planety jest wejście w posiadanie dziedzictwa, o którym mówili Budowniczości, lub zdobycie wiedzy, która pomoże nam zatrzymać wzrost kryształu, zanim będzie za późno...

Musimy spotęgować działania i jak najszybciej odkryć jak najwięcej stel. Kazałem już inżynierom zainstalować nowy wykrywacz dostrojony do ich unikalnej sygnatury. Zajmie to jednak trochę czasu. Na razie powinniśmy kontynuować eksplorację.

- Weź kartę Ulepszenia Mostka **B03** (*Układ wykrywający dalekiego zasięgu*) i umieść ją w kopercie „Oczekujących...”.
- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S16** (*Niedokończona sprawa*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).

Uwaga! Nowe Ulepszenie Mostka będzie dostępne podczas kolejnej fazy Zarządzania Statkiem – kiedy je zainstalujesz, otrzymasz także nowy Cel kampanii.

Podpowiedź: Jeśli do tej pory nie udało ci się ukończyć przynajmniej kilku Projektów Badawczych i Produkcyjnych, zastanów się nad wykorzystaniem Laboratorium Badawczego i Kompleksu Produkcyjnego, zanim dokonasz postępu kampanii.

WPIS 736

Jeśli karta Misji **M123** jest odkryta, otwórz Księgę Statku na stronie **24** i rozpatrz procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Już nie sami: Historia pierwszego kontaktu, fragment książki

Kiedy tylko otworzyły się drzwi lądownika, nasze wizjery przeskoczyły na najciemniejsze ustawienie, na krótką chwilę odbierając nam wzrok. Na niebie świeciły dwa słońca, zalewając ten dziwny świat falami gorąca. Rozeszliśmy się po strefie lądowania, wykonując rutynowe kontrole, a idemiańskie miasto majaczyło w oddali niczym sterta przypadkowo rozrzuconych bloków.

Po chwili na horyzoncie pojawiła się samotna sylwetka drżąca w rozgrzanym powietrzu. Zmierzał ku nam Idemianin, który niósł w dłoniach coś oślepiająco jasnego.

Kiedy dostatecznie się zbliżył, zauważyliśmy, że trzymał dużą złotą tacę z niewielkimi kulkami palącej się i dymiącej gęsto materii oraz z większą stertą białego proszku pośrodku.

W masce istoty widzieliśmy odbite własne zaskoczone twarze. Idemianin uklonił się i podsunął złotą tacę w naszą stronę. Spojrzaliśmy na nas wyczekująco, jakbyśmy mieli wiedzieć, co zrobić.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Naukowej):

- » **Skosztujcie proszku** – przejdź do **Wpisu 4**.
- » **Zgaście kadzidło** – przejdź do **Wpisu 67**.
- » **Posypcie sobie głowy proszkiem** – przejdź do **Wpisu 109**.
- » **Weźcie tacę i dajcie istocie coś w zamian** – przejdź do **Wpisu 168**.
- » **Odmówcie przyjęcia tacy** – przejdź do **Wpisu 259**.

WPIS 737

- Zwróć wszystkie kości Sekcji do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Zwróć wszystkie karty Wyposażenia do Zbrojowni.
- Usuń z gry karty wszystkich Członków Załogi na planszach Załogi i odłóż ich koszulki Rang do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Zwróć wszystkie karty Sekcji do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Zwróć wszystkie karty z planszy Planety, w tym karty Niebezpieczeństw, do odpowiednich organizerów.
- Przenieś wszystkie zyskane Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika w odpowiednie miejsca strony na karty w Księdze Statku (strona **30**). Odrzuć wszystkie inne zyskane Odkrycia.
- Usuń z planszy Planety figurki Członków Załogi, Niebezpieczeństw i Lądownika, a także wszelkie żetony i znaczniki.
- Przejdź do **Wpisu 580**, by rozpocząć nowe Lądowanie.

WPIS 738

Dziennik eksploracji 14/99-2

Zyskanie dostępu do informacji zawartych w stelach okazało się niełatwym zadaniem. Wydarte z objęć kotwic grawitacyjnych i spętane przez silniki grawitacyjne artefakty na zmianę to przestawały istnieć, to powracały do rzeczywistości. Sekcja Naukowa ma już całe mnóstwo teorii odnośnie do tego, jak Arrogatorom udało się przetransportować tak wiele z nich i przechować w jednym miejscu.

Zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 789**. Jeśli to pole było już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 784**.

WPIS 739

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Wiecie, co robić, Grupo Wypadowa. ISS Vanguard wciąż orbituje wokół tej planety, a uszkodzenia nie pozwolą mu dotrzeć w żadne inne miejsce. Słuchajcie, nie wiem, jak mam to podkreślać – POTRZEBUJEMY pomocy Idemian. Proszę, zróbcie, co w waszej mocy, by ją uzyskać.

[SI Vanguarda]: Zbliżamy się do górnej warstwy atmosfery. Szacowany czas do lądowania: T-10.

- Otwórz Planetopedię na stronach **24-25** (Idemiańska Koteria).
- Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M123** na pustym polu Misji Opcjonalnej po prawej stronie planszy Planety, jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- Przejdź do **Wpisu 726**.

WPIS 740

Zapis dźwiękowy z Vanguarda, fragment 14/54

[Grupa Wypadowa, operator 1]: [Zakłócenia] niezbrane efekty anomalii grawitacyjnej. Głównym objawem są mdłości – występują nawet u doświadczonych operatorów obeznanych z warunkami zerowej grawitacji. Obawiamy się, że anomalia może mieć wpływ na upływ czasu w tym miejscu. Vanguard, prosimy o radę.

[CAPCOM]: Zachowajcie ostrożność, Grupo Wypadowa. Jeśli zauważycie cokolwiek odbiegającego od normy, raportujcie.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Powtórzcie, Vanguard, coś przerywa [Zakłócenia]... Szlag, znów ich straciliśmy.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Jesteśmy zdani na siebie, ruszajmy.

WPIS 741

Ślepy zaulek! Przejdź do **Wpisu 727**.


WPIS 742

Dziennik osobisty, członek załogi #213

Zamierzaliśmy przeprowadzić kilka pomiarów i skanów przesłony. Mimo jej rozmiarów wykonano ją z niezwykłą wręcz precyzją – ogromne listki nachodzą na siebie w taki sposób, że pomiędzy nimi nie przecisnąłby się nawet atom. Trudno było nam określić jej grubość. Przy próbach skanu obszaru za przesłoną nasze czujniki szalały – cokolwiek tam było, miało jeszcze więcej energii niż słońce nad nami.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji.

W przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję:

- » **Kontynuujcie otwieranie przesłony** – zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P431**.
- » **Przerwijcie** – Odśwież  i zresetuj wszystkie tory na karcie w swoim Sektorze.

WPIS 743

Zapis dźwiękowy z Vanguarda, fragment 14/64

[Grupa Wypadowa, operator 1]: [Kaszle] kolejne efekty anomalii grawitacyjnej. Obecne symptomy to płytki oddech i szybkie zmęczenie.

[CAPCOM]: [Zakłócenia] raportujcie.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Powtórzcie, Vanguard. Coś przerywa [Zakłócenia]... Szlag, znów ich straciliśmy. Nie możemy dłużej tu tkwić, to miejsce nas zabije!

Każdy Członek Załogi  +  albo otrzymuje Uraz Wyczerpanie.

WPIS 744


Staliśmy w wielkiej jaskini, obok starożytniej, pokrytej pąklami maszyny bojowej. Na końcu ślepego zaułka tunelu po lewej tkwiło jakieś luminescencyjne stworzenie, więc mogliśmy skierować się wyłącznie w prawo.

Przejdź do **Wpisu 792**.


WPIS 745

Wspomnienia z Muspelheimu, część 1

Mieszkańców wewnętrznych planet, pochłoniętych przez ogień gwiazdy tego układu, spotkał okrutny koniec. Wieki temu zbudowali arkę i obrali kurs w bezpieczne miejsce, z dala od swojego powiększającego się słońca. Jednak ono, zamiast dać im promyk nadziei, zafundowało im próbkę swoich piekielnych możliwości. Skomplikowane obliczenia, na podstawie których dzięki manewrowi asysty grawitacyjnej ogromny statek miał trafić w przestrzeń kosmiczną, niestety nie uwzględniały nagłego wybuchu przegrzanej plazmy, który przedwcześnie położył kres ucieczce.

Zyskaj 1 .

Jeśli w miejscu na Odkrycie lub na planszy Lądownika NIE MA Unikalnego Odkrycia **20**:

Odrzuć 1 Odkrycie: Technologia Obcych albo strać 1  (jeśli nie masz żadnego z nich, niczego nie tracisz). Zyskaj Unikalne Odkrycie **20**.

Natychmiast umieść je w odpowiednim miejscu i przeczytaj odnoszący się do niego Wpis.

WPIS 746

ŚCIŚLE TAJNE


Projekt Gość, wstępne obserwacje

Te istoty - Goście, jak roboczo postanowiliśmy je nazwać - uznały, że z jakiegoś powodu muszą interweniować. Ci z nas, którzy w chwili ich przybycia znajdowali się w Rdzeniu, twierdzili, że Gościom nie chodziło o pomoc Vanguardowi, ale o ochronę obcego Rdzenia statku. Po analizie porównawczej ich technologii podręcznej i symboli, a także starych materiałów dotyczących wraków znalezionych na Ziemi nasunęły nam się dość frapujące wnioski - to oni są twórcami Rdzenia i wkroczyli, by bronić swojego dzieła.

Po kilku zaciętych dyskusjach kapitan Wayman postanowił dzielić się z załogą wyłącznie niezbędnymi informacjami na temat Budowniczych. Zgadza się, że dla większości jej członków fakt, że Rdzeń Vanguarda może służyć jako portal, zapewne okazałby się dość niepokojący.

Na razie mamy niewiele danych. Goście potrafią pokonywać znaczne dystanse w jednej chwili. Mogli odwiedzić wiele światów z mapy Budowniczych (w tym Ziemię) przed nami, w związku z czym mogą mieć dostęp do wiedzy, której szukamy. Kto wie - może już rozwiązali zagadkę Budowniczych.

Mimo braku informacji musimy ich zbadać, zaczynając od tej części ciała, którą znaleźliśmy w maszynowni. Kolejny, bardziej szczegółowy raport będzie gotowy w ciągu trzech dni.


Zyskaj 1 .

WPIS 747

Wspomnienia z Muspelheimu, część 2

Arka, próbując wykonać manewr asysty grawitacyjnej, została zamiast tego przyciągnięta przez gazowego olbrzyma - a może uszkodził ją jakiś odpadek podobny do tego, który zmusił naszą Grupę Wypadową do nagłego lądowania na tej piekielnej planecie - i powoli, ale nieuchronnie ściągnięta w gęstą, palącą atmosferę. Z jam swego statku próbowali walczyć z bezlitosnym przyciąganiem słońca, rosnącą temperaturą i promieniowaniem. Jakimś cudem przetrwali uszkodzenia i udało im się uruchomić przeróżne tarcze ochronne, ale na próżno - pojazd opadł za nisko i zbyt utracił prędkość, by móc ponownie wnieść się wyżej. Tym, którzy jeszcze pozostali przy życiu na pokładach arki (a raczej straszliwej, koszmarnie gorącej trumny wiszącej na progu piekła), pozostało zaledwie kilka chwil przed nieuniknioną śmiercią.

Jeśli w miejscu na Odkrycie lub na planszy Lądownika NIE MA Unikalnego Odkrycia **21**:

Odrzuć 1 Odkrycie: Żywy Okaz albo strać 1  (jeśli nie masz żadnego z nich, niczego nie tracisz). Zyskaj Unikalne Odkrycie **21**. Natychmiast umieść je w odpowiednim miejscu i przeczytaj odnoszący się do niego Wpis.

WPIS 748

Dziennik osobisty, członek załogi #234

Myślałam, że już po wszystkim. Niedługo później dokowaliśmy wewnątrz Vanguarda, a do naszych uszu docierały znajome powiadomienia komunikacji pokładowej. Lądowanie w hangarze. Znajomy dźwięk sygnalizujący, że SI Vanguarda przejęła kontrolę nad systemami naszego statku. Wstępne skany. Dekontaminacja. Kolejny skan.

Jeszcze chwila i zdejmowaliśmy kombinezony w ambulatorium, podczas gdy Vanguard przygotowywał się do wykonania manewru asysty grawitacyjnej wokół planety. Personel medyczny chciał przetrzymać nas trochę dłużej, by upewnić się, że halucynacje, jakich doświadczyliśmy, nie mają długofalowych skutków. Nie miałam nic przeciwko. Marzyłam tylko o tym, żeby porządnie się wyspać, a na całym statku nie ma wygodniejszych łóżek niż te w ambulatorium...

Obudził mnie głośny alarm. Kręciło mi się w głowie i czułam się jakoś dziwnie. Dopiero po chwili dotarło do mnie, co oznaczał komunikat alarmowy. „Wróg na statku!”. Miałam nadzieję już nigdy tego nie usłyszeć...

Razem z resztą drużyny zwlekliśmy się z łóżek ambulatorium i pobiegliśmy do głównej hali. Pierwszym, co zobaczyłam, był ochroniarz pełzający po podłodze niczym robak. Potem kolejny. Cały statek rozbrzmiewał maniakałnym śmiechem. To nie mogło dziać się naprawdę! To musiała być kolejna halucynacja! Szliśmy dalej, powoli przestając dowierzać własnym zmysłom. W końcu natknęliśmy się na niego w głównej hali - mózgorobał pożerał jednego z marines. Był mniejszy niż ten, którego zostawiliśmy na planecie, ale zdrowszy i wyraźnie silniejszy. Rozejrzałam się, szukając pomocy, ale wszyscy w zasięgu wzroku byli pod wpływem halucynacji, z wyjątkiem mnie i reszty Grupy Wypadowej. Nie wiem, czy to dzięki spotkaniu z innym robalem, czy czemuś, co podano nam w ambulatorium, ale najwyraźniej tym razem byliśmy odporni.

Przeszedł mnie dreszcz, gdy zorientowałam się, że stworzenie zbliżało się do komory letargowej. Jeśli nie uda nam się go powstrzymać, może przejąć kontrolę nad tysiącami uśpionych w zbiornikach. Zespół bezpieczeństwa został unieszkodliwiony, więc wszystko zależało od nas - musieliśmy aktywować wszystkie możliwe systemy zabezpieczeń i zamknąć grodzie, by odciąć robalowi drogę.

- Otwórz Planetopedię na stronach **20-21** (ISS Vanguard).
- Zwróć wszystkie karty Wyposażenia z Lądownika do Zbrojowni.
- Umieść wszystkie Modyfikacje z planszy Lądownika w kopercie „Oczekujących...”.
- Zwróć kartę Awansu do sekcji Awanse.
- Odrzuć znacznik Zapasów.
- Plansza Lądownika powinna być teraz pusta - odłóż ją do pudełka.
- Przetasuj talię Wydarzeń i umieść ją po lewej stronie planszy Planety. Jeśli talii jeszcze tam nie ma, wyjmij ją z organizera A.
- Umieść karty **P000** w Sektorach: **2, 3, 4 i 7**.
- Umieść Unikalne Odkrycie **28** w miejscu na Unikalne Odkrycie.
- Umieść kartę Misji **M210** na polu Przewagi Wroga.
- Umieść kartę Warunków Globalnych **G35** na polu „ISS VANGUARD” w lewym górnym rogu tak, by zakryła **Wpis ewakuacyjny 876**. Nowy **Wpis ewakuacyjny** ma numer **578**, zgodnie z zapisem na karcie **G35**.
- Umieść kartę Warunków Globalnych **G36** na polu Warunków Globalnych. Podczas tej Eksploracji Planetarnej aktywne są 2 karty Warunków Globalnych, ale obowiązuje tylko 1 reguła Podróży (z karty **G36**).
- Ustaw Zapasy na planszy Planety na 3.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Magnacereb we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Magnacereba w Sektorze 1.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 3.
- Każdy Członek Załogi Odświeża 2 spośród swoich kości.
- Każdy Członek Załogi dobiera karty Sekcji do wysokości limitu widocznego na planszy Załogi.
- 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.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną **Tura dostępna ku górze**.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

Uwaga! Przeczytaj Akcję Specjalną z karty **G35**. Będzie pomocna podczas tej Eksploracji Planetarnej.

Jeśli Magnacereb dotrze do Sektora **6** lub jeśli zostaniesz zmuszony do Ewakuacji, Kwatery Załogi ulegną skażeniu!

WPIS 749

Wspomnienia z Muspelheimu, część 3

Nie sposób określić, ilu pozostało na umierającej arce i przez jaki czas. Nie wiadomo, co czuli, patrząc, jak ich świat ginie w płomieniach.

Nie mamy pojęcia, ilu i jak długo przeżyło, ale w końcu wszyscy umarli, pozostawiając po sobie cmentarz nadziei i masę wyschniętych ciał. Czy udało im się zasnąć spokojnie i odosobnienia pośród innych, którzy trwali do końca? Iskry nadziei pośród szalejącego piekła, które ostatecznie pochłonęło ich wszystkich? Jakiegokolwiek byłyby ich ostatnie myśli, przynajmniej próbowali ocalić swoje badania. Ostatni fragment kamienia zawierał ich zakodowaną encyklopedię, w tym obszerny wpis traktujący o obcym stworzeniu, które kiedyś wylądowało na ich planecie - zautomatyzowanej maszynie bojowej Arrogatorów, którą udało im się zneutralizować i dokładnie zbadać.

Przejdź do **Wpisu 752**.

WPIS 750

Dziennik kapitana, wpis D-212

Wygląda na to, że cel naszej podróży wcale nie był jej końcem, a jedynie przystankiem po drodze.

Ogromna czarna kula zawieszona w próżni, w miejscu wskazanym przez Boskie Współrzędne nie zawierała odpowiedzi, których szukaliśmy - tylko zagadkową wiadomość i listę niezliczonych innych światów. Wyruszamy właśnie zbadać jeden z nich, zastanawiając się nad prawdziwymi motywami tajemniczych Budowniczych Oka Pustki.

Nasza misja będzie znacznie dłuższa i bardziej niebezpieczna, niż przypuszczaliśmy jeszcze na Ziemi. Oczywiście nie wszystkim podoba się fakt, że nasza podróż tak rozciągnie się w czasie. Wielu już tęsknie spogląda ku domowi, od którego dzieli nas teraz jakieś pięćdziesiąt lat świetlnych...


Otwórz Księgę Statku na stronie **2 (Mostek)** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem!

WPIS 751

Raport po zakończeniu akcji 54

Korytarz, którym szliśmy, był pusty, nie licząc kilku nieopancerzonych, lekko uzbrojonych i pokrytych krwią ciał. Kiedy przechodziliśmy obok, jedno z nich wyciągnęło ku nam drżącą dłoń. To był Nahy, oficer CAPCOM-u na mostku. Świetny gość, lubiany przez Grupy Wypadowe. A teraz trząsł się niczym dziecko, samotny i przerażony. Spojrzałam na jego ranę i wiedziałam - długo już nie pożyje. On też to wiedział...

Wybierz jedno:

- » **Zostań z Nahym i spróbuj go pocieszyć** –  i zaznacz pole **A** we **Wpisie 935**.
- » **Zostaw Nahy'ego, by umarł samotnie na polu bitwy** – kontynuuj grę.

WPIS 752

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

Przejdź do **Wpisu 757**.

Przejdź do **Wpisu 788**.

WPIS 753

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Mechanizm ani drgnie. Spróbuję dostać się do panelu kontrolnego.

[CAPCOM]: Zrozumiano, tylko ostrożnie.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Otwórzmy obudowę iii... zepsute. Coś wypadło. Proszę o radę, CAPCOM. Przesyłam zdjęcie.

[CAPCOM]: Wygląda jak jeden z tych starożytnych cylindrów próżniowych na Ziemi.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Wow! Zabiorę go ze sobą i dam ksenoarcheologom. Wygląda jednak na to, że to coś potrzebuje źródła zasilania. Widzicie może coś na skanerach?

[CAPCOM]: Uwaga, Grupa Wypadowa - skany pokazują słabe sygnatyry energetyczne w ruinach na lewo od was. Poszukajcie tam.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **22**.

WPIS 754

Meldunek po zakończeniu akcji - załącznik medyczny

Przedłużająca się ekspozycja na działanie anomalii na Światostatku Arrogatorów spowodowała poważne uszkodzenia narządów wewnętrznych wspomnianych członków załogi. Zespół medyczny zajmujący się ich przypadkiem szacuje, że ich wiek biologiczny wynosi o dziesięć lat więcej, niż powinien. Możemy wkrótce stracić niektórych z członków tej grupy.

Zalecamy, by przy kolejnej eksploracji w tak ekstremalnych warunkach wykorzystać drony.

Każdy Członek Załogi otrzymuje tyle Urazów Rana, by w sumie mieć 3 Urazy. Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 755

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Słuchajcie, Grupa Wypadowa. Kapitan wciąż walczy o życie, więc to ja muszę podkreślić, jak ważna jest wasza misja. Vanguard ledwo dowiózł nas do tego systemu w jednym kawałku. Podczas ataku Arrogatorów zniszczona została większość naszych zapasów wody i tlenu. Znaczne uszkodzenia poniósł kadłub i tylko siedem procent naszych paneli słonecznych jest sprawnych. Na razie nie będziemy mogli kontynuować naszej misji bez pomocy mieszkańców tej planety, a do tej pory uzyskanie jej okazało się problematyczne. Nasi ksenolingwiści wykonali kawał świetnej roboty, rozgryzając podstawy ich języka w zaledwie kilka tygodni. Dzięki nim SI statku może posłużyć wam jako tłumacz podczas tego zadania.

[SI Vanguarda]: Zawsze do usług.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Nawiązaliśmy już kilka kontaktów z różnymi przedstawicielami tego gatunku. Mimo to wciąż nie wiemy, kim są ich przywódcy i do kogo należy się zwrócić po pomoc czy też w celu zawarcia jakiegokolwiek umowy. Dowiedzieliśmy się tylko, że ta planeta to jeden z ich chronionych „Świątów Świątynnych” i uzyskaliśmy pozwolenie na lądowanie jednego niewielkiego statku. Dowódcy Sekcji wskazali was jako osoby, którym można powierzyć to zadanie. Mam nadzieję, że dokonali słusznego wyboru.

[SI Vanguarda]: Zbliżyliśmy się do górnej warstwy atmosfery. Szacowany czas do lądowania: T-10.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Aha, jeszcze jedno... Większość lądowników została uszkodzona podczas walk. Ten, którym lecicie, wciąż wymaga rozległych napraw. Proszę, obchodźcie się z nim ostrożnie. Dwa słońca tego systemu powodują silne turbulencje i potężne podmuchy wiatru w górnej warstwie atmosfery. Uważajcie na siebie!

Przejdź do **Wpisu 726**.

WPIS 756

Nie udało wam się odeprzeć ataku na Vanguarda! W efekcie Statek został krytycznie uszkodzony, a wielu Członków Załogi zginęło.

- Odrzuć kartę Misji **M102**, jeśli jest odkryta.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na stole. Zwróć wszystkie karty ze Znalezionej Odkryć do odpowiednich talii. Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć wszystkie karty Lądowników na stronę *Lądownik uszkodzony* (z wyjątkiem Podstawowego Lądownika).
- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**), chyba że już jest Bardzo Niskie.
- Przetasuj karty wszystkich Członków Załogi z Dostępnych Członków Załogi i Odpoczywającej Załogi. Dobierz połowę, zaokrąglając w dół. Ci Członkowie Załogi giną - umieść ich na polu Ofiar pod planszą Planety.
- Przejdź do **Wpisu 106**.

WPIS 757

[Grupa Wypadowa]: Vanguard? Znaleźliśmy tu trochę szczątków Arrogatorów. Jest też jakiś duży nieuszkodzony element, który wygląda jak skarbiec danych.

[CAPCOM, kapral Coetz]: To może być przełom, Grupo Wypadowa. Do tej pory ich komputery zawsze ulegały autodestrukcji w sytuacji zagrożenia. Nigdy nie udało nam się pozyskać więcej niż strzępy danych. Ale zachowajcie ostrożność. To może być pułapka.

[Grupa Wypadowa]: Jeśli tak, to to sprawdźcie. Nawiązując połączenie kwantowe.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Odbieramy wasz sygnał. O, wow. Chyba trafiłście w dziesiątkę, Grupo Wypadowa. To nienaruszony rdzeń danych Arrogatorów. Kto wie, może nawet dowiemy się dzięki niemu, skąd pochodzi ta rasa!

[Grupa Wypadowa]: Dobra, to zabezpieczymy go i przeniesiemy do lądownika.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Nie, jest dla nas zbyt ważny. Kontynuujcie swoją pierwotną misję. Prześlemy wyspecjalizowaną ekipę, by zabrała to odkrycie.

Gratulacje! Udało się znaleźć wskazówkę co do lokalizacji starożytnego rodzimego świata Arrogatorów!

Zyskaj 1 .

Jeśli Projekt Badawczy **R10** (*Technologia Arrogatorów*) znajduje się w Projektach Badawczych (organizator B), przenieś go do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś Projekt Badawczy **R17** (*Analiza danych Arrogatorów*) z Projektów Badawczych do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie **3** (strona na karty Mostka).

Jeśli twój obecny Cel to **O06** (*Śladem starożytnych*), zastąp go Celem **O07** (*Zaginiony świat*) z kart Mostka.

Jeśli twój obecny Cel to **O08** (*Wszechświat równoległy*), przenieś Cel Poboczny **O19** (*W poszukiwaniu Światostatku*) z kart Mostka do strony na karty Celów Pobocznych. Jeśli miejsce na Cele Poboczne jest już zajęte, usuń najpierw obecną kartę Celu Pobocznego.

Zamknij Księgę Statku. Jeśli znajdujesz się na Ugnirze, przejdź do **Wpisu 764**.

W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

WPIS 758

Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **9**. Następnie czytaj dalej:

Raport Grupy Wypadowej z eksploracji 1945-E

Za każdym razem, gdy ktoś z nas łączył się z piedestałem, zamek skarbcza zmieniał się, by lepiej odzwierciedlać nasze zdolności. Wreszcie drzwi otworzyły się. Weszliśmy do środka, ale nasze reflektory nie były w stanie przebić głębokiego mroku panującego wewnątrz piramidy. Kiedy już wszyscy znaleźliśmy się wewnątrz, ziemia pod naszymi stopami zniknęła, podobnie jak wejście. Unosiliśmy się pośród pustki, nie mogąc mówić, oddzieleni od swoich ciał. Jakimiś nowymi zmysłami, których nie miały nasze fizyczne ciała, czuliśmy, jak czas błyskawicznie się cofa. W jednej sekundzie mijały całe tysiąclecia.

I nagle nastąpiła światłość. Czas znów zaczął płynąć we właściwym kierunku. Z ciemnego tła pustki przed nami wyłaniała się planeta otoczona nieznanymi nam gwiazdami w galaktyce bardzo różniącej się od naszej. Podpłynęliśmy bliżej, a planeta na zmianę to zyskiwała, to traciła ostrość. Wizja wydawała się bardzo krucha, ale jakimś cudem samą koncentracją myśli byliśmy w stanie ją ustabilizować. Planeta była teraz w pełni widoczna, tyle że rozwarstwiała się, tworząc trzy odmienne obrazy. Zrozumieliśmy, że musimy wszyscy skupić się na jednym z nich, jeśli chcemy utrzymać wizję.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Planeta to nadająca się do zamieszkania super-Ziemia, na której kwitnie życie** – przejdź do **Wpisu 458**.
- » **Planeta to wulkaniczne piekło o wysokim ciśnieniu atmosferycznym i silnej grawitacji** – przejdź do **Wpisu 466**.
- » **Planeta to błękitna kula wody pośrodku strefy nadającej się do zamieszkania** – przejdź do **Wpisu 468**.

WPIS 759

Dziennik eksploracji 14/87-1

Neutralizacja efektów zakłóceń grawitacyjnych dała różne rezultaty. Wielka hala jest praktycznie wolna od anomalii. Nie ma śladu po zmiennych siłach. Na zewnątrz jedynymi przeszkodami są teraz walące się ruiny metropolii. Wewnątrz inżynierom udało się ustabilizować pole do przyjemnej wartości 0,9 g.

Wybierz jedno:

- » **Ustal swoje położenie i udaj się w stronę serca ustabilizowanej anomalii** – to jest cel naszej Misji w tym miejscu. Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze **5**.
- » **Udaj się w stronę pół anomalii** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze **6**.
- » **Zostań w tym Sektorze**.

WPIS 760

Sprawdź obecną kartę Celu na stronie na karty Mostka (strona **3**).


Jeśli to **O01**, **O02**, **O03** lub **O04**, przejdź do **Wpisu 761**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 762**.

WPIS 761

ISS Vanguard za bardzo oddala się od swojego obecnego Celu! Zostawiasz za sobą wiele wciąż niezbadanych Systemów oznaczonych przez Budowniczych. Kapitan odmawia dalszego lotu. Odwiedź więcej Systemów i dokonaj postępów w kampanii, zanim ruszysz dalej.

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

Dodaj 2  do swojej Puli Energii.

Kontynuuj grę.

WPIS 762

Otwórz księgę Map Systemów na stronie **12**.

WPIS 763

Znajdowaliśmy się w rozległej jaskini, obok przerdzewiałego i pokrytego pąklami wraku czegoś, co przypominało starożytną maszynę bojową. Przed nim rozciągały się dwa korytarze.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Obejrzyjcie maszynę** – przejdź do **Wpisu 878**.
- » **Idźcie lewym korytarzem** – przejdź do **Wpisu 781**.
- » **Idźcie prawym korytarzem** – przejdź do **Wpisu 792**.

WPIS 764

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Dobra, wracajmy do naszej misji. Stworzenie, które pozostawiło ten oślizgły ślad. Myślisz, że ma jakiś związek z wrakiem?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Wątpię. Ten śmieć to zautomatyzowana sonda. Za mała, żeby utrzymać kogokolwiek przy życiu podczas długich podróży kosmicznych.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: W takim razie chyba jest tylko jeden sposób, żeby dowiedzieć się więcej... A swoją drogą, czy ty też czujesz zawroty głowy?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Nie, dlaczego pytasz?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nic takiego. Nic wielkiego się nie dzieje.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » **Podążajcie za dziwnym śladem** – przejdź do **Wpisu 635**.
- » **Zbadajcie skały na powierzchni** – przejdź do **Wpisu 644**.

WPIS 765

Zastąp kartę **P433** (*Odwrócony filar*) w Sektorze **2** kartą **P435**.

Zastąp kartę w Sektorze **3** kartą **P436**.

Wszyscy Członkowie Załogi w Sektorach **1**, **2** i **3** rzucają .

WPIS 766

Po dotarciu do bezpiecznej kryjówki zebraliśmy się, by przedyskutować dostępne nam opcje. Nie ulegało wątpliwości, że musieliśmy pozbawić major kontroli nad Vanguardem – ale jak? Naszym pierwszym pomysłem było wydostanie kapitana Waymana z aresztu domowego, ale szybko doszliśmy do wniosku, że to niemożliwe. Po tym, jak Dahl zamieniła Vanguarda w okręt bojowy i znacznie zwiększyła liczebność personelu bezpieczeństwa, sektor otaczający kajutę kapitana zaczął przypominać fortecę. Kilka innych osób uważało, że powinniśmy zaatakować mostek – jego układ oraz wiele wejść czyniły go łatwiejszym celem, a kontrolując go, moglibyśmy przekazać wiadomość wszystkim na statku. Kolejną sugestią było

śledzić major Dahl, poczekać na dogodny moment i pojąć ją w nadziei, że bez jej żelaznej ręki przynajmniej część jej podwładnych zdecyduje się nas poprzeć. Jeszcze inni byli zdania, że na cokolwiek się zdecydujemy, najpierw powinniśmy pozyskać sprzymierzeńców.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Zaatakujcie major Dahl, kiedy będzie najbardziej odstępnieta** (można to zrobić, tylko jeśli we **Wpisie 950** nie jest zaznaczone pole C) – przejdź do **Wpisu 261**.
- » **Spróbujcie zaatakować mostek i przejąć kontrolę nad statkiem** (można to zrobić, tylko jeśli we **Wpisie 950** nie jest zaznaczone pole B) – przejdź do **Wpisu 102**.
- » **Spróbujcie poszukać sojuszników na statku** (można to zrobić, tylko jeśli we **Wpisie 950** nie jest zaznaczone pole D) – przejdź do **Wpisu 799**.

WPIS 767

Odrzuć wierzchnią kartę WP z Sektora 4.

Działa wyłączają się. Teraz wiesz, że kiedy znów je aktywujesz, będą wrogie.

WPIS 768

Jeśli karta Misji **M161** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 771**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[CAPCOM]: Słyszemy was. Jaki jest wasz status?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Jesteśmy gotowi do startu. Mamy wszystko, co potrzebne do przeanalizowania, co stało się na tych planetach.

[CAPCOM]: Na wszystkich siedemdziesięciu ośmiu?


[Grupa Wypadowa, operator 1]: No, tylko trzy z nich mają jakiegokolwiek zn...

[CAPCOM]: Żartowałam. I tak nie mamy czasu na dokładne zbadanie każdej z nich. Macie stelę, więc wszystko w porządku.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Dobrze to słyszeć. Do zobaczenia wkrótce!

Gratulacje!

Ukończono Eksplorację Planetarną!

- Zyskaj 1 .
- Odrzuć karty Misji Opcjonalnych.
- Usuń kartę Lądowania **L15** ze Skanera, po czym usuń ją z gry – kolejne Lądowanie na tej Planecie nie będzie możliwe.

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 769

Dziennik eksploracji 14/84

Po przerobieniu silnika grawitacyjnego odkryliśmy, że obszar w pobliżu rusztowania został niemal całkowicie odcięty.

Wybierz jedno:

- » **Udaj się w stronę pół anomalii** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 6.
- » **Zostań w tym Sektorze.**

WPIS 770

Kiedy zajrzeliśmy do dziury, natychmiast zorientowaliśmy się, że to, co wzięliśmy za świecąca strzykwę, było przymocowane do grzbietu jakiegoś dziwnego, płochliwego stworzenia. Gdy weszliśmy do tunelu, stworzenie zaczęło się wycofywać, aż wreszcie zatrzymało się w rozległej jaskini pełnej kolorowych raf. Przed nim znajdowały się dwa wejścia, a w zależności od tego, z której strony podchodziliśmy, stworzenie przesunęło się bliżej lewego lub prawego.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Naukowej):

- » **Skierujcie stworzenie do lewego korytarza** – przejdź do **Wpisu 837**.
- » **Skierujcie stworzenie do prawego korytarza** – przejdź do **Wpisu 884**.

WPIS 771

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Długo już nie wytrzymamy w tym środowisku, musimy startować!

[CAPCOM]: Wasze bezpieczeństwo to absolutny priorytet.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: My...

[CAPCOM]: Ale misja Vanguarda jest jeszcze ważniejsza. Mamy nadzieję, że to już się nie powtórzy.

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 772

Ponieśliście porażkę i Vanguard niemalże został opanowany. Załoga Statku zyskała wam trochę czasu – ale za jaką cenę...

Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3), chyba że już jest Bardzo Niskie.

Usuń 2 znaczniki z pola Przewagi Wroga.

Rzuć 3 kośćmi Urazów za każdego Dostępnego Członka Załogi.

Jeśli wypadnie 1  i 1  LUB 2 , dany Członek Załogi ginie – umieść go na polu Ofiar obok planszy. Po wykonaniu rzutów kontynuuj grę.

WPIS 773

Dziennik eksploracji 14/74

Dzięki użyciu silnika grawitacyjnego otworzyły się nowe drogi, ale zamknęły niektóre z dotychczasowych. Być może to dobry sposób na poruszanie się po tym terenie.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Włączcie silnik grawitacyjny** – umieść kartę Warunków Globalnych **G34** (*Silnik grawitacyjny włączony*) na polu Warunków Globalnych na planszy Planety. Można wybrać tę opcję, tylko jeśli na planszy Planety nie ma karty **G34**.
- » **Wyłączcie silnik grawitacyjny** – odrzuć kartę Warunków Globalnych **G34** (*Silnik grawitacyjny włączony*). Można wybrać tę opcję, tylko jeśli na planszy Planety znajduje się karta **G34**.
- » **Skoncentrujcie jego działanie na Szczelinie Grawitacyjnej** – dokonaj postępu na torze Czasu na karcie Niebezpieczeństwa o 1 pole, ale nie rozpatruj Rezultatu. Jeśli żeton znajdzie się na ostatnim polu toru Czasu, zresetuj ten tor.

WPIS 774

Dziennik eksploracji 14/89

Otoczające halę anomalie, które wcześniej tworzyły istny labirynt, najwyraźniej całkowicie zniknęły. Kilka innych koncentruje się w okolicach rusztowania, praktycznie je odcinając. Drony zwiadowcze donoszą, że jest kilka tras, którymi możemy przedostać się przez miasto.

Wybierz jedno:

- » **Skieruj się do hali** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 3.
- » **Udaj się w stronę pół anomalii** – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 6.
- » **Zostań w tym Sektorze.**

WPIS 775

Korytarz okazał się ślepym zaułkiem. Stworzenie ze świecącym ogonem miota się teraz bezradnie, przerażone naszą bliskością.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa):

- » **Zaatakujcie stworzenie** – przejdź do **Wpisu 895**.
- » **Zostawcie stworzenie w spokoju i wróćcie do jaskini** – przejdź do **Wpisu 744**.

WPIS 776

Zapis dźwiękowy 14/13B

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Patrz, działa się aktywują!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Kryć się!

*** **Odgłos wystrzału** ***

Umieść kartę WP **P313** (Aktywna bateria obronna) w Sektorze 4.

WPIS 777

Grupa Wypadowa miała już styczność z technologią tego rodzaju, jako że wcześniej dezaktywowała broń Arrogatorów w Oku Pustki. Z tego względu jej członkom udało się przeprogramować podsystem IFF działającego.

Umieść kartę **P314** (*Zhakowana bateria obronna*) na wierzchu innych kart w Sektorze 4.

WPIS 778

Znaleźliśmy się w rozległej jaskini pełnej kolorowych raf. Na końcu ślepego zaułka tunelu po prawej tkwiło jakieś luminescencyjne stworzenie, więc mogliśmy skierować się wyłącznie w lewo.

Przejdź do **Wpisu 727**.




WPIS 779

Decyzją o zniszczeniu działającego w Oku Pustki odebraliście sobie możliwość zdobycia cennej wiedzy na temat technologii Arrogatorów. Próba przejścia kontroli nad baterią kończy się niepowodzeniem, przez co wasza misja będzie o wiele trudniejsza.

Umieść kartę **P313** (*Aktywna bateria obronna*) na wierzchu innych kart w Sektorze 4.

WPIS 780

Z tej Misji nie ma odwrotu! Los ludzkości zależy od was, a przygotowania do kolejnego Lądowania mogłyby zająć za dużo czasu.

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetrvania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wynik to 1  i 1  lub 2 , Test Przetrvania kończy się porażką. Odwróć tego Członka Załogi awerssem do dołu na planszy Załogi i usuń jego figurkę z planszy. Ten Członek Załogi jest niesprawny, a specjalistyczny Mehakombinezon utrzymuje go w stazie. 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 ich odwrócić.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi są niesprawni w tym samym czasie, przejdź do **Wpisu 611**.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrvania, zignoruj czwartą kartę i kość Urazu i kontynuuj grę.

WPIS 781

Ślepy zaułek – ale jest tu coś ciekawego. Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora.

Przejdź do **Wpisu 763**.

WPIS 783


Korytarz okazał się ślepym zaułkiem. Stworzenie miota się teraz bezradnie, przerażone naszą bliskością.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Bezpieczeństwa):

- » **Zaatakujcie stworzenie** – przejdź do **Wpisu 895**.
- » **Zostawcie stworzenie w spokoju i wróćcie do jaskini** – przejdź do **Wpisu 896**.

WPIS 784

Nie możemy zrobić nic więcej z tymi zacinającymi się stelami. Za to każda interakcja z nimi powoduje znaczące zmiany pól grawitacyjnych wokół nas.

Każdy Członek Załogi Odświeża   .

Odrzuć kartę Warunków Globalnych **G34** (*Silnik grawitacyjny włączony*).

Przejdź do **Wpisu 661**.

WPIS 785

Dziennik osobisty

Pamiętam ból ran, siniaki, wyczerpanie. Pamiętam swój ciężki oddech rozbrzmiewający we wnętrzu kombinezonu. Ale jedno uczucie było przeważające – wstyd. Przeze mnie nasza misja zakończyła się porażką. Mam nadzieję, że nie przeżyję, żeby nie musieć stanąć twarzą w twarz z przyjacielami...

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 786

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Sprawdźcie południową część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 826**.
- » **Sprawdźcie północną część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 842**.

WPIS 787

Zapis dźwiękowy 14/87B

[**Mówca Umarłych**]: Cóż za wspaniałe–doskonałe stan istnienia. Ja–istota już zaczynałem się niepokoić, że intruzi–wy jesteście zbyt prymitywni–nierozgarnięci, by potrafić obsłużyć nasze podstawowe–proste maszyny–urządzenia. Ale udało wam się.

[**Mówca Umarłych**]: Przypuszczam, że intruzi–wy macie parę pytań. Ja–istota mam odpowiedzi.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierijnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Co stało się z Arrogatorami?** – przejdź do **Wpisu 836**.
- » **Co jeszcze można tu znaleźć?** – przejdź do **Wpisu 795**.
- » **Czym jesteś?** – przejdź do **Wpisu 823**.

WPIS 788

Niestety zawartość skrytki z danymi okazuje się nieszczególnie wartościowa.

Jeśli znajdujesz się na Ugnirze, przejdź do **Wpisu 764**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Jeśli jesteś w trakcie Eksploracji Planetarnej, zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych i kontynuuj grę.

WPIS 789

Dziennik eksploracji 14/99–3


Analizując skarbnicę stel, odkryliśmy, że Arrogatorzy wykorzystywali silniki podprzestrzenne, które brutalnie odrywały obeliski od kotwic grawitacyjnych, dzięki czemu można było przetransportować je na Światostatek. Skutki tego procesu dało się odczuć wszędzie naokoło. Stele, pozostawione bez jakiegokolwiek nadzoru, wpływały na pole grawitacyjne Światostatku, tworząc krajobraz, który właśnie eksplorowaliśmy. Możemy tylko podejrzewać, jakie katastrofy spadły na planety, z których Arrogatorzy wydarli te artefakty.

--[ŚCISŁE TAJNE]==

Załącznik 14/01

--[ŚCISŁE TAJNE]==

Z powrotem na pokładzie Vanguarda szybko zorientowaliśmy się, że wykonane przez nas ogromne i szczegółowe skany oraz modele stel zostały w jakiś sposób uszkodzone. Z początku przypuszczaliśmy, że przyczyną tego stanu rzeczy jest wpływ zmiennej grawitacji na czujniki. Jakież było nasze zaskoczenie, kiedy okazało się, że strumień danych zawierał kopię konstruktu SI z Sali Trofeów – Mówcy Umarłych. Udało mu się dostać na nasze urządzenia pamięci masowej i rozpowszechnić w sieci Vanguarda. Próbowaliśmy go usunąć, ale zaciekle się bronił – uciekając się głównie do obelg, jako że nie wykazywał agresji względem naszych systemów. W końcu odizolowaliśmy Mówcę Umarłych w pojedynczym podsystemie, który zamierzamy umieścić w mobilnym robotycznym ciele. Czas pokaże, czy stanie się naszym sprzymierzeńcem, czy wrogiem.

- Usuń z gry kartę Misji **M141**.
- Zyskaj 2 .
- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S21** (*Awaria SI*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).
- Przenieś kartę Poziomu Technologii 5 z kart Mostka, jeśli tam jest, do koperty „Oczekujących...”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **3** (strona na karty Mostka). Jeśli znajduje się tam karta Celu Pobocznego **O19** (*W poszukiwaniu Światostatku*), usuń ją z gry.
- Przejdź do **Wpisu 910**, zaznacz pole **C**, po czym wróć do tego Wpisu.

Przejdź do **Wpisu 56**.

WPIS 790

Zapis dźwiękowy 14/98

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Patrzcie, jakie to wielkie!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Wydaje się niemalże... nie na miejscu.

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Tylko ostrożnie. Im bardziej zbliżamy się do anomalii, tym silniejsze stają się wahania grawitacyjne. W tej chwili [Szum] nie mogą [Zakłócenia]...

[Głęboki głos]: [Pisk] Intruzi [Pisk]

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Co to było?

[Grupa Wypadowa, operator 4]: Coś próbuje się włamać na nasze kanały komunikacyjne. Zachowajcie czujność, drużyno!

Umieść kartę **P331** w Sektorze 3. Umieść kartę **P332** w Sektorze 5.

WPIS 791

[Oficer wykonawcza major Dahl]: Dobra robota, Grupo Wypadowa. Wasza misja pozwoliła nam pozyskać więcej danych na temat tej planety. Niestety nadal nie poczyniliśmy żadnych postępów, jeśli chodzi o rozmowy z Idemianami. Wygląda na to, że wciąż mamy pozwolenie na lądowanie. Wyślemy tam kolejną ekipę, kiedy tylko wrócicie na statek...

Gratulacje! Ukończono Misję!

Odrzuć kartę Misji Opcjonalnej **M123**.

Przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 792

Korytarz przed nami otwierał się na ogromną, zalaną wodą przestrzeń – starożytny pogrzebany ryft morski. Mieszkające tu, białe niczym duchy, ryby głębinowe natychmiast zaczęły klębić się wokół nas, jakby od dawna nie widziały żadnego pożywienia z zewnątrz.

Umieść kartę **P281** w Sektorze 4.

Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 4.

WPIS 793

Jeśli karta Misji **M130** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 794**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Nie ma już ucieczki. Musimy wytrwać!

[operator 2]: ...

Kontynuuj grę – teraz nie możesz już zawrócić.

WPIS 794

Dane dźwiękowe z rejestratora lotu

[Pilot]: No dalej!

...

[Pilot]: Jeszcze kawałek!

[Nawigatorka]: Najśłodsze słowa zachęty nie sprawią, że ta maszyna poleci szybciej.

[SI lądownika]: Nie można mnie zmotywować. Zawsze działam z maksymalną możliwą wydajnością.

Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę **Lądownik uszkodzony** (chyba że to Podstawowy Lądownik).

Przejdź do **Wpisu 477** i zaznacz pole obok litery **A** bez czytania treści Wpisu. Następnie przejdź do **Wpisu 990**.

WPIS 795

[Mówca Umarłych]: Niezmiernie bawi mnie fakt, że jesteście nie tylko intruzami, ale i hienami cmentarnymi.

Wasze wątle ciała idealnie pasują do tego zadania. Jeśli zależy wam na pozostałościach technologii moich twórców, szukajcie w fabrykach zbrojeniowych. Zazwyczaj budowano je poniżej poziomu ulicy i były jednymi z najlepiej zabezpieczonych i najpilniej strzeżonych miejsc podczas ostatnich etapów Wielkiego Konfliktu. Niektóre z eksponatów z tej hali przeniesiono do innych placówek z nadzieją – obawą, że można wykorzystać je jako broń ostateczną.

Gdybym był hieną cmentarną, poszukałbym laboratoriów badawczych, ale z moich danych wynika, że laboratoria zostały zniszczone w wyniku bombardowań termobarycznych.

WPIS 796



Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole i kontynuuj grę. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, czytaj dalej:


Sobowtór: Kultura planetarnego raj

W poprzedniej analizie moi koledzy wyjaśnili, bazując na swych odkryciach, jak wyglądała panorama społeczna Sobowtóra. To studium wykorzystuje ten sam podział na trzy główne klasy społeczne: zwykłych mieszkańców, potężnych militarów i nieliczną wpływową arystokrację.

Raj był azylem arystokracji i tych militarów, których zadaniem była jej ochrona. Ta niewielka, ale niezwykle bogata i wpływowa społeczność zrobiła wszystko, co w jej mocy, by przetrwać w obliczu rozległego upadku społecznego. Jednak kiedy w wyniku katastrofy klimatycznej ustał napływ surowców z pustynnej planety, populacja azylu albo nie była w stanie sama utrzymać się przy życiu, albo natrafiła na problemy reprodukcyjne, które doprowadziły do jej wyginięcia.

Czy jej przedstawiciele okazali się krótkowzroczni z powodu bogatych światów mających na horyzoncie, tak blisko, że wystarczył zwykły teleskop, by je zobaczyć?

Drobna dygresja: dlaczego ten system planetarny wygląda właśnie tak? Czy to dzieło natury (nikt nie wierzy w tę teorię)? A może Budowniczy postanowili przeprowadzić jakiś wielki eksperyment, próbując ułatwić ułatkwowi, który się tu rozwinie, pierwsze kroki na drodze do podróży kosmicznych?

- Zyskaj 1 
- Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz oraz 4 Wskazówki: Technologia Obcych.
- Odrzuć kartę Misji **M162**.

WPIS 797

Przejdź do **Wpisu 611** i zaznacz najwyższe niezaznaczone pole bez rozpatrywania jego tekstu. Jeśli zaznaczono w ten sposób ostatnie pole, przejdź do **Wpisu 810**.

Wybierz jedno:

- » **Kontynuuj na Obieckie Thorne'a-Żytkow** (jeśli chcesz rozpocząć od nowa całą ostatnią Misję) – otwórz Planetopedię na stronach **38-39** (Obiekt Thorne'a-Żytkow). Przejdź do **Wpisu 580**.
- » **Kontynuuj w Skarbcu Budowniczych** (jeśli złożono już planszę Obiektu Thorne'a-Żytkow lub jeśli chcesz pominąć go tym razem) – otwórz Planetopedię na stronach **40-41** (Skarbiec Budowniczych). Przejdź do **Wpisu 580**.

WPIS 798

- Zwróć wszystkie kości Sekcji do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Zwróć wszystkie karty Wyposażenia do Zbrojowni.
- Usuń z gry karty wszystkich Członków Załogi na planszach Załogi i odłóż ich koszulki Rang do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Zwróć wszystkie karty Sekcji do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Zwróć wszystkie karty z planszy Planety, w tym karty Niebezpieczeństw, do odpowiednich organizatorów.
- Usuń z planszy Planety figurki Członków Załogi i Lądownika, a także wszelkie żetony i znaczniki.
- Przenieś wszystkie zyskane Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika w odpowiednie miejsca strony na karty w Księdze Statku (strona **30**). Odrzuć wszystkie inne zyskane Odkrycia.
- Upewnij się, że koperta „Oczekujących...” jest pusta – usuń z gry wszystkie karty, które się w niej znajdują.

Umieść kartę Zdarzenia Pokładowego **S26** w kopercie „Oczekujących...”. Podczas następnej rozgrywki rozpatrz zapis zgodnie ze standardowymi zasadami na stronie **1** Księgi Statku lub przejdź bezpośrednio do Wpisu wskazanego na tej karcie (**Wpis 797**).

WPIS 799

Jeśli we **Wpisie 930** zaznaczone jest pole **C**, przejdź do **Wpisu 800**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nasze ukradkowe prośby o pomoc dotarły w wiele rejonów statku, przekazywane przez lojalnych członków załogi.

Wkrótce dowiedzieliśmy się, że Mówca Umarłych był jednym z przeciwników Dahl; nie potrafił zaakceptować jej zdrady. Schwytała go, roziożyła na części i podłączyła do głównego komputera Vanguarda, by wydobyć z niego jak najwięcej danych na temat zautomatyzowanych pozostałości Arrogatorów – jedynej siły, o której wiedziała, że nigdy jej się nie podda. Zrozumieliśmy, że to szansa dla nas. Gdyby udało nam się go uwolnić i odbudować, stanąby po naszej stronie wraz ze swą wiedzą obejmującą całe stulecia działań wojennych.

Nie było łatwo zakraść się do serwerowni, ale Mówca Umarłych znajdował się dokładnie tam, gdzie nam powiedziano – rozciągnięty na stole niczym rozszarpany na strzępy model anatomiczny obcych.






– Złóżcie mnie w całość, Ziemianie – powiedział. – Dajcie mi możliwość śmierci na polu bitwy, a nie tutaj.



Jedynym, co powstrzymywało nas od spełnienia jego prośby, była gęsta sieć czujników alarmowych wplecionych w jego ciało przez Dahl. Wiedzieliśmy, że kiedy tylko zaczniemy go montować, jej marines dowiedzą się o naszej obecności...

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 950**.

Gracze wykonują teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj **1 punkt** za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 11 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usunąć z gry wszystkie kości w Puli Rzutu.

Jeśli masz 10 lub mniej punktów, rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usunąć z gry tego Członka Załogi. Gracze odkładają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi. Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 501**.

Jeśli masz 11 lub więcej punktów, gracze odkładają Członków Załogi do Dostępnych Członków Załogi. Dodaj **2 znaczniki** do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 800

Ostatecznie dołączyło do nas tylko kilka osób kierowanych miłymi wspomnieniami czasu spędzonego pod dowództwem kapitana Waymana. Nie było warto poświęcać tyle czasu na poszukiwania, a do tego zdradziliśmy się przed informatorami Dahl.

Dodaj **1 znacznik** do Puli Zwycięstwa.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 950**. Przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 802

Jeśli we **Wpisie 930** zaznaczone jest pole **D**, przejdź do **Wpisu 800**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nasze ukradkowe prośby o pomoc dotarły w wiele rejonów statku, przekazywane przez lojalnych członków załogi. Wkrótce dowiedzieliśmy się, że Sługa – człowiek, który niegdyś obcował z królową Gości – był jednym z przeciwników Dahl. Schwytała go, uwięziła w laboratorium i nafaszerowała lekami, próbując uzyskać informacje, które pozwoliłyby jej wykorzystać źródła nieskończonej energii z wymiaru Gości. Zrozumieliśmy, że to szansa dla nas. Gdyby udało nam się uwolnić Sługę, stanąby po naszej stronie – kierując się lojalnością względem czy to Gości, czy swoich dawnych towarzyszy z Grupy Wypadowej.

Nie było łatwo zakraść się do laboratorium, a jeszcze trudniej było ocucić Sługę. Nieprzytomny, nie potrafił zachować właściwej formy, a wyrastające mu z pleców macki spoczywały rozrzucone po podłodze.

– Przepraszam – wymamrotał, spoglądając na ich kłębowisko. – Dajcie mi chwilę na pobieranie się.






– W porządku – zapewniliśmy go. – Wiemy, kim jesteś.



Jedynym, co powstrzymywało nas od oswobodzenia Sługi, była gęsta sieć czujników alarmowych wplecionych w jego ciało. Wiedzieliśmy, że kiedy tylko zaczniemy go uwalniać, marines Dahl dowiedzą się o naszej obecności...

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 950**.

Gracze wykonują teraz specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi. Wszelkie kości wykorzystane w tym Teście będą niedostępne w dalszych Testach. Członkowie Załogi biorący udział w tym Teście mogą zginąć. W zależności od dokonanych wyborów w tej części historii może czekać was jeszcze kilka Testów.

Wykonaj następujące czynności:

- Gracze mogą rzucić dowolną liczbą swoich kości Sekcji.
- Wszyscy gracze wybierają ze swojej ręki dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi z Konwerterami  lub  i umieszczają ich w Puli Rzutu.
- Policz wyniki ,  lub  w Puli Rzutu. Następnie dodaj **1 punkt** za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Potrzebujesz **co najmniej 11 punktów**, by zdać ten Test. Gracze mogą rzucić dodatkowymi kośćmi lub przydzielić dodatkowych Członków Załogi, aż będą zadowoleni z rezultatu.
- Usunąć z gry wszystkie kości w Puli Rzutu.

Jeśli masz 10 lub mniej punktów, rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usunąć z gry tego Członka Załogi. Gracze odkładają pozostałych Członków Załogi do swoich Dostępnych Członków Załogi. Jeśli nie ma więcej Dostępnych Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 501**.

Jeśli masz 11 lub więcej punktów, gracze odkładają Członków Załogi do Dostępnych Członków Załogi. Dodaj **2 znaczniki** do Puli Zwycięstwa i przejdź do **Wpisu 501**.

WPIS 803

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 852**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[operator obserwatorium]: Jest tak, jak podejrzewaliśmy. Atmosfera jest rzadka, prawdopodobnie jakieś trzydzieści procent jej oryginalnej gęstości.

[Kapitan Wayman]: Czy to możliwe, żeby...

[Anu, idemiańska ambasadorka]: Kryształ niszczący światy został tu zasiany jakieś osiemdziesiąt lat temu. Planeta wkroczy wkrótce w ostatni etap unicestwienia.

[Kapitan Wayman]: Wiesz o kryształach, który zniszczył Przezrocze? Dlaczego nie mówiłaś nic wcześniej?! Nie możesz zachowywać dla siebie...

[Anu, idemiańska ambasadorka]: Powinniście uczyć się, wykorzystując własne zmysły. Nie jest moją rolą nawracać was na idemiański sposób widzenia świata.

[Kapitan Wayman]: Ta plaga dotknęła moją planetę! Muszę wiedzieć wszystko...

[Anu, idemiańska ambasadorka]: Ja wychodzę. Wykorzystajcie tę planetę, by samodzielnie dowiedzieć się, jak działa kryształ...

[Kapitan Wayman]: [Głęboki oddech] W takim razie się dowiedzmy. Operatorze, powiedz mi wszystko. Czego powinniśmy się spodziewać? Czy ludzie na Ziemi mogą jakoś obronić się przed tym, co ich czeka?

[operator obserwatorium]: No... [Odkasłuje] Z powodu zmian masy planety, a także przez to, że jej jądro zostało zastąpione przez kryształ, księżyc oddala się od swojej orbity. Najwyraźniej ma to ogromny wpływ na fale pływowo. Ponadto ze względu na wiatry słoneczne przenikające przez osłabione pole magnetyczne poziom wód stale opada, jako że woda paruje. Jakakolwiek cywilizację zamieszkujejącą tę planetę czekałyby apokaliptyczne susze.

[Kapitan Wayman]: Dlatego, że jądro staje się zimniejsze?

[operator obserwatorium]: Tak. Planeta jest też bardziej narażona na promieniowanie słoneczne, co z kolei powoduje masowe wymieranie wielu roślin i zwierząt. To pierwsze skutki, z którymi będą musieli zmierzyć się ludzie na Ziemi. Później... No, widzieliśmy, co dzieje się później na Przezroczu, prawda?

[Kapitan Wayman]: Owszem i mam nadzieję, że nie dojdzie do tego. Mamy jeszcze czas, by znaleźć jakieś rozwiązanie.

Zyskaj 1 .

Jeśli we **Wpisie 910** zaznaczone jest pole **B**, przejdź do **Wpisu 848**.

Jeśli we **Wpisie 910** zaznaczone jest pole **C**, przejdź do **Wpisu 863**.

W przeciwnym wypadku ten Wpis kończy się.

WPIS 804

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Sprawdźcie południową część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 826**.
- » **Sprawdźcie zachodnią część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 831**.

WPIS 809

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Sprawdźcie południową część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 826**.
- » **Sprawdźcie zachodnią część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 831**.
- » **Sprawdźcie północną część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 842**.

WPIS 810

Mieszkańcy Ziemi na próżno spoglądali w gwiazdy, oczekując powrotu Vanguarda – ale statek, wraz ze wszystkimi na pokładzie, zaginął w bezkresnej pustce.

Niektórzy mówili, że został zniszczony. Inni, że wcale nie miał wrócić – że był to opracowany przez Inicjatywę Vanguard misterny plan, którego celem od początku było ocalenie wyłącznie najlepszych i najinteligentniejszych i pozostawienie całej reszty na umierającym świecie.

W ostatnich desperackich miesiącach niektóre kraje i korporacje wysłały prymitywne arki wypełnione ludźmi ku odległym układom gwiazdowym w nadziei, że uda im się znaleźć nowy dom dla ludzkości. Większość poniosła porażkę. Niektóre dały początek niewielkim, walczącym o przetrwanie koloniom, które wprawdzie zapewniły ludziom przyszłość, ale trudną i niepewną.

Reszta populacji została na Ziemi, wciąż licząc na wybawienie, na cudowny powrót Vanguarda aż do chwili, kiedy kryształ roztrzaskał skorupę planety...

Ukończono kampanię ISS Vanguard! Zachęcamy do podjęcia kolejnej próby, by znaleźć inne zakochania, odwiedzić inne Planety, a także zrealizować inne cele badawcze i produkcyjne.

Przejdź do **Wpisu 899**.

WPIS 811

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zachowajcie ostrożność. Wkraczamy do strefy miejskiej.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: To miejsce to piekło. Nie ma szans, żeby cokolwiek wciąż tu żyło.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Pewnie nie, ale bądźcie czujni. Widzicie te wyższe budowle z oknami wychodzącymi na wszystkie strony świata? To mogły być wieże strażnicze.

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Może i tak. A może to posterunki strażackie.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Najważniejsze to być ostrożnym. Sygnał dochodzi z centrum tej strefy.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » **Skierujcie się w stronę wież** – zastąp WP w tym Sektorze kartą **P360**.
- » **Zagłębcie się w strefę zurbanizowaną** – zastąp WP w tym Sektorze kartą **P361**.

WPIS 812

Odrzuć wierzchnią kartę WP z Sektora **4**.

Działa wyłączają się. Teraz wiesz, że kiedy znów je aktywujesz, wciąż będą atakować Arrogatorów.

WPIS 813


Meldunek po zakończeniu akcji

Niespodziewane spotkanie z kolejnym konstruktem Arrogatorów niemalże skończyło się niepowodzeniem naszej misji. Tym razem była to wysoce wyspecjalizowana,

niezależna platforma zdolna do przenoszenia, konstruowania i naprawiania ogromnej liczby dronów. Jeśli Arrogatorzy potrafili tworzyć taki sprzęt bojowy, to kto wie, czym zaskoczą nas w przyszłości.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Zyskaj 1  i 2 Wskazówki: Technologia Obcych. Usuń z planszy kartę Niebezpieczeństwa *Rój Bojowy Arrogatorów*, a także figurki Roju Bojowego Arrogatorów oraz Dronów. Jeśli Projekt Badawczy **R10** (*Technologia Arrogatorów*) znajduje się w Projektach Badawczych (organizer B), przenieś go do koperty „Oczekujących...”.

- Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych. Usuń z planszy kartę Niebezpieczeństwa *Rój Bojowy Arrogatorów*, a także figurki Roju Bojowego Arrogatorów oraz Dronów.

- Usuń z planszy kartę Niebezpieczeństwa *Rój Bojowy Arrogatorów*, a także figurki Roju Bojowego Arrogatorów oraz Dronów.

WPIS 817

Dziennik ksenolożki

To był prawdziwy cud – technologia Arrogatorów połączona z innymi, obcymi wpływami. Dość prosta, ale skuteczna kombinacja. Chciałam dalej badać tę machinę, jednak moi koledzy postanowili ją uruchomić.

Przyglądałam się, jak wyjmowali ogniwa radioaktywne z zamykanego magazynu, podejmując wszelkie niezbędne środki bezpieczeństwa. Kiedy działo się przebudziło, zobaczyłam uśmiechy pod ich hełmami. A może sobie to wyobraziłam?

Zamierzali go użyć. To nie dla mnie – niszczenie rzeczy nie jest jednym z elementów mojej pracy.

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Przeprogramowany Behemot Arrogatorów* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Przeprogramowany Behemot Arrogatorów aktywuje się – przeczytaj jego kartę Niebezpieczeństwa i zastosuj jej zasady.
- Umieść figurkę Przeprogramowanego Behemota Arrogatorów w Sektorze **3**.

WPIS 820

Raport po zakończeniu akcji 55

Po drodze mijaliśmy areszt pokładowy. Akurat znajdowało się tam kilku wicherzycieli, w tym jeden buntownik, który postrzelił ofcera. Walili w drzwi, prosząc, żebyśmy ich wypuścili. Obiecywali, że dołączą do walki. Wiedziałam, że nie spodobałoby się to Dowódcy Sekcji Bezpieczeństwa ani kapitanowi – i że wielu z tych ludzi po prostu wykorzysta tę okazję, by uciec. Jednak pozostawienie ich w tym piekle wydało mi się nieludzkie.

Wybierz jedno:

- » **Wypuść więźniów i uzbroj ich** – usuń 1 znacznik z pola Przewagi Wroga. Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**), chyba że już jest **Bardzo Niskie**.
- » **Zostaw więźniów w celach** – kontynuuj grę.

WPIS 821

Jeśli w tym Sektorze znajduje się co najmniej **1 znacznik**, przejdź do **Wpisu 824**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 2]: Odczyty wskazują, że coś powinno tu być.

[operator 3]: Uważajcie, gdzie stawiacie kroki – to może być pole minowe.

[operator 1]: Nie jestem geolożką, ale czy to wzgórze nie wydaje się wam podejrzanie... kwadratowe?

[operator 3]: Jak mogłam tego nie zauważyć! Spodziewałam się czegoś mniejszego.

[operator 2]: Mam coś. Wygląda jak klawiatura, ale z mnóstwem dziwnych symboli.

[operator 1]: Jeśli to to, co myślę, to jestem prawie pewna, że kodu nie znajdziemy nigdzie w pobliżu.

Odswież 2  wykorzystane podczas tego Testu.

WPIS 823

[Mówca Umarłych]: Ja-istota jestem sztucznie stworzonym strażnikiem tego wspaniałego repozytorium, w którym się znajdujecie. Powstałem jako dzieło rasy, którą nazywacie Arrogatorami - co za obraźliwe określenie - by chronić naszą wspólną pamięć. Nie będę szczegółowo tłumaczyć, jak mnie zbudowano - sądząc po waszej żalostnej technologii, i tak najpewniej nie zrozumiecie, jakiej wymagało to pracy.

WPIS 824

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 2]: Kombinacja symboli zadziałała!

[operator 3]: Taaa... a to tylko siedemdziesiąta ósma próba. Mamy szczęście, że się udało i to coś nie wybuchło nam prosto w twarz.

[operator 2]: Ale zadziałało!

[operator 3]: Tak...

[operator 1]: Ej, przestańcie się kłócić i chodźcie to zobaczyć. Wygląda jak luksusowy schron.

*** Cisza ***

[operator 1]: Każde pomieszczenie jest inaczej zdobione - wyraźnie różni się od tych na pozostałych dwóch planetach, ale jednocześnie styl jest podobny. Ta sama kultura, inne klasy?

[operator 3]: Zostawij spekulacje sobie. Mnie bardziej interesuje to, czy wciąż jest tu ktoś żywy i czy nie stanowi zagrożenia.

Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M162** na pustym polu obok obecnej karty Misji.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Sprawdźcie południową część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 826**.
- » **Sprawdźcie zachodnią część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 831**.
- » **Sprawdźcie północną część kompleksu** – przejdź do **Wpisu 842**.

WPIS 825

Wkrótce Oko Pustki stało się świadkiem wydarzeń, których zapewne nie przewidzieli Budowniczy - wojny totalnej pomiędzy przedstawicielami kilku inteligentnych ras, które pomogli stworzyć. Ogromne statki manewrowały w próżni, skąpane w czerwonym świetle umierającej gwiazdy. Dziesiątki dronów i myśliwców śmigały we wszystkie strony pomiędzy pasami kosmicznych odpadków w cichym tańcu zniszczenia.

Załoga Vanguarda dawała z siebie wszystko, ale mieliśmy niewiele sprzymierzeńców, za to licznych wrogów. Ponieśliśmy już tak wiele strat, a nasz statek był uszkodzony jeszcze przed bitwą. Obserwując na głównym ekranie, jak otaczają nas sygnatury przeciwników, wszyscy na mostku zrozumieli, że zwycięstwo było praktycznie nieosiągalne...

Gracze wykonają teraz ostatni specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi.

Wykonaj następujące czynności:

- Każdy z graczy rzuca wszystkimi swoimi dostępnymi kośćmi Sekcji.
- Każdy z graczy umieszcza wszystkich swoich pozostałych Dostępnych Członków Załogi w Puli Rzutu.
- Usuń z gry wszystkie wyniki \mathbb{N} i \mathbb{P} . Policz pozostałe kości. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu.

Teraz sprawdź ostateczny wynik:

0-10 – przejdź do **Wpisu 327**.

11-35 – przejdź do **Wpisu 827**.

36 lub więcej – przejdź do **Wpisu 838**.

WPIS 826


Dziennik oficera zwiadu

Wnętrze tego miejsca było skromne - bez zdobień obecnych na zewnątrz i mebli, z wyjątkiem kilku prostych materaców i płaskiego, okrągłego przedmiotu, który mógł służyć jako stół. Szczerze mówiąc, spodziewałem się czegoś bardziej... luksusowego? Byłem pewny, że to azył dla bogaczy tego gatunku. Może to pomieszczenie przeznaczone dla

służby? Byłoby to dziwne, bo praktycznie wszystko było zautomatyzowane, kiedy jeszcze nie brakowało tu zasilania.

Jedno przyciągnęło moją uwagę na dłużej - na ścianie w rogu ktoś nagryzmoilił piktogram. Dla mnie nie miał on żadnego znaczenia, ale zdaniem naszej ksenolożki przedstawiał lud niszczący własny świat i umierający samotnie na odizolowanej planecie. Może i miała rację, ale ja widziałem tylko jakieś dziwne kółka i kreski.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P368**.

Zaznacz to pole. Jeśli było już zaznaczone, kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku zyskaj 1  i przejdź do **Wpisu 796**.

WPIS 827

Bitwa była straszliwa i przyszło zapłacić za nią ogromną cenę. Zginęło wielu członków załogi Vanguarda. Ale ostatecznie udało nam się zdobyć przewagę.

Rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi.

Następnie przejdź do **Wpisu 838**.

WPIS 829

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 2]: [Zakłócenia]

[operator 3]: Powtórz. Dorwaliśmy to?

[operator 2]: Martwe... [Zakłócenia]... coś okropnego. Muszę się wykapać.

[operator 3]: Świetnie. Teraz...

[operator 1]: Daj mu chwilę oddechu. Kiedy my dźubaliśmy przy sterowaniu, on przez cały czas był tam, z potworem.

[operator 3]: Przepraszam... Podjarałam się, że możemy dalej eksplorować planetę.

[operator 1]: Nie wiemy nawet, czy gdzieś nie czai się więcej niebezpieczeństw. Operatorze 2, czy jest tam stela?

[operator 2]: ...widzę ją. Sygnał [Zakłócenia]... Jest niedaleko.

[operator 1]: Świetna robota. Już idę ci pomóc!

[operator 2]: Nie trzeba. Jest tuż przede mną. Wewnątrz zawalanej... kaplicy?

[operator 1]: Zaczynaj przysyłać dane na Vanguarda. A przy okazji - twój sygnał jest wyraźniejszy.

[operator 2]: Tak, to miejsce w jakiś sposób go wzmacnia.

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

Zyskaj 1  oraz Unikalne Odkrycie **23**.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Paszczy.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Przeprogramowanego Behemota Arrogatorów.

Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą **P000**.

Przejdź do **Wpisu 55**.


WPIS 831

Dziennik oficera zwiadu

Moje sondy wykryły materię organiczną, więc zadecydowałem, że będziemy poruszać się bardzo ostrożnie. Jak się okazało, nie było to konieczne. Wewnątrz, pomiędzy ścianami inkrustowanymi błyszczącymi kamieniami i metalami, były tylko szczątki - bezkształtne, pokryte wyschniętymi grzybami i karapaskami martwych owadów.

Podczas gdy pozostali pobierali próbki, ja przeszukałem pomieszczenie - roztaczało aurę luksusu, choć nie potrafiłem odgadnąć przeznaczenia wielu przedmiotów. Były to rzeźby czy meble? Obrazy czy schematy? Konsole do gry czy termostaty? Ktoś z pokładu Vanguarda pewnie mógłby przeprowadzić tu najważniejsze badania w całym swoim życiu. Ja miałem inne zadanie i nie były nim rozważania na temat pomieszczenia pełnego martwych, bogatych obcych.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P369**.

Zaznacz to pole. Jeśli było już zaznaczone, kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku zyskaj 1  i przejdź do **Wpisu 796**.



WPIS 834

Mimo wszystkich różnic pomiędzy nami i obcymi rasami mogliśmy z łatwością stwierdzić, że wszyscy w Oku Pustki byli zachwyceni, kiedy poznaliśmy, że podzielimy się wiedzą Budowniczych. Nasza załoga też odetchnęła z ulgą. Po wszystkim, co wydarzyło się na pokładzie, nikt nie miał ochoty na kolejny konflikt. Było trochę nieoficjalnego świętowania, ale większość po prostu cieszyła się pierwszą od dawna chwilą spokoju i postanowiła trochę odpocząć. Jednak nie zespół doktor Corey – natychmiast zaczął wydobywać skrytkę z danymi Budowniczych. Okazało się, że było tam absolutnie wszystko: piękne teorie odpowiadające na wszystkie nasze pytania na temat wszechświata, szokujące technologie wydające się niemal magią, a nawet relikty kultury Budowniczych.

Od pracy oderwał ich brutalnie alert bojowy. Okazało się, że chociaż chcieliśmy podzielić się wiedzą uczciwie i odpowiedzialnie, niektórzy spośród obcych mieli inne plany. Ośmieleni uszkodzeniami Vanguarda i naszym brakiem sprzymierzeńców, przypuścili niespodziewany atak, zamierzając przywłaszczyć sobie skrytkę z danymi Budowniczych i zachować ją tylko dla siebie. Nie mieliśmy wyboru – musieliśmy walczyć.



Graczy wykonują teraz ostatni specjalny Test z udziałem kości i Członków Załogi.

Wykonaj następujące czynności:

- Każdy z graczy rzuca wszystkimi swoimi dostępnymi kośćmi Sekcji.
- Każdy z graczy umieszcza wszystkich swoich pozostałych Dostępnych Członków Załogi w Puli Rzutu.
- Usuń z gry wszystkie wyniki  i . Policz pozostałe rezultaty. Następnie dodaj 1 punkt za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu.

Teraz sprawdź ostateczny wynik:

0-8 – przejdź do **Wpisu 327**.

9 lub więcej – rzuć 1 kością Urazu za każdego Członka Załogi w Puli Rzutu. Jeśli wypadnie 1  lub 1 , usuń z gry tego Członka Załogi. Następnie przejdź do **Wpisu 847**.

WPIS 835

Dziennik ksenożółki

Maszyna składała się z uszkodzonego oprzyrządowania, kabli wyrwanych z paneli i niedziałających ekranów. Mogłabym poświęcić całe lata na badanie tego jednego statku, ale niestety nie miałam na to czasu. Przynajmniej zabrałam ze sobą kilka artefaktów, które być może pomogą nam zrozumieć tę wymarłą rasę.

Najwięcej obiecuję sobie po kawałku metalu o silnym polu magnetycznym. Może to coś takiego jak nasze karty magnetyczne? Albo jakieś urządzenie do przechowywania danych?

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

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **15**. Umieść znacznik w Sektorze **2**. Następnie przejdź do **Wpisu 666** i zaznacz pole obok litery **C** bez rozpatrywania reszty tego Wpisu.

WPIS 836

[Mówca Umarłych]: Moi twórcy byli potężni. Był czas, kiedy ich władza rozciągała się na całą galaktykę. Nikt nie mógł się z nimi równać. Skazali na zapomnienie nawet tych, których w nazywacie Gośćmi. Mogli rozwijać się i rozprzestrzeniać bez końca. A przynajmniej tak się wydawało.

[Mówca Umarłych]: Moi twórcy byli przekonani, że ci, których nazywacie Budowniczymi, wybrali właśnie ich, by rządili galaktyką. Mapując kolejne gwiazdy, odkryli, że Budownicowie oznaczyli dla nich systemy do podbicia. Jednak na tej samej mapie zauważyli też własną planetę. Obawiając się odwetu, zbudowali statek, a później wiele innych, by przeciwnicy nie byli w stanie ich znaleźć i zniszczyć. Potem z głębi przestrzeni kosmicznej wysyłałi zaawansowane siły na niezliczone światy, kawałek po kawałku zdobywając to, co im należało. Skupieni na podbojach, nie zauważyli, że w ich własnym społeczeństwie powstawały niebezpieczne podziały. Podzielony dom chwiał się w posadach i dwie zważnione frakcje ostatecznie wypowiedziały sobie wojnę.

Ich ideologiczne spory trudno wytłumaczyć komuś, kto wie tak niewiele na temat moich twórców, ale głównym punktem zapalnym było podejście do samych Budowniczych – czy byli kolejnym celem podbojów, czy też istotami boskimi, które należało czcić? Moi twórcy znali tylko jeden sposób rozstrzygnięcia spornych kwestii. Siłowy. Niestety obie strony miały całe tysiąclecia doświadczenia wojennego i nie wzbraniały się nawet przed użyciem najbardziej niszczycielskich rodzajów broni. Szczegóły zaginęły wraz z niektórymi z moich banków danych, ale ostatecznie pozostałem jedyną inteligentną istotą na tym statku. Nie mając żadnej możliwości zewnętrznej interakcji ze światem fizycznym, przespałem wiele lat – aż wreszcie pojawiliście się wy.

WPIS 837

Stworzenie znów się zatrzymało – tym razem w grocie, z której sklepienia wyrastał wielki kryształ. Przed istotą otwierały się dwa korytarze i ta wyraźnie zastanawiała się, który z nich wybrać.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Naukowej):

- » **Skierujcie stworzenie do lewego korytarza** – przejdź do **Wpisu 783**.
- » **Skierujcie stworzenie do prawego korytarza** – przejdź do **Wpisu 889**.

WPIS 838

Nie była to łatwa bitwa, ale technologiczna przewaga ISS Vanguarda, a także pomoc naszych licznych sprzymierzeńców pozwoliły nam wyjść z niej zwycięsko. Niektóre z atakujących statków zostały zniszczone. Większość wycofała się na bezpieczną odległość.

Skrytka z danymi Budowniczych pozostała bezpieczna w ludzkich rękach.

Przejdź do **Wpisu 847**.

WPIS 839

- Zaznacz to pole, jeśli jeszcze nie zostało zaznaczone. Następnie czytaj dalej:

Filar otaczała wąska, okrągła szczelina w podłodze – szeroka na zaledwie pół centymetra, ale sięgająca zbyt głęboko w dół, by dało się ją zmierzyć. Co ciekawe, na obszarze wewnątrz tworzonego przez nią okręgu nie było praktycznie śladu popiołów czy innych śmieci, podczas gdy na zewnątrz roiło się od przeróżnych zwęglonych starożytnych szczątków. To oczywiste, że w obrębie otaczającego filar kręgu musiało dziać się coś, co powodowało usuwanie nagromadzonych odpadków. Z tego względu nie byliśmy pewni, czy chcemy zbliżyć się do kamienia, czy niekoniecznie...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Inżynierijnej):

- » **Dotknijcie filara** – przejdź do **Wpisu 95**.
- » **Zostawcie filar i ruszajcie dalej** – kontynuuj grę.

WPIS 840

ŚCIŚLE TAJNE

Projekt Spuścizna, ostatni wpis

Głupia ja! Na chwilę uległam kojącemu wrażeniu, że wiem wszystko o tych tajemniczych obeliskach. W końcu jestem czołową ekspertką w tej dziedzinie, a dzięki wysiłkom Grup Wypadowych Vanguarda udało mi się stworzyć chyba największą bazę badań nad stelami w tej części galaktyki.

Okazuje się, że potrzebowałam nowej perspektywy. Ostatnie przełomy dokonane przez Vanguarda w dziedzinie technologii podprzestrzennej umożliwiły nam skonstruowanie narzędzi pozwalających obserwować stele w spektrum podprzestrzennym. Rezultaty rzuciły mnie na kolana. To było jak zobaczyć kolory po raz pierwszy. Czułam się jak Antoni van Leeuwenhoek, kiedy zobaczył niezliczone bakterie i pierwotniaki zamieszkujące kroplę wody.

Jak mam w ogóle opisać to słowami? Każdą stelę otaczają warstwy różnych pól podprzestrzennych. Znajdują się w ciągłym ruchu, niczym płatki dziwnego żywego kwiatu,

i w niewidoczny sposób wpływają na całą planetę. To, na czym tak się skupialiśmy – fizyczny obelisk – jest zaledwie drobnym kamyczkiem pośrodku wszystkiego. Ale to jeszcze nie koniec! Długie włókna rozciągają się we wszystkich kierunkach ku innym stelom w innych systemach. Jeśli jedna stela jest kwiatem, wspólnie tworzą ogromną roślinę rozprzestrzeniającą się na całą galaktykę.

Przepraszam za ten nieprofesjonalny język. Chyba brakuje mi snu. Jutro zaczniemy badać te pola podprzestrzenne. To może być klucz do zrozumienia, dlaczego Budowniczy kazali nam szukać wiatru w polu po całej galaktyce... Corey bez odbioru.

Zyskaj .

- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego **S20** (Powrót do domu) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizer B).
- Przenieś Projekty Badawcze **R23** (Tajemnice Stel) i **R22** (Badania przyszłości) z Projektów Badawczych do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś Projekt Produkcyjny **C25** (Narzędzia przyszłości) z „Projektów Produkcyjnych” do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę Celu **O10** (Ostatnia wiadomość) z kart Mostka do koperty „Oczekujących...”.

WPIS 841

Zapis dźwiękowy 14/87A

[Głęboki głos]: O, teraz działa-funkcjonuje, co za podstawowy-prymitywny interfejs. Witajcie, intruzi. Stoicie-jesteście w samym centrum-sercu imperium Arrogatorów. Z powodu niefortunnych wydarzeń-okoliczności to ja-istota, Mówca Umarłych, witam intruzów-was tutaj.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Kto by pomyślał...

[Mówca Umarłych]: Wasze próby komunikacji są skazane na porażkę. Ze względu na obecny stan tego obiektu nie otrzymuję danych dźwiękowych. Wykrywam różne anomalie-zakłócenia grawitacyjne zaburzające funkcjonowanie mojej wspaniałej aparatury odbioru danych zmysłowych.

Jeśli na planszy znajduje się karta Warunków Globalnych **G34** (Silnik grawitacyjny włączony), przejdź do **Wpisu 787**. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

WPIS 842

Dziennik oficera zwiadu


Nasz specjalista od bezpieczeństwa oszalał ze szczęścia, kiedy wkroczyliśmy na ten obszar. Wokół zniszczonych stojaków porzrzucone były przeróżne rodzaje prymitywnej broni i elementy drewnianych, porośniętych grzybami zbroi.

Nasza ksenolożka natychmiast zaczęła przyglądać się starym plamom na ziemi i kształtowi długich ław otaczających coś, co musiało być areną.

Przeskanowałem całe miejsce – żadnych urządzeń ani maszynierii; wszystko było tu mechaniczne.

Naprawdę zbudowali sobie w bunkrze arenę do walk gladiatorów? Wiem, że porównywanie kultury obcych z naszą jest głupie, ale coś takiego... Nie mogę tego zrozumieć!

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P367**.

- Zaznacz to pole. Jeśli było już zaznaczone, kontynuuj grę.
 W przeciwnym wypadku zyskaj  i przejdź do **Wpisu 796**.

WPIS 843

Policz znaczniki w Puli Zwycięstwa. Sprawdź ostateczny wynik:

0-9 – przejdź do **Wpisu 834**.

10 lub więcej – przejdź do **Wpisu 548**.

WPIS 845

Sprawdź pole we **Wpisie 839**. Jeśli jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 95**. Jeśli nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 98**.

WPIS 846

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: Wysokie sufit, wąskie wejścia, krzesła. Mamy do czynienia z gatunkiem humanoidalnym, o wiele wyższym od nas. Nawet liczba kończyn wydaje się zgadzać po krótkich oględzinach ich mebli...

[operator 3]: Hej, patrzcie na to. Broń?

[operator 1]: Na to wygląda.

[operator 3]: Ta maszyna wciąż wyświetla jakieś schematy.

[operator 2]: To mapa! Przypomina ukształtowanie terenu planety raj.

[operator 3]: Wskazuje jakieś miejsce. Naokoło ciągi dziwnych symboli. Skopiuję je, cokolwiek by znaczyły.

[operator 1]: Mam!


[operator 2]: Hmm?

[operator 1]: Broń. Działa jak nasz paralizator.

Do kontroli nad tłumem? Ale jest tego tak dużo! Albo może przedstawiciele tej rasy mieli wrażliwy układ nerwowy i tyle wystarczy, żeby ich zabić?

[operator 2]: Obudź się, dziewczyno. Wiem, że to twój konik, ale kazałaś nam zachować czujność.

[operator 1]: Racja. Ruszajmy dalej.

- Jeśli to pole było już zaznaczone, kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole, zyskaj  i umieść znacznik w Sektorze **3**. Następnie przejdź do **Wpisu 666** i zaznacz pole obok litery **A** bez rozpatrywania reszty tego Wpisu.

WPIS 847

Weź Księgę Statku i sprawdź, czy wszystkie miejsca na Unikalne Odkrycia na stronach **29** i **30** są zapelnione. Jeśli tak, przejdź do **Wpisu 849**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

To był kres naszej podróży.

Rozpoczęła się w chwili, kiedy przekroczyliśmy zewnętrzną powłokę Oka i odkryliśmy ukryty w jego wnętrzu cały układ gwiazdny. Zakończyła, gdy zostawiliśmy ten system za sobą, teraz dziwnie cichy bez wiadomości od Budowniczych otwartej stale na wszystkich kanałach.

Wreszcie wracaliśmy do domu – mocno odmieniona załoga mocno odmienionego statku. I choć większość zdecydowała się przespać podróż w komorach letargowych, najlepsi badacze i konstruktorzy ISS Vanguarda postanowili wykorzystać ten czas, by znaleźć sposób na ocalenie Ziemi przed krystaliczną bronią rosnącą w jej jądrze.

I znaleźliśmy go, ale nawet wiedza Budowniczych nie była zdolna cofnąć czasu. Kiedy mieszkańcy Ziemi dostrzegli nową gwiazdę na niebie – statek powracający po całych dziesięcioleciach nieobecności – większość planety była już nie do odratowania. Vanguard zniszczył serce kryształu i powstrzymał jego rozrost. Mimo to Ziemia pozostała niestabilna i nie była w stanie podoląć tak licznej populacji. Po wielu uroczystościach i powitaniach prawda stała się jasna. Choć jedna podróż dobiegła końca, wkrótce miało rozpocząć się wiele kolejnych. Budowano nowe statki, znacznie bardziej zaawansowane niż oryginalny Vanguard. Ktoś musiał poprowadzić je ku gwiazdom, gdzie ludzkość miała znaleźć nowy dom. Ktoś musiał pełnić rolę, którą Budowniczy wyznaczali ludziom, przekazując im swoją technologię. Nie odwiedziliśmy tak wielu światów zaznaczonych na mapie Budowniczych, a każdy z nich mógł skrywać nieznaną cuda.

Twórcy broni, która zniszczyła Ziemię, wciąż ukrywali się gdzieś tam daleko i musieli odpowiedzieć za swoje czyny.

Nastał świt nowej epoki badań i odkryć, epoki, która zamieniła większość ludzi w koczowników – nie tak znówu różnych od załogi Vanguarda...

Gratulacje! Ukończono kampanię ISS Vanguard! Zachęcamy do podjęcia kolejnej próby, by znaleźć inne zakończenia, odwiedzić inne Planety, a także zrealizować inne cele badawcze i produkcyjne.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 960** – będzie mieć wpływ na przyszłe kampanie ISS Vanguard!

Przejdź do **Wpisu 880**.

WPIS 848

[Sługa]: Czy mogę się włączyć? My, to znaczy Goście, mamy pewną wiedzę na temat Kryształowego Ciernia. Nasz świat macierzysty niemalże padł jego ofiarą. Zatrzymaliśmy rozrost Ciernia, przenosząc świat macierzysty do innego wymiaru – przestrzeni nieeuklidesowych poza granicami ludzkiego pojmowania. W centrum tego wymiaru czas przestał płynąć, pogrążając Cierń w stazie.

[Kapitan Wayman]: Nie wydaje mi się, żebyśmy mogli zatrzymać czas w sercu Ziemi. A nawet gdyby, oznaczałoby to śmierć dla naszej planety.

[Sługa]: Tak, w jej obecnym stanie owszem. Czy czuję... ły? Smutek. Jestem bardzo smutny, kiedy myślę o śmierci wszystkich ludzi na mojej rodzimej planecie Ziemi.

[Kapitan Wayman]: ...

[Sługa]: Możemy pomóc w przetransportowaniu całej waszej planety i rasy w miejsce o wiele lepsze od waszego świata. Po prostu będziecie musieli się przystosować. Wyhodować dodatkowe narzędzia i tak dalej.

[Kapitan Wayman]: Ja... wezmę to pod uwagę. Dziękuję ci, Sługo.

Jeśli we **Wpisie 910** zaznaczone jest pole **C**, przejdź do **Wpisu 863**.

WPIS 849

Dziennik kapitana, ostatni wpis

To był kres naszej podróży. Rozpoczęła się w chwili, kiedy przekroczyliśmy zewnętrzną powłokę Oka i odkryliśmy ukryty w jego wnętrzu cały układ gwiazdny. Zakończyła, gdy zostawiliśmy ten system za sobą, teraz dziwnie cichy bez wiadomości od Budowniczych odtwarzanej stale na wszystkich kanałach.

Wreszcie wracaliśmy do domu - mocno odmieniona załoga mocno odmienionego statku - niosąc ze sobą mnóstwo nowych technologii i niesamowitą wiedzę. I choć większość zdecydowała się przespać podróż w komorach letargowych, najlepsi badacze i konstruktorzy ISS Vanguarda postanowili wykorzystać ten czas, by znaleźć sposób na ocalenie Ziemi przed krystaliczną bronią rosnącą w jej jądrze.

Dzięki niezliczonym odkryciom poczynionym podczas całej misji oraz wiedzy Budowniczych - twórców tak wielu światów - rozwiązanie problemu zostało opracowane, jeszcze zanim pokonaliśmy połowę drogi.

Wreszcie pewnego dnia mieszkańcy Ziemi dostrzegli nową gwiazdę na niebie - statek powracający po całych dziesięcioleciach nieobecności. Badacze i inżynierowie Vanguarda wyprzedzali ziemskich specjalistów o całe pokolenia. Zniszczyli kryształ, a dzięki technologii terraformacji Budowniczych udało się odwrócić większość szkód. Jednak pośród wszystkich uroczystości i powitań doświadczeni członkowie załogi zaczęli ponownie spoglądać ku gwiazdom. Choć jedna podróż dobiegła końca, wkrótce miało rozpocząć się wiele kolejnych. Budowano nowe statki, znacznie bardziej zaawansowane niż oryginalny Vanguard, które miały dokonać wielkich rzeczy. Wraz z technologią Budowniczych ludzkość otrzymała odpowiedzialne zadanie. Inne planety i rasy również padły ofiarą kryształu i mogły potrzebować pomocy tak samo jak Ziemia. A twórcy tej broni musieli odpowiedzieć za swoje czyny. Nie odwiedziliśmy tak wielu światów zaznaczonych na mapie Budowniczych, a każdy z nich mógł skrywać nieznanne cuda.

Nastał świt nowej epoki badań i odkryć. Powstawała nowa, obiecująca galaktyczna cywilizacja z odbudowaną Ziemią jako centrum.

Tylko garstka oficerów Vanguarda знаła prawdę: że gdzieś spoza galaktyki i otaczającej ją rozległej przestrzeni nadciągało ostateczne zagrożenie - to samo, wobec którego bezsilni okazali się nawet Budowniczy...

Gratulacje! Ukończono kampanię ISS Vanguard, zgromadzono 100% Unikalnych Odkryć i odwiedzone wszystkie Planety możliwe do zbadania w kampanii. Dziękujemy za zaangażowanie - ta część kosmosu nie ma przed tobą tajemnic, ale w przyszłości czekają cię kolejne podróże.

Zaznacz pole **A** i **B** we **Wpisie 960** - będą mieć wpływ na przyszłe kampanie ISS Vanguard!

Teraz przejdź do **Wpisu 880**.

WPIS 850

Usuń Członka Załogi z koszulki Rangi i umieść go z powrotem na planszy Załogi. Ten Członek Załogi nie żyje. Usuń jego figurkę z planszy Planety - nie będzie on już brać udziału w Eksploracji Planetarnej.

Jeśli na planszy Planety pozostali jacyś Członkowie Załogi, kontynuuj grę.

Jeśli na planszy Planety nie ma więcej Członków Załogi, ta Misja kończy się niepowodzeniem:

- Wtasuj wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z powrotem do odpowiednich talii. Umieść Unikalne Odkrycie **33** (jeśli je masz) z powrotem w sekcji *Unikalne Odkrycia* (organizator B).
- Usuń z gry kartę Lądowania **L4**. Kolejne Lądowanie na tej Planecie nie będzie możliwe!
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika (jeśli na stole nie ma planszy Lądownika, umieść tam dowolną planszę Lądownika).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 851

Dziennik ksenołożki

Miałam ogromne szczęście, mogąc przechadzać się pośród tych domów-machin - kiedyś wszystko było zautomatyzowane, z ruchomymi mostami łączącymi poszczególne konstrukcje i ścianami, które można było dowolnie przesuwac, by dowolnie powiększać lub dzielić przestrzeń...

To rodzi pytanie: w jaki sposób udało im się zdobyć tyle surowców, by zbudować tak wspaniałe miasto? Czy używano komputerowe, źródła energii, niezliczone czujniki i silniki - każdy z tych adaptowalnych budynków wymagał więcej skomplikowanych komponentów niż połowa ludzkiego miasta. Niestety znam odpowiedź: bezwzględnie eksploatowali ekosystem planety. Gdybyśmy wiedzieli, że istnieje tak wiele innych nadających się do zamieszkania i bogatych w zasoby światów wokół nas, pewnie zachowywalibyśmy się dokładnie tak samo. Trudno oprzeć się takiej pokusie.

Zależało mi na zbadaniu jeszcze dwóch regionów: miejsca, które prawdopodobnie musiało służyć jako kosmodrom, i zniszczonego obszaru, z którego docierał do nas sygnał, emitowany zapewne przez stację Budowniczych. Ten drugi był potencjalnie niebezpieczny. Co mogło spowodować takie zniszczenia?

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » **Podejdźcie do kosmodromu** - przejdź do **Wpisu 869**.
- » **Podążcie w stronę sygnału steli** - przejdź do **Wpisu 861**.

WPIS 852

[operator obserwatorium]: Aktywność geotermalna jest szabsza niż wcześniej. Z moich odczytów wynika, że średnie temperatury spadają tutaj co roku o jedną dziesiątą kelwina.

[Kapitan Wayman]: To nie może spotkać Ziemi! Musimy znaleźć sposób, by ją ocalić!

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

Zyskaj 1 .

WPIS 860

Próbaliśmy wszystkiego, żeby otworzyć drzwi, ale na próżno. Nie miały żadnych widocznych mechanizmów ani układu sterowania. Były zdecydowanie za ciężkie, by je poruszyć, nawet przy wykorzystaniu pełnej mocy naszych mehakombinezonów. Jedyną ciekawą rzeczą, jaką udało nam się odkryć, był duży okrągły panel wykonany z jakiegoś innego materiału absorbującego energię i zajmujący centralną część drzwi.

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

Zyskaj 1 .

WPIS 861

Dziennik ksenołożki

Moje odkrycie było ekscytujące, ale i przerażające. Natrafiliśmy na wysoką przeszczodę zbudowaną z materii organicznej. Chwilę później okazało się, że to żywy organizm wielkości budynku - wyrwany ze snu naszym wtargnięciem. Muszę pobrać próbki, ale żeby móc je zbadać, wypadałoby najpierw przeżyć...

- Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P362**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Paszcza w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Paszcza aktywuje się - przeczytaj jej kartę Niebezpieczeństwa i zastosuj jej zasady. Umieść figurkę Paszczy w tym Sektorze.

WPIS 863

[Mówca Umarłych]: Obawiacie się śmierci-wymarcia waszej rasy? Istnieje całe mnóstwo innych niebezpieczeństw, które mogą was zabić.

[Kapitan Wayman]: Co masz na myśli?

[Mówca Umarłych]: Wszyscy moi twórcy zginęli. A nigdy nie natrafili na kryształ. W galaktyce czyha wiele innych zagrożeń, które mogą poskutkować waszą śmiercią.

[Kapitan Wayman]: Chcesz powiedzieć, że powinniśmy spodziewać się czegoś konkretnego?

[Mówca Umarłych]: Nie. Chciałem was wesprzeć-pocieszyć. Ale chyba się nie udało.

[Kapitan Wayman]: Sam nie wiem, czy bardziej powinna niepokoić mnie ta nagła próba zrozumienia naszych odczuć, czy „niebezpieczeństwa”, o których wspomniałeś.

Kontynuuj grę.

WPIS 865

Dziennik kapitana, wpis D-8629

To niesamowite, ile jesteśmy w stanie osiągnąć, kiedy skupiamy się tylko na jednym. W swoim życiu dwukrotnie byłem świadkiem takiego cudu. Po raz pierwszy lata temu, kiedy większość krajów i organizacji dawnej Ziemi połączyła siły, by zbudować Vanguarda. I teraz, kiedy cała załoga statku - od głównych badaczy i inżynierów po szeregowych żołnierzy - wspólnie zabrała się do pracy, by opracować, przetestować i ostatecznie stworzyć przełomową technologię, która pozwoli nam ukończyć naszą misję, podczas lotu z maksymalną prędkością z powrotem do Oka Pustki. Gra toczyła się o wysoką stawkę - aktywności sejsmiczne na wielką skalę zbierały obfite żniwo i zdążyły już zniszczyć wiele ziemskich miast. Musieliśmy szybko dostać się do skarbcza Budowniczych i znaleźć sposób na ocalenie naszej planety...

Odlóż ó Zgromadzonych Odkryć do talii Odkryć, w tym co najmniej 2 Rzadkie. Jeśli nie masz tylu Odkryć, przejdź do **Wpisu 877**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

- Przenieś następujące karty z Niedostępnego Wyposażenia do Zbrojowni: **E76** (Mechakombinezon OTŻ: Obserwator), **E77** (Mechakombinezon OTŻ: Strażnik), **E78** (Mechakombinezon OTŻ: Pionier), **E79** (Mechakombinezon OTŻ: Opiekun).
- Przejdź do **Wpisu 580**.

WPIS 869

Dziennik ksenołożki

Obszar przede mną, otoczony ogrodzeniem z drutu kolczastego, z całą pewnością służył jako kosmodrom - to duży, płaski teren z kilkoma betonowymi platformami, hangarami i mnóstwem porzuconych niewielkich pojazdów (prawdopodobnie ciężarówek czy transportowców).

Platformy były pokryte sadzą, a konkretnie wieloma jej warstwami. Nikt nie oczyścił tego miejsca, jakby pojazdy odleciały w pośpiechu. Po wszystkich ewidentnie zostało ono splądrowane - ogrodzenie było przerwane, transportowce poprzewracane, a pojemniki otworzono siłą.

W odległym narożniku kosmodromu pozostał jeden statek z powybijanymi iluminatorami i wyważonymi włazami.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P363**.

WPIS 872

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Znalazłeś coś?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Niewiele. Wszystko jest roztrzaskane, jakby przejechał po tym walec. Głównie metal i ceramika - nieznanne, niezwykle wytrzymałe mieszanki. Nie widzę żadnych nieuszkodzonych elementów większych niż paznokcie kciuka.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Biorąc pod uwagę miejscową grawitację, to cud, że cokolwiek przetrwało.

[Grupa Wypadowa, operator 3]: Wątpię, żeby Budowniczkowie celowo zostawili tu wszystkie te śmieci...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Taa. Wygląda to tak, jakby już ktoś próbował eksplorować to miejsce przed nami. Ale raczej nie dotarł zbyt daleko.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Hej, mam coś. Wygląda jak... palec panczernej rękawicy. Długi. Chudy. Cztery stawy. W środku są jakieś pozostałości organiczne.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Zabezpiecz próbkę. Może dzięki niej dowiemy się, kto dotarł tu przed nami.

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Zapakowane. Aha, jeszcze jedno. Panczerz jest stopiony po jednej stronie. Moje skany wykazały oznaki ogromnych naprężeń termicznych.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Coś, co zostawiło te ślady, musi być o wiele gorętsze niż wszystko inne w tej okolicy. Musimy być ostrożni. Pole zerujące już działa z pełną siłą. Mogłoby się przeładować, gdyby coś miało jeszcze spotęgować obecne warunki.

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

Zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych.

WPIS 873

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 2]: Natychmiast się wycofajcie! Nie możemy tego zneutralizować!

[operator 3]: Musimy. To stamtąd dochodzi sygnał steli.

[operator 2]: Jakoś ją zdobędziemy. Ale żeby to zrobić, musimy być żywi.

[operator 3]: Dobra, ale jeśli znajdziemy broń zdolną to zranić, zamierzam jej użyć, nawet jeśli to będzie międzyplanetarna atomówka.

[operator 2]: Jeśli ma to sprawić, że się stąd zabierzesz, to żaden problem.

[operator 1]: ...

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Paszczy.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P361**.

WPIS 875

Jeśli twój obecny Cel to **O06-O11**, przejdź do **Wpisu 165**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozprzecz jego tekst.




Jeśli oba pola są zaznaczone, rozprzecz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 755**.

Przejdź do **Wpisu 739**.

WPIS 876

Z tej Misji nie ma odwrotu!

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetrwania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wynik to 1  i 1  lub 2 , Test Przetrwania kończy się porażką. Umieść tego Członka Załogi na polu Ofiar. Jego tura natychmiast dobiega końca i nie dobiera on kart Wydarzeń. Gracz kontrolujący tego Członka Załogi może wybrać innego spośród Dostępnych Członków Załogi lub Odpoczywającej Załogi z tej samej Sekcji i umieścić go na planszy Załogi. Jeśli to zrobi, dodatkowo:

- Odświeża wszystkie kości na planszy Załogi.
- Odrzuca wszystkie karty i kości Urazów z planszy Załogi.
- Własowuje wszystkie odrzucone karty Sekcji z powrotem do talii i dobiera nową początkową rękę kart Sekcji.

Jeśli na planszach Załogi nie ma więcej Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 810**.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrwania, zignoruj czwartą kartę i kość Urazu i kontynuuj grę.

WPIS 877

Dziennik kapitana, wpis D-8629

To niesamowite, ile jesteśmy w stanie osiągnąć, kiedy skupiamy się tylko na jednym. W swoim życiu dwukrotnie byłem świadkiem takiego cudu. Po raz pierwszy lata temu, kiedy większość krajów i organizacji Ziemi połączyła siły, by zbudować Vanguarda. I teraz, kiedy cała załoga statku - od głównych badaczy i inżynierów po szeregowych żołnierzy - wspólnie zabrała się do pracy, by opracować, przetestować i ostatecznie stworzyć przełomową technologię, która pozwoli nam ukończyć naszą misję. Gra toczyła się o wysoką stawkę - aktywności sejsmiczne na ogromną skalę zbierały obfite żniwo i zdążyły już zniszczyć wiele ziemskich miast. Musieliśmy szybko pozyskać technologię Budowniczych i powstrzymać tę katastrofę.

WPIS 888

[Dr Corey]: Dziękuję wszystkim za przybycie! To, co zaraz zaprezentuję, jest dość... zaskakujące, delikatnie mówiąc. Jak wiecie, mój zespół i ja badaliśmy dziwne drugoplanowe transmisje stel, wykrywalne wyłącznie na poziomie podprzestrzennym. W przeciwieństwie do wiadomości, którą otrzymaliśmy, kiedy wkraczaliśmy do Oka Pustki, transmisja ze stel nie została przygotowana z myślą o ludzkości czy którejkolwiek z naszych bliźniaczych ras. Stworzono ją w rodzimym języku Budowniczych. SI, odtwórz wiadomość.

[SI Vanguarda]: Oczywiście, doktor Corey. „Osiągnięto gotowość. Znacnie nasze słowa. Znacnie siły poza materią. Znacnie inne wymiary. By zdobyć wiedzę, musieliście przekonać/podbić wielu innych. Osiągnięto gotowość. Czas wziąć. Wróćcie. Do miejsca, gdzie wszystko się zaczęło. Do słońca wewnątrz słońca. Weźcie. Wasza przyszłość będzie naszą przyszłością”.

[Kapitan Wayman]: Słońce wewnątrz słońca? Przecież to nie ma sensu!

[Dr Corey]: Moim zdaniem ma. Sygnał tła każdej steli wskazuje w konkretnym kierunku, a wszystkie zbiegają się w jednym punkcie galaktyki.

*** Klik ***

[Kapitan Wayman]: Oko Pustki. Sfera Dysona Budowniczych! Ale już tam byliśmy i niczego nie znaleźliśmy.

[Dr Corey]: A dokładniej...

*** Klik ***

[Dr Corey]: ...w punkcie w samym środku słońca wewnątrz sfery. I tu robi się ciekawie. Jak zapewne pamiętacie, kiedy badaliśmy pozostałości tego systemu, wykryliśmy dziwny sygnał w okolicach czerwonego olbrzyma. Wtedy nasza technologia i nauka była zbyt prymitywna, by pozwolić nam cokolwiek z tego zrozumieć, więc skatalogowaliśmy wszystkie odczyty i daliśmy sobie spokój. Teraz mój zespół wrócił do tych danych. To, co odkryliśmy, jest zdumiewające.

*** Klik ***

[Dr Corey]: Nie tylko sfera była zakamuflowana, słońce również ukrywało swoją prawdziwą naturę. Wykorzystywało niezwykle złożone pole podprzestrzenne, by imitować masę, sygnaturę spektrograficzną i inne właściwości zwykłego czerwonego olbrzyma. Ale przez cały ten czas było czymś zupełnie innym! We wszystkich naszych danych z tego systemu znaleźliśmy tylko przebliski tego, co znajduje się w jego środku.

*** Klik ***

[Anu]: Gwiazda jądrowa! Dwa połączone słońca: jedno gorące i ogromne, drugie małe i zwarte.

[Dr Corey]: Właściwy termin, zgodnie z ludzką nauką, to „Obiekt Thorne’a-Żytkow”. Do tej pory była to zaledwie hipoteza - TŻO powstaje w wyniku kolizji czerwonego olbrzyma i gwiazdy neutronowej, która następnie zostaje uwięziona w jego polu grawitacyjnym. Ostatecznie gwiazda neutronowa staje się stałym jądrem czerwonego olbrzyma.

[Anu]: Ale po co Budowniczy mieliby ukrywać naturalne zjawisko?

[Dr Corey]: Tu dochodzimy do drugiej kwestii. Ten obiekt nie jest do końca naturalny.

*** Klik ***

[Dr Corey]: To zaledwie urywek, jaki udało nam się zrekonstruować na podstawie danych z naszych skanerów dalekiego zasięgu. Jak widzicie, coś zostało wydrążone w powierzchni gwiazdy neutronowej. Jakies pomieszczenie. Skarbiec. Jestem przekonana, że to właśnie mieli na myśli Budowniczy, mówiąc o „wzięciu” ich skarbu.

[Kapitan Wayman]: To jakieś szaleństwo! Ma pani świadomość, że eksploracja takiego miejsca jest niemożliwa? Proszę wyobrazić sobie spacer we wnętrzu słońca, po powierzchni zbudowanej z supergęstej materii, której jedna łyżeczka waży jakiś miliard ton.

[Dr Corey]: Zgadza się. Po przekroczeniu granic pola, które neutralizuje i ukrywa prawdziwą grawitację gwiazdy, lądownik i jego załoga zostaną poddani przyspieszeniu o przewidywanej wartości stu miliardów g. Prędkość ucieczki z Obiektu Thorne’a-Żytkow szacuje się na mniej

więcej połowę prędkości światła. Innymi słowy - jeśli pole izolujące wokół gwiazdy zawiedzie, całe Oko Pustki zostanie natychmiast wessane do środka.

[Oficer wykonawcza major Dahl]: To o czym my w ogóle rozmawiamy? Jeśli życzeniem Budowniczych jest, żebyśmy udali się właśnie tam, to nasza misja dobiegła końca.

[Anu]: Niekoniecznie. Siły faktycznie są niewyobrażalne, ale tylko w tym wymiarze. Głupi młodzik walczy z prądem. Mądra matrona wie, jak go unikać.

[Kapitan Wayman]: To prawda, pani doktor? Możemy dotrzeć w to miejsce i zbadać je?

[Dr Corey]: Wierzę, że tak, kapitanie. Myślę, że wykorzystując naszą najnowszą technologię międzywymiarową i wiedzę stosowaną przez Budowniczych w praktyce przy ich stelach na temat pól zmieniających rzeczywistość, możemy zbudować coś podobnego. W końcu jeśli oni stworzyli bańkę, która uniemożliwia jakąkolwiek interakcję między Obiektem Thorne’a-Żytkow a światem zewnętrznym, my możemy stworzyć podobne, żeby osłoniły lądownik i Grupę Wypadową. Ale nie będzie to tanie.

[Kapitan Wayman]: A co, jeśli pole zawiedzie?

[Dr Corey]: Jeśli.

*** Cisza ***

[Kapitan Wayman]: Dobrze, zrobmy to. Proszę rozpocząć prace, pani doktor. Musimy doprowadzić tę sprawę do końca!

[Dr Corey]: Dziękuję, kapitanie. Myślę, że jeśli skoncentrujemy wszystkie siły i surowce na tym jednym celu, wkrótce powinniśmy być gotowi...

Uwaga! Przyspieszenie produkcji przeniesie cię bezpośrednio do ostatniej Misji kampanii. Jeśli chcesz jeszcze odwiedzić inne Planety, wybierz opcję „Kontynuuj kampanię”. Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Skup się na stworzeniu pola zerującego** (wymaga 6 Zgromadzonych Odkryć, w tym 2 Rzadkich) – przejdź do **Wpisu 865** – spowoduje to natychmiastowe rozpoczęcie nowej Eksploracji Planetarnej.
- » **Kontynuuj kampanię** – przejdź do **Wpisu 877**.

WPIS 889

Stworzenie znów się zatrzymuje, tym razem w rozległej jaskini, obok przerdzewiałego i pokrytego pąkami wraku czegoś, co przypomina starożytną maszynę bojową. Przed nim rozciągają się dwa korytarze.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Naukowej):

- » **Obejrzyjcie maszynę** – przejdź do **Wpisu 886**.
- » **Skierujcie stworzenie do lewego korytarza** – przejdź do **Wpisu 775**.
- » **Skierujcie stworzenie do prawego korytarza** – przejdź do **Wpisu 892**.

WPIS 891

Dziennik specjalistki ds. bezpieczeństwa

Niektóre pojemniki wciąż były napełnione dziwną, niestabilną substancją - zapewne paliwem. Poziom promieniowania był wysoki, więc do zbadania tego miejsca postanowiłam wykorzystać drony. Dostarczone przez nie materiały pokazały nam wszystko - niezliczone skrzynie wypełnione tą samą substancją, puste pojemniki z jej pozostałościami. Były też resztki materiałów budowlanych i prefabrykowane części statków kosmicznych (wyglądały na tanie i produkowane masowo; zapewne przeznaczone do transportu towarów, nie osób).

Stan tego miejsca odzwierciedlał stan całej planety - zostało wyeksploatowane i skazane na zagładę. Przypuszczam, że była to tylko stacja przekaźnikowa pomiędzy zniszczonym światem rodzimym a jedną ze zdrowych planet będących kolejnym celem ekspansji.

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

Zyskaj Unikalne Odkrycie 24.

WPIS 892

Korytarz przed stworzeniem otwiera się na ogromną, zalaną wodą przestrzeń – starożytny pogrzebany ryft morski. Kłębiące się tu, białe niczym duchy, ryby głębinowe natychmiast otaczają istotę i rozszarpują na strzępy. Następnie rozpoczynają ucztę, całkowicie ignorując naszą obecność.

Zastąp wszystkie karty w Sektorze 4 kartą **P286**. Przenieś do tego Sektora swojego Członka Załogi i wszystkich Asystujących Członków Załogi.

WPIS 893

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Przejdź do Wpisu 882.

Przejdź do Wpisu 578.

WPIS 894

Prywatny kanał Grupy Wypadowej

[operator 1]: I jak, działa?

[operator 2]: ...

[operator 1]: Pamiętasz, jak otworzyliśmy bunkier? Spróbuj wyciąć tę część kodu i wstaw to tutaj... Nic z tego nie rozumiem, ale przypuszczam, że to nie jest część klucza, tylko coś, co wyjaśnia, jak go użyć.

[operator 2]: Nie działa.

[operator 1]: Może spróbuj odwrotnie?

[operator 3]: Wow. Otworzyło się i nawet nas nie zabiło!

[operator 2]: Mordy w kubeł i kryć się!

[operator 1]: Arrogatorzy, tutaj?!

...

[operator 3]: Nie żyje.

[operator 1]: Stój! Wraca!

[operator 3]: Jest nieaktywny. Zmodyfikowany. Zamienili go w działo. Wielkie działo. Chyba mogę go uruchomić.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P359**.

WPIS 895

Rzuciliśmy się na stworzenie i nagle ogarnęła nas ciemność. Wodę wypełniła jakaś oleista substancja – tak gęsta, że ledwo mogliśmy dostrzec własne dłonie. Stworzenie śmignęło obok, zostawiając nas ślepych i bezradnie miotających się w kamiennym labiryncie. Powrót na powierzchnię kosztował nas dużo czasu i wysiłku.

Ty i wszyscy Asystujący Członkowie Załogi rzucacie 🎲. Odrzuć kartę WP z Sektora 3.

Podpowiedź: Możesz spróbować jeszcze raz.

WPIS 896

Znajdowaliśmy się w grocie, z której sklepienia wyrastał wielki kryształ. Na końcu ślepego zaułka tunelu po lewej tkwiło jakieś luminescencyjne stworzenie, więc mogliśmy skierować się wyłącznie w prawo.

Przejdź do Wpisu 763.

WPIS 897

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Promień Zerujący* we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść znacznik na wskazanym polu obok zasady „Podróż (szybka)” na karcie Niebezpieczeństwa *Promień Zerujący*.
- Umieść figurkę Promienia Zerującego w Sektorze 7.
- Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą **P446**.

WPIS 898

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (jeśli nie możecie dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej):

- » Sprawdźcie zachodnią część kompleksu – przejdź do Wpisu 831.
- » Sprawdźcie północną część kompleksu – przejdź do Wpisu 842.

WPIS 899

Dziękujemy za grę!

Podstawowa kampania ISS Vanguard

Główny autor: Krzysztof Piskorski

Dodatkowe teksty: Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Paweł Samborski
Projekt Eksploracji Planetarnej: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat, Matt Click

Redakcja i korekta wersji angielskiej: Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki

Testy i rozwój: Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec

Redakcja wersji polskiej: Łukasz Potoczny, Wiktoria Ślusarczyk

Korekta wersji polskiej: Kinga Żebryk, Paulina Wierzińska

Skład wersji polskiej: Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Angelika Kajmowicz, Rafał Janiszewski

Testy wersji polskiej: Joanna Kafarska, Aleksander Kafarski, Kazimierz Kafarski

Koordynacja tłumaczenia: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

Dziękujemy za grę!

WPIS 905

A Poznaliśmy znaczenie lustrzanych masek rytualnych. Jak się okazuje, przypominają Idemianom, że każdy jest jedynym żyjącym mieszkańcem świata, który postrzega swoimi zmysłami. Że wszystko, co widzimy, jest zniekształcone przez nasze uprzedzenia. Że dokonujemy projekcji siebie na innych oraz wydarzenia zachodzące wokół nas. Dla Idemian obiektywny świat i obiektywna prawda to ideały, do których dążą, choć mają świadomość, że osiągnięcie ich jest praktycznie niemożliwe.

B Dowiedzieliśmy się, że centralny glif na idemiańskiej steli odnosi się do prawdy. Z początku Idemianie interpretowali go jako poszukiwanie głębszej prawdy, co poskutkowało całymi wiekami brutalnych wojen religijnych i politycznych. W końcu postanowili zmienić interpretację glifu i uznali, że prawda, o której wspomina, wiąże się z rzeczywistością – odrzuceniem wszelkich konstruktów mentalnych, które zaburzają rzeczywistość lub jej postrzeganie.

C Dowiedzieliśmy się, że Idemianie wyewoluowali na tej planecie. Ze względu na panujące tam warunki i niedostatek odpowiedniego pożywienia byli uważnymi poszukiwaczami, którzy musieli planować wszystko na kilka pór roku do przodu i zawsze być w ruchu, podobnie jak ziemskie duże koty drapieżne. Świat Idemian nie sprzyjał dużym grupom, stąd ich niezwykle indywidualistyczna natura.

D Dowiedzieliśmy się, że Idemianie nie mają rządu i zamiast tego polegają na demokracji bezpośredniej. Ponieważ odrzucają wszelkie „konstrukty mentalne” i abstrakcyjne koncepcje, nie są w stanie zrozumieć takich pojęć jak „ideologia”, „przedstawiciele”, „grupa” czy „pełnomocnictwo”. Nigdy też nie stworzyli żadnych środków masowego przekazu.

E Dowiedzieliśmy się, że Idemianie są ogromnymi indywidualistami i nigdy nie tworzą większych grup czy specjalistycznych organizacji. Cała ich technologia jest misternym dziełem samotnych rzemieślników, którzy osiągnęli perfekcję w tworzeniu pojedynczych części, komponentów lub zbioru elementów pozyskanych od innych rzemieślników.

F Dowiedzieliśmy się, że idemiańska kultura jest bardzo stara jak na ludzkie standardy i niespecjalnie się zmieniała. Ponadto Idemianie bardzo cenią sobie samotność.

WPIS 910

- A Do załogi Vanguarda dołączyła idemiańska ambasadorka.
- B Do załogi Vanguarda dołączył przedstawiciel rasy spoza naszego wymiaru.
- C Do załogi Vanguarda dołączył ostatni przedstawiciel potężnego niegdyś imperium.

WPIS 915

- A Zbadaliśmy litopsy.
- B Widzieliśmy Magnacereba.
- C Pokonaliśmy Magnacereba.

WPIS 920

- A ISS Vanguard wybrał drogę pokojowej ekspansji, handlu i współpracy.
- B ISS Vanguard osiągnął potęgę na drodze dominacji wojskowej.

WPIS 922

- Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje.
W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Dziennik kapitana, wpis 795

Dziś, kiedy przechodziłem przez skrzydło ambasady Vanguarda, uderzyło mnie, jak duże i gwarne jest to miejsce. Wydaje się, jakbyśmy niedawno nawiązali pierwszy kontakt z obcymi złożonymi formami życia. A teraz? Mamy kilka świetnie prosperujących kolonii, a nasze ambasady stoją na prawie każdej znanej nam zamieszkałej planecie.

Dyskutujemy z Idemianami o naturze rzeczywistości w zaciśnięciu ich świątynnych światów. Wymieniamy zdobycze technologii na egzotyczne towary z aerugońskich miastach wzniesionych na grzbietach ogromnych bestii. Odpoczywamy wraz ze spolegaczami na ich rodzimym świecie-ogrodzie. Nawet ostrożni, podejrzliwi Targianie otworzyli przed nami podwoje swojej fortecy.

Vanguard i jego załoga są znani i szanowani na niezliczonych planetach. Mamy sprzymierzeńców, na których możemy liczyć, cokolwiek by się wydarzyło. W najśmielszych snach nie mógłbym wyobrazić sobie lepszego rezultatu.

Oczywiście mimo wszystkich naszych osiągnięć nie każdemu podoba się obrona przez nas droga. Niektórzy oficerowie uważają, że gdybyśmy pokazali obcym swoje brutalniejsze oblicze, zrobiliby więcej, by wspomóc naszą misję.

Jeśli jednak jej częścią było stanie się ambasadorami ludzkości, to moim zdaniem świetnie się spisaliśmy.

Gratulacje! Stworzono największy sojusz w tej części galaktyki.

Zyskaj 2 .

WPIS 924

- Jeśli to pole jest zaznaczone, nic się nie dzieje.
W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Dziennik kapitana, wpis 795

Dziś, kiedy przechodziłem przez imponujący pokój dowodzenia Vanguarda, uderzyło mnie, ile tam się dzieje. Wydaje się, że jeszcze niedawno byliśmy bezbronną jednostką badawczą zaatakowaną przez Arrogatorów. A teraz? Mamy do dyspozycji prawdziwą armię. Wzniesiliśmy ufortyfikowane posterunki na wszystkich nadających się do tego planetach. Nasze elitarne i zaawansowane technologicznie drużyny ogniowe są rozlokowane na wielu światach, dbając o interesy i przyszłość Ziemi. Aerugoni przekazują nam niezliczone podarunki i daniny. Dumni Idemianie zaakceptowali nasze przywództwo. Podejrzliwi Targianie nie ośmielają się ostrzeliwać naszego statku. Nawet roztocze z Burzogromu pracują dla nas, dostarczając nam minerały i materiały niezbędne do dalszej ekspansji.

Vanguard jest najgroźniejszym statkiem w tej części galaktyki, a co więcej, inne rasy gotowe są walczyć po naszej stronie. Nie wyobrażam sobie, by cokolwiek mogło zagrozić naszej misji.

Oczywiście mimo wszystkich naszych osiągnięć nie każdemu podoba się obrona przez nas droga. Niektórzy oficerowie uważają, że gdybyśmy pokazali obcym nasze życzliwsze oblicze, i tak wspomogliby naszą misję, ale żywiliby przy tym cieplejsze uczucia względem ludzkości.

Być może. Jednak po tym, jak nasz statek niemalże został zniszczony, uświadomiłem sobie, że nie możemy ryzykować, kiedy stawką jest życie wszystkich ludzi na Ziemi. Teraz, kiedy Vanguard jest bezpieczny, mogę wreszcie odetchnąć.

Gratulacje! Ta część galaktyki należy do was.

Zyskaj 2 .

WPIS 925

- Jeśli wszystkie 3 pola są zaznaczone, czytaj dalej:

Dziennik kapitana, wpis 629

Zrobiliśmy, co w naszej mocy, ale ostatecznie nie udało nam się uratować Grupy Wypadowej. Patrzyłem bezsilnie z daleka, jak ich ładownik został zmiążdżony pod wpływem masy otaczającej go ławicy. Przez cały czas musiałem walczyć ze swoim instynktem, krzyczącym, bym ich ratował. Ale SI i zespół naukowy byli jednogłusni - gdyby Vanguard zbliżył się do ławicy, spotkałby go ten sam los. Pewnych bitew nie da się wygrać - nauczyłem się tego jeszcze w akademii...

Kilka dni później, po przeprowadzeniu ceremonii pogrzebowych, nasi zautomatyzowani zwiadowcy pobrali próbki tego wyjątkowego mikroorganizmu. W organicznej mgławicy odkryliśmy też stelę Budowniczych. Obelisk wyjaśniał, że mikroby z Gwiezdnej Ławicy zostały stworzone w celu sprawdzenia, czy mogą wyewoluować w kosmiczne inteligentne istoty. Po prostu mieliśmy pecha, że uwikłaliśmy się w ten eksperyment.

Dr Corey twierdzi, że na podstawie nietypowych właściwości mikrobów z ławicy możemy opracować nowe, biologiczne baterie i konwertery energii. Nie jestem tylko pewien, czy to odkrycie było warte swojej ceny.

Usuń wszystkich Członków Załogi z ich koszulek Rang i umieść ich z powrotem na ich planszach Załogi. Zwróć koszulki Rang do odpowiednich zasobników sekcji. Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Ładownika.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie 27.
- Usuń z gry kartę Ładowania L7.
- Wtasuj kartę Zdarzenia Pokładowego 525 (*Infekcja Gwiezdnej ławicy*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do Możliwych Zdarzeń Pokładowych (organizator B).
- Otwórz Księgę Statku na stronie 19 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Ładownika przedstawiającą wasz aktualny Ładownik na stronę Ładownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Ładownik).
- Otwórz Księgę Statku na stronie 25 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 930

- A Jeden z naszych sojuszników zginął, pomagając nam w ucieczce.
- B Nasz oficer dowodzący zginął w akcji.
- C Jeden z naszych potężnych sojuszników nie znajduje się na pokładzie Vanguarda.
- D Jeden z naszych potężnych sojuszników nie znajduje się na pokładzie Vanguarda.
- E Główna badaczka Vanguarda zginęła w akcji.
- F Oficer wykonawcza Vanguarda zginęła podczas walk na pokładzie.
- G Wielu oficerów Vanguarda nie żyje lub jest ciężko rannych.

WPIS 935

- A Członkowie załogi postanowili zostać z sierżantem Nahym w jego ostatnich chwilach.
- B Członkowie załogi powstrzymali zespół Vanguarda przed torturowaniem Arrogatora.

WPIS 940

- Grupa Wypadowa Vanguarda wyłączyła kamuflaż Oka Pustki! Zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 425**.

WPIS 950

- A** Spróbowaliśmy uwolnić kapitana z celi.
- B** Spróbowaliśmy przypuścić niespodziewany atak na mostek.
- C** Spróbowaliśmy pojmać wrogą dowódczynię.
- D** Spróbowaliśmy pozyskać więcej sojuszników na statku.

WPIS 960

- A** Wykonano główną Misję Vanguarda.
- B** Vanguard zgromadził wszystkie możliwe Unikalne Odkrycia.

WPIS 965

- Zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 843**.

WPIS 970

- Behemot został pokonany.

WPIS 990

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną! Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i zwróć te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść kartę Członka Załogi na planszy Załogi.
2. Jeśli w Sektorze Lądownika nie ma **ŻADNYCH** Członków Załogi, Lądownik i cała jego zawartość przepadają:
 - Wtasuj wszystkie nie-Unikalne Odkrycia i inne karty znajdujące się na Lądowniku z powrotem do odpowiednich talii.
 - Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
 - Otwórz Księgę Statku na stronie **19** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Lądownik).
3. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 991

- Vanguard przeprowadził procedurę awaryjnego zanurzenia po raz pierwszy.
- Vanguard przeprowadził procedurę awaryjnego zanurzenia po raz drugi (lub kolejny).

WPIS 999

