



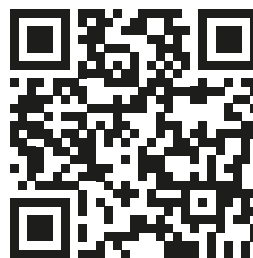
STERTA ZŁOMU

OFICJALNY DOKUMENT STACJI KOSMICZNEJ

KAMPANIA ZABÓJCZE RUBIEŻE  
**DZIENNIK  
POKŁADOWY**

ROZGRYWAJĄC KAMPANIĘ, BĘDZIESZ  
WYPEŁNIAĆ TEN DZIENNIK POKŁADOWY.

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



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

[AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD](http://AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD)

## WPIS POCZĄTKOWY

We wszechświecie niewiele jest rzeczy tak przerażających jak brak komunikacji; tym bardziej, jeśli trwa miesiącami. Dla wypraw badawczych i zwiadowczych wysyłanych przez Vanguarda w najodleglejsze zakątki Ramienia Perseusza brak kontaktu ze statkiem matką prędzej czy później okazywał się nie do zniesienia i wszystkie w końcu zawracały. Jedna po drugiej jednostki docierały w ustalone miejsce tylko po to, by zorientować się, że nikt tam na nie nie czekał. Pośród całkowitej ciszy unosiły się tylko wraki niegdyś dumnej floty, poroździerane na strzępy w wyniku dawno wygasłej bitwy.

Wciąż jednak tliło się w nich życie. Ocalałym udało się zamienić Vanguarda w prowizoryczne, ale nadające się do zamieszkania schronienie. Teraz próbowali połączyć go z innym wrakiem.

Nowo przybyli szybko uświadomili sobie, że stali się kosmicznymi rozbitkami, których jedyną możliwością było dołączyć do tworzącej się społeczności ocalałych. Żaden z posiadanych przez nich statków nie nadawał się do podróży na Ziemię czy którąkolwiek z innych planet macierzystych.

Co więcej, nie działała komunikacja dalekiego zasięgu. Ostatecznie zdecydowano się wykorzystać dostępną technologię do połączenia niektórych statków i co mniej uszkodzonych wraków, tworząc w ten sposób dość bezkształtną, ale funkcjonalną stację kosmiczną, której nadano pieszczotliwą nazwę Sterta Złomu.

Pierwsze lata upłynęły Stercie Złomu w pokoju i na ciężkiej pracy. Jej mieszkańców stanowiła mocno niedobrana mieszanka Idemian, Aerugonów i Ziemiaków z kilkoma zbuntowanymi Gośćmi, którzy woleli niepodległość na skleconej naprędce, dość nietrwałej stacji niż poddaństwo na rodzimej planecie. Ocalali przedstawiciele różnych gatunków mieli szczytny cel: stworzyć społeczność, w której każdy byłby równy i w której nie byłoby uprzedzeń. Zjednoczeni wolą przetrwania i koniecznością zabezpieczenia własnej przyszłości nie mieli czasu na konflikty. Mimo to po kilku latach, kiedy sytuacja Sterty Złomu w końcu się ustabilizowała, więzi się rozluźniły. Niektórzy mieszkańcy Sterty Złomu mieli swoje własne cele i zdecydowali się odlecieć ze stacji mniejszymi jednostkami, zabierając ze sobą część zasobów. Niektórzy mieszkańcy Sterty Złomu mieli swoje własne cele i zdecydowali się odlecieć ze stacji mniejszymi jednostkami, zabierając ze sobą część zasobów. Inni postanowili realizować swoje cele na miejscu i rozpoczęli przejmowanie co bardziej rentownych czy wygodnych obszarów Sterty Złomu. Załoga stacji przestała ze sobą współpracować, a niektórym jej mieszkańcom trudno było nawet istnieć obok siebie.

Okres takiego chaosu przeciągał się, ale prawdziwy kryzys przyszedł jakieś pięćdziesiąt lat po powstaniu Sterty Złomu. Niektóre systemy podtrzymywania życia były na skraju awarii, inne nie nadawały się już nawet do naprawy, zaczynało brakować też surowców. Co gorsza, rywalizujące ze sobą grupy do tego stopnia skupiały się na własnych interesach, że ucierpiała na tym edukacja i w rezultacie drastycznie zmniejszała się liczba specjalistów i naukowców w kolonii.

Na szczęście znalazło się kilku przewidujących przywódców, którzy skupili wokół siebie dawnych członków Sekcji, by wspólnie znaleźć rozwiązanie problemów. Po gorących dyskusjach postanowiono przywrócić scentralizowaną władzę. Wybrano po jednym przedstawicielu z każdej Sekcji i utworzono Tetrarchię, która miała rządzić całą stacją. Pozostało tylko skłonić wszystkie skłócone grupy do podporządkowania się, co wydawało się kosztownym i czasochłonnym przedsięwzięciem.

Przejdź do **Wpisu 2001**.

## WPIS 2001 FABUŁA

Ostatecznie Tetrarchowie przejęli kontrolę nad bazą. Kilkakrotnie musieli uciec się do rozwiązań siłowych, ale na szczęście nikt nie zginął. Wszystkim, którzy nie chcieli zaakceptować scentralizowanej władzy, przedstawiono alternatywę - zaferowano im Odkrywcę, jeden z dwóch statków należących do Sterty Złomu, i pozwolono odlecieć. Drugi - Podróżnik - miał pozostać w dyspozycji stacji.

Na początku mieszkańcy byli zadowoleni ze zmian i pokładali nadzieje w nowej władzy. Z czasem jednak zaczęli narzekać na ograniczanie ich wolności. Statyczna polityka prowadzona przez Tetrarchów budziła niechęć. Mieszkańcy domagali się radykalnych decyzji i szybkich rezultatów.

Tetrarchowie zaproponowali rozwiązanie idealne - założenie kolonii na planecie bogatej w surowce i nawiązanie kontaktu z niewielką grupą mieszkańców jeszcze innej planety. A jako że sami postanowili skupić się na polityce stacji, zadanie spadło na dowódców Sekcji.

Przejdź do **Wpisu 2002**.

## WPIS 2002 FABUŁA

Dowódcy Sekcji wybrali i przeszkolili kilku kandydatów, by byli w stanie sprostać najtrudniejszym zadaniom.

Przygotowania do misji okazały się prawdziwym wyzwaniem, ponieważ większość kandydatów nigdy nie miała styczności ze studnią grawitacyjną, a niektóre niezbędne umiejętności zostały dawno zapomniane. Nawet najlepsi instruktorzy w pewnych dziedzinach mieli wiedzę wyłącznie teoretyczną - członkowie przyszłej Grupy Wypadowej szybko zrozumieli, że będą musieli improwizować i eksperymentować.

Kwestia wyposażenia okazała się jeszcze bardziej skomplikowana, ponieważ z powodu marnej konserwacji lub znacznego zużycia sprzęt był w kiepskim stanie i wymagał wielu napraw. W tym przypadku Grupa Wypadowa również musiała jakoś sobie poradzić. W końcu nie można grymasić, gdy bierze się odpowiedzialność za życie wielu istot rozumnych.

### 1. Wybierz Sekcję:

Gracze powinni przedyskutować między sobą, kto będzie kontrolować którą z Sekcji. Jako że jest to gra kooperacyjna, postarajcie się, by wszyscy byli zadowoleni z wyboru. Każdą z Sekcji kontroluje 1 gracz, jednak wszystkie 4 Sekcje muszą brać udział w rozgrywce.

### 2. Wybierz Członków Załogi:

Gracz każdej Sekcji dobiera 2 losowe karty z sekcji Rekruci (organizer B), wybiera 1 z nich i umieszcza na stole awersem do góry. Niewybrane karty wracają do Rekrutów (organizer B).

Umieść wszystkich Członków Załogi w koszułkach Rangi 1 (🗳️) odpowiadających ich Sekcjom. Każdy gracz bierze na rękę Członka Załogi z kontrolowanej przez siebie Sekcji. Członkowie Załogi na ręce gracza to Dostępni Członkowie Załogi. Gracz kontrolujący więcej niż 1 Sekcję może trzymać Dostępnych Członków Załogi ze wszystkich Sekcji razem na ręce.

### 3. Przygotuj kości Sekcji:

Weź kości dla poszczególnych Sekcji zgodnie z poniższą listą i umieść je w zasobnikach Sekcji. Upewnij się, że bierzesz wyłącznie wymienione kości (jeśli nie wiesz, które kości wziąć, zajrzyj do Glosariusza w rozdziale IV instrukcji podstawowej poświęconego ikonom). Zwróć wszystkie nieużywane kości do pudełka.

#### Sekcja Naukowa:

1 Podstawowa zielona kość, 1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa czerwona kość, 1 Specjalistyczna kość Biologii, 1 Specjalistyczna kość Nauki, 1 Dzika zielona kość.

#### Sekcja Bezpieczeństwa:

1 Podstawowa czerwona kość, 1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa zielona kość, 1 Specjalistyczna kość Obrony, 1 Specjalistyczna kość Technologii, 1 Dzika czerwona kość.

#### Sekcja Zwiadowcza:

1 Podstawowa zielona kość, 1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa czerwona kość, 1 Specjalistyczna kość Sprawności, 1 Specjalistyczna kość Zwiadu, 1 Dzika zielona kość.

#### Sekcja Inżynierska:

1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa zielona kość, 1 Podstawowa czerwona kość, 1 Specjalistyczna kość Pozyskiwania, 1 Specjalistyczna kość Budownictwa, 1 Dzika niebieska kość.

Przejdź do **Wpisu 2003**.

## WPIS 2003 FABUŁA

Na pierwszy rzut oka Sterta Złomu to chaotycznie zespane ze sobą zdeformowane wraki, które jakimś sposobem stały się domem dla tysięcy kosmicznych rozbitków. Nie sposób nie zauważyć lat zakrywających dziury w poszyciu, wypalonych śladów na kadłubach i innych pamiątek po straszliwej bitwie sprzed wielu dziesięcioleci. W środku

jednak każdego zaskakują pragmatyczne rozwiązania i funkcjonalność stacji. Nie zbudowano jej, by zachwycała swym pięknem, ale by stanowiła schronienie dla załogi przed zimnym okrucieństwem pustki.

I właśnie temu celowi służyła przez ostatnie pół wieku.

Sterta Złomu to symbol odwagi, pomysłowości i wytrwałości oraz świadectwo niestępliwości istot rozumnych i ich woli przetrwania. Jeśli Grupa Wypadowa wypełni misję, Sterta Złomu będzie mogła dalej stanowić dom dla wielu istot rozumnych – przynajmniej jeszcze przez jakiś czas.

Otwórz Księgę Statku na stronie **2** (Mostek) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2004 TRACHE'I

Jeśli wszystkie pola w tym Wpisie są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2010**.

### Odprawa przed ostatnią misją, siedem godzin przed lądowaniem

Witajcie wszyscy. Z przyjemnością informuję, że rozpoczynamy procedurę lądowania na planecie o średniej wielkości, którą nazwano Trache'i na cześć naszej wspaniałej Tetrarchini – wynalazczyni systemu bezprzewodowej komunikacji optycznej, z którego korzystamy. Większość powierzchni planety pokrywają oceany, ale znajdują się tu też dwa rozległe kontynenty i łańcuch wysp. Jeden z kontynentów, jałowy i skuty lodem, jest bezludny, a na drugim oraz na archipelagu żyje prawdopodobnie rozumny gatunek – zaawansowany technologicznie, ale jeszcze niezdolny do podróży kosmicznych. Do tej pory nie mieliśmy świadomości jego istnienia, jako że do komunikacji wykorzystuje właśnie bezprzewodowe systemy optyczne, a nie fale radiowe; co za tym idzie – nie wiemy praktycznie niczego na temat jego kultury czy mentalności. Z tego względu, choć nie tylko dlatego, na czele ekipy dyplomatycznej stanie nasza oficer badawcza Atta, słynąca z pewnością i zdolności do racjonalnego osądu. Moi współtowarzysze podróży – po raz pierwszy w historii Sterty Złomu stoimy u progu nawiązania kontaktu z nieznanym gatunkiem. Przygotujcie się do tej wiekopomnej chwili.

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

Zbadajcie mroźne ziemie – zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 2044**.

Nawiążcie kontakt z archipelagiem – zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 2103**.

Nawiążcie kontakt z kontynentem – zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 2042**.

## WPIS 2005 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania z treningów w przestrzeni kosmicznej

[Członek załogi 1]: \*\*\* z **zachwytem** \*\*\* Spójrzcie tylko na te dziury w poszyciu. Ale to musiała być straszliwa moc.

[Członek załogi 2]: Poświęćasz temu za dużo uwagi.


[Członek załogi 1]: Może. Ale pola dawnych bitew zawsze robią na mnie wrażenie.

[Członek załogi 2]: Założę się, że to pierwsze, jakie oglądasz. Mamy zbierać kosmiczny złom, pamiętasz? A nie straszyc się nawzajem.



[Członek załogi 1]: Dobrze, już dobrze. Ale musisz przyznać – ktokolwiek za to odpowiada, potrafi skopać tyłek.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 .

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

Możesz odrzucić 1 , by zyskać 1 .

## WPIS 2006 TRACHE'I

### Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

Nasza SI, z której korzystaliśmy w celu tłumaczenia, niemalże stała się pierwszą kością niezgody.

Wyspiarze nie potrafili zrozumieć, że komputer może być tak zaawansowany, by w ciągu kilku pierwszych minut od spotkania potrafił poznać ich język i budować złożone zdania. Podejrzewali, że to pułapka, co uświadomiło mi, że żyli w ciągłym napięciu. I faktycznie – musiało upłynąć sporo czasu, by z ich wielkich, pozbawionych żrenic oczu zniknęła obawa i podejrzliwość.


Rzeczywiście żyli w strachu. Agresywna polityka ich sąsiadów z kontynentu, nazywanych przez nich Lądowcami, zmusiła ich do porzucenia drogi pokojowych odkryć i skupienia się na rozbudowie sił zbrojnych.

Rzecz jasna poprosili nas o pomoc. Chcieli, żebyśmy użyliśmy im swojej technologii do budowy broni, dzięki której mogliby zastraszyć Lądowców.

Poczułam się zmęczona. Zmęczona i stara. Wysłano mnie w celu nawiązania pierwszego kontaktu, a skończyło się – oczywiście – na wojnie.

Przejdź do **Wpisu 2020**.


## WPIS 2007 MAPA GWIEZDNA

Jeśli to pole jest już zaznaczone, zyskaj 2 . Ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Powoli podchodzimy do lądowania na planetoidzie. Wstępne skany atmosfery wskazują niespotykane ilości wodoru, który prawdopodobnie pochodzi z powierzchni.

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

- » **Wyslijcie załogę w celu pobrania próbek** – możesz przydzielić 1–3 Członków Załogi, by przejść do **Wpisu 2011**.
- » **Wyslijcie drony** – możesz wydać 1–3 , by przejść do **Wpisu 2016**.
- » **Na razie zignorujcie to odkrycie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2008 TRACHE'I

### Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

Ogólnie rzecz biorąc, odnieśliśmy sukces.

Z całą pewnością tak odnotują to nasi historycy. Demonstracja przewagi militarnej Wyspiarzy doprowadziła do przepychanek politycznych na Lądzie i niedługo później nowy rząd Lądowców zaprosił przedstawicieli Wyp do rozmów. W zaskakująco błyskawicznym tempie obie strony podpisały pierwszy od dziesięcioleci traktat pokojowy.

Planeta wkroczyła w nową erę – a przynajmniej tak mogłoby się wydawać, ale za dobrze poznałam obie nacje, by w to uwierzyć. Przeczucie mówiło mi, że w końcu i tak ponownie złapią za broń.

Przenieś kartę **N11** (Trache'i) z Kolonii (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2009 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty


A co my tu mamy? Niewielka planeta nazwana Skrajem należąca do systemu XO-3. Dotknięta katastrofą ekologiczną. Mimo wszystko można nieco oczyścić tutejszą atmosferę i założyć tu kolonię... Co więcej, na obrzeżach układu gwiazdowego skanery wykazały obecność anomalii podobnej do tej Gości.

Odwórc kartę **Y09** (XO-3) na stronę **Zbadano**.

## WPIS 2010 TRACHE'I

Osiągnęliśmy na tej planecie wszystko, co się dało. Czas skupić się na innych zadaniach.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

Zyskaj 2 .


## WPIS 2011 MAPA GWIEZDNA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, wszystko w porządku. Próbkę zebrano i załadowano, wkrótce będziemy startować. Co ciekawe – natrafiłszy na rozbitego drona, prawdopodobnie wysłanego tu w celach zwiadowczych. Zabieramy go ze sobą.

Rozpatrz dla każdego przydzielonego Członka Załogi: Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Możesz wydać 1 , by zyskać 1 Odkrycie: Minerale i przenieść je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.
- Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.
- Przenieś kartę **U08** (Ciekły wodór) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...” i zaznacz pole we **Wpisie 2007** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2012 MAPA GWIEZDNA



### Nagrania Grupy Wypadowej

[Operatorka Grupy Wypadowej]: CAPCOM, widzimy statek. Co za znalezisko! Przypomina mi...

[CAPCOM, Vulter]: Zwiędźle, proszę.

[Operatorka Grupy Wypadowej]: Dobrze, dobrze. Zbliżam się do wraku, który mógł należeć do Alucinatorów. Bez odbioru.

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

- » **Wyślijcie alucinarskiego członka załogi** – przydziel 1 alucinarskiego Członka Załogi, by przejść do **Wpisu 2017**.
- » **Wyślijcie specjalistę** – przydziel 1 Członka Załogi z  lub , by przejść do **Wpisu 2021**.
- » **Zbadajcie statek z zewnątrz** – przydziel 1 Członka Załogi, by przejść do **Wpisu 2023**.
- » **Zignorujcie to odkrycie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2013 TRACHE'1

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'1

[Atta]: Mam problem, Vulter.

[CAPCOM, Vulter]: Jaki?

[Atta]: Próbuję rozgryźć sytuację na tej planecie, ale kiepsko mi to idzie.

[CAPCOM, Vulter]: Jak mogę ci pomóc?

[Atta]: **\*\*\* uśmiecha się \*\*\*** Wystarczy, że mnie wysłuchasz. Widzisz, Lądowcy powitali nas serdecznie, natomiast Wyspiarze nas ostrzelali. Jednocześnie w bazie polarnej zginęło więcej Wyspiarzy, co może oznaczać, że Lądowcy atakowali od flanki. Co o tym myślisz, Vulter? Kto tu jest agresorem?

[CAPCOM, Vulter]: Nie mam pojęcia. Może prześpij się z tym pytaniem. Być może jutro łatwiej ci będzie podjąć decyzję.

[Atta]: Być może. Dziękuję, Vulter.

[CAPCOM, Vulter]: Do usług.

Zaznacz pole J we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2063**.

## WPIS 2014 EKLEKTYCZNA PRYZYTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni misji]: Sprawiajcie wrażenie pewnych siebie i przyjaznych. No i uśmiechajcie się.

[Aerugońska członkini załogi]: Jestem Aerugonką. My się nie uśmiechamy.

[Członek załogi 1]: Poza tym ta okolica raczej nie zachęca do uśmiechu, prawda?

[Dowódczyni misji]: **\*\*\* z napięciem w głosie \*\*\*** No nie, nie zachęca. Jesteśmy obserwowani. Zachowujcie się... naturalnie?

[Aerugońska członkini załogi]: Patrzcie, zbliżają się miejscowi.

**\*\*\* Skrzypienie zawiasów, odgłos kroków, nasilające się dźwięki rozmów \*\*\***

[Dowódczyni misji]: Broń w gotowości.

[Miejscowu 1]: Hej, ty! Ćmiaro! Chyba się zgubiłaś, co?

[Dowódczyni misji]: Witajcie, jesteśmy...

[Miejscowu 2]: Dobrze wiemy, kim jesteście.

[Miejscowu 1]: Tutaj plotki szybko się rozchodzą. To jak tam? Opłaca się lizać buty Zbieraczom?

[Dowódczyni misji]: Dlaczego uważacie, że jesteśmy od Zbieraczy?

[Miejscowu 1]: Wasza Ćmiara jest! Jaka czysta, zdrowa i dobrze odżywiona Ćmiara!

[Miejscowu 2]: Tutaj żaden Aerugon nie wygląda tak ładnie i świeżo. To oczywiste, że musi być małą, pierzastą Zbieraczką.

[Dowódczyni misji]: Ale to nieprawda. Jesteśmy tu, by porozmawiać z wami o waszych potrzebach.

[Miejscowu 1]: O naszych potrzebach?

[Dowódczyni misji]: Owszem, sytuacja wygląda na dość skomplikowaną. Wasze cele są dla nas priorytetowe.

[Miejscowu 2]: Żartujesz sobie, prawda?

[Aerugońska członkini załogi]: Ani trochę. Może jednak usiądziemy i porozmawiamy?

- Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P127**.

## WPIS 2015 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

Obiecująca Ziemia w systemie Theta Geminorum. Wygląda na idealne miejsce na założenie kolonii. Pas asteroid w tym układzie gwiazdowym to z jednej strony prawdziwe utrapienie, ale z drugiej strony stwarza okazję do treningu dla nowych członków załogi.


Odwróć kartę **Y04** (Theta Geminorum) na stronę Zbadano.


**Uwaga!** Każda karta Mapy Gwiazdnej ma dwie strony – *Nieznany* i *Zbadano*. Kiedy system zostanie zbadany, zyskujesz dostęp do okazji do lądowania oraz ciekawych celów podróży.

## WPIS 2016 MAPA GWIEZDNA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, większość naszych dronów zebrała już odpowiednie liczby próbek. Jeden z nich odkrył sondę zaklinowaną pod powierzchnią. Prawdopodobnie służyła do wykonywania podziemnych skanów.

Rozpatrz za każdy wydany : zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Możesz wydać 1 , by zyskać 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieść je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.
- Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.
- Przenieś kartę **U08** (Ciekły wodór) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...” i zaznacz pole we **Wpisie 2007** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2017 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Operatorka Grupy Wypadowej]: Udało mi się dostać na statek.

[CAPCOM, Vulter]: Informuj o postępach.

[Operatorka Grupy Wypadowej]: Nie ma o czym informować. Statek został całkowicie ogołocony. Widzę tylko baterie jądrowe, które go zasilają.

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

- Przenieś kartę **U28** (Baterie atomowe) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

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

- » **Zostańcie, by dowiedzieć się więcej na temat statku** – przejdź do **Wpisu 2023**.
- » **Wróćcie na pokład Podróżnika** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2018 MAPA GWIEZDNA

### Odprawa kapitana

Odebraliśmy sygnał Pumilionów dochodzący z niewielkiej planety pokrytej bujną roślinnością. Udało nam się określić położenie ich bazy i postanowiliśmy wysłać Grupę Wypadową w celu nawiązania kontaktu z Pumilionami. Być może potrzebują naszej pomocy albo odkryli coś, czym chcą się z nami podzielić.

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

- » **Wyslijcie Grupę Wypadową na spotkanie z Pumilionami** – przejdź do **Wpisu 2024**.
- » **Wyslijcie załogę w celu zbadania flory** – przydziel 1–3 Członków Załogi, by przejść do **Wpisu 2029**.
- » **Wróćcie na pokład Podróżnika** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2019 ŚWIAT GOŚCI

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

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Tetrarchowie, zebraliśmy się tutaj, by przedyskutować pewną delikatną sprawę.

[Tamara]: Mów, Tohn. Wydajesz się podenerwowanu.

[Tohn]: Wysłałem jednę z Gości na naszą rodzimą planetę, by poprawić relacje z naszymi bardziej ortodoksyjnymi pobratymcami.

[Ava]: Na przespiesi, tak?


[Tohn]: Moju wysłanniku to dyplomatu, nie szpiegu, ale pewnie tak nu potraktowano. Informował mnie, że ktoś nu śledził, i niedługo później nasz kontakt się urwał. Nie odzywał się do mnie już od miesiąca.

[Tamara]: Niedobrze...

[Tohn]: Obawiam się, że zniknięcie niezależnego Gościa może odbić się na sytuacji dyplomatycznej Sterty Złomu. Muszę to wyjaśnić.

[Ava]: Co zamierzasz?

[Tohn]: W pobliżu otworzyła się anomalia. Prowadzi do Świata Gości.

- Zyskaj 2 znaczniki. To Pula Wiedzy Gości. Podczas tej Misji możesz odrzucać te znaczniki, by poruszać się po Świecie Gości.
- Możesz przydzielić dowolną liczbę Członków Załogi będących Gośćmi lub Członków Załogi z Konwerterem . Za każdego przydzielonego Członka Załogi dodaj po 1 dodatkowy znacznik do Puli Wiedzy Gości.
- Przejdź do **Wpisu 2025**.

## WPIS 2020 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Chcą broni. Oczywiście. Czego ja się spodziewałam?

[CAPCOM, Vulter]: Chcą, i jest to dość niepokojące.

[Atta]: Wyspiarze od lat toczą konflikt ze swoimi sąsiadami ze stałego lądu, ponoć zdecydowanie bardziej agresywnymi. Czy to prawda, że ci sąsiedzi zniszczyli kilka wysp?

[CAPCOM, Vulter]: Skany z niskiej orbity wskazują, że faktycznie kilka zostało unicestwionych stosunkowo niedawno, ale nie sposób stwierdzić, za czyją sprawą.

[Atta]: Wyspiarze twierdzą, że chcą tylko nastraszyć Łądowców, by skłonić ich do rozmów pokojowych, ale kto wie, jaki jest ich prawdziwy cel.


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

- » **Podzielcie się technologią** – przejdź do **Wpisu 2031**.
- » **Odmówcie Wyspiarzom** – przejdź do **Wpisu 2038**.

## WPIS 2021 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Operatorka Grupy Wypadowej]: CAPCOM, dostanie się do wnętrza statku zajmie trochę czasu. W końcu to jednostka Alucinatorów, a ja nie jestem ekspertką od ich technologii, ale zrobię, co w mojej mocy.

Rzuć K10. Możesz wydać dowolną liczbę , by przerzucić kość albo dodać 1 do wyniku. Sprawdź wynik poniżej:

- **0–6**: Ten Wpis się kończy.
- **7 lub więcej**: Przejdź do **Wpisu 2017**.

## WPIS 2022 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z MBLK (misji badawczej na lodowym kontynencie)

[Badacz 2]: Ta baza polarna miała być pomnikiem na cześć pokoju, a stała się miejscem zdrady.

[Dowódczyni misji]: Łądowcy twierdzą, że zostali zaatakowani przez Wyspiarzy. Musimy znaleźć tajny schowek, w którym trzymają dowody.

[Badacz 1]: Tu jest sejf. Na widoku. Niezbyt tajny.

[Dowódczyni misji]: W takim razie zajrzyjmy do środka.

[Badacz 1]: Są tu jakieś dyski i odtwarzacz.

\*\*\* **Odgłosy uruchamianego urzędnienia** \*\*\*

[Dowódczyni misji]: No coś takiego. CAPCOM, słyszycie nas?

[CAPCOM, Vulter]: Słyszemy. Jaki status?

[Dowódczyni misji]: Znaleźliśmy nagrania. Pokazują, że agresorami faktycznie byli Wyspiarze.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2063**.

## WPIS 2023 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[CAPCOM, Vulter]: Tu CAPCOM, O'Really. Jaki status? Długo się nie odzywaliście.

[Operatorka Grupy Wypadowej]: Wszystko w porządku! Byłam zajęta analizowaniem wyników skanu. Mają niesprawny system nawigacyjny i brakuje kapsułek ratunkowych. Załoga najpewniej opuściła statek, zabierając ze sobą wszystko, co wartościowe.

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

Zyskaj 1 .



W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2012**.

## WPIS 2024 MAPA GWIEZDNA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, nawiązaliśmy kontakt z bazą Pumilionów. Są dość przyjaźni, biorąc pod uwagę ich powściągliwość, i nawet podzieliła się swoimi odkryciami, ale nie bezpośrednio z nami. Chcą rozmawiać tylko z naukowcami.

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

- » **Wybierzcie reprezentanta** – przydziel 1 Członka Załogi z Konwerterem  lub , by przejść do **Wpisu 2078**.
- » **Poproście o więcej czasu** – przejdź do **Wpisu 2018**.

## WPIS 2025 ŚWIAT GOŚCI

### Dziennik osobisty Tohnu McMutsu

Przybycie na Świat Gości wywołało we mnie mieszane uczucia. Oto jestem, stoję pośrodku Placu, rozglądam się i napawam znajomą obcością. Mogę odwiedzić Gmach, gdzie przechowywana jest nasza wiedza, stary Posterunek założony przez Ziemian podczas wyprawy Vanguarda albo wrócić do „normalnych” wymiarów przez jeden z rozsianych tu licznych portali. Trudno mi to przyznać, ale miło będzie znów doświadczyć osobliwej fizyki i geometrii.

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

- » **Udajcie się na Plac** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2036**.
- » **Udajcie się do Gmachu** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2123**.
- » **Skorzystajcie z portali** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2125**.
- » **Udajcie się do starego Posterunku Ziemian** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2128**.
- » **Wróćcie do Sterty Złomu** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2026 MAPA GWIEZDNA

Dziennik osobisty Tamary Woon

Ekлекtyczna Przystań była jedną z naszych pierwszych misji zakończonych powodzeniem. Jestem zaszczyczona, mogąc udać się tam ponownie i sprawdzić, jak radzą sobie koloniści. Poza tym już dawno nie podróżowałam przez studnię grawitacyjną. Przyda mi się dzień czy dwa wolnego.

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

- » **Odwiedźcie oazę** – przejdź do **Wpisu 2393**.
- » **Odwiedźcie dzielnicę handlową** (tylko jeśli masz kartę **N04** na stronie na karty Kolonii na stronie **7** Księgi Statku) – przejdź do **Wpisu 2195**.
- » **Odwiedźcie dawne slumsy** – przejdź do **Wpisu 2486**.
- » **Podejmijcie pracę dla miejscowej społeczności** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **13** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2344**.
- » **Wróćcie do lądownika** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2027 MAPA GWIEZDNA

Kronika Alburta Wonrocka

Nasza podróż przez kosmos, podejrzenie pozbawiona wrażeń przez ostatnie kilka tygodni, w końcu doprowadziła nas do Zeta Aquarii – systemu, w którym znajduje się niewielka, ale nadająca się do zamieszkania planeta. Jej fauna jest zaskakująco bogata, atmosfera rozczarowująco kwaśna, ale przynajmniej mieszkańcy wyrażają chęć współpracy. To niewielka grupa Omnimodian, którzy oddzielili się od głównej floty i założyli tu zrównoważoną kolonię, w której zamierzają zostać, gdyby nie udało się pomyślnie sfinalizować rozmów ze Stertą Złomu. Jeśli dobrze to rozegramy, być może przyłączymy do siebie tę kolonię.

Możesz przenieść 1 Odkrycie: Technologia Obcych z sekcji *Zgromadzone Odkrycia* do odpowiedniej talii. Jeśli to zrobisz, przenieś kartę **N15** (Zeta Aquarii) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

W przeciwnym wypadku zyskaj 2 .

## WPIS 2028 TRACHE'I

Fragment *Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty*

Nasza misja zakończyła się gorzkim triumfem.

Lądowcy dobrze wykorzystali użyczoną przez nas technologię. Ich nieporównywalnie lepsza armia z łatwością przełamała opór Wyspiarzy, ale dręczące nas poczucie winy szybko ucichło, kiedy niewiele później zwycięzcy skontaktowali się z nami, przedstawiając swoje warunki handlowe. Musieliśmy myśleć o Stercie Złomu, która desperacko potrzebowała tych surowców.

I tak oto załatwiła nas cywilizacja, która nigdy nawet nie opuściła swojej planety. Nigdy wcześniej nie czułam takiego upokorzenia.

Przenieś kartę **N12** (Trache'i) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś kartę **S13** (Złe wspomnienia) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2029 MAPA GWIEZDNA

Raport Sekcji Naukowej

Flora tej planety jest faktycznie bogata, ale o niewielkiej bioróżnorodności. Znalazienie tu czegokolwiek wartościowego może okazać się czasochłonnym przedsięwzięciem.

Rzuc K10. Za każdego przydzielonego Członka Załogi dodaj 1 do wyniku. Sprawdź wynik poniżej:

- **0–5:** Przejdź do **Wpisu 2018**.
- **6 lub więcej:** Przejdź do **Wpisu 2057**.

## WPIS 2030 MAPA GWIEZDNA

Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System Persei 4 od dawna przyciągał moją uwagę.

Przed wszystkim znajduje się w nim planeta zamieszka

przez grupę ocalałych, którym po bitwie nie udało się dotrzeć do Sterty Złomu. Złożenie im wizyty i sprawdzenie, jak sobie radzą, może okazać się ciekawym doświadczeniem.

Ale jest tu coś jeszcze bardziej intrygującego – anomalia energetyczna, którą chciałabym zbadać. Chyba muszę porozmawiać z Tetrarchami.

Odwróć kartę **Y05** (Persei 4) na stronę *Zbadano*.

**Uwaga!** Każda karta Mapy Gwiazdnej ma dwie strony – *Nieznany* i *Zbadano*. Kiedy system zostanie zbadany, zyskujesz dostęp do okazji do lądowania oraz ciekawych celów podróży.

## WPIS 2031 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Drodzy mieszkańcy Wysp, rozumiemy wasze pragnienie zadbania o spokojną przyszłość. Dlatego postanowiliśmy podzielić się z wami naszą technologią i pomóc wam w opracowaniu skutecznej broni, która pomoże wam osiągnąć ten słuszny cel.

[Przedstawicielu Wyspiarzy]: Dziękujemy wam za zrozumienie. Wasza pomoc nie pójdzie na marne. Zrobimy, co w naszej mocy, by skłonić naszych sąsiadów do rozmów pokojowych.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2055**. Jeśli pole **J** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2176**. W innym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2032 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Wiele się nauczyliśmy podczas budowy tego lądownika. Jesteśmy już blisko poznania tajników tej technologii.
- Przenieś kartę **R08** (Projekty zaawansowanych lądowników) z Projektów Badawczych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2033 TRACHE'I

Transmisja na żywo z **MBLK** (misji badawczej na lodowym kontynencie)

[Badacz 2]: To czego teraz szukamy?

[Dowódczyni misji]: Gdzieś tutaj Wyspiarze mają tajny schowek z nagraniami pokazującymi, jak ich naukowcy zostali zaatakowani przez jajogłowych z Łądu.

[Badacz 1]: Tutaj! Widzę niewielkie drzwiczki w ścianie, obok tej zwężonej szafki.

[Dowódczyni misji]: Otwórzmy je.

[Badacz 2]: Jakież dyski... Prehistoryczna technologia. Całe szczęście, że Wyspiarze dali nam odtwarzacz. To co, oglądamy?

[Dowódczyni misji]: Oczywiście.

[Badacz 1]: Dranie.

[Dowódczyni misji]: CAPCOM, tu dowódczyni MBLK. Znaleźliśmy nagrania przedstawiające Lądowców przygotowujących się do ataku na Wyspiarzy. Trzeba je zweryfikować, ale moim zdaniem wyglądają na prawdziwe.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2063**.

## WPIS 2034 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

- Jeśli to pole jest już zaznaczone, nie ma zezwolenia na ponowne lądowanie w celu zbadania sztuki; ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Dziennik osobisty Atty

I wtedy z pustki kosmosu wyłonił się Żłobiony Księżyc.

Żadna hipoteza nie była w stanie wyjaśnić jego piękna ani pochodzenia. Możemy tylko zgadywać, że jakieś istoty rozumne z niewiadomego powodu postanowiły zamienić tego naturalnego satelitę w arcydzieło. Na jego powierzchni wyżłobione zostały fantastyczne, geometryczne kształty, a nadmiarowy materiał wykorzystano do wypełnienia wolnych przestrzeni kolejnymi konstrukcjami.

W ten sposób zamieniono księżyc w skomplikowaną wiadomość skierowaną do wszystkich podróżników wrażliwych na piękno. Jestem ogromnie wdzięczna Tetrarchom, że zgodzili się wysłać tu Grupę Wypadową.

- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć i umieść je nad Księgą Statku.
- Umieść woreczek Wskazówek obok Księgi Statku. Upewnij się, że zawiera 20 żetonów Wskazówek.
- Zasady zyskiwania Odkryć są takie same jak w przypadku Eksploracji Planetarnej. Zignoruj zasady Wskazówek, które zapewniają karty albo ładunki.
- Odkrycia, które zyskas, należy umieszczać bezpośrednio na planszach Załogi – Członkowie Załogi mogą używać Odkryć umieszczonych na ich planszach Załogi, jakby znajdowały się na planszy Lądownika.
- Każdy gracz bierze wszystkich Członków Załogi ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza ich na stole przed sobą. To Dostępni Członkowie Załogi. Będzie można wykorzystywać ich podczas tej Eksploracji Planetarnej w różnych sytuacjach.
- Każdy gracz bierze 1 wybranego Dostępnego Członka Załogi ze swojej Sekcji i przenosi go do koperty „Oczekujących...”. Nawet jeśli wszyscy Dostępni Członkowie Załogi zostaną przydzieleni, Członkowie Załogi z koperty „Oczekujących...” będą dostępni podczas Eksploracji Planetarnej.
- Przejdź do **Wpisu 2859**.

## WPIS 2035 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Możesz się trochę pospieszyć?

[Członek załogi 1]: Tak, wiem. Krysztowady są blisko. Ale te rośliny są takie twarde, że pobieranie próbek trochę trwa. Gromadzą niesamowicie dużo wapnia! Może kryształ...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wszystko mi wyjaśnisz, kiedy będziemy bezpieczni. A teraz ruchy!

Przenieś kartę **U21** (Wytrwała tkanka) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2036 ŚWIAT GOŚCI

### Dziennik osobisty Tohnu McMutsu

Spędzam czas na Placu, obserwując tłoczących się tu Gości. Wszyscy siedzą nieruchomo, podłączeni do rurek żywieniowych, i wyglądają na osobliwie zadowolonych. Ten widok budzi uśmiech wspomnienia i przepeśnia mnie niepokojem.

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


- » **Dołączcie do Gości** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2166**.
- » **Zapytajcie o zaginionu dyplomatu** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2182**.
- » **Opuśćcie Plac** – przejdź do **Wpisu 2025**.

## WPIS 2037 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik badawczy Atty

Planeta przypomina roztrzaskane Przewroczce znane nam z nagrań wyprawy Vanguarda. To przykre, że nasze działania doprowadziły do ponownego rozrostu kryształu. Gdybyśmy tylko mieli dostęp do technologii Budowniczych, wszystko mogłoby skończyć się inaczej.

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

- » **Pobierzcie próbki tkanek roślinnych** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **21** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2035**.
- » **Pobierzcie próbki zdeformowanego kryształu** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **25** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2347**.
- » **Wróćcie do lądownika** – zyskaj 3 , ten Wpis się kończy.

## WPIS 2038 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Drodzy mieszkańcy Wysp, przedyskutowaliśmy naszą sytuację ze swoimi przełożonymi i ci przypomnieli nam, że celem pierwszego kontaktu jest poszerzenie wiedzy, a nie mieszanie się w lokalną politykę. Nie powinniśmy zapewniać żadnej ze stron niesprawiedliwej przewagi.

[Przedstawicielu Wyspiarzy]: Prawdę mówiąc, spodziewaliśmy się takiej odpowiedzi. Nie jesteśmy zadowoleni, ale rozumiemy wasze stanowisko. A teraz odejdźcie w pokoju.

Jeśli pole **J** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2176**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2039 KSIĘGA STATKU

### Raport Tohnu McMutsu

Szacowni Tetrarchowie, jako że eksploracja kosmosu jest kluczowa dla przetrwania Sterty Złomu, przygotowałam listę najbardziej obiecujących planet i systemów do zbadania w ciągu najbliższych sześciu miesięcy. Pierwsza...

## WPIS 2040 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Pora opuścić tę planetę. Nie potrzebują nas.

[CAPCOM, Vulter]: Tyloma rzeczami moglibyśmy się z nimi podzielić.

[Atta]: Niestety zależy im tylko na broni, nie będziemy się mieszać w wojnę. To ich decyzja, czy ją kontynuować, czy zakończyć.

[CAPCOM, Vulter]: W takim razie... Kiedy przyleci twój lądownik, zjesz ze mną obiad?

[Atta]: Tak, chętnie ci się trochę pożałę.

## WPIS 2041 MAPA GWIEZDNA

[Członek załogi 1]: Podróżnik, wchodzimy do wraku.

[CAPCOM, Vulter]: Przyjąłum. Zachowajcie ostrożność.

[Członek załogi 2]: Wygląda na względnie nieuszkodzony. Są tu zabezpieczone pojemniki z symbolami Zwiadu.

[CAPCOM, Vulter]: Los nam sprzyja.

[Członek załogi 1]: Los?

[CAPCOM, Vulter]: Los, taki mistyczny koncept... Eee... Nieważne. Zabezpieczcie pojemniki. Tylko ostrożnie.

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

Przenieś kartę **E15** (Rakietowe buty) z Niedostępnego Wyposażenia (organizator B) do Zbrojowni.

Zyskaj 1 .

## WPIS 2042 TRACHE'I

### Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

Mieszkańcy kontynentu – nazywani Lądowcami – byli wyraźnie zaskoczeni naszym przybyciem, ale szybko się otrząsnęli i serdecznie nas powitali. Natychmiast przesłali nam współrzędne miejsca lądowania i dopilnowali, by procedura przebiegła bezpiecznie.

Powitanie na powierzchni również było niespodziewanie życzliwe. Zaczęłam podejrzewać, że mają w tym jakiś ukryty cel, dopiero kiedy wyznali, że mogliśmy wybrać dużo gorsze miejsce do lądowania. Mieli na myśli wyspy zamieszkane przez wrogi im lud, najwyraźniej agresywny i od zawsze dążący do podbicia całej planety. Pragnęłam poznać prawdę, ale nie potrafiłam niczego wyczytać z ich czarnych, pozbawionych źrenic oczu.

Jeśli pole **C** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2079**.

Jeśli pole **F** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2074**.

Jeśli pole **A** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2046**.

Jeśli pole **E** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2051**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2088**.

## WPIS 2043 KSIĘGA STATKU

### Odtajnione nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Nasze ambulatorium wymaga znacznych ulepszeń, ale dlaczego chcesz, żeby skupiało się głównie na humanoidalnych pacjentach?

[Trache'i]: Wielu członków naszej załogi to humanoidy.

[Tohn]: Wielu też nimi nie jest.

[Trache'i]: Wiem, ale przystosowanie ambulatorium do potrzeb wszystkich zajmie o wiele więcej czasu.

[Tohn]: Z kolei jeśli tego nie zrobimy, będzie to oznaka dyskryminacji.

Weź karty **F02** (OIOM), **F03** (Oddział im. McMutsu) i **F04** (Oddział im. Trache'i) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałe z gry.

## WPIS 2044 TRACHE'I

Transmisja na żywo z **MBLK** (misji badawczej na lodowym kontynencie)

[Badacz 2]: Dowódczyni, czy mamy pewność, że baza, do której zmierzamy, jest opuszczona?

[Dowódczyni misji]: No, nie widzieliśmy żadnych śladów aktywności. Analitycy skanów uważają, że to ruiny, ale mam nadzieję dowiedzieć się o nich więcej. Jest za zimno, żeby rozmawiać. Chodźmy.

---

[Dowódczyni misji]: CAPCOM, tu dowódczyni MBLK. Potwierdzamy, że baza jest opuszczona. Nie ulega wątpliwości, że była to placówka badawcza - wspólne przedsięwzięcie obu ludów zamieszkujących tę planetę. W tej chwili większość pomieszczeń jest zniszczona, widać oznaki ciężkich walk. Nie wiemy, co było ich powodem ani jaki był ich wynik, ale SI wciąż analizuje pozostałości dokumentów. Policzyliśmy ciała i wygląda na to, że Wyspiarze ponieśli większe straty.

Jeśli pole **G** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2013**.

Jeśli pole **H** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2058**.

Jeśli pole **A** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2033**.

Jeśli pole **B** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2022**.

W innym wypadku zaznacz pole **E** we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2063**.

## WPIS 2045 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Doświadczenie zdobyte podczas projektowania kolejnego lądownika pozwoli nam ulepszyć obie maszyny.
- Przenieś kartę **R20** (Ulepszenia lądowników) z Projektów Badawczych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2046 TRACHE'I

Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

W porównaniu do powściągliwości, z jaką potraktowali nas Wyspiarze, powitanie Lądowców było znacznie serdeczniejsze. Wyraźnie troszczyli się o nasze samopoczucie i kiedy tylko wysiedliśmy z lądownika, zaprosili nas na wspólną ucztę.

Zaznacz pole **G** we **Wpisie 2050**. Przejdź do **Wpisu 2143**.

## WPIS 2047 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Wiem, że może zabrzmieć to dziwnie, ale żałuję, że nie możemy spędzić tu więcej czasu. Samo obcowanie z geniuszem Budowniczych jest inspirujące.

[Członek załogi 1]: Być może natrafimy na niego i w innych miejscach. W końcu byli wszędzie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Na razie skupmy się na powrocie do domu.

Jeśli bieżąca karta Misji to **M12**, przejdź do **Wpisu 2574**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

- Zwróć wszystkie kości Sekcji z Pól Specjalnych i Sektora 3 do pudełka.
- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odłóż te koszułki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2048 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Kroki, zamykające się drzwi i stłumione rozmowy \*\*\*

[Członek załogi 2]: Na pewno wie pani, co robić?

[Dowódczyni misji]: Nie, niespecjalnie. Osłaniajcie mnie. \*\*\* głośniej \*\*\* Hej, eee... nie chcemy ci przeszkadzać, ale...

[Członek załogi 1]: Chcemy porozmawiać.

[Dowódczyni misji]: Właśnie. Dziękuję.

[Miejscowy]: O czym?

[Dowódczyni misji]: No, chcemy ci pomóc. Oczywiście o ile zechcesz odwdziżyć się tym samym, przyjacielu.

[Miejscowy]: Nie jestem waszym przyjacielem.

[Dowódczyni misji]: To prawda, ale chciałabym, żebyś...

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, ktoś biegnie w naszą stronę.

[Członek załogi 1]: To Aerugonka! Coś jej się stało?

[Aerugońska mieszkanka]: \*\*\* dysząc \*\*\* Czy to wy... czy to wy tu niedawno przybyliście? Widziałam wasz lądownik w porcie kosmicznym i pomyślałam...

[Dowódczyni misji]: Tak, dopiero co przylecieliśmy. Co pomyślałaś?

[Aerugońska mieszkanka]: Moja rodzina... moja rodzina jest uwięziona! Nasz dom opanowały Pędy! Proszę, pomóżcie mi, zanim będzie za późno.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

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

- » **Ruszyć za Aerugonką** –  by zastąpić WP w tym Sektorze kartą **P128**.
- » **Zignorujcie obszarpaną mieszkankę i eksplorujcie slumsy** – zastąp WP w tym Sektorze kartą **P127**.

## WPIS 2049 OSWOBODZONY RAJ

Jeśli karta Misji **M28** lub **M29** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 2052**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2154**.

## WPIS 2050 TRACHE'I

<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> I
<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/> J

## WPIS 2051 TRACHE'I

Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

Jestem już starszą osobą i nie mam cierpliwości do małostkowych gier, więc natychmiast skonfrontowałam się z Lądowcami w kwestii bazy.

- Wiemy o waszym wspólnym przedsięwzięciu z Wyspiarzami - powiedziałam. - Wiemy też, jak się skończyło. Zabiliście wielu z nich.

Nigdy wcześniej nie widziałam, żeby Lądowcy zareagowali na coś z takim oburzeniem. Musiał interweniować nasz oficer bezpieczeństwa, przypominając im, by nie podnosili głosu w obecności emisariusza. Kiedy w końcu zdołali się opanować, powiedzieli, że mimo ich propozycji pokojowych Wyspiarze zdradzili ich i zaatakowali. Utrzymywali też, że w późniejszym czasie Wyspiarze dostarczyli na miejsce więcej ciał, by Lądowcy wyszli na winnych w oczach przyszłych historyków.

Ich gniew wydawał się tak prawdziwy, że z tego wszystkiego nie zapytałam ich, po co w ogóle Wyspiarze mieliby ich atakować.

Zaznacz pole **I** we **Wpisie 2050**. Przejdź do **Wpisu 2143**.

## WPIS 2052 OSWOBODZONY RAJ

Jeśli opuścisz tę Planetę, nie wrócisz tu i nie pomożesz ludziom. Jeśli tu zostaniesz - kontynuuj grę. Jeśli zdecydujesz się odlecieć, czytaj dalej:

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszycie nas? Cholerne radio... CAPCOM, mam nadzieję, że słyszycie. Sytuacja jest tragiczna. Nie możemy zrobić już nic więcej dla tych ludzi.

[CAPCOM, Vulter]: Czy jesteście w niebezpieczeństwie?



[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cały czas. Planeta wciąż jest przeciwko nam. Prawie skończyła się nam amunicja i...

[CAPCOM, Vultor]: Zrozumiano. Macie pozwolenie, by natychmiast stamtąd odlecieć.

- Usun z gry kartę Lądowania L9.
- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usun ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odłóż te koszułki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Przenieś kartę Y27 (Lambda Corvii) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do Wpisu 2332.

## WPIS 2053 OBIECUJĄCA ZIEMIA

A  B  C

Murale Pamięci

[Aerugońskie dziecko]: Mamo, co to takiego? Zrzut ekranu z gry?

[Aerugonka]: To? To jest mural, moja mała poczwarko. I to nie gra, tylko historia.

[Aerugońskie dziecko]: \*\*\* marudnie \*\*\* Historia jest nudna.

[Aerugonka]: Mural przedstawia scenę lądowania na Obiecującej Ziemi, poczwarko. Kilka lat temu, zanim się urodziłeś, wysłaliśmy tam misję, by zdobyć surowce.

[Aerugońskie dziecko]: Wow. Była niebezpieczna?

[Aerugonka]: Pewnie tak. Patrz, to lądownik Podróżnika.

[Aerugońskie dziecko]: Wygląda czadowo!

[Aerugonka]: Ale zobacz, jaki jest mały, poczwarko. Mały i delikatny. A dookoła widać ostre skały i krawędzie, do tego w oddali rozpętuje się gwałtowna burza piaskowa.

[Aerugońskie dziecko]: Ale strasznie! Udało im się wrócić?

[Aerugonka]: Ucz się historii, to się dowiesz, poczwarko. A teraz zmykaj do szkoły.

- Otwórz Planetopedię na stronach 2–3 (Obiecująca Ziemia).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Litoidian* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Litoidiana w Sektorze 1.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu K01. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu K02. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Odkryj karty Misji:
  - Jeśli pola A i B są zaznaczone, odkryj karty Misji M03 i M27.
  - Jeśli zaznaczone jest tylko pole A, odkryj karty Misji M02 i M03.
  - Jeśli ZARÓWNO pole A i pole B są niezaznaczone, odkryj kartę Misji M01.
- Przygotuj kartę Warunków Globalnych:
  - Jeśli zaznaczone jest pole C, umieść kartę G02 na polu Warunków Globalnych.
  - Jeśli pole C nie jest zaznaczone, umieść kartę G01 na polu Warunków Globalnych.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 26 i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2054 OSWOBODZONY RAJ

Nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Dlaczego Sekcja Naukowa nazwała tę planetę Oswobodzonym Rajem?

[Tamara]: Wiesz, czym jest raj?









[Tohn]: Oczywiście. Znam waszą kulturę.

[Tamara]: No więc tutaj coś poszło nie tak. Wiele lat temu od misji Vanguarda oddzieliła się grupa ludzi, by założyć kolonię na obiecującej planecie. Wykorzystując inżynierię genetyczną Budowniczych, stworzyli idealny ekosystem, który jednak wkrótce postanowił pozbyć się ludzi.

[Ava]: Natura uważa Ziemiaków za szkodniki. Zdarzało wam się niszczyć światy.

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2059**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Turbulencje</b>	Wybierz jedno: » <b>Zapnij pasy</b> Jeśli  to 7 lub więcej, każdy Członek Załogi  . <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi  . » <b>Zignoruj</b> Zwróć 7 losowych kart Wyposażenia do Zbrojowni (obniż tę liczbę o wartość  .
	<b>Przeładowanie</b>	Strać 8 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość  .
	<b>Przegrzanie silnika</b>	Jeśli  to 7 lub więcej, każdy Członek Załogi  . <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi  .
	<b>Utrata kontroli</b>	Jeśli  to 5 lub więcej, każdy Członek Załogi  . <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi rzuca  .

## WPIS 2055 TRACHE'I

A  B  C

Jeśli zaznaczone są tylko pola B i C, przejdź do **Wpisu 2197**.

Jeśli zaznaczone są tylko pola A i B, przejdź do **Wpisu 2008**.

Jeśli zaznaczone jest tylko pole C, przejdź do **Wpisu 2028**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2040**.

## WPIS 2056 OSWOBODZONY RAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: No już, weź się w garść.

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, my tu zginiemy! Musimy opuścić to miejsce, póki jeszcze możemy!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie zrobimy tego, dopóki są tu osoby, które trzeba uratować. Bądź dzielny. Ciebie też tu nie zostawię.

Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole i kontynuuj grę.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, czytaj dalej:

**Ostateczny raport kapitana dowodzącego Podróżnikiem**

Szacowni Tetrarchowie! Obawiam się, że nie mam dobrych wieści. Mimo naszych wysiłków planeta całkowicie nas pokonała. Nie byliśmy w stanie stawić czoła rozszalałej naturze ani ewakuować Grupy Wypadowej. Jej strata jest dla nas bolesnym ciosem.

- Usun z gry kartę Lądowania L9.
- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy znajdują się na Planecie, giną. Usun ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odłóż te koszułki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Lądownik i cała jego zawartość przepadają:
  - Wtasuj wszystkie nie-Unikalne Odkrycia znajdujące się na planszy Lądownika z powrotem do odpowiednich talii.

- Umieść wszystkie Modyfikacje z planszy Lądownika w kopercie „Oczekujących...”.
- Zwróć wszystkie karty Wyposażenia z planszy Lądownika do Zbrojowni.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **21** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Przenieś kartę **Y27** (*Lambda Corvii*) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2057 MAPA GWIEZDNA

### Raport Sekcji Naukowej

Na razie naszym największym odkryciem jest wyjątkowy gatunek rośliny o kamiennych kwiatach, który niewątpliwie wymaga dokładniejszego zbadania.

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

- Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*. Następnie przejdź do **Wpisu 2018**.

## WPIS 2058 TRACHE'I

### Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

Spodziewałam się napięć i obaw ze strony Wyspiarzy. Chłodnej powściągliwości i nieufności także się spodziewałam, ale nie spodziewałam się, że nas ostrzelają.

Udało nam się wycofać, a ponieważ koniecznie musiałam ustalić, kto tu był agresorem, wysłałam ekipę badawczą do bazy polarnej. Przedstawicieli Lądowców utrzymywał, że znajdziemy tam dowody napaści Wyspiarzy.

I tak też się stało – natrafiłiśmy na skrytkę z nagraniami pokazującymi, że mimo większych strat to Wyspiarze byli odpowiedzialni za zaognienie konfliktu.

Zaznacz pole J we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2063**.

## WPIS 2059 OSWOBODZONY RAJ

### Odtajnione nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Lądujemy. Gładko i spokojnie. Wyłączyć silniki, zabezpieczyć...

**[Członek załogi 1]:** Dowódczyni, coś dużego zmierza w naszą stronę w szybkim tempie.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Co? Pokaż obraz!

**[Członek załogi 1]:** Rany! Wygląda jak wielki pajak ze zniekształconym tułowiem i rozwartą paszczą.

**[Członek załogi 2]:** I właśnie staranował lądownik!

Otwórz Planetopedię na stronach **20–21** (Oswobodzony Raj).

Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K11**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K12**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.

Umieść kartę *Niebezpieczeństwa Polujący Drapieжник* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę *Polującego Drapieznika* w Sektorze **6**.

Umieść kartę *Niebezpieczeństwa Żarłoczna Gęstwina* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę *Żarłocznej Gęstwiny* w Sektorze **4**.

Zastęp WP w Sektorze **3** kartą **P284**.

Znajdź kartę Misji **M07** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.

Znajdź kartę Misji **M28** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2060 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z narady Tetrarchów

**[Tamara]:** Dzięki centrum handlowemu zyskamy dostęp do nowych surowców!

**[Trache'i]:** Ale dzięki centrum naukowemu w ogóle nie będziemy ich potrzebować!

**[Tamara]:** Ależ oczywiście, że będziemy! Jest jeszcze wiele do wybudowania!

**[Trache'i]:** To nie budowanie napędza postęp, tylko nauka!

**[Tamara]:** Z pustymi magazynami nie da się zająć daleko.

Weź karty **F23** (*Centrum naukowe*) i **F24** (*Centrum handlowe*) z *Ulepszeń Pomieszczeń* (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałą z gry.

## WPIS 2061 OSWOBODZONY RAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Czy to coś jest zajęte?

**[Członek załogi 1]:** Tak jakby. Wciąż wali w lądownik.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Miejmy nadzieję, że nie spowoduje większych uszkodzeń. Nie mamy czasu do stracenia. Uciekamy.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P281**.

Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze **5**.

## WPIS 2062 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Przeprowadzamy właśnie diagnostykę przed odlotem i spodziewamy się, że w ciągu godziny opuścimy port kosmiczny Eklektycznej Przystani. Do zobaczenia na niskiej orbicie.

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Przejdź do **Wpisu 2082**.

## WPIS 2063 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z MBLK (misji badawczej na lodowym kontynencie)

**[Dowódczyni misji]:** Naszym następnym krokiem jest zbadanie tej wielkiej stacji w pobliżu. Ale w międzyczasie możemy spróbować dowiedzieć się czegoś więcej o ekosystemie tej planety.

**[Badacz 2]:** Słuszna sugestia. Może zacznijemy od pobrania próbek śniegu? Mogą dostarczyć nam ważnych informacji na temat miejscowych mikroorganizmów.

**[Badacz 1]:** Albo możemy nieco nadłożyć drogi i przeskanować tutejsze zbiorniki wodne pod kątem fauny morskiej.

**[Dowódczyni misji]:** Raczej nie wystarczy nam czasu na obie rzeczy. Musimy zdecydować się na jedną!

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

- » **Zbadajcie faunę morską** – przejdź do **Wpisu 2067**.
- » **Zbadajcie mikroorganizmy** – przejdź do **Wpisu 2070**.

## WPIS 2064 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Członek załogi 2]:** \*\*\* *cicho, ale z podekscytowaniem* \*\*\*  
Paszczka nie żyje!

**[Członek załogi 1]:** Albo wkrótce zginie. Martwica się rozprzestrzenia.

**[Członek załogi 2]:** Tak, wygląda na to, że układ odpornościowy Paszczy nie potrafił poradzić sobie z naszą toksyną.

**[Członek załogi 1]:** To co, wracamy? Wykonaliśmy zadanie!

**[Dowódczyni misji]:** To jeszcze nie wszystko. Zbieracze chcieli, żebyśmy zlikwidowali Paszczę, ale też schwytała kilka Pędów. Mamy dostatecznie dużo tych wijących się drani?

## WPIS 2065 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Stopniowo poznajemy technologię wojskową. Jeśli zdobędziemy więcej doświadczenia, może uda nam się dokonać przełomu!

- Przenieś kartę **C18** (*Zaawansowane uzbrojenie*) z Projektów Produkcyjnych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2066 OSWOBODZONY RAJ

Odtajnione nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Atakuje nas!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Otworzyć ogień.

\*\*\* Odgłosy ognia zaporowego \*\*\*

[Członek załogi 2]: Nie żyje?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Póki nie zobaczymy ciała, lepiej tego nie zakładajmy.

[Członek załogi 2]: Czyli może tu wrócić.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zgadza się. Miejcie się na baczności, załogo.

Losowy Członek Załogi rzuca .

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P281.

Możesz umieścić figurkę Polującego Drapieznika / Terytorialnego Drapieznika w Sektorze 5 lub 7.

## WPIS 2067 TRACHE'I

Fragment Eksploracji Trache'i

Wszystkich nas zachwycało piękno morskiej fauny. W końcu nie co dzień widuje się stworzenia podobne do ryb, które wyskakują z wody, by śpiewać. Ich głosy splatały się w jedną niesamowitą symfonię...

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Przejdź do Wpisu 2073.

## WPIS 2068 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Kronika Alburta Wonrocku

Z jakiegoś powodu Grupa Wypadowa uznała, że powinna się zaangażować, i bez wahania ruszyła za obszarpaną Aerugonką, gotowa pomóc jej rodzinie.

Ostatecznie trafiła do tonącego w ciszy ślepego zaułka, ale nigdzie nie było widać śladu Pędów, za to wylot uliczki został zablokowany przez groźnie wyglądających miejscowych. Inni obserwowali sytuację przez okna, trzymając broń w gotowości.

To była zasadzka.

I wtedy wydarzyło się coś dziwnego. Jeden z miejscowych szturchnął innego, mówiąc: „Jest z nimi Gość”. Inni też to zauważyli i szybko się wycofali. Chwilę później uliczka opustoszała.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P127.

## WPIS 2069 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Lądownik długo już nie wytrzyma.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To prawda. Musimy aktywować pole siłowe.

[Członek załogi 2]: Nasza bateria nie będzie działać wiecznie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tym będziemy martwić się później. A teraz róbcie, co mówię.

Umieść 1 znacznik w Sektorze 6.

## WPIS 2070 TRACHE'I

Fragment Eksploracji Trache'i

Moją główną obawą było, że badając miejscowe mikroby, zarazimy się jakąś śmiertelną i nieuleczalną chorobą. Na szczęście tutejsze mikroorganizmy okazały się nieszkodliwe, choć niesamowicie wytrzymałe.

Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Przejdź do Wpisu 2073.

## WPIS 2071 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Mam złe wieści. Schrzaniliśmy misję, a jeden z członków załogi jest w stanie krytycznym. Przygotujcie ambulatorium. Rozgrzewamy silniki, by jak najszybciej opuścić tę przeklętą planetę. Bez odbioru.

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Przejdź do Wpisu 2082.

## WPIS 2072 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, teren wokół magazynu jest czysty. Wyciągamy ludzi.

[CAPCOM, Vulter]: Dobra robota, dowódczyni. Doskonale! Monitorujemy sytuację z orbity. Ostrzeżemy was, jeśli pojawi się kolejny drapieznik.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Będziemy wdzięczni. No dobrze. Ruszajmy!

Zaznacz pole B we Wpisie 2200.

Zastąp WP w Sektorze 3 kartą P288.

**Podpowiedź:** Wykorzystaj resztę czasu, by przygotować się do startu i dowiedzieć więcej o Planecie.

## WPIS 2073 TRACHE'I

Transmisja na żywo z MBLK (misji badawczej na lodowym kontynencie)

[Dowódczyni misji]: CAPCOM, dotarliśmy do stacji transmisyjnej. Najprawdopodobniej jest częścią tego samego projektu co zniszczona baza. Wciąż jeszcze odcyfrowujemy napisy i plakaty na ścianach. Wygląda na to, że powtarzają się słowa: „pokój”, „koegzystencja” i „współpraca”.

[CAPCOM, Vulter]: Myślicie, że stacja mogłaby nadać wiadomość pokojową na całą planetę?

[Dowódczyni misji]: To nie takie proste. System bezprzewodowej komunikacji optycznej jest wrażliwy na wiele czynników takich jak chmury czy pył wulkaniczny, dlatego przygotowywano tu anteny balonowe, by zwiększyć jego zasięg. Wygląda na to, że nigdy nie zrobiono z niego użytku.

[CAPCOM, Vulter]: Czyli gdybyśmy go wykorzystali, moglibyśmy dotrzeć do całej populacji i powiedzieć jej prawdę. To dość interesujące.

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

- » **Rozpocznijcie transmisję** – przejdź do Wpisu 2077.
- » **Opuśćcie stację, nie uruchamiając jej** – przejdź do Wpisu 2086.

## WPIS 2074 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[CAPCOM, Vulter]: Wydajesz się przygnębiona.

[Atta]: Bo jestem. Próbuję dotrzeć do sedna tej sprawy. Lądowcy zachowują się wobec nas niezwykle gościnnie, ale nie cofają się przed szkalowaniem wrogiego im ludu. To podejrzane.

[CAPCOM, Vulter]: Dlaczego?

[Atta]: Przedstawiają Wyspiarzy jako plemię krwiożerczych bestii! Nie za bardzo pasuje to do tego, co odkryliśmy na lodowym kontynencie.

[CAPCOM, Vulter]: Odkryliśmy tylko tyle, że oba ludy próbowały ze sobą współistnieć, ale kiepsko im to wyszło.

[Atta]: Kto poniósł większe straty?

[CAPCOM, Vulter]: Wyspiarze. Znacznie większe.

[Atta]: Nie spodziewałbyś się raczej, że wśród dzikusów, dla których wojna jest wszystkim, będzie mniej ońar? Rozumiesz, do czego zmierzam? Być może Lądowcy starają się po prostu wkupić w nasze łaski.

[CAPCOM, Vulter]: Być może masz rację. Bądź ostrożna.

[Atta]: Zamierzam.

Zaznacz pole J we Wpisie 2050 i przejdź do Wpisu 2143.

## WPIS 2075 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Murale Pamięci

[Członek załogi 1]: Patrz, to najbardziej niedoceniane miejsce w całej Stercie Złomu.

[Członek załogi 2]: Co? Daj spokój, mamy ważniejsze rzeczy na głowie. Co to w ogóle jest?

[Członek załogi 1]: Ty tak serio? Ten mural przedstawia nasze wspaniałe lądowanie na planecie nazwanej później Obiecującą Ziemią! Widzisz ten niewielki obiekt połyskujący wśród burzy piaskowej? To nasz lądownik. A przyjrzyj się tym kolorom – szarość i ochra. Właśnie taka była ta planeta.

[Członek załogi 2]: \*\*\* z namysłem \*\*\* Teraz pamiętam. Śledziłem przebieg tej misji w mediach. Rozmawiałem z członkami załogi.

[Członek załogi 1]: I co ci powiedzieli?

[Członek załogi 2]: Niewiele. Jakby wcale nie chcieli do tego wracać.

\*\*\* Chwila ciszy \*\*\*

[Członek załogi 1]: \*\*\* otrząsa się z zamyślenia \*\*\* Mamy rzeczy do zrobienia.

[Członek załogi 2]: Tak, tak. Rzeczy do zrobienia.

Rozpocznij procedurę Lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru lądowania (oznaczonym „S”) na planszy lądownika.
- Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z 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 lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2053**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Turbulencje	Wytrwaj Jeśli  to 1 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 2 .
	Potężne podmuchy wiatru	Manewruj Każdy Członek Załogi 2  pomniejszone o wartość .
	Dryfujące śmieci	Wybierz jedno: » Wykonaj ryzykowne podejście Jeśli  to 1 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku odrzuć 1  lub 1 .
	Chwila spokoju	Jeśli  to 1 lub więcej, dokonaj postępu na torze lądowania. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

## WPIS 2076 OSWOBODZONY RAJ

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Przejdź do **Wpisu 2080**.

Przejdź do **Wpisu 2174**.

## WPIS 2077 TRACHE'I

Fragment *Eksploracji Trache'i*

Rozgryzienie, jak działa stacja transmisyjna, zajęło nam trochę czasu, bo nikt z nas nie był zaznajomiony z tak prostą, a zarazem nieoczywistą technologią. Teraz baterie słoneczne w końcu się ładują i rozpoczął się transfer danych. Niestety miną całe tygodnie, a nawet miesiące, zanim balony polecą w niebo i będą przekazywać wiadomość.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2055** i przejdź do **Wpisu 2086**.

## WPIS 2078 MAPA GWIEZDNA

Zapis dźwiękowy spotkania z Pumilionami

[Naukowcu Pumilionów]: Wy. Równi. Partnerzy.

[Naukowcu Sterty Złomu]: My też doceniamy waszą wiedzę.

[Naukowcu Pumilionów]: My. Odkryć. Relikt. Budowniczo. My. Dać. Kopia.

[Naukowcu Sterty Złomu]: Kopię waszych badań nad reliktem Budowniczych? To bardzo wspaniałomyślnie z waszej strony.

[Naukowcu Pumilionów]: Podzielić. Wasza. Wiedza. Budowniczo.

[Naukowcu Sterty Złomu]: Z przyjemnością. Przekażemy wam wszystko, co wiemy.

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

Przenieś kartę **U32** (*Wymiana technologiczna*) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2079 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Zanim rozpoczniemy rozmowy, chciałabym zaprezentować wam znalezione przez nas nagranie. Pozwólcie, że je odtworzę.

[Przedstawicieli Lądowców]: \*\*\* po kilku sekundach wahania \*\*\* Jesteście pewni, że nie zostało sfabrykowane?

[Atta]: Ponad wszelką wątpliwość.

[Przedstawicieli Lądowców]: Skąd to wiecie? To z całą pewnością fałszywka! Żeby nas zdyskredytować! Nie macie pojęcia, jak przebiegli i dwulicowi potrafią być Wyspiarze!

[Atta]: Słowa, słowa.

[Przedstawicieli Lądowców]: \*\*\* z oburzeniem \*\*\* Oczekujecie czegoś solidniejszego? Wiemy, że Wyspiarze organizują wyprawę, której celem jest pozyskanie tych nagrań i upublicznienie ich, by nastawić przeciwko nam cały lud!

[Atta]: Ja z kolei mam dla was kolejny fakt – w bazie polarnej było dwadzieścioro troje martwych Wyspiarzy i tylko pięcioro waszych. Z nagrania wynika, skąd taka dysproporcja.

Zaznacz pole **J** we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2143**.

## WPIS 2080 OSWOBODZONY RAJ

Kronika *Oswobodzonego Raju*, część pierwsza

Byliśmy częścią załogi Vanguarda, pierwszego ziemskiego statku międzygwiazdowego. Razem z setkami innych istot wykonywaliśmy misję, której celem było uratowanie naszej floty zaginionej gdzieś pośród pustki kosmosu, dopóki nie postanowiliśmy stać się częścią większego planu. Zaprzęgnięliśmy podjąc wyzwanie Budowniczych, więc odłączyliśmy się od Vanguarda i stworzyliśmy nową społeczność, by skupić się na własnym rozwoju. Dzięki temu mogliśmy zwiększyć swoje szanse na pokonanie zagrożenia, przed którym stanął nasz wszechświat.

Każdy Członek Załogi może Odświeżyć 1 .

## WPIS 2082 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Jeśli na planszy Planety jest przynajmniej 1 karta Misji, przejdź do **Wpisu 2089**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2092**.

## WPIS 2083 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Nasi inżynierowie są coraz lepsi w wytwarzaniu przydatnego wyposażenia. Powinniśmy pozwolić im zdobywać doświadczenie, a będą zasypywać nas nowymi pomysłami.

Przenieś kartę **C04** (*Ulepszenie wyposażenia*) z Projektów Produkcyjnych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2084 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, udało nam się odeprzeć atak stworzeń z dżungli. Koloniści z centrum zaopatrzenia są względnie bezpieczni.

[CAPCOM, Vulter]: Tylko bądź czujna.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wiadomo.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2200**.

Zastąp WP w Sektorze 1 kartą **P287**.

**Podpowiedź:** Wykorzystaj resztę czasu, by przygotować się do uratowania pozostałych Ziemi i dowiedzieć więcej o Planecie.

## WPIS 2085 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Szlag, spójrz na mnie! Słyszysz mnie?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Postaraj się zatamować krwawienie!

[Członek załogi 2]: Próbuję, ale te rany są głębokie! Potrzebujemy lazaretu! I to szybko!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Procedura awaryjnego startu aktywowana. Trzymajcie się. Wracamy.

Jeśli bieżąca karta Misji to **M12**, przejdź do **Wpisu 2574**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

- Zwróć wszystkie kości Sekcji z Pól Specjalnych i Sektora 3 do pudełka.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2086 TRACHE'I

Transmisja na żywo z MBLK (misji badawczej na lodowym kontynencie)

[Dowódczyni misji]: CAPCOM, misja badawcza na lodowym kontynencie zbliża się ku końcowi. Przeszukaliśmy bazę i stację transmisyjną, a także dowiedzieliśmy się co nieco o miejscowej faunie. Do zobaczenia na pokładzie Podróżnika.

Jeśli pole **J** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2176**.

W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.


## WPIS 2087 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, tu dowódczyni misji. Paszcza została zniszczona.

Stworzenie zajmowało znaczną część systemu jaskiń, więc wykorzystanie konwencjonalnej broni nie przyniosłoby oczekiwanych rezultatów. Jego rozmiary uniemożliwiały też zastosowanie ładunków wybuchowych, więc wstrzyknęliśmy mu w korzenie i bulwy śmiertelnie truciznę. Toksyna szybko objęła całą Paszczę i stworzenie obumarło w ciągu kilku godzin.

Wprawdzie Pędy pozostały aktywne, ale podejrzewamy, że uschną na przestrzeni najbliższych dni. W każdym razie źródło problemu zostało zniszczone, więc miejscowa społeczność może odzyskać i oczyścić swoje ziemie. Niepokoi nas tylko kwestia Gości, którzy ewidentnie mieli jakieś plany odnośnie do Paszczy i wcale nie chcieli jej śmierci.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie 2. Jeśli już je masz, zyskaj 1 .
- Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.
- Jeśli karta Niebezpieczeństwa Paszcza i Pędy jest odkryta, odrzuć figurkę Paszczy i odwróć kartę Paszcza i Pędy.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P125**.
- Zaznacz pola **A** i **C** we **Wpisie 2960**.
- Jeśli karta Misji **M05** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 2064**.

W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2088 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Przedstawicielu Lądowców]: Szacowna emisariuszko, sytuacja na naszej planecie jest daleka od stabilnej. Od dawna żyjemy w konflikcie z tymi zdrajcami z wysp.

[Atta]: Zdrajcami?

[Przedstawicielu Lądowców]: Niestety tak. Próbowaliśmy pogodzić nasze ludy, ale na próżno. Naszą ostatnią wspólną inicjatywą było zbudowanie bazy polarnej, ale ci przekłęci Wyspiarze nie potrafili docenić gestu pojednawczego i wykorzystali tę okazję, by nas zaatakować.

[Atta]: To okropne.

[Przedstawicielu Lądowców]: Istnieją dowody na ich zdradę. Nasi naukowcy ukryli je w bazie, zanim zostali bezlitośnie zabici. Może zechcecie się z nimi zapoznać?

[Atta]: Niewykluczone.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2050**. Przejdź do **Wpisu 2143**.

## WPIS 2089 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2090 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej












[Dowódczyni misji]: Jak nasz status?

[Członek załogi 1]: Wszystkie systemy działają, jak należy. Zmniejszamy prędkość lądownika.

[Dowódczyni misji]: Dobrze. Słuchajcie wszyscy. W ramach podsumowania: odwiedzamy Eklektyczną Przystać - kolonię założoną przez grupę istot rozumnych, które nie dołączyły do Sterty Złomu. Choć mają wsparcie mieszkających tu Gości, niestety nie powodzi im się najlepiej. Główna osada jest w rozsypce, a na wschodzie rozciąga się jałowa pustynia nękana przez potwory. Kiepsko to wygląda. Przybywamy tutaj, licząc na pomoc, ale musimy też spróbować pomóc miejscowym. Jakies pytania?

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2111**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Pył	Zapchane filtry przeciwpyłowe Każdy Członek Załogi 3  pomniejszone o wartość  .
	Awaria	Przegrzanie sprzętu Jeśli  to 2 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zwróć do Zbrojowni 1 wybraną kartę Wyposażenia.
	Fala gorąca	Wybierz jedno: » <b>Wytrwaj</b> Każdy Członek Załogi rzuca  .
		» <b>Przekieruj chłodzenie</b> Strać 3 punkty Zapasów (obniż tę liczbę o wartość  .
	Piękny świt	Wybierz jedno: » <b>Podziwiał</b> Każdy Członek Załogi 2  .
		» <b>Leć na ślepo</b> Każdy Członek Załogi rzuca  .

## WPIS 2091 OSWOBODZONY RAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[CAPCOM, Vulter]: Jaki status?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Od jakiegoś czasu spokojnie. Natura przestała nas atakować.

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, przed nami jakiś budynek.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zbliżamy się do wielkiej konstrukcji, najpewniej opuszczonej. Być może miała znaczenie ceremonialne, ale trudno to określić, bo porastają ją inwazyjne pnącza. Wchodzimy do środka.

\*\*\* Kroki \*\*\*

[Członek załogi 2]: \*\*\* z daleka \*\*\* Nie uwierzycie. To muzeum!

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Jeśli to pole jest już zaznaczone, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 2076**.

## WPIS 2092 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

Kronika Alburtu Wonrocka

Byliśmy wzruszeni i dumni, widząc, jak Podróżnik ląduje w doku naszej starej, dobrej Sterty Złomu. Grupa Wypadowa wracała z politycznie skomplikowanej misji z niebezpiecznym wrogiem do pokonania. Na szczęście udało jej się nawiązać ważne kontakty biznesowe, dzięki którym zabezpieczymy naszą przyszłość. Wreszcie możemy przestać się martwić i – być może – zamiast tego pomyśleć o kolejnej misji, by przyszłość malowała się w jeszcze jaśniejszych barwach.

- Przenieś kartę **C06** (Przedsiónek Gości) z Projektów Produkcyjnych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **7** (Kolonie). Jeśli na miejscu 1 znajduje się karta **N01** (Brak kolonii!), usuń ją z gry.
- Przenieś kartę **Y14** (Persei 4) z Mapy Gwiazdnej do koperty „Oczekujących...”.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L2**.
- Przejdź do **Wpisu 2172**.

## WPIS 2093 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

- Otwórz Planetopedię na stronach **8–9** (Baza na Lodowym Pierścieniu).
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K07**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K08**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2104**. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Komunikacja Grupy Wypadowej

\*\*\* Odległe metaliczne uderzenie \*\*\*

[Członek załogi 1]: Co to było?

[Członek załogi 2]: Kolejna skała. Niezbyt duża.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To dobrze. Daleko jeszcze!

[Członek załogi 2]: Trochę ponad dwieście kilometrów. Nie będzie już kosmicznych śmieci. Podchodzimy do asteroidy powoli. Jakies pięć minut do lądowania.

[Członek załogi 1]: Tylko popatrzcie. Labirynt asteroid połączonych... czym, rurami?

[Członek załogi 2]: Kawał roboty. Wielka szkoda, że wszystko zostało zniszczone.

[Członek załogi 1]: Co tu się wydarzyło?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tego właśnie zamierzamy się dowiedzieć.

[Członek załogi 1]: Cztery minuty.

Umieść figurkę Lądownika i wszystkich Członków Załogi w Sektorze **9**.

Zapoznaj się ze specjalną zasadą Lodowego Pierścienia w prawej części planszy Planety.

Znajdź kartę Misji **M11** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

Znajdź kartę Misji Opcjonalnej **M39** i umieść ją na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.

Umieść kartę **P162** w Sektorze **7**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej

**Podpowiedź:** Podczas tej Eksploracji Planetarnej najprawdopodobniej natrafisz na wskazówki odnośnie do kombinacji kolorystycznych.

**Pamiętaj:** Sektor Lądownika to Sektor zawierający figurkę Lądownika.


## WPIS 2094 OSWOBODZONY RAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[CAPCOM, Vulter]: Grupa Wypadowa, jakie są eksponaty w tym muzeum?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie ma ich za wiele. Głównie holozęby i prezentacje, ale większość nie działa. Jest też kilka paneli informacyjnych w starym stylu. Zaraz się im przyjrzę.

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

Zyskaj 1 

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 2095 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

**A** Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2190**.

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Dźwięki targowiska \*\*\*

[Sprzedawczyni 1]: Hej, hej, przyjacielu. Podejdz tu! Patrz, mam baterie! Naładowane i w ogóle! A tutaj zdjęcia Paszczy wykonane przez jedyną osobę, która kiedykolwiek przeżyła to spotkanie.

[Sprzedawca 2]: Nie słuchaj tej oszustki! Ma te baterie od czasu pory burzowej! Są bezwartościowe. Hej, ja mogę zapewnić ci świeżą wodę!

[Sprzedawczyni 3]: Miasto się wali, a wy sprzedajecie pamiątki! Co za naiwność. Słuchaj, przyjacielu! Ja mam amunicję! Wszelkie rodzaje!

Wykonaj poniższe akcje w dowolnej kolejności, dowolną liczbę razy:

- Zwróć do Zbrojowni 1 kartę Wyposażenia Misji, by zyskać 2 punkty Zapasów.
- Zwróć do Zbrojowni 1 kartę Wyposażenia Małego albo Wyposażenia Osobistego, by zyskać 1 punkt Zapasów.

Następnie ten Wpis się kończy.

## WPIS 2096 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Nic się nie dzieje.

Przejdź do **Wpisu 2098**.

## WPIS 2097 KSIĘGA STATKU

Nagrania z narady Tetrarchów

[Ava]: Tamaro, niespecjalnie rozumiem potrzeby zwykłych mieszkańców Sterty Złomu, więc...

[Tamara]: W czym problem?

[Ava]: Zamierzałem stworzyć salę przygód prezentującą niezwykle dokonania Grupy Wypadowej, ale...

[Tamara]: Ale?

[Ava]: Ale może stosowniejsze będzie centrum rozrywki?

Weź karty **F21** (Centrum rozrywki) i **F22** (Sala przygód) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałą z gry.

## WPIS 2098 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobra, ekipo. Zasilanie wróciło na stałe.

[Członek załogi 1]: To może...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Chwila. Mam wiadomość z Podróżnika. CAPCOM, tu Grupa Wypadowa. Jakie wieści?

[CAPCOM, Vulter]: Sterta Złomu ogłosiła czerwony alarm.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co? Co się stało?

[CAPCOM, Vulter]: Nie ma czasu na wyjaśnienia. Wysyłamy po was kapsuły ewakuacyjne.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Kapsuły ewakuacyjne? Ale po co? Nasz lądownik jest w pełni sprawny i...

[CAPCOM, Vulter]: Ale jest za daleko, a potrzebujemy wszystkich na pokładzie. Przygotujcie się do ewakuacji za dokładnie sześć minut. Bez odbioru.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Jesteśmy atakowani?

[CAPCOM, Vulter]: Jeszcze nie. Sterta Złomu wykryła kilka dużych statków kosmicznych na granicy naszego układu słonecznego. Nie odpowiadają na próby kontaktu. Podróżnik został wezwany z powrotem, a nie możemy was zostawić.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dzięki, CAPCOM. Szykujemy się do ewakuacji. Bez odbioru.

Odrzuć kartę Misji **M11**.

Znajdź kartę Misji **M12** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

## WPIS 2099 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2228**.

Przejdź do **Wpisu 2357**.

Przejdź do **Wpisu 2229**.

## WPIS 2100 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2101**.

Przejdź do **Wpisu 2315**.

Przejdź do **Wpisu 2336**.

Przejdź do **Wpisu 2354**.

W tej chwili to koniec rozmów z Tetrarchami. Możesz wybrać inną Postać, by z nią porozmawiać.

## WPIS 2101 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Trache'i]: Tohn, chciałam porozmawiać z tobą o finansach. Wygląda na to, że mamy odmienne wizje w kwestii wydatków.

[Tohn]: To prawda. Planujesz przeznaczyć wszystko na badania!

[Trache'i]: A jak inaczej chcesz zabezpieczyć i poprawić naszą przyszłość?

[Tohn]: Trache'i, gdybyś czasem wyszła z laboratorium, zobaczyłabyś, z jakimi zagrożeniami się mierzymy. W pewnym momencie coś może zaważyć na naszym dalszym istnieniu. Potrzebujemy stałych zapasów tlenu, żywności i surowców. Potrzebujemy...

[Trache'i]: Dlaczego tak się tym przejmujesz? Jesteś Gościem. W każdej chwili możesz wrócić do swojego rodzimego świata.

[Tohn]: Nie mogę.

[Trache'i]: A co cię powstrzymuje?

[Tohn]: Świadomość, że jeśli to zrobię, wszystkie moje wysiłki pójdą na marne. Chciałbym, żebyś też to zrozumiała, Trache'i.

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

- » **Zabezpieczenie przyszłości jest ważniejsze. Poprzyjcie wizję Tohnu** – zyskaj 1 i przejdź do **Wpisu 2039**.
- » **Rozwój Sterty Złomu jest równie ważny. Poprzyjcie wizję Trache'i** – obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3), zyskaj 1 i przejdź do **Wpisu 2227**.

## WPIS 2102 OSWOBODZONY RAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zbliżamy się do obiektu, który był kiedyś statkiem kosmicznym.

[CAPCOM, Vulter]: Możesz doprecyzować?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Porastają go inwazyjne pnącza, a niektóre przebiły się przez kadłub. To całkowity wrak.

[Członek załogi 2]: Tam jest jakaś tabliczka.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co jest na niej napisane?

[Członek załogi 2]: Po angielsku: „Odważa. Wdzięczność. Początek”. Ten statek to pomnik. Pomnik ich kolonii.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Przejdź do **Wpisu 2076**.

## WPIS 2103 TRACHE'I

Jeśli pole **D** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2121**.

Jeśli pole **I** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2118**.

Jeśli pole **E** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2107**.

Jeśli pole **B** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2114**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2139**.

## WPIS 2104 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Sprawdź, czy zaznaczone są oba pola we **Wpisie 2096**. Jeśli tak, przejdź do **Wpisu 2108**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2113**.

## WPIS 2105 OSWOBODZONY RAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, dotarliśmy do pozostałości kolonii. Wszystko jest kompletnie porośnięte gęstymi pnączami. Nie da się przez nie przedostać bez ciężkiego sprzętu. I chyba są toksyczne.

- Jeśli w Sektorze 1 znajdują się **co najmniej 2 znaczniki**, usuń wszystkie znaczniki z tego Sektora i umieść kartę **P282** na wierzchu wszystkich kart w tym Sektorze. Jeśli w Sektorze 1 znajduje się już karta **P282** (Porośnięte centrum zaopatrzenia), każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .
- Jeśli w Sektorze 3 znajdują się **co najmniej 2 znaczniki**, usuń wszystkie znaczniki z tego Sektora i umieść kartę **P284** na wierzchu wszystkich kart w tym Sektorze. Jeśli w Sektorze 3 znajduje się już karta **P284** (Porośnięty magazyn), każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .
- Rozpatrz ten efekt dla Sektarów 2, 4 i 5:  
Jeśli w tym Sektorze znajdują się **co najmniej 2 znaczniki**, usuń wszystkie znaczniki z tego Sektora, a każdy Członek Załogi w tym Sektorze .

## WPIS 2106 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Podmuchy wiatru; chrzęst i odgłosy kroków; szelest wyschniętych liści \*\*\***

[Członek załogi 1]: Aż cierpie mi skóra na widok tych wszystkich wyschniętych liści i korzeni.

[Dowódczyni misji]: Obumarłe rośliny to dobry znak.

[Członek załogi 1]: Dlaczego?

[Dowódczyni misji]: Bo to oznacza, że jesteśmy na dobrej drodze. Zbliżyliśmy się do źródła problemu.

[Członek załogi 1]: Czyli Paszczy.

[Dowódczyni misji]: Tak. Paszczy.

[Członek załogi 1]: Ciekawe, gdzie się chowa.

[Dowódczyni misji]: Miejscowi wspominali o systemie jaskiń. Podobno to tam czai się Paszcza.

[Członek załogi 1]: Właśnie to pokazuje mi skaner! Widzę wejście niedaleko.

[Dowódczyni misji]: No i dobrze. Chodźmy i załatwmy to raz na zawsze!

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora. Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P124**.

## WPIS 2107 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Kapitan lądownika]: Dotarliśmy do niższej warstwy stratosfery. Rozpoczynam transmisję.

[Atta]: Musimy dać im trochę czasu na odpowiedź. Specyfiką pierwszego kontaktu jest to, że jest pierwszy. Tak, wiem - kiepski żart.

[Kapitan lądownika]: Jak nazwaliście tę społeczność?

[Atta]: Wypiarzami, przynajmniej na razie. Mamy odpowiedź?

[Oficerka łączności]: Nie.

[Atta]: No dobrze. Przekażcie im część z tego, czego dowiedzieliśmy się w lodowej bazie. I podkreślcie, że przybywamy w pokoju i chcemy poznać ich historię.

[Oficerka łączności]: Zrobione.

[Atta]: Teraz możemy tylko czekać. To...

[Oficerka łączności]: Mamy odpowiedź. Przesłali współrzędne lądowania!

Zaznacz pole F we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2006**.

## WPIS 2108 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Odtajniona komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Co za ulga, że wracamy do Bazy na Lodowym Pierścieniu!


[Członek załogi 1]: Zgadza się. Zazwyczaj niespodziewane pojawienie się floty statków obcych zwiastuje kłopoty. Kto by pomyślał, że te będą pełne sojuszników!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ci Omnimodianie wydają się interesujący. Ale na razie skupmy się na bazie.

[Członek załogi 2]: Tak - wróciło zasilanie, więc może coś się tam zmieniło.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Otóż to. Musimy na nowo zbadać to miejsce.

Umieść kartę **P165** w Sektorze **7**. Umieść kartę **P176** w Sektorze **9**.

Znajdź kartę Misji **M13** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety. Umieść figurkę Lądownika i wszystkich Członków Załogi w dowolnym Sektorze z .

Przejdź do **Wpisu 2124**.

**Pamiętaj:** Sektor Lądownika to Sektor zawierający figurkę Lądownika.

## WPIS 2109 OSWOBODZONY RAJ

Odtajnione nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: W środku jest coś żywego. Wykrywam ruch!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cokolwiek to jest, wykurzymy to. Ognia!

\*\*\* Kilka strzałów \*\*\*

[Członek załogi 2]: No i uciekło. Co to było? Jakaś cholerna krzyżówka rośliny i zwierzęcia?

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Amfibiologicznej Liściołapki.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P286**.

## WPIS 2110 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Musimy zdecydować, czy w tej chwili ważniejsze są badania, czy produkcja. Weź karty **F10** (Dodatkowe laboratorium) i **F17** (Dodatkowa linia montażowa) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i zwróć pozostałą do Ulepszeń Pomieszczeń. Przejdź do **Wpisu 2120**.

Mając większe możliwości badawcze i produkcyjne, Sterta Złomu z pewnością znacznie się rozwinie. Weź kartę **F10** (Dodatkowe laboratorium) lub **F17** (Dodatkowa linia montażowa) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B), w zależności od tego, która z nich się tam znajduje, i przenieś ją do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2111 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

- Otwórz Planetopedię na stronach **4–5** (Eklektyczna Przystań).
- Przygotuj Niebezpieczeństwa:
  - Jeśli we **Wpisie 2960** zaznaczone jest pole **C**, umieść kartę Niebezpieczeństwa *Pędy* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść po 1 figurce *Pędów* w Sektorach **1 i 3**.
  - W przeciwnym wypadku umieść kartę Niebezpieczeństwa *Paszczka i Pędy* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść figurkę *Paszczki* i 1 figurkę *Pędów* w Sektorze **1** oraz 1 figurkę *Pędów* w Sektorze **3**.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K04**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K03**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Znajdź kartę Misji **M04** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.

- Przetasuj wszystkie karty Warunków Globalnych **G04** i umieść je awersami do góry w stosie na polu Warunków Globalnych.
- Pod Sektorami **1, 2, 3 i 4** znajdują się pola na specjalne znaczniki. Są to Skażenia, a niektóre efekty podczas tej Eksploracji Planetarnej mogą spowodować umieszczenie tam znaczników. Przeczytaj zasady specjalne widoczne pod Sektorami **1, 2, 3 i 4**.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2112 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, sytuacja jest krytyczna. Te stworzenia nie przestają walić w lądownik! Na razie nie spowodowały większych uszkodzeń, ale atakują z coraz większą zaciekłością! Zaczynam poważnie obawiać się o napęd i integralność kadłuba.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole.



Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2189**.

W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2113 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU



Komunikacja Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Trzymajcie się, załogo. Podejmujemy kolejną próbę lądowania.

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, namierzyłam kolejną asteroidę, na której można bezpiecznie posadzić statek.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Daj mi współrzędne i pokaż obraz.


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

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wygląda obiecująco. A kosmiczne śmieci?

[Członek załogi 1]: Niewiele.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobra, zapiąć pasy, załogo. Zaczynamy.

Jeśli pole **A** jest zaznaczone, zastąp WP w Sektorze **9** kartą **P001**.

Umieść figurkę Lądownika i wszystkich Członków Załogi w dowolnym Sektorze z .

Znajdź kartę Misji **M11** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

Przejdź do **Wpisu 2124**.

## WPIS 2114 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Kapitan lądownika]: Schodzimy poniżej poziomu chmur. Teraz możemy aktywować ten dziwny system bezprzewodowej komunikacji optycznej.

[Atta]: Dziwny?

[Kapitan lądownika]: Cały wszechświat wykorzystuje do komunikacji fale radiowe.

[Atta]: Ha. Wiesz, ile czasu zajęło Ziemianom wynalezienie koła? Albo mojej rasie stworzenie języka? Poczytaj sobie. No dobrze, wysyłamy wiadomość.

[Oficerka łączności]: Zrobione.

\*\*\* Sygnał czerwonego alarmu \*\*\*

[Kapitan lądownika]: Otworzyli ogień. Manewry unikowe!

[Atta]: Nie takiego powitania się spodziewałam!

[Kapitan lądownika]: Zapnijcie pasy!

[Atta]: Czy wciąż wysyłamy wiadomość?

[Oficerka łączności]: Owszem!

[Kapitan lądownika]: Za wiele pocisków do uniknięcia. Robi się gorąco!



[Atta]: No dobra. Zostawiamy tych furiatów. Kapitanie?

[Kapitan lądownika]: Pełne przyspieszenie. CAPCOM, misja przerwana.

Zaznacz pole H we **Wpisie 2050**. Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2115 KSIĘGA STATKU

Odtajnione nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Chciałbym, żeby każdy nowy członek załogi przechodził szkolenie bojowe.

[Ava]: Po co? Musimy szkolić elitarne siły specjalne. To na tym powinniśmy się skupić.

[Tohn]: A co miałyby robić cała reszta w przypadku kryzysu?

Weź karty **F30** (Sala doświadczeń) i **F31** (Sala spoczynku) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałą z gry.

## WPIS 2116 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Oficjalna korespondencja Grupy Wypadowej

Grupa Wypadowa do Podróżnika. Przesyłamy aktualizację statusu.

Podczas eksploracji slumsów natrafiliśmy na osobę rozprawdzającą wodę i racje żywnościowe. Większość skrzyń była oznaczona symbolem Gości. Główne źródło wody dla miasta - nazywane Oazą - najwyraźniej zostało opanowane przez Pędy, które uszkodziły stację oczyszczania wody. Od tamtej pory mieszkańcom mają ograniczony dostęp do wody pitnej. Miejscowi nie mają środków, by naprawić stację ani nawet by tam dotrzeć. Całkowicie pochłania ich walka z Pędami i obrona własnych domostw.

Zostaliśmy poproszeni o pomoc i postanowiliśmy jej udzielić.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

Zastąp WP w Sektorze 3 kartą **P129** (jeśli jeszcze jej tam nie ma).

## WPIS 2117 OSWOBODZONY RAJ

Jeśli pole **A** we **Wpisie 2200** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2135**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej**

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zawiedliśmy. Szlag, próbowaliśmy uratować ludzi z centrum zaopatrzenia, ale nie byliśmy w stanie...

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, dostaliśmy wiadomość! Jest druga grupa ocalałych - w magazynie otoczonym przez miejscowe formy życia.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Bardzo źle to wygląda?

[Członek załogi 2]: Bardzo.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: W takim razie nie ma chwili do stracenia. Ruszajmy tam i spróbujmy uratować chociaż tamtych nieszczęśników.

Umieść kartę **G16** na polu Warunków Globalnych.

Zastąp kartę Misji **M28** kartą Misji **M29**.

Jeśli karta **P282** (Porośnięte centrum zaopatrzenia) znajduje się w Sektorze 1, umieść kartę **P287** pod kartą **P282**.

W przeciwnym wypadku umieść kartę **P287** w Sektorze 1.

Umieść kartę **P285** w Sektorze 7.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Amfibiocyfna Liściołapka* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę *Amfibiocyfnej Liściołapki* w Sektorze 7.

## WPIS 2118 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Kapitan lądownika]: Ci dranie otworzyli ogień! Wracamy...

[Atta]: Nie, nie!

[Kapitan lądownika]: Z całym szacunkiem...

[Atta]: Słuchajcie, mam pomysły! Unikajmy ich pocisków, a w międzyczasie wyślijmy im wszystko, co odkryliśmy w bazie polarnej!

[Oficerka łączności]: Już się robi!

[Kapitan lądownika]: Wstrzymali ogień.

[Oficerka łączności]: Przyszła wiadomość. I mamy też tłumaczenie. Wygląda na to, że nam nie ufają. Wiedzą, że odwiedziliśmy Lądowców, i obawiają się, że stoimy po ich stronie.

[Atta]: Nie cierpię takiej małostkowej wrogości. Wyślijcie im wiadomość o następującej treści: „Jesteśmy przedstawicielami społeczności o nazwie Sterta Złomu. Nie stoimy po niczyjej stronie. Chcemy odkrywać i się uczyć”.

[Oficerka łączności]: Wysyłam. O, jest odpowiedź... Hmm... pozwalają nam wylądować, ale ostrzegają, że zastrzelą nas, jeśli okaże się, że szpiegujemy dla ich rywali.

[Atta]: W sumie wolę brutalną szczerą od fałszywej życzliwości Lądowców. Kapitanie, lądujemy.

Zaznacz pole J we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2006**.

## WPIS 2119 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

A  B  C  D  E

## WPIS 2120 FABUŁA

Kronika Alburta Wonrocku: Czarny Rycerz

Wraz z Vanguardem ocalali utracili również technologię łączności Czarnego Rycerza i stali się kosmicznymi rozbitkami.

W Stercie Złomu rozwijano wiele projektów, a niektórzy wciąż doskonale pamiętali dawną technologię, ale mimo to wszelkie próby jej odtworzenia kończyły się niepowodzeniem. Wkrótce nawet najwięksi optymiści zaczęli tracić nadzieję, że kiedykolwiek uda im się porozumieć z rodzimymi planetami, a pewnego dnia zaprzestano wysiłków.

Tymczasem rozwiązanie mieliśmy tuż pod nosem. Wszyscy dobrze wiedzieli, że części Sterty Złomu powstały z wraku Vanguarda, ale nikt nie spodziewał się, że można jeszcze znaleźć tam coś wartościowego. A jednak, ku ogólnemu zaskoczeniu, ekipa poszukiwawcza natrafiła na ukryty schowek, a w nim tylko lekko uszkodzony nadajnik Czarny Rycerz.

Naprawa oraz zintegrowanie go z systemem łączności Sterty Złomu zajęły zaledwie dwa dni, a w kolejnych miesiącach inżynierowie wyposażyli Podróżnika i lądowniki w sprawne repliki Czarnego Rycerza.

**Nagrania ze Sterty Złomu. Pierwszy kontakt z Ziemią**

[Vulter O'Really]: Houston, słyszycie nas? Houston, tu Sterta... załoga Vanguarda. Nadajemy z Ramienia Perseusza.

[Tamara Woon]: Minęło pięćdziesiąt lat albo i więcej. Może NASA wcale już nie ma siedziby w Houston.

[Vulter O'Really]: Tak, też o tym myślałem. Ale na razie...

[Houston]: Tu Houston. Słyszemy was, Vanguard.

**\*\*\* Nagłe poruszenie, okrzyki radości; odgłos przewracanego krzesła \*\*\***

[Tamara Woon]: No nie wierzę!

[Vulter O'Really]: Eee... Witajcie, Houston. To...

[Tamara Woon]: Houston, nie macie pojęcia, jak się cieszymy, że możemy was usłyszeć. Utraciliśmy kontakt pięćdziesiąt lat temu i dopiero co naprawiliśmy naszego Czarnego Rycerza! Co słyhać na starej, dobrej Ziemi?

[Houston]: Dziękujemy, Vanguard. Kiedy planujecie wrócić do Układu Słonecznego?

[Tamara Woon]: No, nieprędko. Mówiąc w skrócie - ISS Vanguard został zniszczony i od tamtej pory jesteśmy kosmicznymi rozbitkami. Musicie nam pomóc, Houston.

[Houston]: Tak, rozumiemy, ale nie mogę niczego obiecać.

[Tamara Woon]: **\*\*\* zszokowana \*\*\*** Co?

[Houston]: Nie jesteśmy firmą przewoźną, Vanguard. Skontaktujemy się z wami, kiedy będziemy coś wiedzieć.

[Tamara Woon]: Czyli kiedy?

[Houston]: Trudno powiedzieć. Uważajcie tam na siebie, Vanguard, i informujcie nas co miesiąc o swojej sytuacji. Świetna robota. Bez odbioru.

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

[Vulter O'Really]: Czy oni właśnie nas olali?

**Odtajnione nagrania ze Sterty Złomu. Pierwszy kontakt z Idemianami**

[Vulter O'Really]: Do wszystkich idemiańskich statków, które odbierają tę wiadomość: tu Sterta Złomu – kolonia próbująca nawiązać kontakt ze zdolnymi do podróży kosmicznych...

[Idemianka]: Sterta Złomu?

\*\*\* Stłumione okrzyki radości \*\*\*

[Vulter O'Really]: No tak.

[Idemianka]: Podoba mi się ta nazwa. Można rozumieć ją na wiele różnych sposobów. Czy wasza kolonia naprawdę jest tak zrujnowana, czy nie i jest to tylko taki żart?

[Vulter O'Really]: Eee... Chyba jedno i drugie. Przepraszam. To dość niespodziewane pytanie.

[Idemianka]: Zrodzone ze szczerej ciekawości. Czy jesteście w niebezpieczeństwie, Sterto Złomu?

[Vulter O'Really]: Nie, z grubsza wszystko w porządku. Przetrwaliśmy pięćdziesiąt lat na tym złomowisku, więc nasze życie nie jest bezpośrednio zagrożone. Ale nasze umysły już owszem.

[Idemianka]: Umysły?

[Vulter O'Really]: Do tej pory myśleliśmy, że wszechświat o nas zapomniał. Traciliśmy nadzieję.

[Idemianka]: Doceniam waszą szczerość. Prześlijcie nam swoje współrzędne. Zmienimy kurs i spotkamy się z wami za kilka tygodni.

\*\*\* Okrzyki radości \*\*\*

[Vulter O'Really]: Dziękujemy, idemiański statku. Dziękujemy!

**Odtajnione nagrania ze Sterty Złomu. Pierwszy kontakt z Aerugonami**

[Vulter O'Really]: Do wszystkich aerugońskich statków, które odbierają tę wiadomość: tu Sterta Złomu – kolonia próbująca odnowić kontakt z Kelu-8 B. Nasza pozycja to...

[Aerugonka]: Tu statek Achero. Sterto Złomu, znamy waszą pozycję.

\*\*\* Stłumione okrzyki zaskoczenia \*\*\*

[Vulter O'Really]: Statku Achero, dobrze was słyszeć. Skąd znacie nasze współrzędne?

[Aerugonka]: Namierzaliśmy waszą transmisję poprzez Czarnego Rycerza i skorelowaliśmy to z ostatnią znaną pozycją Vanguarda. Nie było trudno was znaleźć.

[Vulter O'Really]: \*\*\* z niedowierzaniem \*\*\* Jesteśmy... zachwyceni, ale i zaskoczeni, że wam się chciało.

[Aerugon]: Wśród was są Aerugoni Achero. A my zawsze dbamy o swój klan. Zawsze.

[Członek załogi 1]: Nawet po pięćdziesięciu latach ciszy radiowej?

[Aerugon]: Czym jest pięćdziesiąt lat w kontekście tradycji naszego ludu? Ambasadorka i zespół specjalistów są już w drodze. Do zobaczenia wkrótce.

Przejdź do **Wpisu 2172**.

## WPIS 2121 TRACHE'

**Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache' i**

[Kapitan lądownika]: Nie przerywają ostrzału! Coraz trudniej mi unikać ich rakiet! Powinniśmy uciekać!

[Atta]: Jeszcze nie! Wyślijcie jeszcze jedną wiadomość! I tym razem dodajcie to, czego dowiedzieliśmy się w bazie polarnej!

[Kapitan lądownika]: O, niespodzianka! Wstrzymali ogień. Czas najwyższy.

[Oficerka łączności]: Odbieram transmisję. Tylko współrzędne lądowania. I ostrzeżenie.

[Atta]: Ostrzeżenie? Zamiast przeprosin?

[Oficerka łączności]: Tak. Grożą, że nas zabiją, jeśli okaże się, że szpiegujemy dla Lądowców.

[Atta]: Cóż, Lądowcy nie mieli o nich najlepszego zdania. Być może słusznie. Lądujemy, kapitanie.

Zaznacz pole J we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2006**.

## WPIS 2122 OBIECUJĄCA ZIEMIA

**Murale Pamięci**

[Członek załogi 1]: Dokąd idziesz?

[Członek załogi 2]: Nie słyszałeś? Podróżnik wraca! Ich wyprawa na Obiecującą Ziemię zakończyła się spektakularnym sukcesem! Muszę to jakoś upamiętnić! Wpadł mi do głowy taki świetny pomysł na mural! Wyobraź to sobie – srebrna strzała przecinająca szarobrązową atmosferę planety, kierująca się ku pustce kosmosu, i nasza stacja oczekująca na wieści!

[Członek załogi 1]: Super! Ta srebrna strzała może zostać z nami na zawsze jako symbol naszego triumfu, ale na twoim miejscu...

[Członek załogi 2]: Wybacz, muszę uciekać. Jest wielu takich jak ja, a niewiele miejsca do zamalowania. Muszę znaleźć jak najlepszą ścianę!

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Przejdź do **Wpisu 2151**.

## WPIS 2123 ŚWIAT GOŚCI

**Nagranie dźwiękowe z Gmachu**

Chodźcie. Nie obawiajcie się, przybysze. Zrelaksujcie się, podczas gdy ja będę wam opowiadać o naszej Matce.

Być może nasze projekty wywołują w was dezorientację, a nawet obawę, ale z łatwością zrozumiecie ich naturę dzięki znajomej analogii. Wykorzystujemy inne planety z przyległych wymiarów w taki sam sposób, w jaki Sterta Złomu wykorzystuje kolonie. Zawsze wybieramy dwie planety, z którymi nawiązujemy więź – jedna służy jako plantacja, z kolei dzięki drugiej pozbywamy się nadmiarowej energii ze swojego wymiaru.

Pozwólcie też, że zapoznam was z naszą historią. Wieki temu, kiedy podróżowaliśmy przez kosmos, realizując dziedzictwo Budowniczych, odkryliśmy Uniwersalne Przesunięcie Fazowe. Po serii eksperymentów z innymi wymiarami postanowiliśmy stworzyć swój własny świat – tak bezpieczny i odosobniony, że właściwie zapomnieliśmy o tym, co znajduje się na zewnątrz. Gdyby nie dotarł do nas ISS Vanguard, nasz lud wciąż by tam tkwił i nigdy by się nie podzielił. To było smutne wydarzenie. Idźcie, przybysze. Wasze wprowadzenie dobiegło końca.


Zaznacz pole we **Wpisie 2125** bez rozpatrywania tego Wpisu.

Przejdź do **Wpisu 2025** i podejmij inną decyzję.

## WPIS 2124 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Znajdź kartę Misji Opcjonalnej **M39** i umieść ją na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.

Sprawdź, które pola są zaznaczone we **Wpisie 2119**:

- Jeśli zaznaczone jest pole **A**, weź nieużywaną czerwoną kość Sekcji z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej **M39** (jeśli wszystkie czerwone kości Sekcji są niedostępne, użyj zamiast tego żetonu Czasu).
- Jeśli zaznaczone jest pole **B**, weź nieużywaną niebieską kość Sekcji z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej **M39** (jeśli wszystkie niebieskie kości Sekcji są niedostępne, użyj zamiast tego znacznika).
- Jeśli zaznaczone jest pole **C**, weź nieużywaną zieloną kość Sekcji z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej **M39** (jeśli wszystkie zielone kości Sekcji są niedostępne, użyj zamiast tego  – jeśli to konieczne, weź go z woreczka na żetony).
- Jeśli zaznaczone jest pole **D**, weź nieużywaną kość Zagrożenia z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej **M39**.

Następnie umieść kartę **P162** na wierzchu innych kart w Sektorze **6**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

**Pamiętaj:** Sektor Lądownika to Sektor zawierający figurkę Lądownika.

## WPIS 2125 ŚWIAT GOŚCI

Jeśli to pole jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2194**.  
W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Dziennik osobisty Tohnu McMutsu

Zadziwia mnie mnogość wyjść. Można stąd dotrzeć w nieskończenie wiele miejsc. Ci, którzy nie wiedzą, czego szukają, lepiej niech dobrze się zastanowią, zanim rzucą się gdzieś na oślep.

Przejdź do **Wpisu 2025** i podejmij inną decyzję.

## WPIS 2126 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

### Kronika Alburta Wonrocku

Wyprawa do opanowanej Oazy okazała się prawdziwym kamieniem milowym w sojuszu z miejscowymi, ale jednocześnie także największym wyzwaniem, jakiemu musieliśmy stawić czoła.

Broń członków Grupy Wypadowej rozgrzała się do czerwoności, gdy ostrzeliwali jeden Pęd za drugim. W końcu - wycieńczeni, spragnieni i posiniaczeni, bowiem niektóre Pędy stawiały zaciekle opór i atakowały ich kolcami - rozprawili się ze stworzeniami zatrującym ziemię śmiertelnościami toksynami. Ale to był zaledwie początek, jako że teraz musieli naprawić stację oczyszczania wody. Choć mieli ze sobą niezbędny sprzęt, uwolnienie jej od pnaży i przywrócenie działania zajęło im niemalże osiem godzin.

Ale udało się. Wszystkie testy wykazały, że woda znów była zdatna do picia, a dźwięki bulgoczących rur wypełniły serca członków Grupy Wypadowej radością.

- Zyskaj 1 punkt Zapasów.
- Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P130**.
- Zastąp WP w Sektorze **4** kartą **P131**.

## WPIS 2127 KSIĘGA STATKU



**[Atta]:** Drodzy Tetrarchowie! Myślałam nad sposobami na zwiększenie produkcji i mam kilka pomysłów. Niektórzy humanoidalni i niehumanoidalni członkowie naszej załogi dysponują określonymi zdolnościami, z których do tej pory nie robiliśmy użytku dla obojmych korzyści. Oto lista moich sugestii...

Weź karty **F18** (*Korytarze techniczne*) i **F19** (*Ustandaryzowane stanowisko robocze*) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałą z gry.

## WPIS 2128 ŚWIAT GOŚCI

### Dziennik osobisty Tohnu McMutsu

Cieszę się, że miejscowi Goście nie zlikwidowali starego posterunku Ziemi. Grupa Wypadowa przegląda archiwalne nagrania z wizyty Vanguarda i zabiera ze sobą rośliny, które zaczęły tam rosnąć. Mają one interesujący skład chemiczny. Z pewnością spodobają się Trache'i.

- Zaznacz pole we **Wpisie 2182** bez rozpatrywania tego Wpisu.
- Możesz wydać dowolną liczbę , by zyskać 3 znaczniki Wiedzy Gości za każdy wydany 1 .
- Przejdź do **Wpisu 2025**.

## WPIS 2129 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódczyni misji]:** A więc to jest Paszcza?

**[Członek załogi 2]:** Jakaś dziwnie nieruchawa jak na najgroźniejsze stworzenie na tej planecie.

**[Dowódczyni misji]:** Dobrze. Nie będzie trzeba biegać. Weźcie palniki plazmowe. Wytniemy tę mięsożerną kapustę z ziemi.

**[Członek załogi 1]:** Już się robi!

**\*\*\* Odgłosy metalicznego pobrzękiwania i skwierczenia \*\*\***

**[Członek załogi 1]:** Załatwiona i ogłuszona! Możemy teraz wyciągnąć ją z krateru!

**[Dowódczyni misji]:** Może wydzielać żrące substancje! Pamiętajcie o powlekanych rękawicach!

**[Członek załogi 1]:** Ohyda.

**\*\*\* Odgłosy ciągnięcia zwłok; metaliczny brzęk zamykanego pojemnika \*\*\***

**[Członek załogi 1]:** No i po problemie.

**[Dowódczyni misji]:** Nie do końca. Zatrzyj do krateru. Wygląda na to, że załatwiliśmy tylko nadziemną część. Pod ziemią jest tego o wiele więcej i ten potwór może odrosnąć.

Jeśli bieżąca karta Misji to **M06**, przejdź do **Wpisu 2150**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2131**.

## WPIS 2130 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Kronika Alburta Wonrocku

Tetrarchowie byli zdruzgotani, dowiedziawszy się o porażce, ale przynajmniej nasza dzielna załoga wróciła bezpiecznie do domu, a Podróżnik nie został zbyt uszkodzony. Pozwala to żywić nadzieję, że możemy ponownie tam wylądować i poszukać surowców gdzie indziej. Niestety złe wieści zdążyły już się rozejść i morale jest niższe niż kiedykolwiek wcześniej. Mamy coraz mniej czasu.

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Przejdź do **Wpisu 2151**.

## WPIS 2131 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Podmuch pustynnego wiatru \*\*\***

**[Członek załogi 1]:** To co robimy, dowódczyni?

**[Członek załogi 2]:** Nie możemy tego tak zostawić! Problem powróci, zanim miejscowi zdążą odetchnąć.

**[Dowódczyni misji]:** To prawda. Słuchajcie, musimy dokopać się głębiej i wyplenić to cholerstwo z trzewi planety.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2132 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania z treningów w przestrzeni kosmicznej

**[Instruktorka]:** No dobrze, dzieciaki. Przesłałam wam współrzędne asteroidy, którą mijaliśmy. Waszym zadaniem jest podlecieć do niej i wylądować. Wylądować, nie rozbić lądownik.

**[Członek załogi 2]:** Ale nigdy wcześniej tego nie robiliśmy!

**[Instruktorka]:** Kiedyś musi być ten pierwszy raz.

**[Członek załogi 1]:** Mówimy poważnie. Do tej pory ćwiczyliśmy tylko lądowania w studni grawitacyjnej. Nigdy w warunkach zerowej grawitacji.

**[Instruktorka]:** Macie jeszcze jednego asa w rękawie - na pokładzie lądownika znajduje się świeżo zainstalowany koordynator SI. Uruchomcie go, gdy podlecicie do asteroidy, i wykonujcie jego polecenia.

**[Członek załogi 1]:** Czyli... To test dla SI? Nie dla nas?

**[Instruktorka]:** Jedno i drugie. Zróbcie użytek ze swoich mózgów i sami oceńcie sytuację.

**[Członek załogi 1]:** Już się robi. **\*\*\* do kolegi \*\*\*** Pewnego dnia przez nich zginiemy.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przenieś kartę **E18** (Koordynator SI) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Weź 1 Członka Załogi z Odpoczywającej Załogi na rękę gracza odpowiadającej mu Sekcji.

## WPIS 2133 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, nic się nie dzieje.

Przejdź do Wpisu 2528.

Przejdź do Wpisu 2134.

## WPIS 2134 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Nieoficjalna kronika misji Sterty Złomu autorstwa Alburta Wonrocku

Przeszukując tę konkretną część opuszczonej bazy, Grupa Wypadowa natrafiła na niewielki czerwony kryształ i wręcz absurdalnie zaintrygowały ją jego rzadkie właściwości optyczne. To dowodzi, że mimo wieków rozwoju technologicznego całe mnóstwo gatunków rozumnych nadal ma słabość do drobnych świecidełek.

Weź nieużywaną czerwoną kość Sekcji z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej **M39** (jeśli wszystkie czerwone kości Sekcji są niedostępne, użyj zamiast tego żetonu Czasu).

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2119**.

## WPIS 2135 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, opuściliśmy centrum zaopatrzenia i wysłaliśmy wszystkich ocalałych do lądownika. Teraz idziemy z pomocą osobom uwięzionym w magazynie. Wciąż atakują nas miejscowe formy życia, ale morale jest wysokie, bardzo wysokie. Bez odbioru!

Zyskaj 1 .

Umieść kartę **G16** na polu Warunków Globalnych.

Zastąp kartę Misji **M28** kartą Misji **M29**.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Amfibiologiczna Liściołapka* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę Amfibiologicznej Liściołapki w Sektorze **7**.

Umieść kartę **P285** w Sektorze **7**.

## WPIS 2136 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* *Niespokojne pomruki tłumu* \*\*\*

[Dowódczyni misji]: Właśnie wróciliśmy z Oazy. Rozprawiliśmy się na dobre z toksyczną roślinnością, a wasza stacja uzdatniania wody znów działa.

[Mieszkaniec 1]: Jak to możliwe?

[Mieszkaniec 2]: Naprawdę myślicie, że wam uwierzymy?

[Dowódczyni misji]: Jeśli macie wątpliwości, mogę napić się wody na waszych oczach!

[Mieszkaniec 1]: Skąd mamy wiedzieć, że nie wzięłaś antytoksyn?

[Mieszkaniec 2]: Kiedy umrzemy, wszystkie nasze zasoby będą wasze!

\*\*\* *Okrzyki złości* \*\*\*

[Przedstawiciel Niezależnych]: Cisza! Posłuchajcie mnie!

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

[Przedstawiciel Niezależnych]: Wszyscy dobrze mnie znacie. Przemawiam w imieniu Niezależnych i możecie mi wierzyć, kiedy mówię, że ci przybysze nie chcą waszej krzywdy. Poznaliśmy ich już wcześniej, pomogli nam zabezpieczyć naszą kryjówkę i szlaki zaopatrzeniowe. Nie mamy wątpliwości co do ich intencji, więc i wy nie powinniście.

[Mieszkaniec 1]: \*\*\* z niedowierzaniem \*\*\* Ale twierdzą, że naprawili stację oczyszczania wody.

[Przedstawiciel Niezależnych]: Co oznacza, że to zrobili. Znów macie dostęp do wody pitnej.

Przejdź do **Wpisu 2140**.

## WPIS 2137 FABUŁA

Nasza przygoda dobiegła końca. Mamy nadzieję, że odkrywanie przestrzeni kosmicznej otaczającej Stertę Złomu i poznawanie historii

rozwijającej się wraz z każdą podjętą decyzją było świetną zabawą. Dziękujemy za grę w Zabójcze rubieże!

## WPIS 2138 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ




Nagrania Grupy Wypadowej

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Sytuacja w mieście jest zła.

Odwiedziliśmy targ, gdzie miejscowi sprzedają, co jeszcze im zostało. Siedzą na ziemi i próbują przekonać przechodniów do zakupu swoich mizernych towarów. Musimy kontynuować misję, bo w ten sposób pomożemy też miastu.

Bez odbioru.

Wykonaj poniższe akcje w dowolnej kolejności, dowolną liczbę razy:

- , by zyskać 2 Wskazówki: Technologia Obcych.
- , by dobrać 1 kartę Sekcji.
- Odrzuć 2 karty Sekcji, by Odświeżyć 1 .

Następnie ten Wpis się kończy.

## WPIS 2139 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Oficerka łączności]: Przekazuję wiadomość, emisariuszko.

[Atta]: Dobrze.

\*\*\* *Syrena czerwonego alarmu* \*\*\*

[Oficerka łączności]: Nadlatują pociski! Wyspiarze do nas strzelają!

[Kapitan lądownika]: Zapnijcie pasy! Manewry unikowe!

[Atta]: Co, na Pustkę, im odbiło?! Powtarzajmy komunikat, aż się opamiętają.

[Kapitan lądownika]: Wiadomość chyba do nich dotarła. Ostrzał słabnie. Ich broń jest przestarzała, ale w końcu załatwiłaby nasz żałosny lądownik.

[Atta]: Dlaczego w ogóle otworzyli do nas ogień?

[Oficerka łączności]: Mamy odpowiedź. Przepraszają za ostrzał, myśleli, że to statek Lądowców. Przesłali nam też współrzędne lądowania.

[Atta]: Wreszcie. Ten cały pierwszy kontakt to ciężka praca.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2050** i przejdź do **Wpisu 2006**.

## WPIS 2140 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Mieliśmy problemy z przekonaniem miejscowych, że woda znów jest zdatna do picia, ale z dumą informuję, że po ich nieufności nie ma już śladu. W końcu dali się namówić do spróbowania i teraz tańczą na ulicach, ciesząc się tą chwilą. Co za widok!

Otrzymaliśmy mnóstwo obietnic i drobnych подарunków. Myślę, że od tej chwili możemy liczyć na ich pomoc i poparcie.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **13**. Jeśli już je masz, zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 2960**.

## WPIS 2141 OSWOBODZONY RAJ

Jeśli pole **B** we **Wpisie 2200** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2146**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

\*\*\* *Dyszenie* \*\*\*

CAPCOM, dotarliśmy do magazynu i oczyściliśmy teren, ale dalsza ściana się zawaliła, a razem z nią dach. Korzenie i gałęzie pobliskiego drzewa musiały osłabić konstrukcję. Nie dało się przewidzieć tej katastrofy. Nikt nie ocalał.

Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.

Zastąp kartę Misji **M29** kartą Misji **M30**.

Jeśli karta **P284** (*Porośnięty magazyn*) znajduje się w Sektorze **3**, umieść kartę **P288** pod kartą **P284**.

W przeciwnym wypadku umieść kartę **P288** w Sektorze **3**.

Zastąp WP w Sektorze **6** kartą **P289**.

## WPIS 2142 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Przejdź do **Wpisu 2144**.

Przejdź do **Wpisu 2149**.

## WPIS 2143 TRACHE'I

Fragment *Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty*

Bankiet, którym powitali nas Lądowcy, był dla nas dość uciążliwym wydarzeniem. Gospodarze zaprezentowali nam ręcznie tkane chorągwie, a potem musieliśmy oglądać występ łączący medytację i taniec. Z wielką pompą obdarowano nas również kilkoma miejscowymi roślinami i dobrami, z których mieszkańcy byli szczególnie dumni.

Kiedy cierpliwie czekaliśmy na zakończenie ceremonii, SI poczyniła pewne postępy i wkrótce obie strony mogły zrozumieć się ze sobą komunikować. Oczywiście wtedy nastąpiło to, czego w pełni się spodziewaliśmy. Miejscowi obiecali nam surowce, jeśli podzielimy się z nimi technologią wojskową. W celach obronnych i by utrzymać pokój.

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Zyskaj 1  Przejdź do **Wpisu 2147**.

## WPIS 2144 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pozwólcie, że wam wszystkim pogratuluję. Pierwsza część naszego ogromnego projektu zakończona!

\*\*\* *Brawa* \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: \*\*\* *radośnie* \*\*\* Nie mogę się doczekać, kiedy opowiem o tym naszym przyjaciołom ze Sterty Ziłomu. Ale...

[Członek załogi 1]: Dlaczego zawsze jest jakieś „ale”?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Na razie o tym nie myślmy.

\*\*\* *Głosy cichną* \*\*\*

## WPIS 2145 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

Kronika Alburta Wonrocka

Jako że zwykle trudno zadowolić Gości, dowódczyni misji ucieszyła się, że tak szybko udało się z nimi dogadać. Wkrótce jednak Grupa Wypadowa zorientowała się, że Goście działali pod presją czasu. Duże części miasta leżały w gruzach, bariery chroniące obszar przed burzami pustynnymi nie działały, a mieszkańcy cierpieli.

Co osobliwe, Goście powtarzali, że nie chcą, żebyśmy zabijali Paszczę. Nalegali, żebyśmy ją tylko schwytali, bo potrzebowali jej do jakichś badań.

Nie wszyscy z nas się zgodzili, a niektórzy proponowali nawet, by dowódczyni skontaktowała się ze Zbieraczami, w nadziei, że będzie im zależeć na zniszczeniu stworzenia i ocaleniu miasta.

To, a także nagłe pojawienie się posłańca z kontrofertą od Zbieraczy, kazało dowódczyni misji dokładnie wszystko przemyśleć.

Odrzuć kartę Misji **M04**. Znajdź i odkryj kartę Misji **M06**.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P122**.

## WPIS 2146 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, magazyn to była łatwizna. Nie ma się czym przejmować. Udało nam się przebić i pomóc ocalałym w odparciu ataku miejscowych form życia. Zabieramy ich teraz na pokład lądownika. Bez odbioru.

Zyskaj 1 

Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych.

Zastąp kartę Misji **M29** kartą Misji **M30**.

Zastąp WP w Sektorze **6** kartą **P289**.

## WPIS 2147 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Powiedz mi, Vulter. Dlaczego cały wszechświat kręci się wokół broni?

[CAPCOM, Vulter]: To prawdziwe pytanie czy retoryczne?

[Atta]: \*\*\* z westchnieniem \*\*\* Oczywiście, że retoryczne. To z powodu strachu, chciwości i pochodnych.

[CAPCOM, Vulter]: Lądowcom zależy na technologii wojskowej, tak?

[Atta]: I wiele są w stanie dać w zamian. Wiele cennych surowców. Dawno temu, kiedy Sterta Ziłomu była w trudnym położeniu, pewnie nawet byśmy się nie zawahali.

[CAPCOM, Vulter]: A teraz?

[Atta]: Teraz mamy wybór.

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

- » **Podzielcie się technologią** – przejdź do **Wpisu 2163**.
- » **Odrzućcie propozycję** – przejdź do **Wpisu 2167**.

## WPIS 2148 OBIECUJĄCA ZIEMIA

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

Przejdź do **Wpisu 2172**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem. W przeciwnym wypadku kontynuuj Zarządzanie Statkiem.

## WPIS 2149 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Z pewnością wszyscy widzieliście miejscowe stworzenia wykorzystujące siły grawitacji do unoszenia się nad ziemią. Roboczo nazwaliśmy je Litoidianami. Wydają się na tyle agresywne, by zagrażać istnieniu kolonii. Oczywiście nie możemy na to pozwolić.

[Członek załogi 2]: Mają jakieś słabe punkty?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wkrótce się tego dowiemy.

[Członek załogi 1]: Słabe punkty czy nie - jak mamy walczyć z czymś takim?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mamy materiały wybuchowe. I wiemy, gdzie znajduje się ich kryjówka. Wygląda na to, że gniazdują w jaskiniach na północny zachód od bazy.

[Członek załogi 3]: To na co czekamy?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Na nic! Najwyższy czas zaplanować działania i się ich pozbyć.

- Odrzuć kartę Misji **M01**. Znajdź i odkryj kartę Misji **M02** oraz kartę Misji Opcjonalnej **M03**.
- Umieść kartę **P106** w Sektorze **1**.
- Zyskaj 4 punkty Zapasów.
- Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2053** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2150 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Łatwo poszło.

[Dowódczyni misji]: Tak, łatwo. A teraz musimy wrócić do Gości, oddać im Paszczę i mieć nadzieję, że dotrzymają swojej części umowy. Obiecali nam lukratywne umowy handlowe.

[Członek załogi 1]: Goście nie zniżają się do kłamstwa.

[Dowódczyni misji]: Ale potrafią manipulować prawdą. No dobrze, aktywujcie dźwig. Załadujmy tę kapustę na łązik.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **2**. Jeśli już je masz, zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.
- Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.
- Umieść znacznik na karcie Misji **M06**.
- Odrzuć figurkę Paszczy i odwróć kartę *Paszczka i Pędy*.


**Podpowiedź:** Możesz jeszcze zniszczyć Paszczę, ale w ten sposób rozgniewasz Gości.

## WPIS 2151 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Kronika Alburta Wonrocku

Od zawsze martwiłem się o Podróżnika – tę nieporęczną kupę żelastwa, która z czasem zaskarbiła sobie szacunek wszystkich mieszkańców Sterty Ziłomu. Od tego samotnego statku zależało istnienie kolonii, a jego utrata oznaczałaby dla nas zerwanie więzi z resztą wszechświata.

Poczułem ulgę, kiedy dowiedziałem się, że inżynierowie Sterty Ziłomu zaczęli pracować nad serią prostych jednostek, których zadaniem byłoby dostarczanie towarów z kolonii. Nasz stary, dobry Podróżnik mógłby wreszcie odpocząć.

- Odrzuć wszystkie Misje Opcjonalne.
- Jeśli na planszy Planety znajduje się co najmniej 1 karta Misji, otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.
- Policz ikony  w Sektorach **3, 6 i 8**:
  - **0–2**: Przenieś kartę **N02** (*Obiecująca Ziemia*) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
  - **3**: Przenieś kartę **N03** (*Obiecująca Ziemia*) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przejdź do **Wpisu 2148**.

**Uwaga!** Nie martw się, jeśli nie udało ci się zgromadzić wszystkich Unikalnych Odkryć! Jeszcze będziesz mieć ku temu okazję.

## WPIS 2152 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Zbieracz]: A kogo my tu mamy!

[Dowódczyni misji]: Witajcie. Chciałam zapytać, czy nasz układ jest aktualny.

[Zbieracz]: Zabicie Paszczy i schwywanie Pędów w zamian za lukratywne umowy i surowce? Owszem.

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

- » **Przyjmijcie propozycję kupców** (tylko jeśli karta Misji **M05** nie jest odkryta) – odrzuć wszystkie karty Misji nie-Opcjonalnych. Znajdź i odkryj kartę Misji **M05**. Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2960** (jeśli jeszcze nie jest zaznaczone).
- » **Powiedzcie, że zadanie zostało wykonane** – przejdź do **Wpisu 2205**.
- » **Odejdźcie**.

## WPIS 2153 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2528**.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

## WPIS 2154 OSWOBODZONY RAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Bez ciężkiego uzbrojenia nie damy rady długo opierać się tutejszym formom życia. Zbiorę tylu ludzi, ilu tylko będę w stanie, i wynosimy się stąd.

Jeśli w Sektorze **6** znajduje się karta **P289** (*Ostatnia nadzieja*), zaznacz pole we **Wpisie 2165** i przejdź do **Wpisu 2165**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2165**.

## WPIS 2155 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Kronika Alburta Wonrocku:

Grupa Wypadowa zauważyła intrygujące ślady pozostawione przez istoty rozumne lub pojazdy – część z nich przykrywały zaschnięte Pędy, ale inne były doskonale widoczne. Prowadziły do dobrze zakamuflowanego wejścia do jaskini.

W środku znajdował się istny labirynt przejść i korytarzy wyraźnie noszących ślady obecności istot rozumnych. Niewiele później na spotkanie naszym wyszła grupa dobrze uzbrojonych miejscowych, zdeterminowana stawić im opór. Na szczęście po chwili wahania ich przywódca i nasza dowódczyni misji zaczęli rozmawiać.

Grupa nazywa siebie Niezależnymi. To kupcy niestosujący się do reguł miasta i samotnie stawiający czoła

zagrożeniom pustyni. Poprosili nas o pomoc w obronie ich enklawy i w negocjacjach z przedstawicielami miasta.

Zyskaj 1 punkt Zapasów.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P132**.

Zastąp WP w Sektorze **7** kartą **P133**.

## WPIS 2156 MAPA GWIEZDNA

Jeśli karta **N03** znajduje się na stronie na karty Kolonii (Księga Statku, strona **7**), ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Oficjalna korespondencja Tamary Woon**

Szacowni Tetrarchowie!

Upłynęło sześć lokalnych miesięcy od czasu oficjalnego założenia kolonii na Obiecującej Ziemi, dlatego przyszedł czas na formalny raport.

Udało nam się uruchomić i rozwinąć wszystkie obiekty służące wydobyciu minerałów, a miejscowe pokłady biomasy zaspokajają nasze zapotrzebowanie.

Mimo to kolonia może nie zaspokoić zapotrzebowania Sterty Ziłomu. Złoża, które w tej chwili eksploatujemy, są uboższe, niż się spodziewaliśmy, a nie mamy środków, by zbudować nowe obiekty wydobywcze w innych miejscach.

Mówiąc wprost – jeśli zależy Wam na surowcach, zalecam rozbudowę kolonii.

Z poważaniem  
gubernatorka Jill Atashi

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

- » **Rozbudujcie kolonię** – przejdź do **Wpisu 2158**.
- » **Na razie pozostawcie kolonię bez zmian** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2157 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2360**.


Przejdź do **Wpisu 2355**.

Przejdź do **Wpisu 2361**.

## WPIS 2158 MAPA GWIEZDNA

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji

(w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynieryjnej podejmuje ostateczną decyzję):

- » **Przygotujcie system pozyskiwania biomasy** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **5** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2162**.
- » **Zbadajcie obszar otaczający kolonię** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **9** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2226**.
- » **Rozbudujcie kolonię** (tylko jeśli masz Unikalnych Odkryć **5** oraz **9** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – odrzuć 1 , by przenieść kartę **N03** (*Obiecująca Ziemia*) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2159 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Kronika Alburta Wonrocku

Dowódczyni misji nie miała pojęcia, czy powinna zaufać Zbieraczom, ale ci obiecywali nieskończone korzyści i wkrótce wskazali Grupie Wypadowej kierunek na wschód, na pustynię.

Po drodze nasi załoganci mogli na własne oczy zobaczyć, jakie zniszczenia poczyniły w mieście Paszcza i jej Pędy. Z wielu domów zostały ruiny, a ich mieszkańcy kryli się w prowizorycznych schronieniach pośród gruzów.

Wszystkich poruszyły te tragedie, ale niektórzy członkowie Grupy Wypadowej próbowali przekonać dowódczynię, że walka z ogromnymi pustynnymi potworami wykracza poza ich możliwości. Sugerowali, że lepiej wrócić do Gości, którzy być może mieliby jakieś bardziej pokojowe rozwiązanie.

To, a także nagłe pojawienie się posłańca z kontrofertą od Gości, kazało dowódczyni misji dokładnie wszystko przemyśleć.

- Odrzuć kartę Misji **M04**. Znajdź i odkryj kartę Misji **M05**.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P122**.

## WPIS 2160 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: ...i to powinno załatwić sprawę.

[Przedstawiciel Niezależnych]: \*\*\* ze zdumieniem \*\*\* Naprawdę? Widzę raptem kilka żyłek z małymi emiterami. Jak to ma ochronić naszą bazę, a co dopiero szlaki?

[Członek załogi 1]: Możesz mi zaufać. Te emitery przetrną każdy zbliżający się Pęd promieniami plazmowymi. Mamy ich za mało, bo kończą się nam surowce, ale poszczególne elementy systemu można łatwo powielić. Wkrótce będziecie mogli ochronić i bazę, i szlaki.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Jeśli karta **P133** (Negocjacje) znajduje się w Sektorze 7, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2184**.

## WPIS 2161 OSWOBODZONY RAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, jesteście gotowi nas odebrać? Jest ciężko, ale... Czekaj, pomogę ci. Wszystko w porządku? Możesz chodzić?

[Ocalała]: Ja... Eee... Tak, chyba tak.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To dołącz do pozostałych.

[CAPCOM, Vultor]: Dowódczyni? Jaki jest wasz status?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Eskortujemy ostatnich ocalałych do lądownika, ale z dżungli ciągle wyłażą następne...

[Członek załogi 1]: Zbliży się kolejny.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ognia!

\*\*\* Odgłosy wystrzałów \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie żyje. Ruchy! Nikogo tu nie zostawimy! CAPCOM, do zobaczenia wkrótce!

Odrzuć kartę **P289**.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

Jeśli chcesz opuścić tę Planetę, umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 6 i przejdź do **Wpisu 2165**. W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

## WPIS 2162 MAPA GWIEZDNA

### Kronika Alburta Wonrocku

Srebrna, nieregularna konstrukcja wzniesiona na szczycie wulkanu okazała się bezcennym źródłem energii i ciepła dla naszej kiełkującej kolonii, a także punktem pozyskiwania biomasy. W jej skład wchodziła lignoceluloza oraz szczątki stworzeń przypominających ślimaki o łuskowatych nogach. Stworzenia produkowały kwas glutaminowy w dużych ilościach.

Przenieś kartę **U05** (Akrylonitryl) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2163 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Drodzy mieszkańcy Łądu! Nie jesteśmy oddziałem zbrojnym, ale rozumiemy, jak ogromne znaczenie mają kwestie obronne. Dlatego też spełnimy waszą prośbę i podzielimy się z wami technologią wojskową w zamian za surowce z przedstawionej przez nas listy.

[Przedstawicielu Lądowców]: To słuszna decyzja. Zależy nam wyłącznie na pokoju, a dzięki waszemu wsparciu możemy mieć nadzieję na lepszą przyszłość.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2055**.

Jeśli pole **J** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2176**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2164 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Na ziemi jest pełno martwych stworzeń.

[Członek załogi 2]: Nasi naukowcy są zdania, że klimat planety uległ ochłodzeniu i dlatego te wszystkie stworzenia zginęły.

[Członek załogi 1]: Czujnik pokazuje materię organiczną innego pochodzenia.

[Członek załogi 2]: Teraz mnie zaciekawiłeś.

[Członek załogi 1]: Czekaj, już kończę analizę... Mam. To lignoceluloza.

[Członek załogi 2]: Mówisz poważnie? Z łatwością będziemy mogli uzyskać akrylonitryl!

[Członek załogi 1]: Pewnie, ale szukajmy dalej. Może ta planeta zaskoczy nas czymś jeszcze.

Zyskaj 3 Wskazówki: Mikroorganizm.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P104**.

## WPIS 2165 OSWOBODZONY RAJ

Jeśli to pole jest zaznaczone, odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika i zwróć karty Awansu do sekcji Awanse (organizer A).

Odrzuć karty Misji **M07** i **M30**. Następnie:

- Jeśli pola **A** i **B** we **Wpisie 2200** są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2178**.
- Jeśli pole **A** lub **B** we **Wpisie 2200** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2183**.
- W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2198**.

## WPIS 2166 ŚWIAT GOŚCI

### Dziennik osobisty Tohnu McMutsu

Cóż za straszliwy nietakt! Grupa Wypadowa nie powinna była nawet próbować przyłączyć się do rytuału spijania esencji Matki. Jako obcy nie mieliśmy prawa. Goście są oburzeni!

Przejdź do **Wpisu 2036** i podejmij inną decyzję.

## WPIS 2167 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[Atta]: Drodzy mieszkańcy Łądu! Chętnie podzielimy się z wami swoją wiedzą, ale nie technologią wojskową. Jesteśmy przekonani, że wasz lud potrafi zadbać o pokój w sposób, który nie grozi zaburzeniem równowagi politycznej.

[Przedstawicielu Lądowców]: A my jesteśmy przekonani, że izolacja w kosmosie sprawiła, że nie potraficie prawidłowo ocenić potrzeb innych. Czujemy się niezrozumiani. Nie kontaktujcie się więcej z nami. Nie potrzebujemy sojuszników o sercach z lodu.

Jeśli pole **J** we **Wpisie 2050** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2176**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2168 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

Jeśli pole **C** we **Wpisie 2960** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2177**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Gość]: Matka błogosławi twą drogę, przybyszko.

[Dowódczyni misji]: Witaj. Czy Matka wciąż życzy sobie, by schwytać Paszczę i ją wam dostarczyć?

[Gość]: Tak.

[Dowódczyni misji]: A... czy nadal jest skłonna nam to wynagrodzić?

[Gość]: Matka jest szczodra. Obiecujemy wam umowy handlowe. I pomoc dla ubogich z miasta.

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

- » **Przyjmijcie propozycję Gości** (tylko jeśli karta Misji **M06** nie jest odkryta) – odrzuć wszystkie karty Misji nie-Opcjonalnych. Znajdź i odkryj kartę Misji **M06**. Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2960** (jeśli jeszcze nie jest zaznaczone).
- » **Powiedzcie, że zadanie zostało wykonane** – przejdź do **Wpisu 2262**.
- » **Odejdźcie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2169 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Nigdy nie widziałem takich wiatrów.

[Członek załogi 2]: Radar pokazuje, że zbliża się kolejna wichura! Silniejsza niż wcześniej! Pomóż mi z tym wiatrochronem!

[Członek załogi 1]: Nic nam nie da! Jest za słaby.

[Członek załogi 2]: Dlatego wziąłem te stalowe belki, żeby go podeprzeć!

[Członek załogi 1]: Dobra, spróbujmy, ale...

[Członek załogi 2]: Zamknij się i trzymaj!

- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G02**.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P102**.
- Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2053** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2170 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni misji]: **\*\*\* odchrzkuje \*\*\*** Miło nam, że zaprosiliście nas na to spotkanie.

[Zbieracz]: **\*\*\* chichocze \*\*\*** Czas ma ogromne znaczenie – zwłaszcza gdy robi się interesy. A po to tu jesteśmy, prawda?

[Dowódczyni misji]: Szczerze mówiąc, tak. Jesteśmy gotowi kupić, co tylko macie.

[Zbieracz]: Jesteśmy nawet skłonni oddać wam co nieco za darmo w zamian za... powiedzmy, drobną przysługę.

[Dowódczyni misji]: O jak dużej „drobnej przysłudze” mówimy?

[Zbieracz]: Z pewnością słyszeliście o Paszczy – pustynnym potworze nękającym okolicę swoimi żarłocznymi, na wpół rozumnymi Pędami? Próbowaliśmy ją zabić, ale wykracza to poza nasze możliwości, dlatego prosimy o to was. I schwytajcie kilka Pędów. Zasilą nasze farmy hydroponiczne.

[Dowódczyni misji]: **\*\*\* wzdycha z rezygnacją \*\*\*** Wygląda na twarde orzechy do zgrzyzienia.

[Zbieracz]: Owszem, ale póki Paszczka żyje, nie możemy odbudować miasta, a mieszkańcy wciąż będą cierpieć, możecie mi wierzyć.

[Dowódczyni misji]: Czyli jeśli zabijemy potwora i schwytałyśmy jego sługi, wy w zamian przedstawicie nam korzystną ofertę i odbudujecie miasto? Dajcie mi chwilę, dobrze?

[Zbieracz]: Tylko pamiętajcie – tu liczy się czas.

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

- » **Przyjmijcie propozycję** – przejdź do **Wpisu 2159**.
- » **Powiedzcie, że musicie to przemyśleć** – nic się nie dzieje.

## WPIS 2171 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Odgłos opuszczającej się rampy pneumatycznej; w tle szum stygnącego silnika; głośne, metaliczne kroki \*\*\***

[Członek załogi 1]: Jest i komitet powitalny.

[Członek załogi 2]: A nawet komitety. Dwa. Dlaczego stoją tak daleko od siebie?

[Członek załogi 1]: Ewidentnie za sobą nie przepadają. Wyczuwam kłopoty.

[Dowódczyni misji]: Bądźcie cicho i dajcie mi się zastanowić.

**\*\*\* Odgłos kroków cichnie \*\*\***

[Członek załogi 1]: Ci po lewej to Goście! Bardzo drażliwi. Obrażają się, jeśli wybierzemy tę drugą grupę.

[Członek załogi 2]: A ci po prawej to jakaś zbieranina. Widzę Aerugonów, ale też kilkoro Idemian i Ziemiaków. Być może to tak zwani Zbieracze – grupa mająca farmy hydroponiczne. Wydają się... zdesperowani. Do kogo mamy podejść?

[Dowódczyni misji]: Jest jeszcze jedno wyjście – możemy minąć obie grupy i po prostu je zignorować. Chodźmy.

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

- » **Podejdźcie do Gości** – przejdź do **Wpisu 2221**.
- » **Podejdźcie do Zbieraczy** – przejdź do **Wpisu 2294**.
- » **Zignorujcie obie grupy** – przejdź do **Wpisu 2342**.

## WPIS 2172 FABUŁA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**). Jeśli trwa Eksploracja Planetarna, otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem. W przeciwnym wypadku kontynuuj Zarządzanie Statkiem.

Każda Sekcja bierze 1 standardową kość z pudełka i umieszcza ją w swoim zasobniku Sekcji. Jeśli trwa Eksploracja Planetarna, otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem. W przeciwnym wypadku kontynuuj Zarządzanie Statkiem.

Przenieś kartę **R06** (*Trening międzyrasowy*) z Projektów Badawczych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Przejdź do **Wpisu 2300**.

## WPIS 2173 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Dokonaliśmy przełomu.

Niezależni dogadali się ze Zbieraczami. Zbieracze, którzy zdominowali miejscową gospodarkę, przyznali Niezależnym ograniczony dostęp do głównego targowiska i teraz obie frakcje negocjują swój wkład w odbudowę miasta, ograniczenia handlowe i inne kwestie. Udało się zakopać topór wojenny, a miejscowi przynajmniej próbują się zjednoczyć.

Dla nas jednak największe znaczenie ma fakt, że teraz możemy spodziewać się niższych cen potrzebnych nam surowców. Przyszłość maluje się w jasnych barwach. Bez odbioru.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P121**.

Jeśli karta **P132** (*Ukryte targowisko*) znajduje się w Sektorze **2**, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2184**.

## WPIS 2174 OSWOBODZONY RAJ

### Historia Oswobodzonego Raju

Wkrótce znaleźliśmy odpowiednią planetę do realizacji naszego celu i dostaliśmy pozwolenie, by się tam osiedlić. Niechętnie przydzielono nam mały statek i niewiele później lądowaliśmy już na nowym świecie. Chcieliśmy wykorzystać technologię Budowniczych, by zmodyfikować środowisko i stworzyć istny raj.

Niestety w pewnym momencie popełniliśmy błąd, którego nie dostrzeżliśmy od razu. Jakimś sposobem nasz własny ekosystem stał się zbyt świadomy i zaczął postrzegać nas – swoich twórców – jako zbędnych. I wtedy rozpętała się wojna. A my ją przegrywamy.

Każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji.

## WPIS 2175 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Kronika Alburta Wonrocku

Srebrna, nieregularna konstrukcja wzniesiona przez Grupę Wypadową i później pieszczotliwie nazwana Piecem okazała się beczennym źródłem energii i ciepła dla naszej kiełkującej kolonii. Dzięki Piecowi koloniści mogli też pozyskiwać biomasę do produkcji syntetycznych materiałów dla Sterty Złomu. W skład biomasy wchodziła lignoceluloza oraz szczątki stworzeń przypominających ślimaki o łuskowatych nogach. Stworzenia produkowały kwas glutaminowy w dużych ilościach. Niestety nie mieliśmy czasu, by zbadać ten gatunek i dowiedzieć się więcej na jego temat, co zapewne zrobilibyśmy w czasach Vanguarda.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **5**. Jeśli już je masz, zyskaj 2 Wskazówki: Mikroorganizm.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P109**.



## WPIS 2176 TRACHE'I

Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty

Nie ma takiej zamieszkałej planety, która nie skrywałaby jakiejś tajemnicy lub na której nie toczyłby się konflikt – a w przypadku większości można mówić o jednym i drugim.

Trache'i nie była pod tym względem wyjątkiem. Zamieszkiwała ją dwa wrogie ludy – Wyspiarze i Ładowcy – znajdujące się w stanie permanentnej zimnej wojny przerywanej gwałtownymi aktami przemocy. Wyglądało na to, że w pewnym momencie miały dość konfliktu i postanowiły wspólnie zbudować bazę polarną. Niewiele później jednak pomiędzy naukowcami wybuchł konflikt. Nie obyło się bez ofiar śmiertelnych po obu stronach.

Jeśli pole **A** we **Wpisie 2055** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2181**.

Jeśli pole **B** we **Wpisie 2055** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2185**.

Jeśli pole **C** we **Wpisie 2055** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2193**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2055**.

## WPIS 2177 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Kronika Alburta Wonrocku

Nikt nie mógłby oskarżyć Grupy Wypadowej o niechęć czy brak entuzjazmu, ale prawda jest taka, że jej członkowie nie mieli wielkiego doświadczenia, jeśli chodzi o radzenie sobie z takimi potworami jak Paszcza. Ze względu na pośpiech nie zdążyli przeprowadzić żadnych badań i podana toksyna okazała się zbyt silna – w efekcie Paszcza uschła. Rozgniewało to Gości, którzy poinformowali członków Grupy Wypadowej, że nie są już mile widzianymi klientami. Dowódczyni misji zrozumiała, że pozostało im tylko dogadać się ze Zbieraczami.

Odrzuć wszystkie karty Misji nie-Opcjonalnych. Znajdź i odkryj kartę Misji **M05**. Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2960** (jeśli jeszcze nie jest zaznaczone).

**Uwaga!** Nie możesz już ukończyć misji dla Gości. By móc kontynuować, musisz odwiedzić Zbieraczy i przyjąć ich propozycję.

## WPIS 2178 OSWOBODZONY RAJ

Nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Naprawdę uratowaliśmy wszystkich?

[Tamara]: Było parę ofiar, ale tak.

[Tohn]: To dla mnie ogromna ulga.

[Ava]: Dla nas wszystkich. Nie chciałbym zostawić grupy Ziemiaków na pastwę losu.

[Tamara]: A nasza społeczność zyskała nowych członków – twardych i wykwalifikowanych. Niektórzy chcą dołączyć do Sekcji.

[Trache'i]: Czyli misja zakończona.

[Ava]: Tak, Trache'i. Zgadza się.

[Trache'i]: Możemy wracać do pracy?

[Ava]: Jak najbardziej.

- Przenieś kartę **W53–W60** z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.
- Przenieś kartę **S17 (Kult Budowniczych)** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Usuń z gry kartę Ładowania **L9**.
- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Ładownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odłóż te koszułki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Przenieś kartę **Y27 (Lambda Corvii)** z Mapy Gwiezdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2179 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2367**.

Przejdź do **Wpisu 2467**.

Przejdź do **Wpisu 2337**.

Przejdź do **Wpisu 2443**.

To koniec rozmów z Elpenor'i. Możesz wybrać inną Postać, by z nią porozmawiać.

## WPIS 2180 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Gość]: Witajcie, przybysze. Niech Matka błogosławi waszą drogę ku przyszłości.

[Dowódczyni misji]: Dziękujemy. Doceniamy błogosławieństwo waszej Matki w naszej trudnej podróży.

[Gość]: Masz nienaganne maniere, przybyszko. Cieszę się, że dane nam będzie robić interesy. Czy słyszeliście może o Paszczy?

[Dowódczyni misji]: Dopiero teraz, wcześniej nie.

[Gość]: To straszliwe stworzenie, które wraz ze swoimi Pędami od wielu miesięcy terroryzuje miejscowych i powoduje wiele zniszczeń. Jednak z pewnych tajemniczych powodów, których nie możemy wyjawiać, przyciągnęło uwagę Matki. Dlatego zależy nam, żebyście je schwyтали.

[Dowódczyni misji]: \*\*\* zszokowana \*\*\* Ale po co?

[Gość]: \*\*\* chłodniej \*\*\* Schwytajcie Paszczę. Unieruchomcie ją, a potem przekażcie nam. Matka nie chce, by stała się jej krzywdą.

[Dowódczyni misji]: Ale... co my będziemy z tego mieli?

[Gość]: Jeśli unieszkodliczycie potwora, mieszkańcy będą wam dożgonnie wdzięczni.

[Dowódczyni misji]: Potrzebujemy surowców, nie wdzięczności.

[Gość]: I je otrzymacie. Ale najpierw schwytajcie Paszczę, byle jak najszybciej. Niech nie ucierpi już nikt więcej.

[Dowódczyni misji]: Muszę przedyskutować to ze swoją załogą.

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

» **Przyjmijcie propozycję** – przejdź do **Wpisu 2145**.

» **Powiedzcie, że musicie to przemyśleć** – nic się nie dzieje.

## WPIS 2181 TRACHE'I

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[CAPCOM, Vultor]: Zauważyliśmy wznoszące się balony transmisyjne. Transmitujecie wiadomość z bazy polarnej?

[Atta]: Tak. Oba ludy muszą poznać prawdę.

[CAPCOM, Vultor]: I jak została przyjęta?

[Atta]: Przez co żarliwszych przedstawicielei władz Ładowców – nie najlepiej. Twierdzili, że balony to podstęp mający rozpętać wojnę, ale większość miejscowych przeżyła ciężki szok i zaczęła domagać się odpowiedzi. Czują się oszukani i są rozgoryczeni. Wszędzie wybuchają zamieszki, ale policja nie chce interweniować. Rząd próbuje zażegnać narastający konflikt, tylko że nikt nie bierze go na poważnie.

[CAPCOM, Vultor]: A Wyspiarze?

[Atta]: Nie licząc kilku podżegaczy, na razie czekają. Planeta nie będzie już taka sama.

[CAPCOM, Vultor]: Takie są konsekwencje poznania prawdy.

Jeśli pole **B** we **Wpisie 2055** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2185**.

Jeśli pole **C** we **Wpisie 2055** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2193**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2055**.

## WPIS 2182 ŚWIAT GOŚCI

**Dziennik osobisty Tohnu McMutsu**

Miejscowi Goście nie palą się szczególnie do pomocy. Może mam ich przekupić? A może Grupa Wypadowa powinna spróbować zaimponować im znajomością miejscowych tradycji?

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

» **Zaimponujcie im wiedzą** – odrzuć 2 znaczniki z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2191**.

» **Podarujcie im rośliny** (tylko jeśli pole na początku tego Wpisu jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 2191**.

» **Udajcie się w inne miejsce** – przejdź do **Wpisu 2025**.

## WPIS 2183 OSWOBODZONY RAJ

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Czy wszyscy przeczytali raport? To istny dramat.

[Tamara]: Uspokój się, Tohn.

[Tohn]: Jak mam się uspokoić? Grupa Wypadowa uratowała sześćdziesiąt procent populacji kolonii. Dlaczego nie wszystkich?

[Ava]: Bo jej członkowie jeszcze nie potrafią czynić cudów.

[Tamara]: I mieli przeciwko sobie całą planetę. Sześćdziesiąt procent to dużo, Tohn. Naprawdę dużo.

[Tohn]: Mimo wszystko uważam, że powinniśmy usprawnić procedury ratunkowe albo...

[Tamara]: W pierwszej kolejności powinniśmy zadbać o ocalałych. Niektórzy są w kiepskim stanie, ale wkrótce mogą dołączyć do naszej społeczności i pracować dla dobra ogółu.

[Tohn]: Ale nie do końca...

[Trache'i]: To wszystko? Bo muszę wracać do pracy.

- Przenieś karty **W53–W56** z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.
- Przenieś kartę **S17 (Kult Budowniczych)** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L9**.
- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Przenieś kartę **Y27 (Lambda Corvii)** z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2184 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Poczyniliśmy postępy, jeśli chodzi o kolejną frakcję z Eklektycznej Przystani – Niezależnych. Nie przestrzegają praw miasta i wydali się nam na tyle uczciwi, że postanowiliśmy wejść z nimi w bliższy kontakt. Zbieracze nie są zachwyceni takim obrotem spraw, jako że w ten sposób stracili swój monopol. Od tej chwili musimy postępować bardzo ostrożnie. Bez odbioru.

Zyskaj 1 punkt Zapasów.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **13**. Jeśli już je masz, zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2095**.

Zaznacz pola **B** i **D** we **Wpisie 2960**.

## WPIS 2185 TRACHE'I

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i

[CAPCOM, Vulter]: Nasze czujniki wykryły wybuch apokaliptycznych rozmiarów na niezamieszkałej wyspie. Czy to początek wojny?

[Atta]: Początek pokoju.

[CAPCOM, Vulter]: Jak to?

[Atta]: Wypiarze dali pokaz możliwości swojej nowej technologii wojskowej. Według naszych źródeł przywódca Lądowców są mocno zaniepokojeni.

[CAPCOM, Vulter]: W takim razie miejmy nadzieję, że są też gotowi podpisać traktat pokojowy.

Jeśli pole **C** we **Wpisie 2055** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2193**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2055**.

## WPIS 2186 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Kronika Alburta Wonrocka

Ziemią wstrząsnął potężny wybuch, a słońce przesłoniły nieprzeniknione chmury pyłu, ale Grupa Wypadowa wiedziała, że jej misja zakończyła się powodzeniem. Czujniki nie wykrywały w środku żadnych oznak życia.

Trudno było określić, ilu ładunków wybuchowych potrzeba, by zniszczyć coś tak wytrzymałego jak Litoidian, a co dopiero całą ich grupę w kryjówe. Mieliśmy też nadzieję, że nie zaczną nas nękać inne Litoidiany – zależało nam na bezpieczeństwie naszej bazy, ale nie chcieliśmy przecież zanadto ingerować w miejscowy ekosystem.

- Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Litoidian* oraz jego figurkę.
- Zyskaj Unikalne Odkrycie **1**.
- Odrzuć kartę Misji **M02**.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.
- Jeśli karta *Wąskie przejście* jest w Sektorze **2**, zastąp ją kartą **P000**.
- Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2053** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2187 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Zbieracz]: **\*\*\* z oburzeniem \*\*\*** Nie zamierzam się układać z tymi pustynnymi szczurami.

[Przedstawiciel Niezależnych]: Nazywasz nas szczurami?

[Dowódczyni misji]: Hej, przybyliśmy tu, by handlować.

**\*\*\* Coraz głośniejsze wiwaty na zewnątrz \*\*\***

[Zbieracz]: Oczywiście. Ale co mogą mieć do zaoferowania ci przemytnicy?

[Przedstawiciel Niezależnych]: Wiele.

**\*\*\* Śmiech Zbieracza \*\*\***

[Zbieracz]: Wracajcie na pustynię, gdzie wasze miejsce, i nie przeszkadzajcie poważnym ludziom w interesach.

[Przedstawiciel Niezależnych]: Mamy wiele do zaoferowania. A wy nas wysłuchacie. Patrzcie.

**\*\*\* Odgłosy kroków i skrzypienie otwieranego okna \*\*\***

[Dowódczyni misji]: Co się dzieje? Zamieszki?

[Przedstawiciel Niezależnych]: Nie. To tylko miejscowi. Mieszkańcy biednych dzielnic – Grupa Oazowa, jak ich nazywacie. Ci, których już zbyt długo lekceważyliście. Posłuchajcie tylko, słyszycie gniew w ich głosach?

**\*\*\* Wiwaty tłumów \*\*\***

[Tłumy]: Nie-za-leż-ni!

[Przedstawiciel Niezależnych]: Weźcie naszą propozycję pod uwagę.

[Zbieracz]: **\*\*\* prycha \*\*\*** Być może tak zrobię.

Przejdź do **Wpisu 2173**.

## WPIS 2188 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Elpenor'i]: Tetrarchowie, przynoszę umiarkowanie dobre wieści. Pomoc jest w drodze, ale minie trochę czasu, zanim tu dotrze. Na razie pozostanę w Stercie Złomu. Myślę, że powinniśmy usiąść i wspólnie opracować plan działania.

Przenieś kartę **B17 (Ambasadorka Acheru)** z kart Mostka (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2189 OSWOBODZONY RAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, jesteśmy gotowi do startu. Lądownik trochę oberwał, ale najważniejsze systemy są sprawne! Postanowiłam wyrzucić wszystkie próbki i ładunek, żeby nie przeciążać napędu i móc zabrać więcej ocalałych. Za chwilę odlatujemy. Trzymajcie kciuki.

Otwórz Księgę Statku na stronie **21** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Lądownik).

Następnie zaznacz pole we **Wpisie 2165** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2190 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Podróżnik, tu dowódczyni misji. Wsparcie Niezależnych było rozsądną decyzją. Kiedy pomogliśmy im uzyskać dostęp do miejscowego targowiska, zaoferowali nam konkurencyjne ceny. Nie musimy już martwić się o surowce! Bez odbioru.

Wykonaj poniższe akcje w dowolnej kolejności, dowolną liczbę razy:

- Odrzuć 1 kartę Wyposażenia Misji, by zyskać 3 punkty Zapasów.
- Odrzuć 1 kartę Wyposażenia Małego albo Wyposażenia Osobistego, by zyskać 2 punkty Zapasów.

Następnie ten Wpis się kończy.

## WPIS 2191 ŚWIAT GOŚCI

**Komunikacja Tohnu McMutsu ze Stertą Złomu**

Avo, Tamaro, Trache'i - wreszcie udało mi się znaleźć kłosa skłonną do współpracy. Onu niechętnie wyznał mi, że zauważył pewne dziwne zdarzenie. Otóż grupa Gości prowadziła kogoś, prawdopodobnie przestępcę czy zdrajcę, w stronę Okien do wymiarów. Jedną z nich podobno drwił, że więzień skończy na składowisku, gdzie trafiają niepotrzebne rzeczy. Przypuszczam, że tum pojmanym kłosiem mogło być wysłano przeze mnie dyplomatu. Muszę nu znaleźć.


Zaznacz pole we **Wpisie 2125** bez rozpatrywania tego Wpisu. Następnie przejdź do **Wpisu 2025** i podejmij inną decyzję.

## WPIS 2192 MAPA GWIEZDNA

**Raport z Trache'i nr 242/12**

Wspomniany księżyc ma gęstą atmosferę, która zatrzymuje ciepło bliżej powierzchni. Tutejsze skały są bogate w minerały, z których większość nadaje się do suplementacji pożywki dla mikroorganizmów. Do założenia tu kolonii potrzebujemy tylko odpowiedniej ilości materii organicznej.

Możesz przenieść 1 Odkrycie: Żywy Okaz lub Pozaziemska Flora ze Zgromadzonych Odkryć (organizer B) do odpowiedniej talii. Jeśli to zrobisz, przenieś kartę **N13** (Sigma Velorum) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

W przeciwnym wypadku zyskaj 2 .

## WPIS 2193 TRACHE'I

**Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej na Trache'i**

[CAPCOM, Vultor]: Nie brzmisz na zadowoloną.

[Atta]: Ładowcy nas okłamali. Powinam była się tego spodziewać.

[CAPCOM, Vultor]: Nie możesz się obwiniać. Ja też uwierzyłem, że zależy im na pokoju. Oszukali wszystkich.

[Atta]: Czuję się taka... zmęczona. Ładowcy wykorzystali otrzymaną technologię do ulepszenia swoich wojsk. Właśnie w tej chwili atakują Wyspiarzy.

Przejdź do **Wpisu 2055**.

## WPIS 2194 ŚWIAT GOŚCI



**Dziennik osobisty Tohnu McMutsu**

Jest tu tyle okien, że zawęziłem wybór do dwóch najważniejszych przejść: plantacji i składowiska zużytej energii. Powrót pochłonie mnóstwo czasu i energii, dlatego nie możemy się pomylić.

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

- » **Udajcie się na plantację** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2211**.
- » **Udajcie się do świata-składowiska** – odrzuć 1 znacznik z Puli Wiedzy Gości, by przejść do **Wpisu 2214**.
- » **Udajcie się w inne miejsce** – przejdź do **Wpisu 2025**.

## WPIS 2195 MAPA GWIEZDNA

Jeśli karta **N06** nie znajduje się na stronie na karty Kolonii (Księga Statku, strona 7), możesz odrzucić 1  i 1 , by przenieść kartę **N06** (Eklektyczna Przysiań) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

**Komunikacja Tamary Woon ze Stertą Złomu**

[Ava]: Miło cię słyszeć, Tamaro. Co u ciebie?

[Tamara]: W porządku, chociaż miejscowa grawitacja mocno mi ciąży.

[Ava]: A miejscowa polityka?

[Tamara]: Też w porządku. Interes kwitnie, ale od kiedy ucichły konflikty, mnóstwo najemników zostało bez pracy. Zwróciła się do mnie pewna weteranka Aerugonów. Nie potrzebujemy rekrutów do Sekcji Bezpieczeństwa?

[Ava]: Zawsze. Skontaktuj mnie z nią.

Możesz przenieść 1 Odkrycie: Technologia Obcych ze Zgromadzonych Odkryć (organizer B) do odpowiedniej talii. Jeśli to zrobisz, przenieś kartę **E69** (Weteranka) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Możesz wydać 1 , by przejść do **Wpisu 2026**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2196 MAPA GWIEZDNA

**Odtajnione nagrania z narady Tetrarchów**

[Tohn]: Aż „promieniejesz”, co jest oznaką radości u Ziemiaków, zgadza się?

[Tamara]: Tak, jestem bardzo zadowolona. Właśnie skontaktowałam się ze statkiem idemiańskich pielgrzymów. Tak jak my są zainteresowani pobliską planetą o bogatych złożach minerałów. Udało nam się dogadać szczegółów odnośnie do założenia wspólnej placówki wydobywczej.

[Tohn]: To wspaniale, że będziemy mogli dzielić się doświadczeniem i umiejętnościami. Świetna robota.

[Tamara]: Wiem!

Możesz przydzielić 2 Członków Załogi, by przenieść kartę **N14** (21 Delphini) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

W przeciwnym wypadku zyskaj 2 .

## WPIS 2197 TRACHE'I

**Fragment Tego pierwszego kontaktu autorstwa Atty**

Zrobiliśmy, co w naszej mocy.

Osobiście przy każdej okazji próbowałam wyperswadować miejscowym to szaleństwo, ale nie byliśmy w stanie zatrzymać tego, co sami wprowadziliśmy w ruch. Nie byliśmy w stanie powstrzymać wojny.

Kiedy nasz ładownik wznosił się coraz wyżej, stałam przy oknie i przez lzy patrzyłam, jak żyzny wcześniej świat pożerają płomienie. Głos w mojej głowie stale powtarzał: „To wasza wina”.

Tak, to nasza wina. Nie powinniśmy byli interweniować. Nie spowodowalibyśmy najbardziej niszczycielskiej wojny, jaką kiedykolwiek widziałam. Nigdy nie przestanę tego opłakiwać.

Przenieś kartę **S12** (Zniszczona cywilizacja) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2198 OSWOBODZONY RAJ

**Nagrania z narady Tetrarchów**

[Tamara]: Czy ktoś zamierza coś powiedzieć?

[Tohn]: Myślę...

[Tamara]: Nie, Tohn. Nie ty. Nie chcę słyszeć o tym, jak fatalna była akcja ratunkowa i jak bardzo powinno nam być przykro.

[Tohn]: Ale to prawda. Z ogromnej grupy udało nam się ocalić raptem kilkoro strauumatyzowanych i rannych nieszczęśliwców, którzy być może nigdy nie dojdą do siebie.

[Ava]: Zaopiekujemy się nimi.

[Tamara]: Tak, pomożemy ocalałym. Pomożemy im stanąć na nogi. Pomożemy im wrócić do pracy i do życia.

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Ładownika.
- Usuń z gry kartę Ładowania **L9**.
- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Ładownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Jeśli w Sektorze Ładownika nie ma ŻADNYCH Członków Załogi, Ładownik i cała jego zawartość przepadają:
  - Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Ładownika (zaokrąglając w dół).
  - Otwórz Księgę Statku na stronie **21** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Ładownika przedstawiającą wasz aktualny Ładownik na stronę Ładownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Ładownik).
- Przenieś kartę **Y27** (Lambda Corvii) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2199 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Chrzęst kroków; podmuchy wiatru \*\*\***

[Członek załogi 1]: Hej, ludzie! Patrzcie tylko na rozmiary tego krateru.

[Członek załogi 2]: Robi wrażenie, ale...

**\*\*\* Piszczzenie elektronicznego urządzenia \*\*\***

[Członek załogi 2]: **\*\*\* z niepokojem \*\*\*** Tak myślałem. To nie krater wulkaniczny. Czujniki odbierają śladowe ilości promieniowania.

[Członek załogi 1]: A niech mnie! Ktoś się tu bawił atomówkami?

[Członek załogi 2]: Może to dlatego nie udało nam się znaleźć żadnych śladów cywilizacji.

[Członek załogi 1]: Ani nawet niewielkich organizmów. Po rozległym bombardowaniu jądrowym zawsze następuje zima nuklearna, a to wyrok śmierci dla całych ekosystemów.

[Członek załogi 2]: Zgadza się, ale zima nuklearna nie zniszczy całkowicie wszystkich form życia, zwłaszcza tych rozumnych. Powinniśmy znaleźć jakieś ślady istnienia cywilizacji. Mam inną teorię. CAPCOM, słyszycie nas?

[CAPCOM, Vulter]: Dobrze i wyraźnie.

[Członek załogi 2]: Możecie przeskanować szybko całą powierzchnię planety? Poszukać innych równie regularnych kraterów?

[CAPCOM, Vulter]: Już się robi.

**\*\*\* Chwila ciszy \*\*\***

[CAPCOM, Vulter]: Naliczyliśmy siedemnaście...

[Członek załogi 3]: Siedemnaście!

[CAPCOM, Vulter]: ...i to tylko na tej półkuli.

[Członek załogi 2]: Dzięki, CAPCOM. Dobra, wszystko jasne. To niezamieszkała planeta służąca jako poligon do testowania broni jądrowej.

[Członek załogi 1]: Ciekawe, kto za tym stoi. Moim zdaniem ktoś naprawdę potężny. I dość agresywny. Co powiecie na to, żebyśmy zebraли kilka próbek? Może przybliżą nas do odkrycia prawdy.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 9. Jeśli już je masz, zyskaj 2 Wskazówki: Mineraty.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P000.

## WPIS 2200 OSWOBODZONY RAJ

A Uratowano ludzi z centrum zaopatrzenia.

B Uratowano ludzi z magazynu.

## WPIS 2201 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Murale Pamięci

[Artystka]: Przepraszam panią.

[Weteranka]: Tak?

[Artystka]: **\*\*\* podekscytowana \*\*\*** Pamiętam panią z wiadomości! Uczestniczyła pani w wyprawie na Obiecującą Ziemię, prawda?

[Weteranka]: Zgadza się. Ciekawe, że pani to pamięta. To było całe lata temu.

[Artystka]: To zaszczyt móc panią poznać. Prawdziwy zaszczyt! Mogę coś pani pokazać? Wasza misja była dla mnie inspiracją i namalowałam mural! Taki wielki, przedstawiający bazę w Osłoniętej Dolinie! Czy może chciałaby pani go zobaczyć? Jest tuż za rogiem!

[Weteranka]: **\*\*\* lekko poirytowana \*\*\*** Tak, pewnie.

[Artystka]: Proszę! I jak? Co pani myśli?

[Weteranka]: Wow. Wie pani, kolonia nie jest tak wspaniała jak na malunku. To raczej dość prosta budowla, o wyższych i miejscami wgniecionych ścianach. No i pokrywa ją gruba warstwa pyłu. Nie skupialiśmy się za bardzo na kwestiach estetycznych.

[Artystka]: Ale podoba się pani?

[Weteranka]: **\*\*\* po chwili \*\*\*** Tak. Dobrze oddała pani kolorystykę. Podoba mi się niebieski odcień sadzawek i zielonkawe zabarwienie biomasy przy ścianach bazy. Przypominam sobie, jak wiele udało nam się tam osiągnąć. Dziękuję.

[Artystka]: To ja dziękuję!

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P105.

Umieść kartę P107 w Sektorze 7.

Przejdź do Wpisu 2142.

## WPIS 2202 WSZECHWSTRZĄS

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Moje pierwsze zetknięcie ze Wszechwstrząsem nie było szczególnie przyjemne. Ledwie udało nam się bezpiecznie wylądować, a zgubiliśmy się w nieprzeniknionej mgłę. Czujniki wykazywały w powietrzu wysokie stężenie amoniaku, z którego filtrowaniem z trudem radziły sobie nasze kombinezony. Ziemia była mokra, roślinność niejadalna i o ostrych liściach, a widoczność praktycznie zerowa.

A kiedy myślałam, że już gorzej być nie może, zauważyliśmy, jak we mgłę znika jakieś dwunożne, wyprostowane stworzenie.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P147.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa Acidian w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę Acidiana w Sektorze 3.

## WPIS 2203 WSZECHWSTRZĄS

Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Odgłosy maszyny wydobywczej \*\*\***

[Członek załogi 1]: Już prawie. Kopmy dalej. Anomalia będzie nasza.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie jestem pewna, czy to dobrze. Niektórzy powiedzieliby, że to tykająca bomba.

**\*\*\* Maszyna przerywa pracę \*\*\***

[Członek załogi 2]: **\*\*\* triumfalnie \*\*\*** Proszę się nie obawiać. Mam wszystko pod kontrolą.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: No dobrze, teraz ostrożnie się wycofajmy.

**\*\*\* Elektroniczny alarm \*\*\***

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: A co to takiego... To jaskinia! Ściany drżą! Pumilioni mieli rację! Sufit zaraz się zawali! Bierzcie ten cholerny kryształ i uciekajmy!

Zyskaj Unikalne Odkrycie 6.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

Odrzuć kartę WP z tego Sektora.

## WPIS 2204 WSZECHWSTRZĄS

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Łądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2205 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Jeśli poniższe wymagania nie zostały spełnione, ten Wpis się kończy:

- Pole C we Wpisie 2960 jest zaznaczone.
- Na karcie Misji M05 są 2 znaczniki.

Jeśli te wymagania zostały spełnione, przejdź do Wpisu 2248.

## WPIS 2206 WSZECHWSTRZĄS

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Patrzcie pod nogi. Nikt chyba nie chce wpaść w ten zielony śluz.

[Członek załogi 1]: **\*\*\* szeptem \*\*\*** Hej, dowódczyni!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co takiego?

[Członek załogi 1]: Chyba coś słyszałam. Jakby... mokre kroki?

[Członek załogi 2]: **\*\*\* ze strachem \*\*\*** Padnij! Padnij! Widzicie to?

[Członek załogi 1]: Tak. Wygląda jak... lis? Tylko większy ode mnie, a chyba cięższy od całej naszej trójki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Też go widzę. O, uciekł. Miejmy nadzieję, że nas nie zauważył. Dobrze, załogo. Przygotujcie broń i ruszamy dalej. Żaden bagienny lis nie przeszkodzi nam w misji.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P001**.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę *Vulpes Palus* w Sektorze 1.

## WPIS 2207 WSZECHWSTRZĄS

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2213**.

Przejdź do **Wpisu 2220**.

Przejdź do **Wpisu 2223**.

## WPIS 2208 SKRAJ

**Nagrania Grupy Wypadowej**

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, tu lądownik 13. Kontynuujemy lądowanie. Wszystkie systemy sprawne.



[CAPCOM, *Vulter*]: Dobrze to słyszeć. Kontynuujcie.

[Członek załogi 1]: Podobno Ziemiańskie uznawali trzynastkę za szczęśliwą liczbę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Miejmy taką nadzieję, załogo. Rozpoczynamy procedurę lądowania.

Rozpocznij procedurę lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru lądowania (oznaczonym „S”) na planszy lądownika.
- Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
- Dokonaj postępu na torze lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2210**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Chmury popiołów</b>	Każdy Członek Załogi 7  pomniejszone o wartość  .
	<b>Kłęby dymu</b>	Rozpatrz wynik w zależności od wartości  : <ul style="list-style-type: none"> <li><b>7 lub więcej:</b> Nic się nie dzieje.</li> <li><b>6:</b> Każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li><b>4–5:</b> Każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li><b>3 lub mniej:</b> Każdy Członek Załogi rzuca .</li> </ul>
	<b>Turbulencje</b>	Jeśli masz co najmniej 4  i 4  , każdy Członek Załogi 2  . <b>W przeciwnym wypadku</b> wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li>» Odrzuć 2 losowo wybrane karty Wyposażenia.</li> </ul>
	<b>Sposobność</b>	Jeśli masz co najmniej 6  , dokonaj postępu na torze lądowania o 1.

## WPIS 2209 SKRAJ

**Odtajnione nagrania Grupy Wypadowej**

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Sytuacja ekologiczna planety jest katastrofalna i musimy coś z tym zrobić. Jeśli nie naprawimy ekosystemu, kolonia nie będzie miała szans przetrwać. Jakies pytania?

- Otwórz Planetopedię na stronach **10–11** (Skraj).
- Znajdź karty Misji **M26** i **M40** i umieść je na polach Misji obok planszy Planety.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K13**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K14**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

**Podpowiedź:** We Wpisach ukrytych jest wiele wskazówek na temat ekosystemu i zależności pomiędzy WP. Warto robić notatki na potrzeby tej Eksploracji i potencjalnych wizyt na tej Planecie.

## WPIS 2210 SKRAJ

- Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2209**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

**Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej**

No dobrze, załogo. Oto szybkie wprowadzenie. Ekosystem tej planety bardzo ucierpiał w wyniku wybuchów jądrowych, ale w każdej chwili sprawy mogą ulec znacznemu pogorszeniu. Jak wiecie, ten świat stoi na skraju jeszcze większej katastrofy. W skrócie – musimy wykorzystać każdą sposobność, by naprawić uszkodzenia i pomóc środowisku. Ponadto musimy dotrzeć do zniszczonej idemiańskiej kolonii niedaleko stąd, by odkryć, co się z nią stało, i zastanowić się, w jaki sposób możemy wykorzystać ruiny. Jakies pytania?

- Otwórz Planetopedię na stronach **10–11** (Skraj).
- Znajdź karty Misji **M23** i **M25** i umieść je na polach Misji obok planszy Planety.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K13**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K14**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2211 ŚWIAT GOŚCI

**Dziennik osobisty Tohnu McMutsu**

Na plantacji jest cicho i całkiem przyjemnie, ale nigdzie nie widać śladu dyplomatu. Przybycie tutaj było stratą czasu, a zmarnuję go jeszcze więcej na opuszczenie tego wymiaru.

## WPIS 2212 WSZECHWSTRZĄS

**Nagrania Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: Czego właściwie szukamy, dowódczyni?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ze skanów wykonanych z niskiej orbity wynika, że w tej okolicy znajdują się bogate złoża minerałów, do których można uzyskać łatwy dostęp poprzez sieć jaskiń.

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, widzę wejście. Wygląda na odbudowane i wzmocnione. Ktoś już tu był.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Szybko, przygotować broń. Wchodzimy do środka.

**\*\*\* Echo ostrożnych kroków \*\*\***

[Członek załogi 1]: Ktoś przez jakiś czas już eksplorował tę jaskinię. Widzicie te belki podtrzymujące sklepienie? Są stare, ale wytrzymałe. A tam? Ktoś uprzętnął gruz.

[Członek załogi 2]: My? Idemiańskie? A może ci Alucinatorzy?


[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie mamy takich informacji. Cisza! Słyszycie głosy?

**\*\*\* Odległe głosy i szum maszynyerii \*\*\***

[Członek załogi 1]: \*\*\* z zachwytem \*\*\* Ktokolwiek wzmocnił jaskinię, wcale jej nie opuścił.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: SI nie rozpoznaje języka. No dobrze, załoga – właśnie zmieniły się priorytety. Za chwilę nawiążemy kontakt z nieznaną rasą istot rozumnych.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

Przenieś wszystkich Członków Załogi z Sektorów 5, 6 i 7 do Sektora 4. Następnie każdy Członek Załogi Odświeża 1 .

Zastąp WP w Sektorze 7 kartą P141.

Zastąp WP w Sektorze 5 kartą P142.

Zastąp WP w Sektorze 6 kartą P143.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P144.

## WPIS 2213 WSZECHWSTRZĄS

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Te drzewa nie są na tyle mocne, żeby utrzymać istotę naszej wielkości! No i patrzcie – po dotknięciu odchodzi z nich kora.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: W takim razie zapomnijmy o wspinaczce i rozejrzyjmy się. Musimy znaleźć odpowiednie miejsce na podpory.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze Odświeża 1  i dobiera 1 kartę Sekcji.

## WPIS 2214 ŚWIAT GOŚCI

Komunikacja Tohnu McMutsu ze Stertą Złomu

Sukces, przyjaciele. Postanowiłam odwiedzić wodny świat, gdzie Goście składują energię. Miałam przeczucie, że to doskonałe miejsce, jeśli ktoś chce się pozbyć niewygodnej osoby. Wkrótce udało nam się namierzyć naszemu dyplomatu – na szczęście dzięki doświadczeniu w zwiadzie udało mu się przetrwać w nieprzyjaznym środowisku

Moje podejrzenia się potwierdziły. Dyplomatu zostało zaatakowane przez kilku radykalnych Gości, którzy brzydzą się tak zwanymi zdrajcami i postanowili pozbyć się intruza. Dyplomatu jest ogromnie wdzięczny i chce dalej dla nas pracować.

Przenieś kartę E68 (Wprawnu dyplomatu) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Zyskaj 1 .

Zaznacz pole we Wpisie 2019 bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2215 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Właśnie otrzymałam odczyty radarowe z Podróżnika. Zobaczcie. Wygląda na to, że rzeka zmieniała swój bieg już wiele razy.

[Członek załogi 2]: Także całkiem niedawno.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Możemy to wykorzystać.

Jeśli pole we Wpisie 2283 jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 2217.

W przeciwnym wypadku, jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 1 . Zyskaj 3 Wskazówki: Mikroorganizm.

## WPIS 2216 MAPA GWIEZDNA

Raport eksploracyjny Atty

Szacowni Tetrarchowie!

Testy wykazały, że skonstruowane przeze mnie osłony energetyczne nie są dostatecznie wytrzymałe, by umożliwić wydobycie w niebezpieczniejszych obszarach pasa asteroid. Mam jednak nadzieję, że znajdziecie zastosowanie dla mojego dzieła w innych dziedzinach.

Możesz przydzielić 1 Członka Załogi, by przenieść kartę E16 (Osłona energetyczna) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

W przeciwnym wypadku zyskaj 1 .

## WPIS 2217 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pokaż mi jeszcze raz mapę 3D, dobrze?

[Członek załogi 1]: Co chodzi pani po głowie?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak się zastanawiam... Nie mamy możliwości, żeby przekierować rzekę, ale możemy spróbować trochę pomóc matce naturze. Gdyby tak skierować jedną odnogę w tamtą stronę?

[Członek załogi 1]: W stronę płonącego lasu?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Właśnie tam.

Odrzuć wszystkie znaczniki Plagi z Sektorów 2 i 4. Zastąp WP w Sektorze 2 kartą P183, a w Sektorze 4 kartą P187.

## WPIS 2218 MAPA GWIEZDNA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Dobra, skupcie się. Ten lodowato zimny kawałek wulkanicznej skały zapamięta nas na zawsze. CAPCOM, Grupa Wypadowa jest gotowa do przetestowania przyspieszaczy reakcji. Trzy... Dwa... Jeden!

Możesz przydzielić 1 Członka Załogi, by przenieść kartę E17 (Przyspieszacz reakcji) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

W przeciwnym wypadku zyskaj 1 .

## WPIS 2219 MAPA GWIEZDNA

Kronika Alburta Wonrocku

Akcja ratunkowa przeprowadzona przez Podróżnika przez dwa dni była na ustach wszystkich. Nasza załoga zauważyła niewielki statek zwiadowczy Aerugonów dryfujący bezradnie na skraju zasięgu łączności. Jego kadłub ledwie trzymał się w jednym kawałku, poprzebijany w wielu miejscach przez mniejsze asteroidy. To była naprawdę ostatnia chwila na ocalenie załogi. Zresztą, jej spora część była już ranna. Nasza aerugońska społeczność powitała ciepło ocalałych, a ogólne przeświadczenie o tym, że Sterta Złomu nigdy nie zostawi nikogo w potrzebie, jeszcze bardziej się umocniło.

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

Przenieś kartę S18 (Dobre nastroje) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2220 WSZECHWSTRZĄS

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Widzieliście kiedyś tak ładne robaki? Spójrzcie, są różowo-białe.

[Członek załogi 1]: Cieszę się, że ci się podobają, ale poszukajmy raczej pnia bez lokatorów. Mam wrażenie, że te twoje ślicznotki pożerają drzewa od wewnątrz.

[Członek załogi 2]: Tam. Widzę kawałek suchej ziemi z wysokim drzewem. Wygląda na pozbawione robaków – może nawet da się na nie wspiąć?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: W takim razie potrzebuję ochotnika do wspinaczki.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora ALBO 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

## WPIS 2221 EKLEKTYCZNA PRYZYSTAŃ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Planetę nękają liczne katastrofy, a co gorsza, jej społeczność jest podzielona. Są tu Goście, którzy uważają ten świat za błogosławiony i chroniony przez Matkę. Twierdzą oni, że starają się pomóc, ale nie mają środków, by poradzić sobie ze wszystkimi problemami.

Przekazali nam surowce i zaprosili nas na spotkanie w miejscowej dzielnicy handlowej, by szczegółowo przedyskutować wszystkie palące kwestie. Polecili też nie kontaktować się z drugą grupą, ze Zbieraczami, co dosyć mnie martwi. Nie chcę pogłębiać lokalnych konfliktów, a widzieliśmy już, że Zbieracze opuścili port kosmiczny niezadowoleni. Kontynuujemy misję.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P121**.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2960**.

## WPIS 2222 WSZECHWSTRZĄS

### Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Z sercem walącym jak młot podeszłam bliżej, by nawiązać kontakt z nieznanymi.

Były to dość niskie, ale mimo to imponujące stworzenia - ich muskularne ręce niemalże dotykały ziemi, a głowy były osłonięte kołnierzami ze stwardniałej skóry. Przewyższały nas liczebnie i najwyraźniej doskonale znały okolicę. Gdyby zareagowały agresją, mielibyśmy poważne kłopoty.

Na szczęście istoty tego nie zrobiły. Wydawały się równie zaintrygowane co my.

- Witajcie - powiedziałam. - Przybywamy ze Sterty Złomu. Nie chcemy was skrzywdzić.

Oczywiście nieznajomi nie znali gwiazdnego angielskiego. Ich mowa, bulgocząca i ostra, również była dla nas niezrozumiała, ale okazało się, że wszyscy w jakimś stopniu posługujemy się dialektem idemiańskim. Na jego bazie nasza SI opracowała dla nas metodę komunikacji i wkrótce nawiązałam swoją pierwszą rozmowę z przedstawicielem całkowicie nam nieznaną rasy istot rozumnych.

- My. Pumilioni - powiedział obcy. - My. Pokój. - Przyjęłam to z ogromną ulgą. - Badania. Kryształ. Przebić. Planeta.

To zwróciło moją uwagę. Przypomniałam sobie smutną historię Ziemi o kryształach pochłaniających planety.

Po krótkiej wymianie zdań dowiedzieliśmy się, że we wnętrzu tej planety istotnie znajdowała się spora struktura krystaliczna, a Pumilionom zależało na jej zbadaniu - nie miałam jednak pewności, czy to ten sam kryształ.

Na szczęście Pumilioni nie okazali się wojowniczą rasą. Wręcz przeciwnie; uznali nas za interesujących i chcieli dowiedzieć się o nas więcej, ale priorytetem było dla nich ukończenie badań na miejscu.

Udało mi się zawrzeć pierwszą międzygwiazdną umowę - zaproponowałam, że im pomożemy, a kiedy będzie po wszystkim, odstąpią nam swoją bazę, a sami odwiedzą Stertę Złomu.

W pierwszej kolejności trzeba było jednak pozbyć się miejscowego stworzenia, które kradło Pumilionom zapasy i przeszkadzało badaczom. Jako przedstawiciele pokojowej rasy nie chcieli jego śmierci. Zależało im tylko na tym, żeby trzymało się z daleka.

Zastąp kartę Misji **M08** kartą Misji **M09**.

Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M10** na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P150**.

Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P152**.

Jeśli karta i figurka Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus* nie zostały odkryte, umieść kartę Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę *Vulpes Palus* w Sektorze **5**.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2252** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2223 WSZECHWSTRZĄS

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, jestem powyżej poziomu mgły. Powietrze jest tak samo toksyczne jak na dole.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Kontynuuj wspinaczkę. Tylko bądź ostrożny.

[Członek załogi 1]: Jest tu gniazdo ukryte pośród gałęzi. Duże. I... bardziej toksyczne niż powietrze. Praktycznie poziom krytyczny.

[Członek załogi 2]: W sumie to logiczne. Nadmiar toksycznych substancji musi być wydalany przez mieszkańca gniazda, tworząc w ten sposób jego system obronny.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Może to gniazdo tamtego wyprostowanego stworzenia, które widzieliśmy wcześniej. Jesteśmy w stanie jakoś unieszkodliwić system obronny

tego toksycznego leniwca? Ten osobnik mógłby okazać się przydatny.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Żywy Okaz.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **17**.

## WPIS 2224 STERTA ZŁOMU

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

Sterto Złomu, tu kapitan Podróżnika. Natrafiliśmy na dziwny żółty obiekt dryfujący w przestrzeni kosmicznej. Jego pochodzenie oraz przeznaczenie pozostają nieznane, ale być może jest to jakiś pojemnik. Ze skanów wynika, że w środku znajdują się nietypowe zwierzęta.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Następnie przejdź do **Wpisu 2230**.

## WPIS 2225 SKRAJ

### Raport dowódczyni Grupy Wypadowej

Choć bez sprzętu do eksploracji nie poczynilibyśmy większych postępów, stale martwię się, że nieumyślnie powodujemy szkody w środowisku. Przez cały czas musimy być uważni, a to wyczerpujące. Mimo to dajemy z siebie wszystko. Bez odbioru.


Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Rodzime Gatunki* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety (jeśli już tam jest, nic się nie dzieje).

Jeśli na planszy nie ma figurki Rodzimych Gatunków, umieść ją w Sektorze **3**.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przeczytaj dolny tekst, by się z nim zaznajomić, ale go **nie** rozpatruj.

Każdy Członek Załogi rzuca . Jeśli dowolny Członek Załogi miałby otrzymać Uraz w wyniku tego rzutu, zamiast tego umieść 1 znacznik Plagi w jego Sektorze. Można obniżyć poziom przy rzucie tą kością Zagrożenia (na przykład używając Wyposażenia) tak jak w przypadku wszystkich innych rzutów kością Zagrożenia.

## WPIS 2226 MAPA GWIEZDNA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: To tylko krater. Może zamiast tego poszukamy...

**\*\*\* Piszczenie elektronicznego urządzenia \*\*\***

[Członek załogi 1]: **\*\*\* z niepokojem \*\*\*** Czujniki wskazują obecność promieniowania.

[Członek załogi 2]: Atomówki?

[Członek załogi 3]: Może to dlatego nie udało nam się znaleźć żadnych śladów cywilizacji.

[Członek załogi 2]: Ani nawet niewielkich organizmów. Po rozległym bombardowaniu jądrowym zawsze następuje zima nuklearna, a to wyrok śmierci dla całych ekosystemów.

[CAPCOM, Vulter]: Przeszukajcie krater, załogo. Może znajdziecie coś, co da nam jakieś pojęcie o tym, co tu zaszło.

Przenieś kartę **U09** (*Radioaktywny złom*) z Unikalnych Odkryć (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2227 KSIĘGA STATKU

### Raport Trache'i

Szacowni Tetrarchowie! Nasze laboratoria i fabryki pracują pełną parą, ale wiem, że część mieszkańców Sterty Złomu narzeka na bezpieczeństwo naszej społeczności. Uważają, że ta kwestia jest zaniedbywana. Czy ktoś chciałby to skomentować?

Zaznacz pole **N** we **Wpisie 2985**. Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2228 KSIĘGA STATKU

### Opowieść Gościa

Zostaliśmy wysłani przez Matkę, by zbadać kolejne światy i poczynić przygotowania do kolejnego zrzutu nadmiarowej energii z naszego rodzimego wymiaru. Kiedy znaleźliśmy odpowiednią planetę i rozpoczęliśmy działania, pojawili się ocalali z bitwy. Z radością podzieliliśmy się z nimi energią.

Matce z początku też przypadli do gustu. Teraz jednak, kiedy dowiedziała się, że mają w swych szeregach zdrajców, nie jest przekonana, czy na pewno powinniśmy z nimi współpracować.

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

- » **Poinformujcie ambasadora, że „zdraycy” to wartościowe osoby, a Matka może odwołać swojego reprezentantu, jeśli nie zależy jej na tutejszych wpływach** – przejdź do **Wpisu 2434**.
- » **Nie dolewajcie oliwy do ognia i postarajcie się w przyszłości nie dopuszczać do spotkań pomiędzy Gośćmi reprezentującymi Matkę a tymi ze Sterty Złomu** – przejdź do **Wpisu 2366**.

## WPIS 2229 KSIĘGA STATKU

A  B

Jeśli pola **A** i **B** są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2456**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Negocjacje z Gośćmi

[Gość]: Nasza Matka pragnie poinformować was, że docenia, w jaki sposób rozwija się nasza współpraca, i przesyła te hojne dary. Jej wdzięczność będzie jeszcze większa, jeśli zgodzicie się przekazać jej kilku ochotników do badań.

Zyskaj 1 .

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

- » **Przekażcie jej kilka istot rozumnych** – obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Dobierz 2 Odkrycia dowolnego rodzaju i przenieś je do sekcji *Zgromadzone Odkrycia*.
- » **Odmówcie** – zaznacz pole **A** (lub **B**, jeśli **A** jest już zaznaczone) na początku tego Wpisu.

## WPIS 2230 MAPA GWIEZDNA

Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole. Jeśli nie wszystkie pola są zaznaczone, kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Kronika Alburta Wonrocku

Kto by pomyślał, że pojemniki, na które trafialiśmy, były elementami zagadki, a jej rozwiązanie sprowokuje cały ciąg wydarzeń.

Jesteśmy prawie pewni, że pojemniki wysłały sygnał niewykryty przez czujniki Sterty Złomu. Sygnał ten ściągnął osobliwą istotę, która pojawiła się w naszej społeczności kilka tygodni później. Stale zmieniała swój kształt i kolor, a części jej ciała na zmianę pojawiały się i zniknęły, pochłaniane przez inne wymiary. Istota twierdziła, że jest pierwszym Gościem, który odłączył się od Matki w zamierzalnej przyszłości. Przedstawiła się jako Jednostka i wyjaśniła, że przybyła po pojemniki, które zostały rozproszone po kosmosie w wyniku anomalii międzywymiarowej. W każdym z nich znajdowały się cenne próbki, które Jednostka postanowiła przekazać Stercie Złomu, by pomóc nam w rozwoju.

Zabrała same pojemniki i zniknęła, pozostawiając nas w osłupieniu.

To zaledwie godzinne spotkanie zainspirowało naszych naukowców i filozofów na co najmniej stulecie. Samu chciałbym dowiedzieć się więcej o swoim osobliwym krewniakum.

Przenieś kartę **U16** (*Dar kolekcjonera*) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2231 WSZECHWSTRZĄS

### Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Byliśmy zaledwie kilka kroków od wyjścia, kiedy los postanowił się od nas odwrócić. Nagle ziemia potężnie zadrzęła, a my zostaliśmy zasypani gradem skał. Kiedy opadł pył, zauważyliśmy, że oderwane głązy częściowo zablokowały wyjście z tunelu, które prowadziło na zewnątrz.

Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych. Umieść kartę **P148** na wierzchu innych kart w Sektorze 5.

## WPIS 2232 WSZECHWSTRZĄS

### Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Wszyscy byliśmy zaniepokojeni i nerwowi, ale nikt się nie wycofał. Stanowiliśmy w końcu Grupę Wypadową. Najlepsi ze Sterty Złomu.

A mimo to zamarliśmy, kiedy zaledwie po kilku krokach nasze skanery zaczęły piszczeć. Ogromne ilości toksyn wpadały do naszych filtrów powietrza.

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

Rzuć .

Rzuć .

Rzuć .

## WPIS 2233 WSZECHWSTRZĄS

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dotrzyjmy do końca tunelu. Powinien tam być wielki zbiornik.

\*\*\* *Odgłosy kroków* \*\*\*

[Członek załogi 2]: Patrzcie, woda stopniowo opada. Takie rzeczy nie dzieją się bez przyczyny. Czy to ma coś wspólnego z aktywnością sejsmiczną?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Możliwe. O, tam jest jakiś Pumilion. Chyba potrzebuje pomocy.

\*\*\* *Kilka kroków* \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Przepraszam... Jesteśmy...

[Pumilion]: Dno. Przebić. Kryształ. Badania.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Eee... Kryształ przebił dno jeziora?

[Pumilion]: Szybko. Woda. Podnosić. Niebezpieczeństwo.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Woda może wrócić? Czy prądy są tu niebezpieczne?

[Pumilion]: Zagrożenie.

[Członek załogi 1]: Zdecydowanie powinniśmy wracać.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ale co, jeśli to faktycznie taki sam kryształ jak ten, który jakiś czas temu zagrażał Ziemi? Warto sprawdzić, jak reaguje na wodę.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P149**.

## WPIS 2234 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Miejscowa 1]: Slumsy? Paskudne miejsce. Mieszka tam taka wredna dziewucha - słynie z porwań dla okupu. Lepiej trzymajcie się z dala.

[Miejscowu 2]: Paszcza? Trzymajcie się z dala albo zabijcie bez wahania. To znaczy - o ile wam się uda.

[Miejscowu 3]: Mówcie, co chcecie o Gościach, ale im naprawdę zależy. Pomogli slumsom. I to była realna pomoc.

[Miejscowu 4]: Nie tylko oni. Znajomy wspominał mi o jakiejś grupie z północy, która też pomaga slumsom.

[Miejscowu 5]: Jeśli chcecie znać moje zdanie, to ten bałagan nie jest niczym winą. A Zbieracze też zamierzają pomóc! Powinniśmy wszyscy się uspokoić, zanim na dobre zaczną się rozruchy.

Możesz , by zyskać 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

## WPIS 2235 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: \*\*\* *do siebie* \*\*\* Dobra, to co teraz? Ściany są solidne, a miejsce zostało przygotowane do rozbudowy. Może baza tutaj trochę odciąży Stertę Złomu. Ale najpierw...

\*\*\* *Echo szybkich kroków* \*\*\*

[Członek załogi 2]: \*\*\* *dyszcz* \*\*\* Słuchaj, odkryliśmy niedaleko system jaskiń, niecałe cztery kilometry na północny zachód!



[Członek załogi 1]: I co w związku z tym?

[Członek załogi 2]: Wysłaliśmy tam sondę. I znaleźliśmy wodę! Dużo wody! Całą okolicę przecinają ciekły wodne.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Umieść kartę **P108** w Sektorze **6**.

## WPIS 2236 WSZECHWSTRZAŚ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Nieustanne pluski wody \*\*\*

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, mamy wyniki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mów.

[Członek załogi 1]: Zgodnie z naszą bazą danych ten kryształ ma identyczne właściwości co tamten pochłaniający planety.

[Członek załogi 2]: Wygląda też na to, że silne prądy podziemne wprawiają go w wibracje. Wniosek jest więc taki, że im silniejsze prądy, tym potężniejsze wstrząsy na całej planecie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Czyli zagadkę mamy praktycznie rozwiązana. Jeśli zbudujemy zapory albo jakimś sposobem przekierujemy przepływ wody, kryształ przestanie wzbudzać wibracje. Tyle że jeśli faktycznie jest z tych, co niszczą planety, urośnie, a trzęsienia ziemi będą się utrzymywać.

[Pumilion]: Prawda.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dziękuję. A, prawie bym zapomniała. Oto dysk z naszymi danymi. Może wam się przyda.

[Pumilion]: Wdzięczność. Isć. Baza. Teraz.

Odrzuć kartę WP z tego Sektora.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze dobiera 1 kartę Sekcji.

Przejdź do **Wpisu 2277**.

## WPIS 2237 MAPA GWIEZDNA

Kronika Alburta Wonrocku

Tajemnice głębokiej przestrzeni nie przestaną mnie zadziwiać. Dziś nasze drony przechwyciły niebieski pojemnik o nieznanym nam konstrukcji, dryfujący pośród próżni i zawierający niezwykle minerały, na jakie nie natrafiliśmy nigdy wcześniej.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerały i przenieś je do sekcji **Zgromadzone Odkrycia**. Następnie przejdź do **Wpisu 2230**.

## WPIS 2238 WSZECHWSTRZAŚ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Nigdy nawet nie śniłam o tym, że spotkam nieznaną gatunek, a co dopiero zaprzyjaźnię się z jego przedstawicielami. A mokry i mglisty Wszechwstrząs wydawał się mało prawdopodobny jako miejsce takiego wydarzenia. Mimo to właśnie tutaj poznałam Pumilionów i wspólnie wyruszyliśmy w nową podróż drogą współpracy.

Pumilion widzą to w ten sam sposób. Dzięki naszej pomocy szybciej udało im się zakończyć badania i osiągnęli lepsze wyniki. My również wiedzieliśmy, czego chcemy. Znalezione przez nas kryształ wydaje się uśpiony i nie powinien zagrażać naszej przyszelej kolonii. Pumilion dotrzymali słowa i oddali nam bazę po ukończeniu swoich prac. Co więcej, kilkoro z nich odwiedzi Stertę Złomu.

Ci Pumilion to dziwne osobniki - analityczni i dokładni, a także żądni wiedzy. Do bólu bezpośredni w niektórych sytuacjach, powściągliwi w innych, ale zdolni do odczuwania i okazywania wdzięczności. Pokojowi, ale potencjalnie niebezpieczni. Technologicznie zaawansowani, ale z ograniczeniami emocjonalnymi. Mimo wszystko pośród obojętnej, zimnej i czarnej pustki kosmosu przydadzą nam się przyjaciele, a Pumilion wydają się szczególnie zasługiwać na to miano.

Odrzuć kartę Misji **M09**.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **14**. Jeśli już je masz, zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Przenieś kartę **N05** (Wszechwstrząs) z Kolonii (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2239 WSZECHWSTRZAŚ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, myślałam o tym... tym bagijnym lisie?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: O Vulpes Palus, tak?

[Członek załogi 2]: Może kradnie zasoby, żeby wykarmić młode, a pokojowi Pumilion stanowią łatwy cel.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Oczywiście. Spróbuję im to wytłumaczyć. \*\*\* odchrząkuje i zaczyna powoli mówić \*\*\* Miejscowa. Forma życia. Kradnie, by karmić. Dzieci.

[Pumilion]: Karmić?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak. Dawać pożywienie.

[Pumilion]: Dlaczego?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Eee... opieka. No... Dzieci są za słabe. Za małe, żeby polować.

[Pumilion]: Dziwne. My. Nie. Karmić.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie?

[Pumilion]: Centra. Rozwoju. Zapewniać. Pożywienie.

[Członek załogi 1]: \*\*\* szeptem \*\*\* Gatunek zdolny do podróży międzygwiazdnych, a nie wie nic o instynkcie rodzicielskim?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zostawcie trochę żywności na zewnątrz. Vulpes Palus nie będzie już was niepokoić.

[Pumilion]: Dobrze. Wy. Przyjść. Bunkry. Wstrząsy.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Możemy schronić się w waszych bunkrach, gdy dojdzie do trzęsienia ziemi? Dziękujemy!

Zyskaj 1 punkt Zapasów.

Odrzuć kartę WP z tego Sektora.

Przejdź do **Wpisu 2277**.

## WPIS 2240 WSZECHWSTRZAŚ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Kroki, ciężkie oddechy \*\*\*

[Członek załogi 1]: To było trudniejsze, niż myślałam. Te wąskie korytarze wywołują we mnie uczucie klaustrofobii.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ale spójrz, dokąd dotarliśmy. Widziałeś kiedyś takie czerwone kryształy?

[Członek załogi 1]: Są wszędzie i wystają z każdej ściany.

\*\*\* Odgłosy wydobywania \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tam ktoś jest. Hej! Hej, wy! Czy to wam mamy pomóc?

\*\*\* Coraz bliższe odgłosy wydobywania \*\*\*

[Pumilion]: Wydobywać. Kryształ.

[Członek załogi 1]: Rany. Patrzcie, usunęli znaczną część ściany tunelu, by odsłonić kryształ.

[Pumilion]: Odsłonić. Anomalia.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Anomalia?

[Pumilion]: Inna. Struktura.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ciekawe.

[Członek załogi 1]: Może im pomożemy?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, zrobmy to.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze Odświeża 2 .

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P146**.

## WPIS 2241 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Hej, patrzcie! Znalazłem nasiona ze spalonego lasu! Pełny pojemnik. Tutaj raczej nie urosną - ziemia jest sucha, a wręcz zwęglona - ale znajdziemy dla nich nowe, przyjaźniejsze miejsce.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak. Zasadzimy nowy las!

[Członek załogi 1]: Trzymam za słowo!

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

Zyskaj Unikalne Odkrycie **22** i 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2242 WSZECHWSTRZAŚ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Ciekawość wzięła górę i postanowiliśmy ostrożnie przeszukać okolicę. Prawie zgubiliśmy się w wilgotnym, mglistym lesie na bagnach, kiedy nagle nasze wykrywacze namierzyły wyraźne oznaki życia. Było tam coś dużego, szybkiego i dobrze znającego ten teren. Ruszyliśmy tropem stworzenia i wkrótce natrafiliśmy na zaskakująco czyste i dobrze utrzymane gniazdo z młodymi *Vulpes Palus*. Sprawiały wrażenie niegroźnych i niektórzy z nas nabrali chęci, by zabrać kilka ze sobą.

Nie byłam przekonana. Czy to nie byłoby wątpliwe etycznie? Poza tym co, jeśli któreś szczenię zacznie piszczeć i przywoła rodzica?

Musieliśmy to przedyskutować.

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

- » **Zabierzcie kilkoro szceniąt** – przejdź do **Wpisu 2246**.
- » **Zostawcie legowisko w stanie nienaruszonym** – przejdź do **Wpisu 2254**.

## WPIS 2243 BAZA NA ŁODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Na co patrzymy?

[Członek załogi 1]: To mogą być anteny, ale wszystko tu jest tak dziwne, że nie sposób zgadnąć.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Z naszych wstępnych skanów wynika, że to są anteny, i patrzcie...

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

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Anteny są połączone z resztą bazy.

[Członek załogi 1]: Mogły być wykorzystywane do odbierania energii.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Prawdopodobnie, ale wyglądają na uszkodzone. Najpierw musimy dowiedzieć się więcej na temat miejscowej technologii, a potem spróbujemy je naprawić. No to do dzieła.

Jeśli to pole jest już zaznaczone, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 2533**.

## WPIS 2244 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Skończ już z tymi cholernymi próbkami! Ten las sfajczy nas jak promień plazmy!

[Członek załogi 1]: Tak, ale ta część wydaje się mniej...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie, nie pozwolę wam ryzykować życia.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze  i otrzymuje Uraz Oparzenie.

## WPIS 2245 MAPA GWIEZDNA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, jesteśmy coraz bliżej. Obiekt jest fioletowy i wygląda jak wielki pojemnik transportowy. Skanery pokazują, że w środku są rośliny. Nigdy czegoś takiego nie widzieliśmy - ani pojemnika, ani roślin.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Następnie przejdź do **Wpisu 2230**.

## WPIS 2246 WSZECHWSTRZAŚ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Po dłuższym zastanowieniu schwytałyśmy skowyczące młode *Vulpes Palus* i umieściliśmy je w dźwiękoszczelnym pojemniku. Załoga Podróżnika pogratulowała nam

znaleziska i poinformowała nas, że jest gotowa zbadać małuchy i spróbować wytresować je tak, by w przyszłości towarzyszyły Grupom Wypadowym.

Ucieszyły mnie te wieści, ale w głębi ducha wciąż przeżywałam konflikt. Pod wpływem wyrzutów sumienia próbowałam ponownie odszukać gniazdo, ale bezskutecznie. Dorosła lisica musiała przenieść je i tym razem lepiej ukryć. Rozsądna decyzja.

Przenieś kartę **E70** (*Vulpes Palus*) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Zostaw figurkę *Vulpes Palus* w bieżącym Sektorze. Odrzuć żeton Czasu z karty Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus*.

Odwróć kartę Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus* na drugą stronę - *Wściekła Matka* (nie odrzucaj żadnych znaczników, przenieś je na drugą stronę karty).

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

## WPIS 2247 WSZECHWSTRZAŚ

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2249**.

Przejdź do **Wpisu 2251**.

Przejdź do **Wpisu 2203**.

## WPIS 2248 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Drzwi zamykają się, tłumiąc odgłosy rozmowy; ktoś wdycha z ulgą \*\*\*

[Członek załogi 1]: Chyba nam się udało, dowódczyni!

[Dowódczyni misji]: Tak, wracajmy do lądownika. Muszę jeszcze raz przeczytać wersję roboczą umowy i skonsultować się z Podróżnikiem.

[Członek załogi 2]: A po co to czytać? Przecież ich pani słyszała! Dadzą nam spore zniżki na surowce!

[Dowódczyni misji]: W umowie mogą być jakieś kruczki albo pułapki.

[Członek załogi 1]: W sumie racja. Ale wreszcie chwila wytchnienia.

[Dowódczyni misji]: Wytchnienia? Mamy zabrać ich przedstawiciela na Podróżnika, a później do Sterty Złomu. Zanim ktokolwiek postawi stopę na pokładzie, trzeba wyszorować lądownik na błysk. NA BŁYSK!

- Przenieś kartę **N04** (*Eklektyczna Przystań*) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę **B15** (*Przedstawiciela Eklektycznej Przystani*) z kart Mostka (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Jeśli pole **B** we **Wpisie 2960** jest zaznaczone, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zyskaj 4 Wskazówki: Technologia Obcych.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P126**.
- Odrzuć wszystkie karty Misji.

## WPIS 2249 WSZECHWSTRZAŚ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Pumilioni poprosili nas, żebyśmy działali ostrożnie i powoli, by nie uszkodzić kryształu. Skany geologiczne także przestrzegały nas przed niestabilnością strukturalną - zbyt gwałtowne wiercenie może poskutkować zawaleniem ścian i sklepienia.

Zyskaj 2 Wskazówki: Mineraty.

## WPIS 2250 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni misji]: \*\*\* odchrząkuje \*\*\* Cieszymy się, że wreszcie możemy was poznać...

[Przedstawicielu Gości]: A my nie. Macie w swoich szeregach zdrajcę, a my nie tolerujemy tych egocentrycznych jednostek, które odwróciły się od Matki.

[Dowódczyni misji]: Rozumiem, ale może odłożymy na bok różnice i porozmawiamy o tym, co dobre dla planety?

[Przedstawicielu Gości]: Możemy spróbować, acz niechętnie. Jest jednak coś, co moglibyście zrobić dla Matki i dla nas.

[Dowódczyni misji]: Zamieniam się w słuch.

[Przedstawicieli Gości]: Próbujemy powstrzymać Paszczę, stworzenie siejące zniszczenie na powierzchni tej planety. Warto zbadać tak nieustraszoną bestię, a wy możecie zgłosić się na ochotników, by ją obezwładnić.

[Dowódczyni misji]: Obezwładnić?

[Przedstawicieli Gości]: Właściwie to schwytać. A żeby was zmotywować, mogę zagwarantować wam poparcie mieszkańców slumsów, którzy są nękani przez Paszczę, a których od dawna lekceważą Zbieracze. Jak do tej pory tylko my dbamy o slumsy. Kiedy Paszcza zostanie zlikwidowana, miejscowi będą wam wdzięczni.

[Dowódczyni misji]: Muszę porozmawiać z załogą.

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

- » **Przyjmijcie propozycję** – przejdź do **Wpisu 2145**.
- » **Powiedzcie, że musicie to przemyśleć** – nic się nie dzieje.

## WPIS 2251 WSZECHWSTRZĄS

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Wreszcie udało nam się odsunąć ogromny głaz blokujący dostęp do tego, co Pumilioni uznali za anomalię. Ku naszemu zaskoczeniu faktycznie nią było.

Staliśmy i patrzyliśmy na kawałek kryształu, który cudownie rósł dalej po oddzieleniu od rdzenia. Pumilioni wiedzieli o tamtym, który rozsądzał planety, tym samym, z którym mierzyli się Ziemiańskie, i zasugerowali, że miejscowy musiał przejść w stan uśpienia, ale jego część najwidoczniej zmutowała.

Zaskoczyło mnie jednak to, że postanowili zabrać ze sobą ten zmutowany kawałek i dokładnie zbadać go w swoim laboratorium. Ich żądza wiedzy wydała mi się zarazem słuszna i niepokojąca. Odniosłam wrażenie, że niezbyt przejęli się naszą opowieścią o Ziemi.

Chcieliśmy kontynuować kopanie, ale Pumilioni ostrzegli nas, że struktura jaskini została uszkodzona i grozi zawałaniem. Mimo to postanowiłam podjąć ryzyko i wywiercić jeszcze kilka dziur.

Zyskaj 3 Wskazówki: Minerały.

Przejdź do **Wpisu 2277**.

## WPIS 2252 WSZECHWSTRZĄS

A

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Pomruk silników \*\*\*

[Członek załogi 1]: Ta nowa planeta ma wiele do zaoferowania. Złożona sieć rzeczna, bogata flora, bogata fauna...

[Członek załogi 2]: I nieprzenikniona zasłona mgły.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie wspominając o aktywności sejsmicznej. Byłoby już wystarczająco kiepsko, gdyby ten świat okazał się bezkresnym mglistym bagnem, ale jest bezkresnym i gorącym mglistym bagnem. W dodatku nawiedzany przez częste trzęsienia ziemi.

[Członek załogi 1]: Nieźle. Ale za to zawiera surowce.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: I to dużo. A poza...

\*\*\* Wycie syren \*\*\*











[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Uwaga! Gwałtowne turbulencje!

[Członek załogi 1]: Nie, to raczej wstrząsy sejsmiczne!

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.

3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do kroku 5. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.
5. Otwórz Planetopedię na stronach 6–7 (Wszechwstrząs):
  - Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K05**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K06**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
  - Jeśli pole **A** zostało zaznaczone, znajdź kartę Misji **M09** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety. Następnie, jeśli karta Unikalnego Odkrycia **6** wciąż znajduje się na polu Unikalnego Odkrycia, umieść kartę Misji Opcjonalnej **M10** na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.
  - Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

	<b>Żrąca chmura</b>	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Zabezpiecz ładunek</b> Jeśli <b>6</b> to 3 lub więcej, każdy Członek Załogi .</li> <li><b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi 3 .</li> <li>» <b>Chroń kokpit</b> Strać 4 punkty Zapasów (obniż tę liczbę o wartość .</li> </ul>
	<b>Nagrzewanie aerodynamiczne</b>	<b>Przekieruj chłodzenie</b> Jeśli <b>6</b> to 3 lub więcej,  .
	<b>Turbulencje</b>	<b>Zapnij pasy</b> Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Każdy Członek Załogi rzuca .</li> <li>» Dowolny 1 Członek Załogi rzuca .</li> </ul>
	<b>Rdzewiejący kadłub</b>	Jeśli <b>6</b> to 2 lub więcej, dokonaj postępu na torze Lądowania o 1. <b>W przeciwnym wypadku</b> nic się nie dzieje.

## WPIS 2253 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Cisza, echo kroków; stłumione rozmowy; krzyki \*\*\*

[Członek załogi 1]: Patrzcie na te budynki. Dzielnica pamięta chyba lepsze czasy.

[Dowódczyni misji]: To spore niedopowiedzenie. Wręcz czuć unoszącą się w powietrzu atmosferę nędzy.

[Członek załogi 2]: Hej, ktoś tu idzie.

[Dowódczyni misji]: Przygotujcie się.

\*\*\* Słowa zagłuszone przez gniewne okrzyki \*\*\*

[Mieszkaniec 1]: Patrzcie, kogo tu mamy! Nowe marionetki Zbieraczy!

[Członek załogi 2]: Hej, wcale nie...

[Mieszkaniec 1]: Zamknij się, szumowino!

[Mieszkaniec 2]: Dlaczego pomagacie tym krwiożerczym sępom?

[Mieszkaniec 1]: Właśnie, tylko Goście próbują tu coś zmienić.

[Dowódczyni misji]: Co? Dlaczego nie...

[Mieszkaniec 2]: Obraziliście naszych jedynych sojuszników, wy intruzi!

[Mieszkaniec 1]: Brać ich! Damy im nauczkę!

[Dowódczyni misji]: Tryb ogłuszający!

\*\*\* Strzały, krzyki trafionych \*\*\*

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .  
Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P123**.

## WPIS 2254 WSZECHWSTRZAŚ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Naszym zadaniem jest chwywanie przedstawicieli nowych gatunków, ale z powodów etycznych uznałam, że powinniśmy zostawić szczenięta w spokoju. Jesteśmy badaczami, a nie porywaczami.

Zamiast tego poświęciliśmy więcej czasu na eksplorację okolic gniazda. Przez cały czas mieliśmy wrażenie, że Vulpes Palus obserwuje nas z daleka, dlatego nie zdziwiło nas, że gniazdo zniknęło. Lisica musiała je przenieść i tym razem lepiej ukryć. Bardzo słusznie.

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą P000.

## WPIS 2255 MAPA GWIEZDNA

Oficjalny raport Trache'i 456/12

Wszystkie próby identyfikacji pomarańczowego pojemnika, na który natrafiiliśmy, zakończyły się niepowodzeniem. Po otworzeniu go okazało się, że zawiera przeróżne maszyny i urządzenia. Nie znamy jeszcze ich przeznaczenia.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Następnie przejdź do Wpisu 2230.

## WPIS 2256 SKRAJ

Umieść 2 znaczniki Plagi w Sektorze 4.

Pamiętaj o rozpatrzeniu zielonego Rezultatu.


## WPIS 2257 MAPA GWIEZDNA

Raport Tohnu McMutsu

Próbuję wyjaśnić anomalię na skutej lodem planetoidzie. Mamy tam do czynienia z przypadkiem ujemnej entropii: śnieg topi się na jednym obszarze i wydzielane są tam ogromne ilości energii - co może oznaczać, że znajduje się tam wyjście do Świata Gości.

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

W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

Zyskaj 3 .

## WPIS 2258 SKRAJ

Uwolniona woda płynie swobodnie, kończąc swoją podróż w jeziorze daleko na południu.

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

W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

Odrzuć wszystkie znaczniki Plagi z Sektora 5. Zastęp WP w Sektorze 5 kartą P189.

## WPIS 2259 MAPA GWIEZDNA

Dziennik osobisty Atty

Wiedziałam. Wiedziałam, że ten zielony pojemnik, który wirował w głębokiej przestrzeni kosmicznej, będzie zawierał cuda, i faktycznie tak było. Wyjątkowe mikroorganizmy, które znaleźliśmy w środku, zajmą naszą Sekcję Naukową na całe miesiące. Co za skarb!

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Następnie przejdź do Wpisu 2230.

## WPIS 2260 WSZECHWSTRZAŚ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Będę tęsknić za tym miejscem.

[Członek załogi 1]: Znaczy za czym konkretnie? Poziomem toksyn? Mgłą? Robakami? Niestabilnym podłożem?

[Członek załogi 2]: Chyba za poczuciem osiągnięcia czegoś. Kiedy jest grawitacja, zaczynają się wyzwania.

[Członek załogi 1]: Takie wyzwania szybko stają się utrapieniem.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Aktywujemy napęd. Podróżnik, słyszycie nas? Rozpoczynamy procedury startowe.

Jeśli bieżąca karta Misji to M08 lub M09, przejdź do Wpisu 2204.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Łądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Usuń z gry kartę Łądownia L3.
3. Przenieś kartę Y12 (21 Delphini) z Mapy Gwiezdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
4. Przenieś karty W28–W38 z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.
5. Przenieś kartę E65 (Pumilioński doradca) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.
6. Przejdź do Wpisu 2280.

## WPIS 2261 WSZECHWSTRZAŚ

Dziennik osobisty dowódczyni Grupy Wypadowej

Z sercem walącym jak młotem podeszłam bliżej, by nawiązać kontakt z nieznanymi.

Były to dość niskie, ale mimo to imponujące stworzenia - ich muskularne ręce niemalże dotykały ziemi, a głowy były osłonięte kołnierzami ze stwardniałej skóry. Przewyższały nas liczebnie i najwyraźniej doskonale znały okolicę. Gdyby zareagowały agresją, mielibyśmy poważne kłopoty.

Na szczęście istoty tego nie zrobiły. Wydawały się równie zaintrygowane co my.

- Witajcie - powiedziała, spoglądając na nieznanego, który podszedł bliżej. - Przybywamy ze Sterty Złomu. Nie chcemy was skrzywdzić.

Nieznajomy podniósł rękę w geście szokująco podobnym do dawnego ziemskiego pozdrowienia i odezwał się w idemiańskim dialekcie:

- Witajcie. My. Pumilioni. My. Pokój.

Myślałam, że się przesłyszałam. Przedstawiciel nieznaney nam rasy mówiący językiem znanym naszej SI? Jakże są na to szanse?

- Jak nauczyliście się naszego języka? - wykrztusiłam, używając tego samego dialektu.

Nasza SI natychmiast otworzyła kanał komunikacyjny, by rozmowa przebiegała gładko, a Pumilioni wyjaśnili, że kiedyś natrafił na idemiańską kolonię, gdzie dowiedzieli się co nieco na temat mieszkańców Sterty Złomu. Niestety kolonia została zniszczona, jakby ktoś zaatakował ją spoza planety. Te informacje były zarazem fascynujące i szokujące.

- A co tutaj robicie?

- Badania. Kryształ. Przebić. Planeta.

To zwróciło moją uwagę. Przypomniałam sobie smutną historię Ziemi o kryształach pochłaniających planety. Po krótkiej wymianie zdań dowiedziałam się jeszcze więcej ciekawych rzeczy.

We wnętrzu tej planety istotnie znajdowała się spora struktura krystaliczna, a Pumilionom zależało na jej zbadaniu - nie miałam jednak pewności, czy to ten sam kryształ.

Na szczęście Pumilioni nie okazali się wojowniczym gatunkiem. Wręcz przeciwnie - uznali nas za interesujących i chcieli dowiedzieć się o nas więcej, ale priorytetem było dla nich ukończenie badań na miejscu.

Udało mi się zawrzeć pierwszą międzygwiezdną umowę - zaproponowałam, że im pomożemy, a kiedy będzie po wszystkim, odstąpią nam swoją bazę, a sami odwiedzą Stertę Złomu.

W pierwszej kolejności trzeba było jednak pozbyć się miejscowego stworzenia, które kradło Pumilionom zapasy i przeszkadzało badaczom. Jako przedstawiciele pokojowej rasy nie chcieli jego śmierci. Zależało im tylko na tym, żeby trzymało się z daleka.

Zyskaj 3 Wskazówki: Żywy Okaz.

Zastęp kartę Misji M08 kartą Misji M09.

Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M10** na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P150**. Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P152**.

Jeśli karta i figurka Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus* nie zostały odkryte, umieść kartę Niebezpieczeństwa *Vulpes Palus* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety, a figurkę *Vulpes Palus* w Sektorze **5**.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2252** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2262 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

Jeśli na karcie Misji **M06** znajduje się 1 znacznik, przejdź do **Wpisu 2288**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2263 WSZECHWSTRZĄS

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* *Wycie syreny bezpieczeństwa* \*\*\*

[Członek załogi 2]: Szlag, komputer znów się zawiesił! Chce po raz kolejny przeprowadzić diagnostykę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pomiń to! Nie ma czasu!

[Członek załogi 2]: Nie mogę pominąć. Przecież mówię, że się zawiesił!

\*\*\* *Metaliczne uderzenie wyciągniętego sił kabla* \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Darujmy sobie komputer.

\*\*\* *Zoskot trzęsienia ziemi* \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, startujemy w trybie awaryjnym! Mamy rannych, powtarzam – mamy rannych. Spróbujemy...


- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół). Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczenie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2264 SKRAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Tu jest podziemne jezioro. Robimy sobie krótką przerwę, żeby złapać oddech i pobrać próbki wody. Jeśli postanowimy odbudować kolonie, będziemy musieli znaleźć źródła biomasy. Dobrze, załogo, możemy ruszać?

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Zyskaj 1 .

Zyskaj 1  każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

Zyskaj 1  każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

## WPIS 2265 SKRAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Wygląda na to, że dno tego stawu zaściela powojenny gruz. Część jest radioaktywna. Nie chciałabym, żeby ktokolwiek wchodził do wody ani tym bardziej cokolwiek z niej wyciągał. Zachowajcie ostrożność.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.

## WPIS 2266 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Od jak dawna tu jesteśmy?

[Członek załogi 2]: Od sześciu dni.

[Członek załogi 1]: Sześciu. A popatrz – na gałęziach drzew pojawiły się pąki, a tam widać świeżą trawę. Maleńkie, wątle źdźbła, ale... No wiesz, napawa mnie to radością.

[Członek załogi 2]: Pewnie. Ślady wojny wkrótce znikną, a to będzie najlepsza rzecz, w jakiej kiedykolwiek uczestniczyłem.

[Członek załogi 1]: Ja też.

Odrzuć kartę Misji **M25**. Znajdź kartę Misji Opcjonalnej **M24** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

## WPIS 2267 SKRAJ

Raport dowódczyni Grupy Wypadowej

Zrobiliśmy, co w naszej mocy, ale nie udało nam się uniknąć błędów. Z ogromnym bólem informuję, że swoimi działaniami nieświadomie przyczyniliśmy się do dalszego pogorszenia stanu lokalnego ekosystemu.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Rodzime Gatunki* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety (jeśli już tam jest, nic się nie dzieje). Jeśli na planszy Planety **nie** ma figurki Rodzimych Gatunków, umieść ją w Sektorze **3**. Przejdź do **Wpisu 2270**.

Niebezpieczeństwo *Rodzime Gatunki* wykonuje Akcje Poszukiwanie i Zagrożenie. Jeśli na planszy Planety **nie** ma figurki Rodzimych Gatunków, zamiast tego umieść ją w Sektorze **3**. Przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2268 OBIECUJĄCA ZIEMIA

Kronika Alburta Wonrocku

– ...powinno działać. Hej! Podróżniku! Słyszycie nas? – To były pierwsze słowa z Obiecującej Ziemi zarejestrowane przez nasz statek i przekazane Stercie Złomu. Wiadomość dotarła do nas po zbyt wielu godzinach podróży kosmicznych i kolejny raz ubolewaliśmy, że nie mamy już Czarnego Rycerza, który umożliwiał natychmiastową komunikację.

Mimo to Tetrarchowie nie posiadali się z radości. Port kosmiczny został ukończony, a łączność, choć podstawowa, była zadawalająca. Wkrótce wyślemy kolonistów na Obiecującą Ziemię, a do Sterty Złomu zacznie napływać strumień surowców. Cała stacja, nasz dom, żyła nadzieją.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P101**.

Przejdź do **Wpisu 2142**.

## WPIS 2269 WSZECHWSTRZĄS

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Chodź tutaj... Dobrze! Dobry zwierzak! Mam dla ciebie rybkę!

[Członek załogi 2]: Fakt, że znaleźliśmy to w wodzie, jeszcze nie oznacza, że to ryba.

[Członek załogi 1]: Wszystko jedno. Patrzenie, nasz toksyczny leniwiec wydaje się zainteresowany!

[Członek załogi 2]: Albo głodny.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Rzuć tę... eee... rybkę, to się przekonamy.

\*\*\* *Plusk* \*\*\*

[Członek załogi 2]: Wciąż patrzy na ciebie. Nie jest głodny. Chyba cię polubił.

[Członek załogi 1]: W razie gdybyś miał rację, możemy aktywować emiter osłon?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Właśnie to robię.

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

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Już działa. Osłona tłumi emisję toksyn. Teraz możemy zabrać już-nie-tak-toksycznego Acidiana ze sobą i przygotować detoksykację.

[Członek załogi 1]: Idzie za nami. Mamy własnego zwierzaka!

Przenieś kartę **E71** (*Acidian*) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni. Możesz odrzucić kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Acidiana.

## WPIS 2270 SKRAJ

Sprawdź Sektory 1–6 i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

Jeśli w Sektorze **1** znajdują się 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2272**.

Jeśli w Sektorze **2** znajdują się 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2273**.

Jeśli w Sektorze **3** znajdują się 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2274**.

Jeśli w Sektorze **4** znajdują się 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2275**.

Jeśli w Sektorze **5** znajdują się 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2276**.

Jeśli w Sektorze **6** znajdują się 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2279**.

## WPIS 2271 OBIECUJĄCA ZIEMIA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Trzy. Dwa. Jeden. I... działa.

\*\*\* Pomruk silnika \*\*\*

[Członek załogi 2]: Pierwsza stacja oczyszczania wody naszej kolonii wydaje się w pełni sprawna.

\*\*\* Piszczenie świadczące o awarii; odgłos kopniaka wymierzonego w metalową powierzchnię; pischczenie milknie \*\*\*

[Członek załogi 2]: No, teraz jest.

[Członek załogi 1]: Wkrótce mieszkańcy będą pić miejscową wodę oczyszczoną przez naszą wspaniałą stację. Ta planeta faktycznie jest obiecująca.

Zyskaj 1 

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P110.

## WPIS 2272 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Łazik blokuje wszystkim drogę. Czy możesz go przestawić?

[Członek załogi 1]: Tu wszędzie są gruzy. Gdzie mam go przestawić?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tam, obok tego budynku.

[Członek załogi 1]: Już się robi.


\*\*\* Odgłos uruchamianego silnika \*\*\*

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, ten budynek nie wygląda na stabilny.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Myślisz, że wibracje silnika mogą stanowić zagrożenie dla...

\*\*\* Huk \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wspaniale! Jedyny budynek nadający się do zamieszkania w tej zniszczonej kolonii przeszedł do historii...

Jeśli w Sektorze 1 widoczny jest nadrukowany WP (Ruiny), umieść kartę P182 w Sektorze 1. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi w Sektorze 1 rzuca .


Następnie usuń 2 znaczniki Plagi z Sektora 1. Jeśli w dowolnym Sektorze wciąż znajdują się co najmniej 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2273 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

\*\*\* Dyszenie \*\*\*

Szlag by to, CAPCOM. Wzburzyliśmy ziemię pokrywającą rozżarzone węgle i niechący wznieciliśmy ogień. Okolica znów stoi w płomieniach. Musimy uciekać.


Jeśli w Sektorze 2 widoczny jest nadrukowany WP (Spalony las), umieść kartę P184 w Sektorze 2. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi w Sektorze 2 rzuca .

Następnie usuń 2 znaczniki Plagi z Sektora 2. Jeśli w dowolnym Sektorze wciąż znajdują się co najmniej 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2274 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Wykryliśmy wstrząsy sejsmiczne – niezbyt silne, ale utrzymujące się. Mimo to musimy zbadać górę od wewnątrz. Mam nadzieję, że wstrząsy się nie nasilą.

Jeśli w Sektorze 3 widoczny jest nadrukowany WP (Potrzaskana góra), umieść kartę P186 w Sektorze 3. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi w Sektorze 3 rzuca .

Następnie usuń 2 znaczniki Plagi z Sektora 3. Jeśli w dowolnym Sektorze wciąż znajdują się co najmniej 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2275 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Rzeka rozsadza koryto!

[Członek załogi 1]: To ostatnia rzecz, jakiej nam teraz trzeba. Wkrótce okolica zamieni się w zdradzieckie bagno.

Jeśli w Sektorze 4 widoczny jest nadrukowany WP (Wysychająca rzeka), umieść kartę P188 w Sektorze 4. Pamiętaj, że jeśli dowolny Członek Załogi poruszy się z Sektora 4, nie będzie mógł do niego wrócić podczas tej Eksploracji.


W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi w Sektorze 4 rzuca .

Następnie usuń 2 znaczniki Plagi z Sektora 4. Jeśli w dowolnym Sektorze wciąż znajdują się co najmniej 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2276 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, mam tragiczne wieści. Podczas próby rozbrojenia niewybuchu niechcący doprowadziliśmy do wycieku toksyn do jeziora. Wciąż jeszcze szacujemy straty.

Jeśli w Sektorze 5 widoczny jest nadrukowany WP (Wysychający staw), umieść kartę P190 w Sektorze 5. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi w Sektorze 5 rzuca .

Następnie usuń 2 znaczniki Plagi z Sektora 5. Jeśli w dowolnym Sektorze wciąż znajdują się co najmniej 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2277 WSZECHWSTRZĄS

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Żywy Okaz.

Przejdź do **Wpisu 2238**.

Zyskaj 3 Wskazówki: Żywy Okaz.

## WPIS 2278 MAPA GWIEZDZNA

### Szczyt strategiczny Tetrarchów

Szacowni Tetrarchowie! Jako oficer rozwoju strategicznego pragnę przedstawić planetę HAT-P-44 C, Wodną Koterię. Jak widzicie, jej powierzchnię w osiemdziesięciu sześciu procentach pokrywają oceany. Na północnej półkuli rozsiane są małe archipelagi, ale nie przedstawiają one dla nas większej wartości. O wiele ciekawsze są wspomniane już oceany, wprost rojące się od interesujących form życia. Na pierwszy rzut oka wydają się miniaturowymi wersjami olbrzymów z Koterii. Tetrarcho Avo, być może wydadzą ci się znajome i przypadną ci do gustu.

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 2279 SKRAJ


### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dlaczego masz taką nietęgą minę?

[Członek załogi 1]: Zrobiliśmy właśnie coś strasznego.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co się stało?


[Członek załogi 1]: Niechcący sprawiliśmy, że wody gruntowe zniknęły. Wkrótce okolica zamieni się w pustynię.


Jeśli w Sektorze 6 widoczny jest nadrukowany WP (Równina), umieść kartę P192 w Sektorze 6. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi w Sektorze 6 rzuca .

Następnie usuń 2 znaczniki Plagi z Sektora 6. Jeśli w dowolnym Sektorze wciąż znajdują się co najmniej 2 znaczniki Plagi, przejdź do **Wpisu 2270**.

## WPIS 2280 FABUŁA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Zyskaj 1  Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Zyskaj 1  Przenieś karty F07 (Poziom Badawczy 1) i F14 (Poziom Produkcyjny 1) z sekcji Ulepszenia Pomieszczeń (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Przenieś kartę C17 (Centrum handlowe) z Projektów Produkcyjnych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Przenieś kartę C20 (Centrum treningowe) z Projektów Produkcyjnych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Przenieś karty W50–W52 z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów. Przejdź do **Wpisu 2326**.

## WPIS 2281 SKRAJ

Rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli znajdujesz się w Sektorze 1, przejdź do **Wpisu 2282**.
- Jeśli wraz z twoim Członkiem Załogi w Sektorze 2:
  - widoczny jest nadrukowany WP (*Spalony las*), przejdź do **Wpisu 2283**;
  - znajduje się karta **P183**, przejdź do **Wpisu 2284**;
  - znajduje się karta **P184**, przejdź do **Wpisu 2285**.
- Jeśli wraz z twoim Członkiem Załogi w Sektorze 3:
  - widoczny jest nadrukowany WP (*Potraskana góra*), przejdź do **Wpisu 2286**;
  - znajduje się karta **P185**, przejdź do **Wpisu 2287**;
  - znajduje się karta **P186**, przejdź do **Wpisu 2289**.
- Jeśli wraz z twoim Członkiem Załogi w Sektorze 4:
  - widoczny jest nadrukowany WP (*Wysychająca rzeka*), przejdź do **Wpisu 2291**;
  - znajduje się karta **P187**, przejdź do **Wpisu 2292**;
  - znajduje się karta **P188**, przejdź do **Wpisu 2293**.
- Jeśli wraz z twoim Członkiem Załogi w Sektorze 5:
  - widoczny jest nadrukowany WP (*Wysychający staw*), przejdź do **Wpisu 2295**;
  - znajduje się karta **P189**, przejdź do **Wpisu 2296**;
  - znajduje się karta **P190**, przejdź do **Wpisu 2297**.
- Jeśli wraz z twoim Członkiem Załogi w Sektorze 6:
  - widoczny jest nadrukowany WP (*Równina*), przejdź do **Wpisu 2298**;
  - znajduje się karta **P191**, przejdź do **Wpisu 2303**;
  - znajduje się karta **P192**, przejdź do **Wpisu 2299**.

## WPIS 2282 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Chrzęst kroków \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co za przynębiający widok - niegdyś kwitnąca kolonia, teraz sterta gruzu. Jakież odczyty?

[Członek załogi 1]: Wysoki poziom promieniowania. Wyraźne ślady wybuchu jądrowego.

[Członek załogi 2]: Patrzenie tutaj. Krater potwierdza tę teorię.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ktoś po prostu wysadził tych biedaków. Jakież pomysły, kim mogły być ofiary?

[Członek załogi 1]: To najprawdopodobniej Idemiańskie. Architektura - a raczej to, co z niej zostało - przypomina typowe idemiańskie budowle. Obstawiałbym załogę Vanguarda albo pielgrzymów. W każdym razie pobiorę próbki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Chciałabym znać odpowiedź na jeszcze jedno pytanie.

[Członek załogi 1]: Kim byli napastnicy?

[Członek załogi 2]: I dlaczego wysadzili tak gęsto zaludnioną kolonię?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Właśnie.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

## WPIS 2283 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Chrzęst kroków \*\*\*

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, to bardzo niepokojące. Jesteśmy w lesie, ale właśnie sprawdziłem poziom wilgotności gleby i zawartość wody jest bliska zeru.

[Członek załogi 2]: Serio? W takim razie wystarczy iskra, by wybuchł pożar, a ja nie chcę się spalić.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nikt się nie spali. Może przekierujemy tu rzekę, żeby las wchłonął trochę wilgoci?

[Członek załogi 1]: Rzekę? Szalony pomysł, ale... spróbujmy.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2284 SKRAJ

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Tutaj las usechł, ale gdzieś indziej gleba może być żyźniejsza i lepiej nawodniona. Mamy jeszcze trochę nasion, więc może znajdziemy odpowiednie miejsce do ich zasadzenia?

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2285 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Znów wybuchł pożar. To straszny widok.

[Członek załogi 2]: Miną całe tygodnie, zanim przygaśnie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: O ile nie miesiące.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2286 SKRAJ

Raport dowódczyni Grupy Wypadowej

Zgodnie z moim pierwotnym założeniem góra była celem ataku. Spore jej części zostały roztrzaskane pod wpływem ogromnej siły, z kolei pozostałe zbocza są usiane ziejącymi kraterami. Zauważyliśmy też kilka otworów, które mogą być śladami po promieniach plazmowych. Niegdyś z góry spływało wiele strumieni, ale teraz ich koryta blokują skały i kamienie.

Przeprowadzone później testy potwierdziły moją hipotezę. Poziom promieniowania w okolicach góry jest niebezpiecznie wysoki. Dopiero wtedy zrozumieliśmy, jak potężny musiał to być atak.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2287 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Widzicie te otwory tam na górze? Ich kształty wyglądają jakby znajomo. Poza tym moglibyśmy tamtędy dostać się do wnętrza góry, żeby zbadać, co się tutaj wydarzyło.

[Członek załogi 1]: To będzie niebezpieczna wspinaczka.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2288 EKLEPTYCZNA PRZYSTAŃ

Jeśli pole B we **Wpisie 2960** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2290**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2305**.

## WPIS 2289 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Chrzęst kroków, elektroniczne piski \*\*\*

[Członek załogi 2]: A to ciekawe.

\*\*\* Kolejne piski \*\*\*

[Członek załogi 2]: No coraz lepiej.

[Członek załogi 1]: Tak! Właśnie znalazłem ogromne złożo minerałów!

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

Zyskaj 2 Wskazówki: Minerale.

## WPIS 2290 EKLEPTYCZNA PRZYSTAŃ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Gość]: Matka błogosławi naszą współpracę. Jest owocna i...

[Najemnik]: Witajcie wszyscy. Czyżbyśmy przeszkadzali?

[Gość]: \*\*\* z oburzeniem \*\*\* Na Matkę, co to ma znaczyć? Uzbrowieni żołnierze przerywający negocjacje biznesowe?

[Dowódczyni misji]: Hej, jesteśmy teraz czymś zajęci.

[Najemnik]: Ale nie tym, co trzeba.

[Gość]: Nie podoba mi się twój ton. Wytłumaczcie się albo opuście budynek.

[Najemnik]: Jesteśmy tu w imieniu Zbieraczy, którzy poczuli się przez was obrażeni.

[Dowódczyni misji]: Obrażeni?


[Najemnik]: To najpotężniejsza frakcja na Eklektycznej Przystani, więc nie chcą być wykluczeni z jakichkolwiek istotnych strategicznie transakcji.

[Dowódczyni misji]: A czego chcą?

[Najemnik]: Żebyście zapłacili podatek.

[Gość]: To skandal. Jeśli chcą negocjować, to zapraszamy ich do stołu. Czy możecie wymachiwać tu bronią?

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

- » **Zapłaćcie** – odrzuć 2 Odkrycia dowolnego rodzaju i przejdź do **Wpisu 2305**.
- » **Schowajcie się za plecami Gości** – zaznacz pole **A** we **Wpisie 2960** i przejdź do **Wpisu 2305**.
- » **Pozbądźcie się ich siłą** (nie możesz wybrać tej opcji, jeśli dowolny Członek Załogi ma 3 Urazy) – każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca . Przejdź do **Wpisu 2305**.

## WPIS 2291 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ta rzeka choruje i umiera.

[Członek załogi 2]: Nic dziwnego. W wodzie jest pełno brudu i błota. Poza tym zmieniła swój bieg i niczego nie nawadnia.

[Członek załogi 1]: Rzeka jest niezbędna, jeśli w tej okolicy ma istnieć jakiegokolwiek życie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zgadza się. Musimy ją oczyścić.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.

## WPIS 2292 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Już wiem. Te ślady na zboczach góry to były strumienie, których bieg zablokowały lawiny skalne. Jeśli usuniemy kamienie, woda znów zacznie płynąć i oczyści rzekę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobry pomysł. Bierzmy się do roboty.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.

## WPIS 2293 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Uch, ohyda. Poziom rzeki się podniósł, ale nie nazwałubym tego wodą! To tylko błoto i popioły.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Miną miesiące, zanim woda się oczyści, ale mimo to warto czekać na ten moment.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.

## WPIS 2294 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

### Raport dowódczyni Grupy Wypadowej

Planetę nękają liczne katastrofy, a co gorsza, jej społeczność jest podzielona. Nawiązałam kontakt ze Zbieraczami – grupą Aerugonów, Idemian i Ziemian skupiającą się w głównym mieście. Poinformowali nas, że istnieniu miasta zagrażają pustynne potwory. Grupa robi, co może, by przejąć kontrolę nad obszarem w celu naprawienia szkód i przygotowania się na odparcie kolejnych ataków, ale nie potrafi zlokalizować ani zabić potworów. Przekazała nam trochę zasobów i zaprosiła na spotkanie w miejscowej dzielnicy handlowej.

Jednocześnie poleciała, żebyśmy nie kontaktowali się z ich konkurentami – Gośćmi. Zdaniem Zbieraczy Goście dbają wyłącznie o siebie oraz swoją dziwną planetę w innym wymiarze.

Mocno mnie to martwi. Nie chcę pogłębiać miejscowych konfliktów, a widziałam, jak Goście opuszczali pospiesznie port kosmiczny. Ich macki drgały nerwowo, co oznacza, że byli wzburzeni.

Kontynuujemy misję. Bez odbioru.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P121.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2960**.

## WPIS 2295 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Przypuszczam, że to kiedyś było jezioro. Teraz to raczej błotniste bagno.

[Członek załogi 2]: To z powodu rzeki. I tych wszystkich toksycznych odpadów.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Żałuję, że nie możemy nic z tym zrobić, ale w tej chwili nie mamy na to czasu.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.

## WPIS 2296 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, zanim stąd odejdziemy... Założę się, że w jeziorze znajdziemy różne intrygujące glony i sinice. Może pobierzemy próbki?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, zróbmy to.

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

Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm.

## WPIS 2297 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zaczniemy od zbadania wody w stawie.

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

[Członek załogi 1]: Auć.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Aż tak źle?

[Członek załogi 1]: Tak. Woda jest skażona metalami ciężkimi, ale jej stan z czasem ulegnie poprawie.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.

## WPIS 2298 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Kolejna dziwaczna rzecz. Ta gleba wygląda na żyzną, prawda?

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

[Członek załogi 1]: I jest. Ma odpowiednie PH.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To dlaczego nic tu nie rośnie?

Jeśli we **Wpisie 2241** zaznaczone jest co najmniej 1 pole, przejdź do **Wpisu 2319**. W przeciwnym wypadku zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2299 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Powinniśmy poczekać na lepszą sposobność.

[Członek załogi 1]: Zgadza się. Tutejsza gleba jest wysokiej jakości, ale sucha. Nic tu nie urośnie.

[Członek załogi 2]: Cierpliwości. Może uda nam się temu zaradzić.



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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2300 FABUŁA

W tamtym momencie sytuacja Sterty Złomu wyglądała korzystnie. Kolonia na Obiecującej Ziemi zapewniała stały dopływ surowców do naszej bazy kosmicznej, a mieszkańcy Eklektycznej Przystani podzielili się z nami wiedzą na temat sąsiednich układów słonecznych. Chodźli słychny, że Tetrarchowie wybrali już planetę o bogatym i zróżnicowanym środowisku, by założyć tam kolejną kolonię. Inżynierom udało się ulepszyć starego, dobrego Podróżnika, by mógł latać dalej i szybciej. Co więcej, Sterta Złomu wreszcie miała możliwość kontaktu z odległymi planetami.

Te dni, obfitujące w wydarzenia, były dla nas prawdziwym przełomem po wielu latach trudów i niedostatków. Niektórzy członkowie załogi wciąż byli rozgoryczeni chłodną reakcją Ziemi, ale perspektywa, że floty innych rozumnych gatunków przyjdą nam z pomocą, dawała nam nadzieję. Niestety nie udało nam się nawiązać ponownego kontaktu z Idemianami, przez co nie byliśmy pewni ich sytuacji. Z kolei Aerugoni przybędą już wkrótce – ale czy byli naszymi sojusznikami, czy tylko kolejną frakcją realizującą własne cele?

- Wyjmij kartę **S01** (Niepewność) z koperty „Oczekujących...” i usuń ją z gry.
- Przenieś karty **O02** (Rozszerzyć wpływy Sterty Złomu) i **O05** (Zbadać nowe układy gwiazdne) z kart Mostka (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś karty **Y06** (Theta Geminorum), **Y07** (21 Delphini) i **Y08** (Gamma Aquilae 3) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś karty **S04** (Przybycie ambasadorki) i **S05** (Cisza radiowa) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2304**.

## WPIS 2301 MAPA GWIEZDNA

Nagrania z treningów w przestrzeni kosmicznej

[Członek załogi 2]: Ostrożnie. Tylko ostrożnie.

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, zabezpieczyliśmy jeden z dryfujących pojemników.

[Dowódczyni misji]: No dobrze, to zakładamy kombinezony. Trzeba wejść do doku i...

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, nie! Wykonałem kolejny skan! Cały pojemnik pokrywają niewielkie skupiska drobnoustrojów.

[Dowódczyni misji]: Natychmiast przerwać akcję! Wyrzucić to na zewnątrz i zdezynfekować cały obszar.

[Członek załogi 1]: Ale nie wiemy, co znajduje się wewnątrz pojemnika. Może drony...

[Dowódczyni misji]: Drony są za mało dokładne do czegoś takiego. Chcesz doprowadzić do skażenia całego Podróżnika?

[Członek załogi 2]: A gdybyśmy wykorzystali to coś, co znaleźliśmy w drugim pojemniku?

[Dowódczyni misji]: Hmm... Dobry pomysł. Warto spróbować.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przenieś kartę **E14** (Ramię sondujące) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

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

## WPIS 2302 IDEMIAŃSKA FLOTA




Nagrania Grupy Wypadowej

[Kapitan]: Nie możemy zawrócić. Ich myśliwce są szybsze i dobrze uzbrojone! Jeśli zawrócimy, tylko staniemy się dla nich łatwiejszym celem.

[Członek załogi 2]: A jeśli spróbujemy uciec, zostawimy Idemian na pastwę losu. Oni na nas liczą.

[Członek załogi 1]: Szlag. Czyli nie mamy innego wyboru, jak przeć naprzód.

[Kapitan]: Pokażemy im, na co nas stać. Naprzód!

Rzuć wszystkimi swoimi kośćmi Urazów. Jeśli wypadnie 1  i 1  LUB 2 , ten Członek Załogi ginie: zakończ bieżący Test i turę tego Członka Załogi (bez dobierania Wydarzenia), usuń go z jego koszulki Rangi i połóż na swojej planszy Załogi, następnie zwróć wszystkie jego kości do zasobnika Sekcji, a całe Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego. Jeśli był to ostatni Członek Załogi, przejdź do **Wpisu 2307**.

Jeśli wypadnie dowolny inny wynik, zignoruj czwartą kartę i kość Urazu. Kontynuuj grę.

## WPIS 2303 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Patrz!

[Członek załogi 2]: Na co? Pokazujesz mi roślinę?

[Członek załogi 1]: To nie jest zwykła roślina! Widzisz, jaka jest mała? Wyrosła tu jedna z naszych!

[Członek załogi 2]: O, po raz pierwszy udało mi się pomóc obcemu ekosystemowi. Nieźle.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2304 FABUŁA

\*\*\* Wycie syreny ostrzegawczej \*\*\*

[Ava]: Co się dzieje?

[CAPCOM, Vultor]: Zbliża się do nas statek, dowódco.

[Ava]: Idemiański czy aerugoński?

[CAPCOM, Vultor]: Żaden z nich, dowódco.

[Ava]: Żaden? A to ciekawe.

[CAPCOM, Vultor]: Dość interesujące. Nie ma go w naszych bazach danych.

[Ava]: Lepiej dmuchać na zimne. Przejdźmy z żółtego alarmu na czerwony.

[CAPCOM, Vultor]: Otworzyli kanał komunikacyjny.

[Ava]: Chcą rozmawiać? To jeszcze ciekawsze. Posłuchajmy.

\*\*\* Strumień niepowiązanych dźwięków \*\*\*

[Ava]: Nic z tego nie rozumiemy?

[CAPCOM, Vultor]: SI próbuje to rozszyfrować, ale chyba usłyszał jakieś słowo. Więcej niż jedno. To zaczyna mieć sens.

\*\*\* Dźwięki zamieniają się w wygenerowany komputerowo głos \*\*\*

[Alucinator]: Witajcie. Witajcie, kosmiczni podróżnicy.

[Ava]: My również was witamy. \*\*\* z wahaniem \*\*\* Czy wy... Czy wy nas rozumiecie?

[Alucinator]: Tak. Odtworzyliśmy i przeanalizowaliśmy wasz język na tyle, by odbyć prostą rozmowę.

[CAPCOM, Vultor]: Są znacznie szybsi niż nasza SI!

[Ava]: Witajcie, nieznajomi. Czy możecie się przedstawić?

[Alucinator]: Tak. Możecie nazywać nas Alucinatorami.

Przybywamy w pokoju.

Przejdź do **Wpisu 2306**.

## WPIS 2305 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

\*\*\* Drzwi zamykają się, tłumiąc odgłosy rozmowy; ktoś wzdycha z ulgą \*\*\*

[Członek załogi 1]: Chyba nam się udało, dowódczyni!

[Dowódczyni misji]: Tak, chyba tak. Wracajmy do lądownika. Muszę jeszcze raz przeczytać wersję roboczą umowy i skonsultować się z Podróżnikiem.

[Członek załogi 2]: A co tu konsultować? Przecież dowódczyni ich słyszała! Oddają nam wpływy w Oazie! Zmusili też Zbieraczy, by umożliwili nam handel z kolonią. To wielki sukces, dowódczyni!

[Dowódczyni misji]: Tak, to prawda; dzięki ich Matce.

[Członek załogi 1]: Wreszcie chwila wytchnienia.

**[Dowódczyni misji]:** Wytchnienia? Mamy zabrać przedstawiciela Gości na Podróżnika, a później do Sterty Złomu. Zanim ktokolwiek postawi stopę na pokładzie, trzeba wyszorować lądownik na błysk. NA BŁYSK!

**[Członek załogi 1]:** \*\*\* z rezygnacją \*\*\* No tak, oczywiście.

- Przenieś kartę **N04** (Eklektyczna Przystań) z Kolonii (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę **B16** (Ambasadora Gości) z kart Mostka (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę **S02** (Zerwane połączenie) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Jeśli pole **A** we **Wpisie 2960** jest zaznaczone, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku zyskaj 3 Wskazówki: Technologia Obcych.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P126**.
- Odrzuć wszystkie karty Misji.

## WPIS 2306 FABUŁA

Po długiej rozmowie z Alucinatorami Tetrarchowie dowiedzieli się, że Alucinatorzy to powłoki zawierające świadomość istot znajdujących się na odległej tajemniczej planecie. Co istotniejsze, byli gotowi współpracować ze Stertą Złomu. Zdradzili nam lokalizację starej, zniszczonej bazy, mieszczącej się na samotnej planecie otoczonej lodowymi pierścieniami - być może skrywa ona nowe technologie i dane, które przydadzą się Stercie Złomu.

Tetrarchowie nie byli pewni, czy mogą zaufać Alucinatorom. Dlatego zapytali o zdanie dowódców Sekcji.

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

- » **Powitajcie Alucinatorów jako równorzędnych partnerów** – przejdź do **Wpisu 2310**.
- » **Zaproście Alucinatorów jako gości i trzymajcie ich pod obserwacją** – przejdź do **Wpisu 2321**.

## WPIS 2307 IDEMIAŃSKA FLOTA

**Murale Pamięci**

**[Członek załogi 2]:** Ten mural zawsze mnie dołuje.

**[Członek załogi 1]:** Tak, za dużo tu czarnego, a czerń wywołuje taki efekt.

**[Członek załogi 2]:** Ale żaden artysta nie mógłby inaczej oddać tamtej chwili. Czerń to kolor rozpacz, a mieliśmy wtedy co opłakiwać. Podróżnik ledwo przetrwał starcie z wrogiem. Naprawy ciągnęły się w nieskończoność, a ile osób zginęło...

**[Członek załogi 1]:** Straciłum kuzyna. Większość z nas straciła kogoś z rodziny albo przyjaciół w tej bitwie.

**[Członek załogi 2]:** Nie wspominając o Idemianach. Ocalał tylko jeden z ich krążowników, choć poobijany i w kawałkach. Musieli porzucić całe mnóstwo kapsuł ratunkowych. Co za tragedia.

**[Członek załogi 1]:** Pewnego dnia wróg nam za to zapłaci.

**[Członek załogi 2]:** To nie wróci życia martwym. Ale tak - trzeba coś zrobić z tymi potworami.

**[Członek załogi 1]:** Ktoś wie, dlaczego wtedy nie zniszczyli nas wszystkich? Mogli z łatwością rozwalić Podróżnika, ale tego nie zrobili.

**[Członek załogi 2]:** Śledzili Podróżnika na skanerach, ale nie wystrzelili żadnego pocisku. Przypuszczam, że zostawili sobie nas na deser.

**[Członek załogi 1]:** Co za urocza perspektywa. Wiesz co? Wracajmy do pracy i przestańmy myśleć o śmierci.

**[Członek załogi 2]:** Słusznie.

Jeśli karta **P203** (Podróżnik) albo **P204** (Uszkodzony Podróżnik) znajduje się na planszy Planety, zastąp ją kartą **P205**.

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

Przejdź do **Wpisu 2492**.

## WPIS 2308 FABUŁA

Tetrarchowie w końcu ogłosili swoją decyzję.

Głównymi zadaniami Sterty Złomu były teraz: założenie następnej kolonii, zbadanie bazy na planecie otoczonej lodowymi pierścieniami i znalezienie zaginionej idemiańskiej floty.

Choć już teraz się działo, wkrótce miało zrobić się jeszcze ciekawiej.

Jeśli trwa Eksploracja Planetarna, usuń z gry kartę Lądowania **L1**, otwórz Księgę Statku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Jeśli karta Lądowania **L1** znajduje się w Skanerze Planetarnym, przejdź do **Wpisu 2380**.

W innym wypadku usuń z gry kartę Lądowania **L1** i kontynuuj Zarządzanie Statkiem.

## WPIS 2309 IDEMIAŃSKA FLOTA

**[Ziemianin]:** I jak ci się podoba, kochanie?

**[Aerugonka]:** Jest przesadzony. Jak większość rzeczy, które robicie wy, Ziemianie.

**[Ziemianin]:** Może i jest przesadzony, ale przedstawia ważny moment, kiedy Podróżnik przybył z pomocą idemiańskiej floty.

**[Aerugonka]:** Wiem. Ale dlaczego tak przesadzacie? To oczywiste, że nie mogliście pozwolić im zginąć. Ale po co robić wokół tego tyle szumu? Mielicie zadanie do wykonania, wykonaliście je i dobrze. Po co ten mural?

**[Ziemianin]:** Żeby pamiętały o tym kolejne pokolenia.

**[Aerugonka]:** Nie macie cyfrowych archiwów?


**[Ziemianin]:** Nic nie może się równać ze sztuką. Spójrz. Oto przybył Podróżnik, a tam widać rozbity eskadę Idemian. Dwa statki zostały zniszczone, trzeci płonął, a czwarty wciąż walczył mimo znacznej przewagi liczebnej wroga. Jak widzisz, wrogie jednostki zaczęły już otaczać Podróżnika, a część kapsuł wgrzyzała się w kadłub. Musieliśmy sięgnąć po wszystkie dostępne środki, by odeprzeć tych drani.

**[Aerugonka]:** Egzaltowane. Wymyślne. I niepotrzebne. Ale...

**[Ziemianin]:** Ale?

**[Aerugonka]:** Przyciąga wzrok. I zapada w pamięć.

**[Ziemianin]:** I właśnie po to jest nam sztuka.

- Otwórz Planetopedię na stronach **12-13** (Idemiańska Flota).
- Nie ma procedury Lądowania. Zajrzyj jednak na stronę na karty Hangaru (Księga Statku, strona **21**) i umieść wszystkie figurki znajdujących się tam Lądowników obok planszy Planety.
- Zwróć wszystkie Modyfikacje z planszy Lądownika do koperty „Oczekujących...”.
- Zwróć wszystkie karty Towarzyszy i Wyposażenia Misji do Zbrojowni. Wykorzystywane są tylko karty Wyposażenia Małego i Osobistego.
- Wybierz do 6 kart Wyposażenia Osobistego, które zabierzesz na tę Misję, i podziel je pomiędzy Członków Załogi.
- Odłóż planszę Lądownika do pudełka - nie ma tu Awansów ani  Odkrycia będziesz przechowywać w Znalezionych Odkryciach po lewej stronie planszy Planety.
- Ustaw Zapasy na planszy Planety na 1.
- Umieść kartę **P201** w Sektorze **1** i kartę **P202** w Sektorze **2**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **1**.
- Umieść kartę Misji **M14** na polu Misji obok planszy Planety.
- Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M35** na polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety. To Licznik Lekceważenia. Kiedy gra nakaże ci zwiększyć wartość na Liczniku Lekceważenia o 1, przesuwaj znacznik na pole o numerze o 1 wyższym. Im wyższa wartość, tym poważniejsze mogą okazać się konsekwencje.
- Ustaw wartość na Liczniku Lekceważenia - umieść 1 znacznik na polu „0” karty Misji **M35**.
- Umieść karty **12** i **15** w miejscach na Unikalne Odkrycia.
- 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.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną Tura dostępną miejscach.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na swojej planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

## WPIS 2310 FABUŁA

### Kronika Alburta Wonrocka

Po zażartej dyskusji dowódcy Sekcji postanowili zaufać Alucinatorom. W końcu przybyli tu w pokoju i podzielili się swoją wiedzą, nie oczekując niczego w zamian. Niestety nie wszyscy mieszkańcy stacji podzielali to stanowisko. Wróciły zapomniane uprzedzenia rasowe, a niektórzy zaczęli wręcz sugerować, że taka otwarta życzliwość to tylko podstęp mający na celu rozpętanie wojny.

Dwukrotnie obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Przenieś karty **W19–W27** z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.

Przenieś kartę **E67** (*Alucinarski doradca*) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Przejdź do **Wpisu 2308**.

## WPIS 2311 IDEMIAŃSKA FLOTA

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

Jeśli we **Wpisie 2322** zaznaczone jest co najmniej 1 pole, przejdź do **Wpisu 2314**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2316**.

## WPIS 2312 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, dotarliśmy do lądownika i rozpoczynamy procedurę odlotu.

[CAPCOM, Vulter]: Przyjął. Bezpiecznej podróży powrotnej.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mam nadzieję, że taka będzie. Stęskniłam się już za Podróżnikiem.

Jeśli karty: **P181** (*Prowizoryczna kolonia*), **P183** (*Kielkujący las*), **P187** (*Przekierowana rzeka*), **P189** (*Migotliwe jezioro*) i **P191** (*Żyzna gleba*) znajdują się na planszy Planety, usuń z gry kartę Lądowania **L10** i przenieś kartę **Y16** (XO-3) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Na tej Planecie nie ma już nic więcej do zrobienia.

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Przejdź do **Wpisu 2318**.

## WPIS 2313 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Spokojnie, spokojnie... Po prostu leż. Wszystko będzie dobrze.

[Członek załogi 1]: \*\*\* słabym głosem \*\*\* Przepraszam, dowódczyni. Nie chciałam...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wiem, że nie. A teraz się nie ruszaj. Połączę się z pokładowym systemem medycznym, dobrze? Zespół medyczny na pokładzie Podróżnika jest już gotowy i czeka na nas. Tylko... wytrzymaj.

- Jeśli karty **P181** (*Prowizoryczna kolonia*), **P183** (*Kielkujący las*), **P187** (*Przekierowana rzeka*), **P189** (*Migotliwe jezioro*) i **P191** (*Żyzna gleba*) znajdują się na planszy Planety, usuń z gry kartę Lądowania **L10** i przenieś kartę **Y16** (XO-3) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Na tej Planecie nie ma już nic więcej do zrobienia.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2314 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Do obcej floty – tu Podróżnik, statek kosmicznej społeczności o nazwie Sterta Złomu. Nie mamy wrogich zamiarów.

\*\*\* Ciszka \*\*\*

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, nie odpowiadają, ale przerwali ostrzał. To dobrze. O, a to dość interesujące. Kapitanie, aktywują tarcze i... zakłócają nasz sygnał! Dlaczego? Boją się?

[Kapitan]: Za dużo mówisz, Vulter.

[CAPCOM, Vulter]: Naprawdę? Przepraszam. Już się skupiam.

Umieść znacznik na polu Tarcz w Sektorze 1. Jeśli już się tam znajduje, zamiast tego każdy Członek Załogi Odświeża 1 .

## WPIS 2315 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Tamara]: Sterta Złomu przeszła długą drogę, Avo. Zanim objęliśmy rządy, istoty rozumne były wolne i niezależne.

[Ava]: Myślisz, że tęsknią za tamtymi czasami? Nasze rządy pozbawiły ich częściowo wolności, ale zapewniły bezpieczeństwo, stabilność i postęp.

[Tamara]: Zgadza się, ale czy nie jesteśmy zbyt surowi?

[Ava]: Skądże. Narzucone przez nas zasady mają chronić nas wszystkich i dbać o przyjazne środowisko do pracy.

[Tamara]: Nie podważam tego, ale bywają chwile, kiedy mam wrażenie, że nasza społeczność powinna mieć więcej do powiedzenia w niektórych kwestiach.

[Ava]: Proszę cię, Tamaro. Daj temu spokój. Mamy dość problemów.

[Tamara]: Wrócimy do tego tematu.

## WPIS 2316 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Do obcej floty – tu Podróżnik, statek kosmicznej społeczności o nazwie Sterta Złomu. Nie mamy wrogich zamiarów.

\*\*\* Ciszka \*\*\*

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, nie odpowiadają, ale przerwali ostrzał. To dobrze. O, a to dość interesujące. Kapitanie, nasze czujniki odbierają jakiś dziwny sygnał od obcych statków. Jakby o czymś rozmawiali albo...

[Kapitan]: Wnioski zostaw mnie.

[CAPCOM, Vulter]: Przepraszam, kapitanie. O, znowu do nas strzelają!

Umieść znacznik na polu Tarcz w Sektorze 1. Jeśli już się tam znajduje, zamiast tego każdy Członek Załogi Odświeża 1 .

Jeśli karta **B12** znajduje się na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

## WPIS 2317 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

### Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ostrożnie, ma ostre krawędzie!

[Członek załogi 2]: Widzę...


[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Stop. Odwróć się. Powoli.

[Członek załogi 2]: O, szlag. Dzięki za ostrzeżenie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie ma za co.

[Członek załogi 1]: Ta konstrukcja to jakieś szaleństwo! Po co Budowniczowie połączyli ze sobą asteroidy wydrążonymi sznurówkami?

Rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej:

- **0–4**: Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .
- **5–9**: Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2318 SKRAJ

Policz, ile z następujących kart: **P181** (*Prowizoryczna kolonia*), **P183** (*Kiełkujący las*), **P187** (*Przekierowana rzeka*), **P189** (*Migotliwe jezioro*) i **P191** (*Żywna gleba*) znajduje się na planszy Planety, i rozpatrz odpowiedni efekt:

- **0–2 karty:** Nic się nie dzieje.
- **3–4 karty:** Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).
- **5 kart:** Zyskaj Unikalne Odkrycie 4 i podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Następnie otwórz Księgę Statku na stronie 27 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2319 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To odpowiednia gleba dla zebranych przez nas nasion.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: W porządku. W takim razie zróbmy coś dobrego, załogo. Zasadźmy je tutaj.

[Członek załogi 2]: To teraz jesteśmy kosmicznymi rolnikami?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Owszem. Jak się z tym czujecie?

[Członek załogi 1]: Świetnie. Naprawdę świetnie.

Odrzuć wszystkie znaczniki Plagi z Sektora 6. Umieść kartę **P191** w Sektorze 6.

## WPIS 2320 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ

Jeśli pole A we **Wpisie 2960** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2253**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2138**.

## WPIS 2321 FABUŁA

Kronika Alburta Wonrocku

Decyzja nie została podjęta jednomyślnie, ale w końcu dowódcy Sekcji uznali, że lepiej trzymać Alucinatorów na dystans i obserwować ich działania. Mieszkańcy stacji odetchnęli z ulgą, bo przywykli do tego, że przyjaźń i zaufanie kształtuje się przez całe życie poprzez wspólne doświadczenia.

Takie podejście uraziło Alucinatorów i wkrótce społeczność Sterty Złomu zauważyła, że nowi przybysze nie są już tak skłonni do oferowania swojej pomocy. Na szczęście nie przeszkadzali też w funkcjonowaniu bazy.

Przenieś karty **W19–W24** z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.

Przenieś kartę **S06** (*Urazeni Alucinatorzy*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przejdź do **Wpisu 2308**.

## WPIS 2322 IDEMIANSKA FLOTA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Przejdź do **Wpisu 2325**.

Przejdź do **Wpisu 2331**.

## WPIS 2323 SKRAJ

Murale Pamięci

[Mieszkańcu, Gość]: Nieżył odłot, co?

[Mieszkaniec, Idemianin]: Odłot? Ktoś gdzieś wystartował?

[Mieszkańcu, Gość]: Nie, chodzi mi o mural. Ten nowy.

[Mieszkaniec, Idemianin]: Moim zdaniem to artystyczne nieporozumienie.

[Mieszkańcu, Gość]: Wy Idemianie. Czy coś ma dla was znaczenie poza waszą własną opinią? Emocje? Sentyment? Nostalgia! W końcu ten mural przedstawia waszą kolonię. Kolonię, która w tajemniczych i dramatycznych okolicznościach została zniszczona, a potem odbudowana!

[Mieszkaniec, Idemianin]: Tak, ten mural budzi pewne uczucia bliskie nostalgii. Co mnie cieszy, to to, że ekosystem tej planety wreszcie może rozkwitnąć dzięki wysiłkom kolonistów.

[Mieszkańcu, Gość]: Mnie cieszy, że znaleźliśmy kolejne miejsce do życia. I miejmy nadzieję, że tak zostanie. Nadal nie mamy pojęcia, kto spowodował te wszystkie zniszczenia. Oby tu nie wrócił.

[Mieszkaniec, Idemianin]: Jeśli to robi, będziemy gotowi.

- Odrzuć wszystkie znaczniki Plagi z Sektora 1.
- Umieść kartę **P181** w Sektorze 1.
- Odrzuć kartę Misji **M23**.
- Przenieś kartę **N09** (*Skraj*) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę **S09** (*Sytuacja XO-3*) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Zaznacz pole we **Wpisie 2210** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2324 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.


Przejdź do **Wpisu 2528**.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2325 IDEMIANSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vultor]: Kapitanie, wrogi statek uniknął naszego ostrzału. Nie jestem zaskoczony, bo nie mamy jednostki wojskowej, i nawet wspominałam o tym, kiedy... Ach tak, oczywiście. Nie jestem od komentowania. Przepraszam. O, kapitanie – jednak trafił się statek wroga. Prosto w komorę napędu. Jeszcze jedno bezpośrednie trafienie i wyłączymy go z działania.

Członkowie Załogi mogą Odświeżyć łącznie 4 . Każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji.

## WPIS 2326 FABUŁA

Kronika Alburta Wonrocku

Letumianie byli na językach wszystkich przez jakiś tydzień albo i dłużej. Krążyło mnóstwo różnych teorii, ale żadna nie wydawała się dość przekonująca. To ewidentnie agresywna rasa zdolna do podróży kosmicznych, która niemalże unicestwiła całą idemiańską flotę. Mogli z taką samą łatwością zniszczyć Podróżnika w otwartej walce, ale z jakiegoś powodu tego nie zrobili. Mało tego – wycofali się. Gdybym nie rozumował logicznie, uznałbym, że czegoś się przestraszyli.

Przejdź do **Wpisu 2327**.

## WPIS 2327 FABUŁA

Nagrania z narady Tetrarchów

[Tamara]: Co zamierzamy zrobić w związku z zamieszkami?

[Tohn]: Zamieszkami? Coś mnie ominęło?

[Ava]: Na razie nic, ale należy się ich spodziewać.

[Trache’i]: Czy ktoś mógłby mnie wprowadzić? Byłam ostatnio zajęta.

[Tamara]: Cóż, populacja Sterty Złomu uległa ostatnio znacznemu powiększeniu. Już i tak potrzebowaliśmy czasu, żeby przyzwyczać się do Gości...

[Tohn]: \*\*\* sarkastycznie \*\*\* No dziękuję bardzo.

[Tamara]: ...ale teraz mamy jeszcze Omnimodian i Alucinatorów, nad których obecnością trudno przejść do porządku dziennego.

[Tohn]: Ciekawe dlaczego.

[Tamara]: Tohn, czy mógłbyś mi nie przerywać? Wielu humanoidalnych członków załogi ma z tym problemy. Niektórzy otwarcie narzekają na tradycje nowo przybyłych, zwłaszcza Omnimodian, którzy są... no...

[Trache’i]: Obrzydliwi.

[Tamara]: Sama tak bym tego nie ujęła, ale... Dziękuję.

[Ava]: To banalne. Podżegaczy trzeba objąć nadzorem, a jeśli nadal będą sprawiać problemy, zlecimy im różne ważne i zajmujące prace w naszej kolonii.

Przejdź do **Wpisu 2328**.

**WPIS 2328 FABUŁA****Nagrania z narady Tetrarchów**

[**Tamara**]: Wiecie, że ambasadorka Aerugonów chce się z nami spotkać? Jest przerażająca.

[**Trache'i**]: Powiedziałabym raczej, że praktyczna i skoncentrowana. Niekoniecznie przerażająca.

[**Tohn**]: A o co jej chodzi?

[**Tamara**]: Wygląda na to, że chciałyby mieć większy wpływ na nasze decyzje.

[**Ava**]: Podobnie jak ocalali Idemianie.

[**Trache'i**]: To w sumie słuszne rozszczenia.

[**Ava**]: Owszem, Trache'i, ale jeśli im ulegniemy, społeczność z pewnością zaprotestuje.

[**Tamara**]: To prawda, inne istoty rozumne mogą poczuć się niedoreprezentowane.

[**Tohn**]: To porozmawiamy z nimi. Być może uda nam się spełnić ich oczekiwania bez naruszania równowagi.

Przejdź do **Wpisu 2329**.

**WPIS 2329 FABUŁA****Nagrania z narady Tetrarchów**

[**Tamara**]: Nie, tylko nie to. Co za bur...

[**Tohn**]: Tamaro, zachowuj się.

[**Tamara**]: A ty byś się zachowywał, gdyby twoi prawi pobratymcy postanowili przysłać tu ambasadoru?

[**Tohn**]: To nietrafione porównanie. Ziemia nie może być aż taka zła.

[**Trache'i**]: Czy ktoś mógłby mnie wtajemniczyć?

[**Ava**]: Odezwał się Czarny Rycerz. Ziemia jest z nas tak zadowolona, że zamierza przysłać tu swojego ambasadora.

[**Trache'i**]: No to proszę bardzo.

[**Tamara**]: Serio? Zawiedli nas w potrzebie, a teraz, kiedy dobrze się nam powodzi, nagle się nami zainteresowali?

[**Ava**]: Ziemia jest zdania, że ma prawo umieścić tu swojego ambasadora, skoro Sterta Złomu powstała w większości z ziemskich statków i sporą część załogi stanowią Ziemianie.

[**Tamara**]: Mają wrogie zamiary. Przygotowują grunt pod przejście Sterty Złomu.

Przenieś kartę **S16 (Tarcia)** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”. Przejdź do **Wpisu 2346**.

**WPIS 2330 KSIĘGA STATKU****Nagrania z narady Tetrarchów**

[**Tohn**]: Nasze początkowe podejście do Alucinatorów okazało się błędem. Trzeba było powitać ich, jak to mówią Ziemianie, z otwartymi kołnierzami, zamiast traktować z nieufnością.

[**Tamara**]: Nie ma sensu rozpamiętywać błędów. Mamy naukę i wyciągnęliśmy wnioski.

[**Ava**]: A mieszkańcy Sterty Złomu przyzwyczaili się do ich wymyślnych kombinezonów i niepoważnego podejścia.

[**Tohn**]: Tak, ale zrobili to w pełni z własnej inicjatywy! Bez naszej pomocy! A powinniśmy mieć w tym swój udział!

[**Ava**]: Dobrze. Niech będzie.

[**Tohn**]: To może zaczniemy teraz? Chodzą słuchy, że kombinezony Alucinatorów zużywają mnóstwo energii z naszych generatorów! Niektórzy twierdzą, że aż za dużo.

[**Trache'i**]: Pracują już nad sposobem na pokrycie deficytów.

[**Tohn**]: Naprawdę?

[**Trache'i**]: Tak. Projekt znajduje się już w fazie końcowej.

[**Ava**]: Nie panikuj, Tohn. Wszystko jest dobrze.

Przenieś karty **W25-W27** z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.

Przenieś kartę **E67 (Alucinarski doradca)** z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

**WPIS 2331 IDEMIAŃSKA FLOTA****Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika**

[**CAPCOM, Vultor**]: Kapitanie, ponownie trafiliśmy wrogi statek i... Och, co za widowiskowy wybuch. Statek został zniszczony, a pozostałe... O, to dość interesujące. Ostrzał słabnie, a grupa desantowa wycofuje się poza nasz zasięg. Reszta floty pozostała na swoich pozycjach, ale to wciąż niesamowite...

[**Kapitan**]: Widzę na własne oczy. Skup się na swoich obowiązkach.

[**CAPCOM, Vultor**]: Tak, oczywiście. Wykroczyłem poza swoje kompetencje.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **12**.

Odrzuć wszystkie karty z Sektorów **1** i **2**.

Jeśli karta **B06** lub **B12** znajduje się na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona **3**), umieść kartę **P203** w Sektorze **1**. W przeciwnym wypadku umieść kartę **P204** w Sektorze **1**.

Następnie przejdź do **Wpisu 2334**.

**WPIS 2332 FABUŁA**

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Zyskaj 1  przejdź do **Wpisu 2348**.

Zyskaj 1  przejdź do **Wpisu 2335**.

**WPIS 2333 MAPA GWIEZDZNA****Nagrania z treningów w przestrzeni kosmicznej**

**\*\*\* Stłumiony pomruk silnika; ktoś gwizdże; nagle rozlega się wycie syreny \*\*\***

[**Członek załogi 1**]: Na opuszczoną Ziemię, co to takiego?!

[**Członek załogi 2**]: Anomalia. **\*\*\* słabym głosem \*\*\*** To anomalia. Wyośmy się stąd.

[**Członek załogi 2**]: Hej, czekaj!

[**Członek załogi 1**]: Na co? Anomalie są niebezpieczne. Wystawiają cię na śmiertelne promieniowanie. Siadaj i zapnij pasy. Zabieramy się stąd.

[**Członek załogi 2**]: A co, jeśli to wielkie, wibrujące źródło energii?

[**Członek załogi 1**]: Ty tak poważnie?

[**Członek załogi 2**]: Bardzo poważnie. Jeszcze nie uciekajmy. Najpierw przeanalizujemy odczyty.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przenieś kartę **E13 (Nadprzewodnik)** z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Zyskaj 2 .

Zyskaj 1 .

**WPIS 2334 IDEMIAŃSKA FLOTA****Murale Pamięci**

[**Członek załogi, Ziemianin**]: To nowy mural. Chodźmy go zobaczyć.

[**Członek załogi, Alucinator**]: Jestem pod wrażeniem sposobu, w jaki uwieczniacie przeszłość. Jest dziwnie... dwuwymiarowy, ale działa na wyobraźnię. A ta scena jest, jak wy to mówicie, epicka!

[**Członek załogi, Ziemianin**]: Epicka i przerażająca. Mural przedstawia Podróżnika dołączającego do walki w ostatniej chwili. Widzisz tamte statki?

[**Członek załogi, Alucinator**]: To krążowniki Idemian.

[**Członek załogi, Ziemianin**]: Tak. Ten został już zniszczony w wyniku ostrzału wroga. Ten też. Kolejny płonął, a czwarty wciąż walczył. Pole bitwy roiło się od manewrujących myśliwców, wciąż broniących idemiańskiego szwadronu, i zbliżających się kapsułów desantowych.

[**Członek załogi, Alucinator**]: Mogliście uciec, ale tego nie zrobiliście. To się nazywa brawura.

[Członek załogi, Ziemianin]: Myślę, że kapitanowi przeszło to przez myśl. Musiało. Ale wtedy odebraliśmy sygnał ratunkowy i to wszystko zmieniło. Wysłał go jeden ze zniszczonych statków bojowych Idemian. Kapitan nie mógł go zignorować.

[Członek załogi, Alucinator]: Warto mieć was jako sojuszników. Co wydarzyło się później?

[Członek załogi, Ziemianin]: To długa historia.


Umieść następujące karty w wyznaczonych Sektorach:

- P206 w Sektorze 4.
- P207 w Sektorze 5.
- P208 w Sektorze 6.
- P209 w Sektorze 8.
- P210 w Sektorze 9.

Jeśli zaznaczone są oba pola na początku tego Wpisu, przesunij żeton na wszystkich torach Czasu o 1 pole do przodu.

Zastąp kartę Misji M14 kartą Misji M15.

**Uwaga!** Uważnie przeczytaj nową kartę Misji.

Członkowie Załogi mogą Odświeżyć łącznie 4 . Każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji.

Przejdź do **Wpisu 2340**.

## WPIS 2335 FABUŁA

Nagrania z narady Tetrarchów

[Ava]: Ziemia wreszcie zdecydowała się na działanie. Leci do nas ziemski krążownik.

[Tohn]: Jak duży?

[Ava]: Dostatecznie. Plus kilka statków eskorty. Pokażna eskadra, o wiele za potężna dla nas.

[Tamara]: Wiedziałam. Wiedziałam, że zechcą przejąć Stertę Złomu. Chciwe, terytorialne dranie!

[Tohn]: Czyli nie możemy z nimi walczyć?

[Ava]: Możemy. Ale nie wygramy, Tohn. Nie mamy statku wojennego, tylko kosmiczne obozowisko. A nawet gdybyśmy podjęli walkę, to czy chcesz brać odpowiedzialność za narażanie życia cywili?

[Tohn]: Nie. Nigdy nie byłem entuzjastą przemocy, ale tak długo walczyliśmy o swoją niezależność, a teraz ktoś miałby przybyć tu i przejąć kontrolę? To mi się nie podoba.

[Ava]: Mnie też nie. Rozważmy dostępne opcje.

[Tamara]: Jakie opcje? Nie możemy walczyć. Nie możemy uciec. Co nam zostało?

[Trache'i]: Jest jeszcze jedna możliwość. Mamy trochę czasu, zanim dotrze tu ziemska flota. Załóżmy tyle kolonii, ile tylko damy radę. Powitajmy Ziemian jako władcy kosmicznego imperium na tyle dużego, by mogło decydować o swojej przyszłości.

[Tamara]: A jeśli nam się nie uda?

[Trache'i]: To przynajmniej zostanie nam duma ze swoich osiągnięć, a każde z nas będzie mogło udać się, dokąd tylko chce.

[Tohn]: Jestem za.

[Tamara]: Zgoda.

[Ava]: A więc ekspansja!

- Przenieś karty O04 (Ostatnie spotkanie) i O07 (Ostatnia szansa) z kart Mosiaka (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę Y32 (WASP-14) z Mapy Gwiezdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Każda z Sekcji bierze 1 zaawansowaną kość z pudełka i umieszcza ją w swoim zasobniku Sekcji.
- Przenieś kartę S15 (Nieuniknione spotkanie) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2336 KSIĘGA STATKU

Odtajnione nagrania z narady Tetrarchów

[Tamara]: Słuchajcie, musimy porozmawiać o ostatnim konflikcie w dziale inżynieryjnym. Szybko się zaogniło i dwóch wykwalifikowanych tech...

[Vulter]: Szacunek Tetrarchowie!

[Tamara]: Vulter, jesteście zajęci.

[Vulter]: Wiem i bardzo przepraszam, ale...

[Ava]: Ale co?

[Vulter]: Nasze radary namierzyły dość interesujący metalowy obiekt. Emituje ziemski sygnał ratunkowy i...



[Tohn]: Nie możemy wysłać tam Podróżnika?

[Vulter]: Oczywiście, że możemy. To znaczy moglibyśmy, gdyby Podróżnik był gotowy.

[Ava]: Co jest potrzebne?

[Vulter]: Przede wszystkim załoga. I paliwo.

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

- » **Wyslijcie załogę** – przydziel 1 Członka Załogi, odrzuć 1  i przejdź do **Wpisu 2349**.
- » **Załoga jest potrzebna w Stercie Złomu** – zyskaj 1 . Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2337 KSIĘGA STATKU




Odtajnione nagrania z narady Tetrarchów


[Tohn]: Tamara, Trache'i! Nadlatują aerugońskie transportowce wyładowane wszystkim, czego potrzebujemy!

[Trache'i]: W końcu aerugońska ambasadorka obiecała nam swoją pomoc, prawda?

[Tohn]: Ja... ja... Tak, Tetrarchini.

Jeśli pole A jest zaznaczone, zyskaj 2 .

Jeśli pole B jest zaznaczone, zyskaj 1 Odkrycie dowolnego rodzaju.

Jeśli pole C jest zaznaczone, zyskaj 4 .

## WPIS 2338 MAPA GWIEZDZNA

Oficjalny raport Trache'i 543/12

Wybrałam grupę, której zadaniem ma być zbadanie odkrytej przez nas czarnej dziury. Nasze eksperymenty mogą zaowocować cenną wiedzą na temat Uniwersalnego Przesunięcia Fazowego, ale ryzyko jest wysokie, dlatego moi współpracownicy otrzymali stosowne ostrzeżenie.

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

- » **Wyslijcie ochotnika** – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 1 (ale nie przenoś go jeszcze do Odpoczywającej Załogi), by przejść do **Wpisu 2341**.
- » **Zrezygnujcie z tego planu** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2339 MAPA GWIEZDZNA

Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System Lambda Corvii. Ściągnęło nas tutaj wezwanie pomocy z ziemskiej kolonii na Oswobodzonym Raju, a uratowanie tych nieszczęśników jest dla nas priorytetem. Przypuszczamy, że to uczestnicy dawnej wyprawy Vanguarda.

Ale to dopiero początek. Jest tam też mały statek emitujący aerugoński sygnał SOS i niewielki księżyc zamieszkały przez istoty rozumne. Wygląda na to, że w tym systemie jest co robić.

Odwróć kartę Y22 (Lambda Corvii) na stronę Zbadano.

## WPIS 2340 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania oddziały wsparcia

[Dowódczyni oddziały wsparcia]: No dobrze, słuchajcie! Dostaliśmy rozkazy od kapitana. Opuszczamy Podróżnika.

[Operator 1]: Opuszczamy? Jak to?

[Dowódczyni oddziały wsparcia]: Bierzemy lądowik, żebyśmy byli przygotowani na cokolwiek, co miałoby się wydarzyć. Kapitan chce mieć część załogi na zewnątrz, gotową do natychmiastowej reakcji. Na wszelki wypadek, bo kto wie, co może się stać.

[Operator 1]: Oczywiście, dowódczyni.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Dobra, zając pozycje i przygotować się. Odlatujemy za dziesięć sekund.

[Operator 1]: Jazda!

[Operator 2]: Co?

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Cisza. Skupcie się i wykonujcie rozkazy. Odlot za dziewięć.

Umieść wszystkie figurki Łądowników znajdujące się obok planszy Planety w Sektorze 1.




**Uwaga!** Będziesz mieć możliwość dowodzenia Łądownikami i wysyłania ich do różnych Sektorów, by pomogli w walce. To, który Łądownik wybierzesz, ma znaczenie.

## WPIS 2341 MAPA GWIEZDNA

Badania mikroskopijnej czarnej dziury, próba nr 12

Zbliżam się do czarnej dziury. Wszystkie systemy działają, jak należy, i nic nie wskazuje na obecność ewentualnej anomalii. Wszystkie moje parametry życiowe też są w normie, może poza tym, że czuję spore zdezorientowanie, spowodowane najpewniej... Rzecz w tym, że... Szlag, co to...

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

- Przydzielony Członek Załogi wykonuje Test Przetrawnia: rzuc 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetrawnia kończy się niepowodzeniem. Usun tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. W przeciwnym wypadku: ten Członek Załogi otrzymuje Awans. Jeśli brakuje dostępnych koszulek Rangi 2, danego Członka Załogi nie można Awansować. Zamiast tego podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Następnie przenieś przydzielonego Członka Załogi do Odpoczywającej Załogi.

## WPIS 2342 EKLEKTYCZNA PRZYSTAŃ

Raport dowódczyni Grupy Wypadowej

Planetę nękają liczne katastrofy, a co gorsza, jej społeczność jest podzielona. Poznaliśmy dwie frakcje: jedną składającą się z Aerugonów, Idemian i Ziemiaków, nazywającą siebie Zbieraczami, i drugą tworzoną przez ortodoksyjnych Gości. Obie grupy powitały nas w porcie kosmicznym, wyraźnie starając się zwrócić naszą uwagę, ale ponieważ nie chcę mieszać się w lokalną politykę, zignorowałam je i udałam się do miasta.

Moja decyzja spotkała się chyba ze zrozumieniem Zbieraczy – widzieliśmy, jak kiwają głowami – ale Goście nie przyjęli jej najlepiej. Ich macki drgały nerwowo, kiedy odchodzili, co świadczy o silnych emocjach. Mam nadzieję, że nie zraziliśmy ich zbyt do siebie.

Kontynuujemy misję. Bez odbioru.



Zastąp WP w tym Sektorze kartą P121.

Zaznacz pole A we Wpisie 2960.

## WPIS 2343 MAPA GWIEZDNA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, udało nam się pomyślnie zakończyć pierwszą turę negocjacji handlowych. Miejscowi chętnie sprzedadzą nam swoje zasoby i są zainteresowani naszymi. Bez odbioru.

Odrzuć dowolną liczbę  i przenieś 1 Odkrycie dowolnego rodzaju do Zgromadzonych Odkryć za każde 2 odrzucone .

Przenieś dowolną liczbę Dostępnych Członków Załogi do Odpoczywającej Załogi i przenieś 1 Odkrycie dowolnego rodzaju do Zgromadzonych Odkryć za każdych 2 przeniesionych Członków Załogi Rangi 2 lub każdego 1 przeniesionego Członka Załogi Rangi 3.

## WPIS 2344 MAPA GWIEZDNA

Raport dowódczyni Grupy Wypadowej

Podróżnik, poczyniliśmy postępy, jeśli chodzi o Niezależnych. Nie przestrzegają praw miasta i rywalizują ze Zbieraczami, ale wydali się nam na tyle uczciwi, że postanowiliśmy wejść z nimi w bliższy kontakt. Dzięki ich pomocy być może wkrótce przekonamy do siebie także właścicieli Oazy.

Przenieś kartę U13 (Lukratywne zlecenie) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2345 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: No dobra, zmiana planów! Bierzcie swój sprzęt! Wracamy na Podróżnika!

[Członek załogi 2]: Dlaczego? Wszystko w porządku?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Podróżnik zmienia kurs i kapitan wzywa nas z powrotem.

[Członek załogi 1]: Chce, żeby nie ominęła nas dobra zabawa.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: My też! CAPCOM, jesteśmy w drodze.

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

- » **Podlećcie do krążowników** – przenieś WP ze swojego Sektora do Sektora 7. Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 7.
- » **Pomóżcie idemiańskim myśliwcom** – przenieś WP ze swojego Sektora do Sektora 3. Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 3.

## WPIS 2346 FABUŁA

Nagrania z narady Tetrarchów

[Ava]: Musimy rozwiązać kwestię Letumian. Im szybciej, tym lepiej.

[Tohn]: Nic o nich nie wiemy. Nie wiemy nawet, gdzie znajduje się ich rodzima planeta. Dlaczego w ogóle nazywamy ją Jądrem Ciemności?

[Ava]: To...

\*\*\* Otwierane drzwi \*\*\*

[Tamara]: \*\*\* **pospiesznie** \*\*\* Czarny Rycerz odebrał sygnał ratunkowy z kolonii Ziemiaków.

[Tohn]: Gdzie ona się znajduje?

[Tamara]: Niedaleko. Możemy dolecieć tam przez system Zeta Aquarii. Wygląda na to, że desperacko potrzebują pomocy.

[Ava]: Musimy do nich dotrzeć, zanim sygnał przechwycą Letumianie.

[Tohn]: A potem zajmijmy się sprawą Ziemi.

[Trache'i]: Niech będzie. Bierzmy się do roboty. Czekają na mnie badania.

Przenieś karty O03 (Nieme wezwanie) i O06 (Zbadać kraniec wszechświata) z kart Mostka (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Usuń z gry kartę B01 ze strony na karty Mostka (Księga Statku, strona 3). Przenieś kartę B19 (Tetrarchowie) z kart Mostka (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś karty Y20 (4 Serpenti) i Y21 (Zeta Aquarii) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2347 MAPA GWIEZDNA

Murale Pamięci

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Ten fragment przedstawia moment, w którym Grupa Wypadowa w końcu zdołała oddzielić wielki kawałek kryształu.

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: Słyszałem o tym. Sekcja Naukowa miała nadzieję odkryć, co zahamowało wzrost, i wykorzystać te właściwości do krystalizacji innych surowców.

Przenieś kartę U25 (Skażony kryształ) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2348 FABUŁA

- Weź karty F08 (Poziom Badawczy 2) i F09 (Poziom Badawczy 2) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałą z gry.
- Weź karty F15 (Poziom Produkcyjny 2) i F16 (Poziom Produkcyjny 2) z Ulepszeń Pomieszczeń (organizer B). Przenieś 1 z nich do koperty „Oczekujących...” i usuń pozostałą z gry.
- Każda Sekcja bierze 1 standardową kość z pudełka i umieszcza ją w swoim zasobniku Sekcji.

- Przenies karty Sekcji: **Z65** (Odświeżenie), **Z66** (Drony transportowe), **Z67** (Staranne przygotowania) i **Z68** (Rezerwy) z Niedostępnych kart Sekcji (organizer A) do odpowiednich zasobników Sekcji.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2349 KSIĘGA STATKU

### Raport Vulteru O'Really

Szacowni Tetrarchowie! Z przyjemnością informuję, że nasza misja ratunkowa zakończyła się sukcesem. Przechwycony przez nas obiekt okazał się kapsułą ratunkową z Vanguarda, skrywającą samotnego ocalałego – starzejącego się, lekko szalonego mężczyznę, który mimo to potrafił okazać nam wdzięczność. Z chęcią odstąpił nam swoją kapsułę, którą z czasem znieawidził; natrafiłszy w niej na fascynujące znalezisko. Przesyłam pełny raport.

Zyskaj 1 Odkrycie dowolnego rodzaju i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 2350 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2487**.

Przejdź do **Wpisu 2506**.

To koniec przesłuchań. Możesz wybrać inną Postać, by z nią porozmawiać.

## WPIS 2351 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

### Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Dobre wieści. Generator działa na czysty uran, przynajmniej na razie. I przesyła energię.

[Członek załogi 1]: Innymi słowy – jeśli gdzieś jest odbiornik energii, będziemy mogli aktywować część uszkodzonej stacji.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To faktycznie dobre wieści. Do dzieła!

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2113** bez rozpatrywania tego Wpisu.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P001**.

Przejdź do **Wpisu 2533**.

## WPIS 2352 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Nagrania oddziału wsparcia

[Operator 1]: Dowódczyni, wlatujemy w strefę zagrożenia. Czujniki wykrywają mnóstwo odłamków.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: To zapewne części zniszczonego idemiańskiego statku wojennego. Zmniejszyć prędkość. Udało się zlokalizować źródło sygnału ratunkowego?

[Operator 1]: Pracuję nad tym.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Dobrze. Załogo, miejcie oczy otwarte. Kiepsko to wygląda. Bardzo kiepsko. Obyśmy znaleźli jakichś ocalałych.

Za każdy Lądownik w Sektorze **9** zaznacz 1 z poniższych pól.

Jeśli w Sektorze **9** znajduje się figurka Lądownika Ważka, zaznacz 2 dodatkowe pola. Następnie, jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2359**.

## WPIS 2353 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Jeśli to pole jest już zaznaczone, ten Wpis się kończy.

W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i zastąp WP w tym Sektorze kartą **P305**.

## WPIS 2354 KSIĘGA STATKU

### Odtajnione nagrania z narady Tetrarchów

[Tohn]: Wiecie, myślę czasem o naszej Matce.

[Tamara]: Masz na myśli waszą rodzimą planetę?

[Tohn]: Tak. W chwilach słabości żałuję, że tam nie zostałam. Pożegnanie było traumatyczne. Ale potem rozglądam się wokół i dostrzegam, jak sprawnie funkcjonuje społeczność Sterty Złomu, i wszelki żal znika.

[Tamara]: To prawda. Stworzyliśmy coś, z czego możemy być dumni.

[Trache'i]: Nie przesadzaj z tym samozadowoleniem, Tamaro. Stercie Złomu daleko do ideału, jeśli chodzi o rozwój i badania naukowe.

[Tohn]: Daj spokój! Dokonałaś mnóstwa niesamowitych rzeczy.

[Trache'i]: Niesamowitych? Nasze badania to zaledwie kręcenie się w kółko, dopóki nie zdobędziemy technologii Budowniczych.

## WPIS 2355 KSIĘGA STATKU

### Opowieść Zbieracza

Słuchajcie, jesteśmy najstarszą kolonią od czasu utraty Vanguarda. Pokonaliśmy wiele trudów i wyszliśmy z tego obronną ręką. Jesteśmy twardzi, wytrzymali i nabyliśmy wiele przydatnego doświadczenia. Dlatego właśnie chcielibyśmy, żebyście przyjrzeni się wybranym przez nas zarządcom.

Może uczynicie z nich gubernatorów wszystkich kolonii Sterty Złomu? Gwarantuję, że wszyscy będą zadowoleni. Obie strony mogą tylko na tym zyskać.

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

- » **Zgódźcie się. Dobrze, jeśli kolonie będą efektywnie zarządzane** – ten Wpis się kończy.
- » **Nie chcecie rezygnować z kontroli nad koloniami** – zaznacz pole **A** we **Wpisie 2361** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2356 KSIĘGA STATKU

### Kronika Alburta Wonrocku

Ze wszystkich istot rozumnych, które dołączyły do społeczności Sterty Złomu, zawsze najbardziej intrygowali mnie tajemniczy Alucinatorzy.

Niewiele o nich wiemy. Nigdy nie zdradzili nam, gdzie znajduje się ich rodzima planeta ani jak wyglądają ich ciała. Wiedzieliśmy tylko, że to bezbronne i słabe stworzenia, które jakimś cudem stworzyły robotyczne maszyny, nauczyły się kontrolować je za pomocą myśli i wysłały w podróż po kosmosie, by doświadczyć wszystkiego tego, czego nie mogli ich operatorzy.

Może to dlatego ukrywali prawdę o sobie.

Inne kwestie dużo trudniej było nam tolerować – na przykład ich niechęć do współpracy z pozostałymi Alucinatorami czy palącą potrzebę imponowania im, czasem nawet kosztem Sterty Złomu. Dobrze było jednak mieć sojuszników, którzy nie czują bólu czy strachu i których motywują ciekawość i ambicja.


Osobiście uwielbiałam ich śpiew – to przeciągłe, pozbawione słów nucenie potrafiące trwać godzinami, płynące prosto z serc ukrytych gdzieś daleko operatorów. To chyba jedyna rzecz, którą potrafili robić w grupie.

## WPIS 2357 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z rozmów politycznych z Gośćmi

[Gość]: Aby wzmocnić tę nową więź między nami, zapraszam was do wzięcia udziału w międzywymiarowym eksperymencie. Matka próbuje ustabilizować część naszego wymiaru i chciałaby sprawdzić, jak pomniejsze, jednak aspirujące do bycia Gośćmi gatunki rozumne, poradziłyby sobie w takich warunkach. Oczywiście zostaniecie hojnie wynagrodzeni.

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

- » **Wyslijcie załogę** – przydziel 2 Członków Załogi, zyskaj 2  i przejdź do **Wpisu 2440**.
- » **Nie będziecie ryzykować zdrowia swoich ludzi** – zaznacz pole **B** we **Wpisie 2229** bez rozpatrywania tego Wpisu. Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2358 KRYSTAŁOWA KAPLICA

### Odtajnione nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Przed nami kolejne skrzyżowanie.

\*\*\* Kroki \*\*\*



[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: I kolejny dylemat. Skaner niewiele mi pokazuje.

[Członek załogi 2]: Tak głęboko pod ziemią ma ograniczony zasięg.

[Członek załogi 1]: Musimy polegać na tym, co widzimy. Ten tunel wygląda dość zwyczajnie. Miejscami widać jakieś małe kryształy.

[Członek załogi 2]: Z kolei ten chyba stanowi większe wyzwanie. Ściany są popękane i wilgotne. Chyba słyszę też plusk wody.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cholerne dylematy.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerality.

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

- » **Wybierzcie korytarz o wysokiej wilgotności** – przejdź do Wpisu 2353.
- » **Wybierzcie korytarz z małymi kryształami** – zastąp WP w tym Sektorze kartą P306.

## WPIS 2359 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania oddziału wsparcia

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: CAPCOM, znaleźliśmy i uwolniliśmy kapsułę ratunkową Idemian. Pomagamy właśnie ocalałym przejść na pokład.

[CAPCOM, Vulter]: Dobra robota, dowódczyni.

**\*\*\* Kroki, ciężkie oddechy, stłumione głosy \*\*\***


[Ocalała Idemianka]: Dziękujemy, że przyszedliście nam z pomocą. Wygląda na to, że jednak unikniemy śmierci.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Cieszę się, że mogłam się do tego przyczynić. Witamy na pokładzie.

[Ocalała Idemianka]: Ja i pozostali z chęcią wam pomożemy.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: To dobrze. Jest wiele do zrobienia.

[CAPCOM, Vulter]: Dowódczyni, wykryliśmy co najmniej jeden nowy statek na skraju pola bitwy. Możliwe, że wrogci. Zalecam ostrożność.

Członkowie Załogi mogą Odświeżyć łącznie 6 .

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 9.

Umieść kartę P213 w Sektorze 2.

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

- » **Wyślijcie Idemian, by pomogli w obronie swojego statku** – zresetuj tor Czasu na karcie P206.
- » **Wyślijcie Idemian, by pomogli przy rannych** – odrzuć 1 znacznik z karty P207.
- » **Skorzystajcie z pomocy Idemian na Podróżniku** – każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole A we Wpisie 2909. Zaznacz pole A we Wpisie 2910.

## WPIS 2360 KSIĘGA STATKU

Opowieść Zbieracza

Kiedy my, ocalali z kosmicznej bitwy, wylądowaliśmy na planecie, Goście mieszkali tam już od jakiegoś czasu i byliśmy wdzięczni za to zrządzenie losu. Mieli niewielki posterunek i zajmowali się głównie badaniami, ale wspaniałomyślnie podzielili się z nami wszystkim, czym mogli. Bardzo nam pomogli podczas pierwszych straszliwych tygodni na planecie.

Nasza więź tylko się pogłębiła, kiedy zbudowaliśmy osady i zaczęliśmy wydobywać surowce i produkować żywność. Jednak wkrótce niektórzy z nas nabrali podejrzeń wobec Gości.

- A co, jeśli zaczną badać nie tylko planetę, ale i nas? - pytali.

Pogłoski szybko się roznosiły, a napięcie rosło. Nie mam pojęcia, co by się wydarzyło, gdyby nie pojawiła się Grupa Wypadowa ze Sterty Złomu.

## WPIS 2361 KSIĘGA STATKU

A

Jeśli pole A nie jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 2365. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania z rozmów biznesowych ze Zbieraczami

Nie będę udawać, że cieszy mnie wasza decyzja, ale rozumiem ją. Nie chcecie stracić pełnej kontroli nad swoimi koloniami. W porządku, ale tu kończy się nasza współpraca.

## WPIS 2362 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Cholera. Ta roślina jest twarda jak kamień.

[Członek załogi 2]: Patrzcie! Gałęzie odrastają!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Naprawdę?


[Członek załogi 2]: Udało mi się ją obciąć jakąś minutę temu, a ma już pół cala.

[Członek załogi 1]: Nie mamy szans z naszym sprzętem.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pewnie moglibyśmy użyć diamentowych ostrzy. Diamentowych albo z kryształu.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

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

- » **Użyjcie siły** – , by zastąpić WP w tym Sektorze kartą P302.
- » **Użyjcie materiałów z tej planety** (tylko jeśli w Sektorze 8 znajduje się karta P307 (Złota ruda) lub P000 (Nic ciekawego)) – zastąp WP w tym Sektorze kartą P302.
- » **Wróćcie, kiedy lepiej się przygotujecie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2363 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Słuchajcie, na co my w ogóle patrzymy?

[Członek załogi 1]: To generator. Budowniczkowie opracowali kreatywny sposób na absorpcję niestabilnego paliwa, a przekazywanie energii jest niewiarygodnie efektywne.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To może być nasze najwspanialsze znalezisko. Teraz musimy udokumentować tę metodę albo jakoś zabrać ten generator ze sobą. Nasi inżynierowie chętnie sprawdzą go w praktyce.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P000.

Zyskaj 3  i umieść je w woreczku na żetony.

## WPIS 2364 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania oddziału wsparcia

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: CAPCOM, zbliżamy się do płonącego krążownika.

[CAPCOM, Vulter]: Widzimy.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Pożary szaleją w kilku punktach krążownika, ale widzę, że część naszych promów walczy już z ogniem. Jeden z nich wylądował i odbiera ocalałych z doku załadunkowego.

[CAPCOM, Vulter]: Unikajcie niepotrzebnego zagrożenia. To rozkaz kapitana.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Aha, jakby dało się uniknąć zagrożenia w samym sercu bitwy. Wiecie co? Zamierzam posadzić statek i pomóc tym nieszczęsnym biedakom.

[CAPCOM, Vulter]: Tylko jeśli...

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Mamy rzeczy do zrobienia. Bez odbioru.

Za każdą figurkę Łądownika w Sektorze 8 cofnij o 2 pola żeton na torze Czasu w Sektorze 8. Następnie rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej:

- **0–2:** Jeśli w Sektorze 8 znajdują się figurki Pelikana i Ważki, odrzuć je z planszy. Jeśli odrzucono figurkę Ważki, otwórz Księgę Statku na stronie 21 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Łądownika Ważka na stronę Łądownik uszkodzony.
- **3–5:** Jeśli w Sektorze 8 znajduje się figurka Pelikana, odrzuć ją z planszy.
- **6–9:** Nic się nie dzieje.

**Uwaga!** Łądowników odrzuconych z planszy nie można już więcej użyć podczas tej Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2365 KSIĘGA STATKU

**Nagrania z rozmów biznesowych ze Zbieraczami**

**[Przedstawiciel Zbieraczy]:** Przeanalizowałem wasze procedury produkcyjne i zauważyłem kilka błędów. Mogę pomóc wam w osiągnięciu większych zysków z kolonii.

**[Tetrarchini Tamara]:** Nie jestem przekonana.

**[Przedstawiciel Zbieraczy]:** Nie? Nie chcecie zwiększyć wydajności?

**[Tetrarchini Tamara]:** Mam złe przeczucia.

**[Przedstawiciel Zbieraczy]:** To nieprofesjonalne.

**[Tetrarchini Tamara]:** Ale uzasadnione. Otrzymaliśmy szczegółowe raporty na temat straszliwych warunków pracy w waszych koloniach. Zechciej to wytłumaczyć.

Obniż dwukrotnie Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Następnie wybierz do 4 kart Kolonii ze strony na karty Kolonii (Księga Statku, strona 7) i rozpatrz ich efekty.

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

- » **Rozwiązcie umowę ze Zbieraczami** – podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3) i zaznacz pole **A** we **Wpisie 2361**. Wróć na stronę 2 (Mostek) i kontynuuj Zarządzanie Statkiem.
- » **Odpowiada wam sposób, w jaki Zbieracze zarządzają koloniami** – wróć na stronę 2 (Mostek) i kontynuuj Zarządzanie Statkiem.

## WPIS 2366 KSIĘGA STATKU

**Nagrania z rozmów politycznych z Gośćmi**

**[Tetrarchini Tamara]:** Rozmowy dobiegły końca. Żałuję, że Tohn nie mógł w nich uczestniczyć, ale z oczywistych względów jemu obecność tylko jeszcze bardziej uraziłaby Gości. Ich przedstawicielu nie było do końca zachwyconu, Matka jednak zamierza przekazać nam prezent, więc być może rozmowy mimo wszystko zakończyły się dla nas pomyślnie.

Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Zyskaj 2 Odkrycia dowolnego rodzaju i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia.

## WPIS 2367 KSIĘGA STATKU

**Nagrania z rozmów politycznych z ambasadorką Aerugonów**

**[Ava]:** Podsumowując, ambasadorko, tak z grubsza miałyby wyglądać nasza współpraca. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania, z przyjemnością...

**[Elpenor'i]:** Nie, nie mam.

**[Tamara]:** Wydajesz się niezadowolona. Jeśli cię urażaliśmy, absolutnie nie mieliśmy takiego zamiaru.

**[Trache'i]:** A jeśli chciałabyś przedyskutować różne delikatne aspekty naszej współpracy, możemy spotkać się prywatnie.

**[Elpenor'i]:** Trache'i, widać spędziłaś zbyt wiele czasu pośród tej zbieraniny, by zrozumieć interesy narodu aerugońskiego.

**[Trache'i]:** Ale...

**[Elpenor'i]:** Co do was, pozostałych – to spotkanie było stratą czasu. Następnym razem lepiej się przygotujcie. Oczekuję konkretnej propozycji, a nie pogaduszek o pokoju i jedności.

## WPIS 2368 KSIĘGA STATKU

**Nagranie z przesłuchania Letumianina**

**[Letumiański jeniec]:** Spójrzcie na siebie, wy tchórzliwi nieudacznicy! Spójrzcie na siebie i pogrążcie się w swojej bezradności! Jesteście słabi i żałośni! Nic dziwnego, że w waszym społeczeństwie nie istnieje niewolnictwo, bo nie potrafilibyście kontrolować nawet swoich sług! Nawet nie umiecie zmusić mnie do mówienia!

## WPIS 2369 IDEMIAŃSKA FLOTA

**Nagrania oddziały wsparcia**

**[Operator 1]:** Kolejni wrogowie! Szykują się do ataku na grupę idemiańskich myśliwców!

**[Operator 2]:** Ostrzegę Idemian.



**[Dowódczyni oddziały wsparcia]:** To nie wystarczy. Cała naprzód. Podnieść osłony. Aktywować system kontroli pocisków.


**[Operator 1]:** Ale dowódczyni... Nasze pociski ledwie wystarczają do rozbitcia meteorytu!

**[Dowódczyni oddziały wsparcia]:** Mnie tam te dranie wyglądają na meteoryty.

**[Operator 2]:** Nikt nigdy nie atakował myśliwca naszym wołowanym łądownikiem!

**[Dowódczyni oddziały wsparcia]:** Jeszcze.

Rzuć kością Zagrożenia za każdą figurkę Łądownika w Sektorach 3 i 6. Za każdy wynik  dokonaj postępu  na torze Akcji *Dołącz do walki* na karcie **P208** (*Walka kosmiczna*).

Jeśli w Sektorze 3 lub 6 znajduje się figurka Łądownika Faustschlag lub Szablozębny, dokonaj postępu  na torze Akcji *Dołącz do walki* na karcie **P208** (*Walka kosmiczna*).

Rzuć K10 i sprawdź wynik poniżej:

- **0:** Jeśli w Sektorach 3 i 6 znajdują się figurki Pelikana, Ważki i Faustschlaga, odrzuć je. Jeśli odrzucono figurkę Ważki lub Faustschlaga, otwórz Księgę Statku na stronie 21 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Łądownika Ważka lub Faustschlag na stronę Łądownik uszkodzony.
- **1–4:** Jeśli w Sektorach 3 i 6 znajdują się figurki Pelikana i Ważki, odrzuć je. Jeśli odrzucono figurkę Ważki, otwórz Księgę Statku na stronie 21 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Łądownika Ważka na stronę Łądownik uszkodzony.
- **5–8:** Jeśli w Sektorach 3 lub 6 znajduje się figurka Pelikana, odrzuć ją.
- **9:** Nic się nie dzieje.

Jeśli na polu Rezultatu Akcji *Dołącz do walki* na karcie **P208** (*Walka kosmiczna*) znajduje się znacznik, rozpatrz ten Rezultat. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2370 KSIĘGA STATKU

**Kronika Alburta Wonrocku**

Zawsze czułem się swobodnie w towarzystwie Pumilionów i nie potrafiłem zrozumieć dlaczego. Czyżby z powodu ich małomówności i niezdolności do ucinania pogawędek? A może ich nieskomplikowanej natury i bezpośredniego podejścia? Albo raczej niepowstrzymanej obsesji zrozumienia wszystkiego? Nie mam pojęcia.

Wiem, że Pumiliony bywają irytujący jako członkowie załogi, zwłaszcza w sekcjach technicznych. Doprowadzali dowódców do szału, próbując zrozumieć systemy Sterty Złomu. Mało kto jednak miał świadomość, że źródłem ich obsesji był strach. To w końcu kosmiczni rozbitkowie, którzy utracili swoją rodzimą planetę i od dziesiątek, a nawet setek lat uciekali przed niebezpieczeństwem. Nie potrafili walczyć ani podbijać, umieli tylko budować, szukać i analizować. Nic dziwnego, że musieli wszystko zrozumieć, by znów poczuć się bezpiecznie.

## WPIS 2375 STERTA ZŁOMU

**Raport Vulteru O'Really**

Dostali to, na co zasłużyli! Dowódcy Sekcji, dorwaliśmy jednego z ich Galaktycznych Wędrowców!

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Ziemski Galaktyczny Wędrowiec* oraz jego figurkę.

Każdy Członek Załogi zyskuje 1 ładunek.

## WPIS 2376 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Przejdź do **Wpisu 2379**.

Przejdź do **Wpisu 2385**.

## WPIS 2377 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: To tylko góra popsutego sprzętu wydobywczego.

[Członek załogi 1]: Prawdziwa sterta złomu.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Bardzo zabawne. Sterta złomu. Ruszajmy dalej.

[Członek załogi 2]: Ciekawi mnie, czy to złomowisko ma właściciela.

[Członek załogi 1]: A mnie ciekawi, co to takiego. Patrzcie, co znalazłem. Kryształ. Zobaczcie, jak światło przenika do jego wnętrza!

Weź dowolną nieużywaną niebieską kość Sekcji z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej **M39** (jeśli wszystkie niebieskie kości Sekcji są niedostępne, użyj zamiast tego znacznika).

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2119**.

## WPIS 2378 STERTA ZŁOMU

Raport Vulteru O'Really

Tak! Świetna robota, operatorzy działa! Jeden z wrogich Faustschlagów zestrzelony!

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Ziemski Faustschlag* oraz jego figurkę.

Każdy Członek Załogi Odswieża 3 .

## WPIS 2379 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika


[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, czujniki wykryły samotny myśliwiec wroga. O, to intrygujące. Myśliwiec przeczesuje obszar, z którego dochodzi sygnał ratunkowy. Nie uważa pan, że powinniśmy dotrzeć tam przed nim? Eee... Tak, oczywiście. Wracam do swoich obowiązków.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Zresetuj tor Czasu na karcie **P210**.

## WPIS 2380 KSIĘGA STATKU

Kolonia na Obiecującej Ziemi dobrze sobie radzi. Nie mamy czasu na ponowne lądowanie.

- Zyskaj 2 .
- Usuń z gry kartę Lądowania **L1**.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **8** (*Mapa Gwiezdna*) i rozpatrz ją.

## WPIS 2384 STERTA ZŁOMU

Raport Vulteru O'Really

Dowódcy Sekcji, mam słodko-gorzkie wieści. Szabłoźbny właśnie został trafiony i zniszczony. Mam nadzieję, że inżynierowie nam to wybaczą.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Zbuntowany Szabłoźbny* oraz jego figurkę.

Każdy Członek Załogi dobiera 4 karty Sekcji.

## WPIS 2385 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania oddziału wsparcia

[Operator 2]: Dowódczyni, na obszarze, z którego dochodzi sygnał ratunkowy, wykryliśmy właśnie potężny wybuch. I... sygnał umilkł. Przykro mi.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Byliśmy za wolni. Nie mieliśmy szans z ich myśliwcami!

[Operator 1]: Coś się dzieje na skraju pola bitwy.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Co takiego?

[Operator 1]: Nasz radar ma za słaby zasięg, ale... wygląda na to, że ktoś dołączył do walki. Wykrywam nowy statek. Albo statki.

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: Przyjaciel czy wróg?

[Operator 1]: Na razie nie sposób stwierdzić.

Każdy Członek Załogi  albo rzuca .

Odrzuć wszystkie karty z Sektoru **9**.

Umieść kartę **P213** w Sektorze **2**.

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2909**.

## WPIS 2390 STERTA ZŁOMU

Dowódcy Sekcji, Ważka skradziona przez buntowników właśnie została zniszczona.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Zbuntowana Ważka* oraz jego figurkę.


Każdy Członek Załogi zyskuje 1 ładunek.

## WPIS 2391 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, działania Grupy Wypadowej i jej lądowników nie zostały wykryte ani przerwane przez wrogów, więc... O, aktualizacja statusu. Sytuacja jest poważna. Kapitanie, płonący idemiański krążownik właśnie się rozpadł. Szansa na to, że są tam jacyś ocalali, wynosi mniej niż dwadzieścia dwa procent.

Odrzuć wszystkie karty z Sektoru **8**.

Każdy Członek Załogi w Sektorze **8** rzuca .

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2909**.

## WPIS 2392 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Krysztowady mogą zaatakować nas w każdej chwili. Pospieszcie się!

[Członek załogi 1]: Zaraz skończę skanowanie i...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pobierz próbki i wynosimy się stąd!

[Członek załogi 1]: Skończyłem. Skanowanie zakończone. Ha! Dowódczyni!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co takiego?

[Członek załogi 1]: Wiem już, dlaczego te rośliny są takie twarde! Kumulują w sobie niezwykle dużo wapnia!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Świetnie! A teraz jazda!

- Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.
- Zastąp WP w Sektorze **2** kartą **P303**.
- Zyskaj Unikalne Odkrycie **21**.
- Przejdź do **Wpisu 2488**.

## WPIS 2393 MAPA GWIEZDNA

Dziennik osobisty Tamary Woon

Udało się pozbyć Paszczy - źródło wody jest wciąż wydajne, a sama woda nie zawiera już substancji skażających. Oaza wstępnie zgodziła się podpisać ze Stertą Złomu umowę sprzedaży wody i wkrótce możemy spodziewać się jej realizacji.

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

Zyskaj 1 .

Możesz wydać 1 , by przejść do **Wpisu 2026**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2394 MAPA GWIEZDNA

Prywatne nagrania Trache'i

Jakimś cudem Podróżnikowi udało się pozyskać te wspaniałe skany. Dzięki nim mogę przeanalizować rozwój biologiczny i społeczno-kulturowy zarówno pojedynczego Letumianina, jak i całej ich cywilizacji. To niesamowite, że udało im się zawrzeć tyle informacji w jednej skale.

Przenieś kartę **U31** (*Nagrania z Bagiennej Skąły*) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

**WPIS 2395** KRYSZTAŁOWA KAPLICA

## Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Intryguje mnie, w jaki sposób te mikroorganizmy są w stanie przetrwać w tak surowych warunkach zewnętrznych.

[Członek załogi 1]: Mnie też. W końcu kryształ prawie rozsadził ich planetę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Możecie zostawić tę kwestię jajogłowym ze Sterty Złomu? A teraz...

[Członek załogi 1]: Już wiem! Spójrzcie na skaner. Są w stanie absorbować duże ilości siarki!

[Członek załogi 2]: O! Ma to sens.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Możemy ruszać?

Zyskaj 2 Wskazówki: Mikroorganizm.

Zastąp WP w Sektorze 2 kartą P304.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 21.

Przejdź do Wpisu 2488.

**WPIS 2396** IDEMIAŃSKA FLOTA

## Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszycie mnie?

[CAPCOM, Vulter]: Słyszemy. Jaki status?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Udało się ugasić najgroźniejsze pożary, a grupy idemiańskich inżynierów zajmują się teraz najpoważniejszymi awariami. Wkrótce krążownik będzie względnie nadawać się do użytku.

[CAPCOM, Vulter]: Wracacie?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Jeszcze nie. Mamy pełno ocalałych na pokładzie lądownika. Musimy odstawić ich na krążownik. Chcą dołączyć do pozostałych.

[CAPCOM, Vulter]: Przyjął, Grupo Wypadowa. Uważajcie na siebie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Oczywiście.

Zastąp WP w Sektorze 8 kartą P211.

Członkowie Załogi mogą Odświeżyć łącznie 6 .

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

- » Wyślijcie Idemian do pomocy na wszystkich frontach – cofnij o 1 pole żetonu na wszystkich torach Czasu.
- » Skorzystajcie z pomocy Idemian na Podróżniku – każdy Członek Załogi dobiera 2 karty Sekcji.

Zaznacz pole B we Wpisie 2909. Zaznacz pole B we Wpisie 2910.

**WPIS 2397** KRYSZTAŁOWA KAPLICA

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

## Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, widzę ciekawe miejsce na skanerze.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ciekawe? Posłuchaj, pochłaniają mnie raczej kwestie bezpieczeństwa, ale... No dobrze, pokaż mi ten skaner.

[Członek załogi 1]: Chodzi o tę półkę skalną. Tę wystającą. Jest tam więcej tych wytrzymałych roślin, które znaleźliśmy wcześniej, a skaner informuje też o obecności ogromnej kolonii mikroorganizmów. Bardzo chciałbym je zobaczyć.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wspinaczka będzie dość długa, więc nie starczy nam czasu na jedno i drugie. Musisz wybrać. Na czym bardziej ci zależy: na roślinach czy mikroorganizmach?

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

- » Zbadajcie rośliny – przejdź do Wpisu 2392.
- » Zbadajcie mikroorganizmy – przejdź do Wpisu 2395.

**WPIS 2398** BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zsumuj wartości wszystkich kości znajdujących się na tej karcie.

Czerwona kość Sekcji (albo żeton Czasu): 10.

Niebieska kość Sekcji (albo znacznik): 50.

Zielona kość Sekcji (albo 

Kość Zagrożenia: 200.

Następnie przejdź do Wpisu o numerze: 2400 + suma wartości kości na tej karcie.

**Przykład:** Jeśli na tej karcie znajdują się kości czerwona i zielona, należy zsumować wartości 10 i 100, a następnie dodać do nich 2400. Należy zatem w takiej sytuacji przejść do Wpisu 2510.

















**WPIS 2399** KRYSZTAŁOWA KAPLICA

## Odprawa Grupy Wypadowej

Czy wszyscy mnie słuchają? Planeta, którą będziemy eksplorować, została nazwana Kryształową Kaplicą z powodu znajdującej się w jej wnętrzu ogromnej struktury krystalicznej przypominającej katedrę. Sam kryształ wydaje się mniej inwazyjny i innej, prawdopodobnie gorszej jakości niż te, z którymi zetknęliśmy się do tej pory. Naszym zadaniem jest zbadanie tej struktury i jej właściwości. Poza tym kryształ nie rozsadził całkowicie tej planety i spore jej obszary są od niego wolne. Musimy sprawdzić, czy da się je zasiedlić. Trzymajcie się. To będzie fascynująca misja.

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 znajdującą się na następnej stronie. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do Wpisu 2437. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Niewielkie odłamki kryształu</b>	Wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi 9  pomniejszone o wartość  » Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość 
	<b>Duże odłamki kryształu</b>	Wybierz jedno: » Strać 7 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość  » Każdy Członek Załogi 1 
	<b>Promieniowanie kryształu</b>	Jeśli  to 5 lub więcej, każdy Członek Załogi rzuca  . W przeciwnym wypadku wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi rzuca  » 1 Członek Załogi rzuca 
	<b>Latające stworzenie</b>	Jeśli  lub  to 7 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku otwórz Księgę Statku na stronie 21 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).

**WPIS 2400** BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

## Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Jedna ze skrzynek się otwiera!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Świetnie. Czyli zgłaszasz się na ochotnika, żeby sprawdzić, co jest w środku.

[Członek załogi 1]: W środku są nasiona. Zostały wystawione na działanie promieni kosmicznych.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Może to ważne znalezisko. Zabierzmy je.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2401 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vultor]: Kapitanie, wróg ma teraz pełną kontrolę nad polem walki. Wszystkie idemiańskie myśliwce i jednostki eskorty zostały zniszczone, uciekły albo... Pociski! Nadlatują wrogie pociski! Łącznie dziewięć!

[Kapitan]: Uspokój się.

[CAPCOM, Vultor]: Dobrze! Śledzę lot pocisków. Kapitanie, oberwaliśmy!

[Kapitan]: Raport o zniszczeniach.

Każdy Członek Załogi  albo rzuca .

Jeśli karta **P204** (*Uszkodzony Podróżnik*) znajduje się na planszy Planety, zastąp ją kartą **P205**.

Jeśli karta **P203** (*Podróżnik*) znajduje się na planszy Planety, zastąp ją kartą **P204**.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora **6**.

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2909**.

## WPIS 2402 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

W końcu dostaliśmy się do wnętrza góry. Podejście wcale nie było łatwe, bo zbrocze jest nierówne i pełne rozpadlin. Tej górze przydarzyło się coś strasznego, o wiele gorszego niż działanie sił matki natury.

\*\*\* Kroki \*\*\*

Wnętrze góry również przypomina miejsce katastrofy. Część naturalnych jaskiń i tuneli się zawaliła, a inne popękały. Możliwe, że to robota Idemian, ale wątpliwe. Jest za to jasne, że stoczono tu wielką bitwę.

Przejdź do **Wpisu 2403**.

## WPIS 2403 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Ależ jaskinia.

[Członek załogi 1]: Jestem prawie pewny, że kiedyś była mniejsza. Coś tu wybuchło.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cieszę się, że korytarze i tunele w pełni się nie zawaliły.

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

- » **Idźcie okrągłym tunelem prowadzącym w dół** – przejdź do **Wpisu 2406**.
- » **Idźcie tunelem o stopionych ścianach** – przejdź do **Wpisu 2407**.
- » **Idźcie nieregularnym tunelem** – przejdź do **Wpisu 2408**.

## WPIS 2404 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Nagrania z bitwy

[Członek załogi 1]: Jeden z głowy! Wrogi myśliwiec zniszczony!

[Członek załogi 2]: Teraz kolejny! Na drugiej, ósmy sektor, szybko się zbliża!

[Członek załogi 2]: Chwila, teraz zawraca.

[Członek załogi 3]: Co? Ciekawe dlaczego.

[Członek załogi 1]: Też mnie to zastanawia. Byliśmy łatwym celem.

[Członek załogi 2]: Może ma to związek z tymi idemiańskimi myśliwcami. Przegrupowują się!

[Członek załogi 3]: Tak, ale tylko po to, żeby wrócić na swój uszkodzony krążownik.


[Członek załogi 2]: Nie mamy żadnego prostego wyjaśnienia.

[Członek załogi 3]: CAPCOM, informujemy o zestrzeleniu wrogiej maszyny. Reszta się wycofała.

[CAPCOM, Vultor]: Zestrzeliliście pojazd wroga? To naprawdę dość... Nie, bardzo interesujące.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora **6**.

Członkowie Załogi mogą Odświeżyć łącznie 6 . Każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2909**. Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2910**.

## WPIS 2405 MAPA GWIEZDZNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System 21 Delphini kusi mnie różnorodnością światów. Mamy tu nękaną przez gwałtowną aktywność sejsmiczną, żyzną planetę, której nadaliśmy już nazwę Wszechwstrząs. To doskonałe miejsce na kolonię. Mamy też księżyc porośnięty smaczными, acz mało odżywczymi roślinami. A do tego planetę z pokładami metali – prawdopodobnie to kolejne dobre miejsce na kolonię. Nie zamieniłabym swoich naukowych wypraw na nic innego.

Przenieś kartę **Y10** (*Sigma Velorum*) – jeśli wciąż jest dostępna – oraz kartę **Y11** (*Epsilon Lyrae*) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”. Odwróć kartę **Y07** (*21 Delphini*) na stronę Zbadano.

## WPIS 2406 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: To wygląda jak szyb kopalni.

[Członek załogi 1]: Prawdopodobnie tym było. Dźwigary są pogięte i przekrzywione.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zapewne w wyniku wybuchu.

[Członek załogi 1]: Mam nadzieję, że tunel się nie zawali.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Chodźmy dalej.

Rzuc .

Przejdź do **Wpisu 2412**.





## WPIS 2407 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Sklepienie jest tutaj zbyt nisko. Chyba zostaje nam pełzanie.

[Członek załogi 2]: To nie byłoby problem, gdyby całość wyglądała stabilnie. A nie wygląda.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: W zasadzie nie mamy wyboru. Za mną.

Twój Członek Załogi 3 razy rzuca . Możesz  albo , by zignorować wynik dowolnego rzutu  (maksymalnie 3 razy).

Przejdź do **Wpisu 2413**.

## WPIS 2408 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Wciąż idziemy tym upiornym korytarzem. Skaner twierdzi, że przed nami znajduje się skrzyżowanie. Świetnie. Mam nadzieję, że nie zgubimy się w tym ciemnym labiryncie.

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

- » **Skręćcie w lewo** – przejdź do **Wpisu 2414**.
- » **Skręćcie w prawo** – przejdź do **Wpisu 2417**.

## WPIS 2409 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Nagrania Grupy Wypadowej

\*\*\* Odgłosy toczących się naokoło walk \*\*\*

[Członek załogi 1]: Wszystko będzie dobrze, słyszysz? Patrz na mnie!

[Idemiański członek załogi]: \*\*\* mamrocząc \*\*\* Muszę...

[Członek załogi 1]: Siedź tutaj i odpoczywaj! Dam ci zastrzyk z adrenaliny! Chwila, Idemianie przyjmują adrenalinę?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, ale większe dawki!

[Członek załogi 1]: Dziękuję!

[Idemiański członek załogi]: \*\*\* mamrocząc \*\*\* Puśćcie mnie i...

[Członek załogi 2]: Mam tutaj kolejnego rannego Idemianina, a skończyły mi się syntetyczne opatrunki!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Łap! Mam zapas! Jak poważne są jego obrażenia?

[Członek załogi 2]: Paskudne. Ale...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mamy kolejnych rannych. Dajcie ich tutaj!

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2411**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.



## WPIS 2410 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

### Fragment kroniki osady

To może być nasz ostateczny cel podróży. Lodowe pierścienie wokół globu częściowo składają się ze średniej wielkości asteroid, a pierwsze skany wskazują na nieprawdopodobny urodzaj surowców. To wspaniałe znalezisko i nic dziwnego, że jakaś nieznaną cywilizacja spędziła tu sporo, zapewne bardzo opłacalnego, czasu. Obcy stworzyli skomplikowany system rur łączących główne asteroidy, co prawdopodobnie miało na celu ułatwienie transportu zasobów. Byliśmy pod wrażeniem ich geniuszu i...

## WPIS 2411 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Nagrania Grupy Wypadowej

**\*\*\* Stłumione odgłosy walki, elektroniczne piski \*\*\***

[Członek załogi 1]: Ja tylko... położę cię tutaj.

[Idemiański członek załogi]: **\*\*\* mamroczc \*\*\*** Dziękuję. Sam bym...

[Członek załogi 1]: Jasne. Sam byś wszystko zrobił. Pani doktor! Mamy tutaj kolejnego twardziela.

[Idemiańska lekarka]: Już idę!

[Członek załogi 1]: Wygląda na to, że walki się oddalają. Czyżbyśmy przejmowali kontrolę?

[Idemiańska lekarka]: W ambulatorium na pewno. Teraz dajcie mi pracować.

[Członek załogi 1]: Oczywiście, szefowo.

Członkowie Załogi mogą Odświeżyć łącznie 6 . Każdy Członek Załogi dobiera 1 kartę Sekcji.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 5.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 2910**.

## WPIS 2412 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Tunel prowadzi w dół. Wszędzie widzimy dziury i spękania. Poruszamy się bardzo ostrożnie, ale i tak mamy obawy, że w każdej chwili tunel może się zawalić.

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

Przed nami jest skrzyżowanie... Lewy tunel podpierają proste, prowizoryczne dźwigary, natomiast prawy tunel oznaczony jest dziurami po bardzo silnym ostrzale. Środkowy tunel schodzi jeszcze głębiej.

Ty i każdy Asystujący Członek Załogi rzucacie .

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

- » **Idźcie tunelem znacznym śladami po kulach** – przejdź do **Wpisu 2415**.
- » **Idźcie tunelem z dźwigarami** – przejdź do **Wpisu 2431**.
- » **Idźcie tunelem prowadzącym w dół** – przejdź do **Wpisu 2421**.

## WPIS 2413 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

**\*\*\* Ciężki oddech \*\*\***

Pełniemy przez wąski tunel, który został stworzony przez

promień o nieprawdopodobnie wysokiej temperaturze. Ściany tunelu są zaskakująco gładkie. Aż strach pomyśleć, co by się wydarzyło, gdyby ktoś użył tak potężnej broni przeciwko innym żywym istotom.

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

- » **Pełnijcie dalej** – przejdź do **Wpisu 2416**.
- » **Cofnijcie się i pójźcie tunelem znacznym śladami po kulach** – przejdź do **Wpisu 2415**.

## WPIS 2414 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

**\*\*\* Ciężki oddech \*\*\***

To był zły pomysł. Zmieniliśmy kierunek i schodzimy teraz w głąb innym tunelem. Ciekawe, dokąd nas zaprowadzi.

Przejdź do **Wpisu 2417**.

## WPIS 2415 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: W ścianach jest więcej dziur. Wygląda na to, że toczyły się tu ciężkie walki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mam przecucie, że to był ostatni bastion obrońców.

[Członek załogi 2]: Przed nami kolejne skrzyżowanie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Skrzyżowanie? Widzę tylko szczelinę w ścianie i tunel za nią. Spójrzcie, ściany tunelu wyglądają na stopione.

[Członek załogi 1]: Jest jeszcze jeden otwór. I całe mnóstwo gruzów za nim. Wygląda na to, że skalny strop zawalił się, odsłaniając wejście do kolejnej jaskini.

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

- » **Podążajcie tunelem oznaczonym śladami po kulach** – przejdź do **Wpisu 2418**.
- » **Zawróćcie** – przejdź do **Wpisu 2412**.
- » **Podążajcie stopionym tunelem** – przejdź do **Wpisu 2413**.
- » **Przedostańcie się przez rumowisko** – przejdź do **Wpisu 2423**.

## WPIS 2416 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, przed nami jest jakaś maszyna. Potwornie uszkodzona, wygląda, jakby wbiła się w skałę. Myśli pani, że mogła...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: ...wypalić tunel w głąb góry? Zgaduję, że tak właśnie było.

[Członek załogi 1]: A potem zepsuła się, żebyśmy mogli ją tu znaleźć. Idealnie.

[Członek załogi 2]: Żarty żartami, ale nigdy wcześniej nie widziałem takiej technologii. Powinniśmy odzyskać, ile jesteśmy w stanie, żeby ją przetestować.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, ta uszkodzona maszyna może być rozwiązaniem tajemnicy zniszczonej kolonii.

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

Zyskaj Unikalne Odkrycie 11.

Przejdź do **Wpisu 2413**.

## WPIS 2417 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Możliwe, że... się zgubiliśmy. Skaner jest w tym miejscu zupełnie nieprzydatny. Mamy przed sobą dwa kolejne korytarze. Muszę zaufać szczęściu.

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

- » **Podążajcie pierwszym tunelem** – przejdź do **Wpisu 2420**.
- » **Podążajcie drugim tunelem** – przejdź do **Wpisu 2422**.

## WPIS 2418 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Zbliżam się do masywnych, stalowych drzwi. Materiał wydaje się wytrzymały, jednak coś poszatkowało go na kawałki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mówiłam wam. To był ostatni bastion. Widzisz, co jest za drzwiami?

[Członek załogi 1]: Tak, ale... **\*\*\* jęczy \*\*\***  
Ale wolałbym nie widzieć. Jest tu mnóstwo zwłok. Idemianie, część uzbrojona, część nie. Wszyscy zginęli od ran postrzałowych. W ścianach jest więcej dziur. Wyglądają identycznie z tymi w korytarzu.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zatem przynajmniej wiemy, co się tu wydarzyło. Garstkę obrońców zapędzili tutaj ciężko uzbrojeni przeciwnicy. Obrońcy myśleli, że się tutaj schronią, ale drzwi nie powstrzymały przeciwnika. Zawracamy.

Przejdź do **Wpisu 2415**.

## WPIS 2419 IDEMIANSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vultor]: Kapitanie, napęd Idemian działa, ale ich manewrowość spadła do sześćdziesięciu procent. Co gorsza, kadłub krążownika został przeбит w siedmiu miejscach, przy czym w dwóch poszycie zostało uszkodzone w stopniu krytycznym. Najstraszniejsza jest jednak liczba rannych. To prawdziwa rzeźnia. Wysłałyśmy do nich nasze zespoły medyczne, prawda? Nie możemy? Jak to?!

Każdy Członek Załogi w Sektorze 4 lub 5 rzuca .

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 5.

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

## WPIS 2420 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ruchy, ruchy!

[Członek załogi 1]: **\*\*\* dysząc \*\*\*** Już prawie jesteśmy! Już prawie!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Podaj mi dłoń. Wszyscy cali?

[Członek załogi 2]: **\*\*\* cicho \*\*\*** Tak, chyba tak.

[Członek załogi 1]: **\*\*\* dysząc \*\*\*** Było blisko. Za blisko.





[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To już koniec, tak sądzę. Macie to?

[Członek załogi 1]: Oczywiście, dowódczyni. Proszę spojrzeć.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Świetnie. Ruszamy dalej.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

Rozpatrz standardowy wynik kości Zagrożenia, a następnie:

- Za każdy wyrzucony  zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm.
- Za każdy wyrzucony  zyskaj 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.
- Za każdy wyrzucony  zyskaj 2 Wskazówki: Mikroorganizm.
- Za każdy wyrzucony  zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2421 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Oto jaki mamy wybór, załogo. Możemy iść dalej tym tunelem. Albo możemy skręcić i zobaczyć, co jest w jego odnodze. Ostatnia opcja to szczelina w ścianie. Wiecie, ta, która prowadzi do jaskini.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

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

- » **Idźcie w głąb** – przejdź do **Wpisu 2429**.
- » **Sprawdźcie boczny korytarz** – przejdź do **Wpisu 2432**.
- » **Prześlizgnijcie się przez szczelinę w ścianie** – przejdź do **Wpisu 2423**.

## WPIS 2422 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Byliśmy już tutaj.

[Członek załogi 1]: Tak. Pamiętam tę skałę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Chodzimy w kółko. Dobrze, wróćmy na skrzyżowanie.

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

- » **Wybierzcie pierwszy tunel** – przejdź do **Wpisu 2417**.
- » **Wybierzcie drugi tunel** – przejdź do **Wpisu 2431**.

## WPIS 2423 SKRAJ

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

Oglądam właśnie miejsce wybuchu wewnątrz góry. Wziąwszy pod uwagę ilość gruzów, to cud, że ten wybuch nie rozsądził jej na strzępy. Na dodatek w samym sercu miejsca rumowiska odkryliśmy maszynę nieznanego przeznaczenia, która jednak uległa całkowitemu zniszczeniu.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 2424 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Jeśli znajdujesz się w Sektorze 7, przejdź do **Wpisu 2425**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2425 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2426 MAPA GWIEZDZNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

W systemie Gamma Aquilae 3 jest tylko jedna planeta, ale za to jaka! Otaczają ją lodowe pierścienie, na których ktoś wznosił bazę. Co za niezwykle miejsce!

Jeśli wystarczy czasu, może zbadamy również kosmiczne śmieci emitujące dziwny sygnał i odwiedzimy pas asteroid, żeby odnowić zapasy minerałów.

Przenieś karty **Y09** (XO-3) oraz **Y10** (Sigma Velorum) – jeśli wciąż są dostępne – z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”. Odwróć kartę **Y08** (Gamma Aquilae 3) na stronę Zbadano.

## WPIS 2427 IDEMIANSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vultor]: Kapitanie, Idemianie przegrywają tę bitwę. Ich ostatni w pełni działający krążownik otoczyły wrogie siły, które nie ustępują w atakach. Grupy abordażowe przeniknęły już na pokład krążownika. Idemianie będą skazani na porażkę, jeśli szybko nie zadziałamy, kapitanie, a jeśli chce pan znać moje zdanie... Jasne. Oczywiście, wracam do obowiązków.

Każdy Członek Załogi w Sektorze 4 lub 5 rzuca .

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2430**. W innym wypadku zresetuj tor Czasu na WP w Sektorze 4.



## WPIS 2428 SKRAJ

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Te cholerne tunele się nie kończą.

[Członek załogi 1]: Ale moja cierpliwość owszem. Może jednak...

### \*\*\* Łoskot spadających kamieni \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wycofać się!

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

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

- » **Idźcie korytarzem** – przejdź do **Wpisu 2408**.
- » **Idźcie innym korytarzem** – przejdź do **Wpisu 2431**.

## WPIS 2429 SKRAJ

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ostrożnie, ostrożnie. Każdy krok może...

### \*\*\* Cichy zgrzyt \*\*\*

[Członek załogi 1]: \*\*\* ze strachem \*\*\* Co to było?

[Członek załogi 2]: Zapeszylaś, szefowo.

[Członek załogi 1]: To sufit. Mam nadzieję, że...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Uciekamy!

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

Przejdź do **Wpisu 2432**.

## WPIS 2430 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Kolejny wybuch! Idemiański statek oberwał! Czy wróg strzela do statku podczas własnej próby abordażu?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wybuch zniszczył komorę silnika. Możliwe, że laboratorium również. Widzisz, gdzie jest wróg? To nie może być ich sprawka.

[Członek załogi 2]: Czyli Idemiańskie musieli wysadzić zajęty fragment swojego statku.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Trzeba przyznać, że są twardzi.

[Członek załogi 1]: Twardzi i nieustępliwi. Odbieram ich sygnał. Właśnie szykują kontratak.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Chciałabym im pomóc.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 4.

Zwiększ wartość na liczniku Lekceważenia o 1.

## WPIS 2431 SKRAJ

Nagrania Grupy Wypadowej

### \*\*\* Kroki \*\*\*

[Członek załogi 1]: Jak bardzo się zgubiliśmy?

[Członek załogi 2]: Nie zgubiliśmy się. Analizujemy opcje.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Jasne. Chodźmy... tędy!

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

- » **Idźcie tunelem** – przejdź do **Wpisu 2428**.
- » **Idźcie innym tunelem** – przejdź do **Wpisu 2412**.

## WPIS 2432 SKRAJ

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To ślepy zaułek.

[Członek załogi 1]: Co?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Słyszeliście mnie. Musimy zawrócić.

Przejdź do **Wpisu 2421**.

## WPIS 2433 MAPA GWIEZDNA

Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System 4 Serpentis to wspaniałe miejsce, by spędzić tam nieco czasu. Nasza Tetrarchini Trache'i odkryła tu planetę z bazą Pumilionów. Inną planetę zamieszkuje cywilizacja wciąż niezdolna do podróży międzygwiazdnych. Jakies kosmiczne śmieci emitują podobną sygnaturę - gdzie ja to już widziałam?

Przenieś karty **Y24** (HAT-P-44) oraz **Y25** (Beta Cygni) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”. Odwróć kartę **Y20** (4 Serpentis) na stronę *Zbadano*.

## WPIS 2434 KSIĘGA STATKU

Nagrania z rozmów politycznych z Gośćmi

[Gość]: Takich słów przykro słuchać i jeszcze trudniej je zaakceptować, szczególnie kiedy padają z ust potencjalnych sojuszników. Na szczęście dla nas wszystkich moja misja tutaj jest ważniejsza niż uraza.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2229** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2435 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Moje dni na pokładzie Sterty Złomu powinny mnie być nauczyć, że nic nie trwa wiecznie. Mimo to z bólem serca oglądałam koniec Kryształowej Kaplicy. Jeszcze bardziej bolał mnie fakt, że Grupa Wypadowa nie zdołała ewakuować się z planety na czas. Wszyscy zginęli straszliwą, kosmiczną śmiercią. Wszelki świat stracił planetę.

Ja straciłam przyjaciół.

- Wszyscy Członkowie Załogi giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L11**.
- Przenieś kartę **Y28** (HAT-P-44) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **21** (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2436 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vultex]: Kapitanie, to dość interesujące... Umm... Dobrze, nigdy już nie użyję tego sformułowania. Kilka minut temu nasze czujniki wykryły kolejny wróg statek wojenny. Jest on poza naszym zasięgiem, ale... Wykryłam pewien wzorec w jego zachowaniu. Wyraźnie za nami podąża, a jego czujniki i radary są w pełni skupione na naszych działaniach. Dlaczego oni nas szpiegują, kapitanie? Gdyby chcieli zaatakować, mieli ku temu wiele okazji.

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

- » **Wyślijcie Lądownik, żeby zaatakował statek** (tylko jeśli na planszy Planety znajduje się przynajmniej 1 figurka Lądownika) – umieść dowolną figurkę Lądownika z planszy w Sektorze **2** i przejdź do **Wpisu 2439**.
- » **Zignorujcie ten statek i zajmijcie się ważniejszymi sprawami** – przejdź do **Wpisu 2444**.

## WPIS 2437 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Jesteśmy na miejscu. Dowódczyni, mówiła pani, że to będzie fascynująca misja?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak mówiłam. A co?

[Członek załogi 1]: Widzę przed nami kryształskie stworzenie. I unoszący się w powietrzu kawałek kryształu. Czy upiorne może być synonimem fascynującego?

- Otwórz Planetopedię na stronach **22–23** (Kryształowa Kaplica).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Skażony Kryształ* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Skażonego Kryształa w Sektorze **3**.
- Znajdź i odkryj kartę Misji Opcjonalnej **M32**.
- Umieść kartę **P301** w Sektorze **7**.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K17**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K18**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony do góry*. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.



## WPIS 2438 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System Zeta Aquarii może być trudny do zbadania ze względu na mikroskopijną czarną dziurę na obrzeżach. Gdy tylko dostaniemy się do tego układu, możemy odwiedzić małą planetę z kolonią Omnimidian. Jest tam również pas asteroid, w którym będzie można przetestować sprzęt.

Przenieś karty **Y22** (*Lambda Corvii*) i **Y23** (*Wayman 21*) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Odwróć kartę **Y21** (*Zeta Aquarii*) na stronę Zbadano.

## WPIS 2439 IDEMIĄSKA FLOTA

### Nagrania oddziału wsparcia

**[Dowódczyni oddziału wsparcia]:** Podróżnik właśnie wykrył kolejny wrogi statek. Mamy rozkaz przeprowadzić szybki rekonesans.

**[Operator 1]:** Widzę zmierzające w naszą stronę wrogie myśliwce. Cztery... Rozerwą nas na strzępy.

**[Operator 2]:** Już by to zrobili. Jesteśmy w ich zasięgu.

**[Operator 1]:** Może już wystrzeliły wszystkie pociski?

**[Dowódczyni oddziału wsparcia]:** Nieważne. Przemijaj.

**[Operator 2]:** Chwila! Dobre wieści. Wrogie myśliwce odlatują! Nie wystrzeliły żadnych pocisków!

**[Dowódczyni oddziału wsparcia]:** Ich statek szpiegowski również zniknął! O co chodzi? Wystraszyli się nas?

Cofnij o 1 pole żetonu na wszystkich torach Czasu.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 2.

## WPIS 2440 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z rozmów politycznych z Gośćmi

**[Tetrarchini Tamara]:** Jak mogliśmy na to przystać? Nasi członkowie załogi wrócili ciężko ranni, a wyleczenie ich z traum zajmie lata. To był ogromny błąd. Cóż, Matka oczywiście przeprosiła za tę porażkę i obiecała hojną rekompensatę, ale niewiele mnie to obchodzi.

Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Zyskaj 2 Odkrycia dowolnego rodzaju i przenieś je do sekcji Zgromadzone Odkrycia. Weź przydzielonych Członków Załogi i umieść ich w miejscach na Obrażenia Średnie lub Krytyczne w Ambulatorium (Księga Statku, strona 35). Jeśli wszystkie takie miejsca są zajęte, usuń tych Członków Załogi z gry.

## WPIS 2441 FABUŁA

Ostateczna punktacja kampanii – stwórz Pulę Punktacji Kampanii:

- Zyskaj 1 znacznik za:
  - każdą kartę Kolonii na stronie 7 Księgi Statku oraz w kopercie „Oczekujących...”;
  - każdą kartę Ulepszenia Centrali na stronie 17 Księgi Statku oraz w kopercie „Oczekujących...”;
  - każdą kartę Unikalnego Odkrycia na stronach 31–32 Księgi Statku oraz w kopercie „Oczekujących...”;
  - każdego Członka Załogi w każdej Sekcji (z Grupy Wypadowej, Dostępnej Załogi, Ambulatorium oraz koperty „Oczekujących...”).
- Zyskaj 6 znaczników, jeśli pole **D** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 6 znaczników, jeśli pole **H** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 3 znaczniki, jeśli pole **I** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 6 znaczników, jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Odejmij 3 znaczniki, jeśli pole **F** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Odejmij 1 znacznik, jeśli pole **J** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Odejmij 1 znacznik, jeśli pole **L** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Odejmij 1 znacznik za każde zaznaczone pole we **Wpisie 2634**.

**Uwaga!** Możesz użyć żetonów  w zamian za 10 znaczników.

Ostateczna punktacja kampanii – jeśli masz:

- 0–32 znaczniki:** Mimo przeciwności i wielu trudności udało ci się dobrać do końca kampanii. Gratulacje!
- 33–64 znaczniki:** Twoja kampania zakończyła się powodzeniem. Mieszkańcy Sterty Złomu będą ci dogonnie wdzięczni za pomoc.
- 65–97 znaczników:** Twoja walka zakończyła się niebywałym sukcesem. Brawo!
- 98 lub więcej znaczników:** Udało ci się osiągnąć niemal nieosiągalne. Gratulacje!

Jeśli masz Unikalne Odkrycie 10, przejdź do **Wpisu 2820**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2137**.

## WPIS 2442 STERTA ZŁOMU

### Raport Vulteru O'Really

Dowódcy Sekcji, Pelikan porwany przez buntowników został zniszczony.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa Zbuntowany Pelikan oraz jego figurkę.

Każdy Członek Załogi Odświeża 3 .

## WPIS 2443 KSIĘGA STATKU

### Nagranie z narady Tetrarchów

**[Elpenor'i]:** Tetrarchowie, muszę prosić o waszą pomoc. Otrzymałam zakodowaną wiadomość o aerugońskim pojeździe, który pojawił się w okolicy. Jego napęd jest uszkodzony, a systemy podtrzymywania życia są na granicy wytrzymałości.


**[Tamara]:** Co mamy zrobić?

**[Elpenor'i]:** Musimy jak najszybciej wysłać misję ratunkową.

**[Ava]:** Co to za statek? Jaką miał misję?

**[Elpenor'i]:** Tego nie mogę zdradzić, Tetrarcho. Proszę jedynie, byście wysłali misję ratunkową.

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

- » **Odmówcie** – ten Wpis się kończy.
- » **Wyslijcie zespół ratunkowy** – odrzuć 1 , przydziel 2 Członków Załogi i przejdź do **Wpisu 2482**.

## WPIS 2444 IDEMIĄSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

**[CAPCOM, Vulter]:** Kapitanie, mam nowe wiadomości! To dość interesujące. Wrogi statek szpiegowski właśnie opuścił pole bitwy. Zdążyli nas jedynie przeskanować. Czyżby pozyskali dość danych? A może się znudzili? Tak, kapitanie. Wiem. Zadawanie pytań to nie moja działka. Szczególnie jeśli chodzi o pytania retoryczne.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 2.

## WPIS 2445 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Macie jakieś odczyty?

**[Członek załogi 1]:** Tak. Jest tu długi korytarz prowadzący do środka głównego kryształu. Jest pełny mniejszych, trójkątnych kryształów.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Trójkątnych? To ciekawe odkrycie, zarówno korytarz, jak i kryształy. W połączeniu ze zdobytą wcześniej wiedzą może nam pomóc w rozwikłaniu zagadki tej planety.

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

Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.

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

- » **Przygotujcie pałapkę na Krysztowada** – odrzuć 1 znacznik z pola Wiedzy, by przejść do **Wpisu 2455**.
- » **Oszacujcie umiejscowienie legowiska Krysztowada** – odrzuć 1 znacznik z pola Wiedzy, by przejść do **Wpisu 2459**.
- » **Oszacujcie lokalizację złóż zasobów** – odrzuć 1 znacznik z pola Wiedzy, by przejść do **Wpisu 2462**.
- » **Zaczekajcie z konkluzjami na więcej informacji** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2446 MAPA GWIEZDNA

### Prywatne nagrania Trache'i

Grupa Wypadowa bywa przydatna. Udało jej się pozyskać skany statku ze świata Letumian, pierwszego z wielu statków, które sobie przywłaszczyli. Gdybym tylko miała więcej danych... Mogłabym dowiedzieć się więcej o jego wcześniejszych właścicielach.

Przenieś kartę **U30** (*Zapomniana technologia*) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2447 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

Epsilon Lyrae to układ z dwoma gwiazdami, co zawsze chciałam zobaczyć na własne oczy. Pomiędzy gwiazdami znajduje się jakiś dziwny, sztuczny obiekt. Jeśli się do niego zbliżymy, musimy sprawdzić, czy stanowi on zagrożenie dla potencjalnych kolonii w tym bogatym w surowce systemie.

Ale to nie wszystko. Na skraju układu gwiazdowego dryfuje zaawansowany technologicznie statek kosmiczny oraz jakieś kosmiczne szczątki. Cudownie. Epsilon Lyrae, nadchodzimy.

Odrzuć kartę Y11 (Epsilon Lyrae) na stronę Zbadano.

## WPIS 2448 KRYSTAŁOWA KAPLICA

### Kronika Alburta Wonrocku

Fragmety planety, które wisiały w powietrzu, utrzymywane promieniowaniem kryształu, nagle zaczęły spadać pod wpływem bezlitosnej grawitacji. Kiedy chmury odłamków się rozproszyły, ujrzeliśmy jedynie olbrzymie sterty kryształowych gruzów.

- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą G21.
- Odrzuć wszystkie karty P310 z planszy Planety.

Trzykrotnie rzuć K10 i sprawdź wyniki poniżej:

- **0:** Nic się nie dzieje.
- **1:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 1.
- **2:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 2.
- **3:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 3.
- **4:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 4.
- **5:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 5.
- **6:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 6.
- **7:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 7.
- **8:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 8.
- **9:** Umieść 1 losową kartę P310 na wierzchu innych kart w Sektorze 9.

## WPIS 2449 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, idemiańskie systemy obronne skupiły się na wrogich dronach. Są szybkie i zwinne, ale... Jeden został trafiony! Kolejny! Mamy więcej trafień! Brawo! Zagrożenie zostało częściowo zażegnane, a co do wrogich grup abordażowych... Mam informację, że najeźdźcy zaczynają tracić przewagę. Są dobrze uzbrojeni i wyszkoleni, ale nie mają szans w starciu z determinacją naszych obrońców. Przegrują! Przegrują! i uciekają! Mam więcej dobrych wieści - napęd krążownika jest sprawny. Inżynierowie zmagają się jedynie z drobnymi usterkami. Wkrótce dotrą do Sterty Złomu.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 4.

Zaznacz pole E we Wpisie 2910.

## WPIS 2450 BAZA NA LODOWYM PIERSIENIU

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

### Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Spójrzcie, kolejna skrzynka się otwiera.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Przeskanuj ją, zanim czeokolwiek dotkniesz.

[Członek załogi 1]: Oczywiście. Widzę tam... jakąś skałę. Chyba mineralną. Nigdy wcześniej nie widziałem czegoś podobnego.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.

## WPIS 2451 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Wszyscy gracze muszą zgodzić się na opuszczenie Planety (wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, zginą). Jeśli decyzja zapadnie jednogłośnie, przejdź do Wpisu 2477. W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

## WPIS 2452 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, jesteśmy w zasięgu strzału wrogich statków bojowych. Dwa pociski mkną już w naszym

kierunku! Kapitanie, nie sądzi pan, że próba ataku statków bojowych dwa razy większych od naszego to samobójstwo i...

[Kapitan]: Bez paniki. Właśnie zestrzeliliśmy te dwa pociski.

[CAPCOM, Vulter]: Tak, ale to nie wszystko i... Och, to dość interesujące. Wróg wstrzymał ogień. A poza tym... Kapitanie, jeśli czujniki nie zwariowały, to wrogi okręt bojowy właśnie się wycofuje. Ale dlaczego? Nie rozumiem. Czyżbyśmy ich wystraszyli?

Odrzuć kartę Misji M34.

Przejdź do Wpisu 2492.

## WPIS 2453 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Jeśli karta Misji M33 jest odkryta, przejdź do Wpisu 2451.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, skończyliśmy tutaj. Nie mamy już nic więcej do roboty na tej planecie, więc wracamy do lądownika. Bez odbioru.

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2454 KRYSTAŁOWA KAPLICA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, nie uwierzycie w to. Podróżujemy na latającym kryształu! Jak w kreskówkach dla dzieci albo grze wideo. To chyba najprostszy sposób podróży w tym miejscu. Trzymajcie się mocno!

Weź tę kartę wraz ze wszystkimi Członkami Załogi, Niebezpieczeństwami i Wyposażeniem z tego Sektora i umieść te elementy na wierzchu innych kart w Sektorze 1, 4 albo 7. Możesz zresetować tor Czasu na karcie P301 (Lewitujący kryształ).

## WPIS 2455 KRYSTAŁOWA KAPLICA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zasadzka jest gotowa. Zamierzamy zlikwidować Kryształowada.

[CAPCOM, Vulter]: Zdajecie sobie sprawę, że zniszczenie go może być niemożliwe?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak. Ale mamy nadzieję, że przynajmniej go unieszkodliwimy.

[CAPCOM, Vulter]: Powodzenia, Grupo Wypadowa.

Umieść 2 znaczniki na karcie Niebezpieczeństwa.

## WPIS 2456 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z rozmów politycznych z Gośćmi


[Gość]: Obawiam się, że posuwasz się za daleko. Nie mogę patrzeć beczynnym, jak ktoś obraża Matkę. Nasza współpraca się kończy, podobnie jak nasza znajomość.

Usuń z gry kartę B16 ze strony na karty Mostka (Księga Statku, strona 3).

## WPIS 2457 STERTA ZŁOMU

### Raport Vulteru O'Really

Dowódcy Sekcji, zaszły pewne zmiany. Wrogie myśliwce się wycofały, zapewne po to, żeby się przegrupować i przypościć kolejny atak.

- Za każde Niebezpieczeństwo w Sektorze bez Członka Załogi dokonaj postępu  na jego karcie Niebezpieczeństwa.
- Jeśli masz kartę B05 na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), możesz cofnąć o 1 pole żeton na torze Czasu wybranej karty WP P329 lub P330.
- Jeśli masz kartę B09 na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), możesz cofnąć o 1 pole żeton na torze Czasu wybranej karty WP P329 lub P330. Następnie możesz przesunąć o 1 pole do przodu żeton na torze Czasu wybranej karty WP P332 lub P333.

## WPIS 2458 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, wygląda na to, że przejęliśmy kontrolę nad polem bitwy. Idemianie opanowali pożary i odzyskali częściowo kontrolę nad swoim krążownikiem, więc... Och, widzę nadlatującą grupę pojazdów. To przyjaciele czy wrogowie? Są za daleko, byśmy mogli mieć pewność, ale... Tak, to wrogowie. Złe wieści. Poza tym... jest coś jeszcze, kapitanie. Idemianie właśnie poinformowali nas, że w ich poszyciu utknął duży niewybuch. W każdej chwili może dojść do eksplozji. Nie licząc tego, cisza i spokój, kapitanie.

Zastąp kartę Misji M15 kartą Misji M34.

Umieść kartę P214 w Sektorze 6 i kartę P215 w Sektorze 4.

## WPIS 2459 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Skończyłem pełny skan kryształu i zauważyłem ciekawy schemat.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pokaż.

[Członek załogi 2]: Proszę spojrzeć tutaj. I tam. I jeszcze tu. Wewnątrz tego kryształu są puste przestrzenie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: I mają inne odcienie.

[Członek załogi 2]: Tak, bo część z nich wypełnia woda. A tutaj... Widzi pani ten punkt w górnej części kryształu, ale wciąż w środku? To najciekawsze odkrycie. To gniazdo Krysztowadów.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mineraty.

Odśwież 2 

## WPIS 2460 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

Przejdź do Wpisu 2626.

## WPIS 2461 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Wrogie myśliwce atakują! Och, co za spektakl! Nasze systemy obronne reagują. Pierwszy wrogi myśliwiec zestrzelony. Drugi został poważnie uszkodzony! Wrogie pociski skupiają się na idemiańskich okrętach albo są zestrzeliwane! Teraz przeciwnicy zwracają!

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 6.

Przejdź do Wpisu 2470.

## WPIS 2462 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, dobre wieści! Namierzyliśmy bogate złoża minerałów w pobliżu Jaskini Ostrzy.

[CAPCOM, Vulter]: To dość interesujące!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Obiecałeś nie używać tego sformułowania, pamiętasz?

Zyskaj 1 Wskazówkę: Mineraty.

Dobierz 2 karty Sekcji.

## WPIS 2463 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Skażone Krysztowady! Skupcie się wszyscy. Pierwszy raz spotykamy je w ich naturalnym środowisku.

[Członek załogi 1]: Nie wiem, co w nich naturalnego. Spójrzcie, próbują się precyzować do basenu w jaskini. Wygląda, jakby czegoś szukały i nie mogły tego znaleźć.

[Członek załogi 2]: Fakt. Ewidencja je to złości.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Trudno powiedzieć, dlaczego tak się zachowują. Nasi naukowcy uważają, że stanowią odłamki tych wielkich kryształów niszczących planety i że działają pod wpływem dziwnego promieniowania.

[Członek załogi 1]: To by wyjaśniało, dlaczego są skażone tak samo jak ten wielki kryształ.

[Członek załogi 2]: Możemy spróbować je oswoić.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Oswoić? Jak?

[Członek załogi 2]: Możemy schwytać jeden okaz i nałożyć mu obrozę z promieniującym kryształem.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wrócimy do tego.

- Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.
- Przenieś kartę E72 (Krysztowad) z Niedostępnego Wyposażenia (organizator B) do Zbrojowni.
- Odrzuć kartę Misji M32.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą P306.

## WPIS 2464 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Teraz powoli. Uwolnij płynny hel.

[Członek załogi 2]: Zrobione. Czujniki wskazują, że zalał sekcję zapłonu.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: \*\*\* szeptem \*\*\* To kluczowy moment. Nawet nie drgnijcie. Ten niewybuch może rozerwać krążownik na kawałki.

[Członek załogi 1]: A nas razem z nim.

[Członek załogi 2]: Bez obaw. Hel zamroził ognisko zapłonu. Pocisk został rozbrojony.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 4.

Zaznacz pole F we Wpisie 2910.

Przejdź do Wpisu 2470.

## WPIS 2465 MAPA GWIEZDNA

Dziennik odkryć kosmicznych Atty

Nie mogę przestać myśleć o systemie Beta Cygni. Jest tam planetoida z atmosferą wodorową i planeta dosłownie porośnięta grzybami. Zwiad nazwał ją Grzybnia. Myślę, że to trafna nazwa. Powinniśmy wysłać tam Grupę Wypadową, by zebrała próbki do badań.

Przenieś kartę Y26 (Sektor Cienia) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”. Odwróć kartę Y25 (Beta Cygni) na stronę Zbadano.

## WPIS 2466 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Jeśli karta Misji M33 jest odkryta, przejdź do Wpisu 2469.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, mamy problem! Jeden z naszych członków załogi jest ciężko ranny! Wracamy do lądownika. Prosimy o pozwolenie na przerwanie misji!

[CAPCOM, Vulter]: Udzielono. Bezpiecznego lotu.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dzięki. Przygotujcie zespół medyczny! Bez odbioru.

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2467 KSIĘGA STATKU

Nagrania z rozmów politycznych z ambasadorką Aerugonów

[Tohn]: Wasza pomoc, pani ambasadorko, była nieoceniona. Wasze zespoły pomagają nam, jak tylko mogą.

[Elpenor'i]: Wiem. Rozumiemy wasze potrzeby.

[Tamara]: Nasza wdzięczność nie ma granic. Wspomniała pani o wysłaniu kilku transportowców z surowcami... Czy to aktualne?

[Elpenor'i]: Oczywiście. Nigdy nie cofam danego słowa.

[Tohn]: Nigdy byśmy tak nie pomyśleli. Ale, hmm... W czym chcecie nam pomóc?

[Elpenor'i]: Powiedzcie, czego potrzebujecie, a załatwimy to.

Zyskaj 2  albo 1 .

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

- » **Poproście o zasoby** – zaznacz pole **A** we **Wpisie 2337** bez rozpatrywania tego Wpisu. Ten Wpis się kończy.
- » **Poproście o nowe materiały do badań** – zaznacz pole **B** we **Wpisie 2337** bez rozpatrywania tego Wpisu. Ten Wpis się kończy.
- » **Poproście o paliwo i energię** – zaznacz pole **C** we **Wpisie 2337** bez rozpatrywania tego Wpisu. Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2468 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Murale Pamięci

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: Dziwny jest ten mural. Zbyt abstrakcyjny jak na mój gust. Czy artyści nie mieli w nim ująć najważniejszych chwil od czasu dokonania odkrycia?

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Tak właśnie zrobili. Ten fragment przedstawia moment, w którym Grupa Wypadowa w końcu zdołała oddzielić wielki kawałek kryształu.

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: Tak, naturalnie, słyszałem o tym. Sekcja Naukowa miała nadzieję odkryć, co zahamowało wzrost i wykorzystać te właściwości do krystalizacji innych surowców. Przydałyby się nam wytrzymalsze materiały, ale...

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Ale co?

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: Spójrz na te wszystkie turkusowe kształty unoszące się w powietrzu. Ten mural wygląda jak sen na jawie.




[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Nie, cała ta planeta tak wyglądała. Witaj na kryształowym świecie.

- Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.
- Zyskaj 2 Wskazówki: Minerale.
- Zyskaj Unikalne Odkrycie 25.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą P000.
- Przejdź do **Wpisu 2488**.

## WPIS 2469 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, pojawił się problem. Mamy tu masy kryształowych odłamków, które przelatują nad naszymi głowami. Odlot jest niemożliwy. Utknęliśmy tutaj.


Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetrvania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetrvania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. Zwróć wszystkie jego kości do właściwego zasobnika Sekcji, a Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrvania, kontynuuj grę.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi zginą, przejdź do **Wpisu 2435**.

## WPIS 2470 IDEMIANŚKA FLOTA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Odśwież 1 .

Przejdź do **Wpisu 2474**.

## WPIS 2471 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2472**.

Jeśli ta karta WP znajduje się w Sektorze 5, umieść ją na wierzchu innych kart w Sektorze 7. (**Uwaga!** Karta P162 zawsze musi być na wierzchu). W innym wypadku umieść tę kartę na wierzchu innych kart w Sektorze 5. (**Uwaga!** Karta P162 zawsze musi być na wierzchu).

## WPIS 2472 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To dopiero ekstraktor! Może pożyczymy go sobie i przemieścimy się nieco na północ? Skanery wykryły bardzo bogate złoża rodu zaledwie cztery kilometry stąd.

[Członek załogi 2]: Możemy spróbować. Rzuciłem okiem na panel sterowania – to na pewno nie jest technologia Budowniczych. Nie różni się zbyt od tego, co my moglibyśmy skonstruować.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: No to odpal ją i bierzmy się do roboty.

\*\*\* Pomruk silnika \*\*\*

[Członek załogi 1]: No to jazda.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tylko mi się wydaje czy cała ziemia się trzęsie? Co mówią czujniki?

[Członek załogi 1]: Mamy ostrzeżenia o „niestabilnej konstrukcji”!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Niestabilna konstrukcja... Ekstraktor jest zbyt ciężki, żeby się poruszać! Rozerwie tę asteroidę na strzępy! Zatrzymajcie go! Szybko! Ruchy! Ruchy!

\*\*\* Ogłuszający trzask \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, tu Grupa Wypadowa. Przypadkowo zniszczyliśmy asteroidę. A do tego... Duży jej kawałek mknie w kierunku planety. Z kawałkami bazy. Bez odbioru.

Umieść tę kartę WP na wierzchu innych kart w Sektorze 5.

(**Uwaga!** Karta P162 zawsze musi być na wierzchu). Umieść kartę P163 w Sektorze 7. Zastąp WP w Sektorze 2 kartą P166. Każdy Członek Załogi w Sektorze 1 lub 2 otrzymuje Uraz Rana krytyczna.

## WPIS 2473 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, oglądamy właśnie niesamowity spektakl. Jest tu ogromny kryształ unoszący się w powietrzu pośród warstw tego, co zostało z powierzchni planety. Wokół niego krążą inne kryształy, większe i mniejsze, ale wszystkie równie czarowne. Wydaje mi się, że poruszają się dzięki interakcjom magnetycznym.

Rozpatrz pierwszy pasujący efekt:

- Jeśli karta P301 (*Lewitujący kryształ*) jest w Sektorze 1, umieść tę kartę na wierzchu innych kart w Sektorze 7. Następnie przenieś każdego Członka Załogi, każde Niebezpieczeństwo i całe Wyposażenie z Sektora 1 do Sektora 7.
- Jeśli karta P301 (*Lewitujący kryształ*) jest w Sektorze 4, umieść tę kartę na wierzchu innych kart w Sektorze 1. Następnie przenieś każdego Członka Załogi, każde Niebezpieczeństwo i całe Wyposażenie z Sektora 4 do Sektora 1.
- Jeśli karta P301 (*Lewitujący kryształ*) jest w Sektorze 7, umieść tę kartę na wierzchu innych kart w Sektorze 4. Następnie przenieś każdego Członka Załogi, każde Niebezpieczeństwo i całe Wyposażenie z Sektora 7 do Sektora 4.

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

Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

## WPIS 2474 IDEMIANŚKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, sytuacja została opanowana. Wrogie myśliwce zostały odparte, a niewybuchy nie stanowią już zagrożenia. Zarówno krążownik, jak i nasz statek jakimś cudem działają, choć nie mam pojęcia, jak Idemianom się to udało. Złe wieści są takie, że wróg się przegrupowuje i może przypuścić kolejny atak. Czy możemy zrobić cokolwiek, by przejąć inicjatywę?

Umieść kartę P212 w Sektorze 4.

## WPIS 2475 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

Kronika Alburta Wonrocku

Niektórzy krytykują brawurowość dowódczyni Grupy Wypadowej, która wprowadziła drużynę w strefę intensywnego promieniowania, żyjemy jednak w ponurych czasach i nie możemy karać oportunistycznych działań. Mimo przeciwności

drużynie udało się pozyskać radioaktywne paliwo, co już jest sukcesem. Poza tym udowodnili, że kopalni używano do zasilania stacji, a następnie wycofali się na tyle szybko, by uniknąć oparzeń radiacyjnych oraz choroby popromiennej.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 7.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P178.

Zaznacz pole E we Wpisie 2119.

## WPIS 2476 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze, załogo. Za chwilę wkroczymy do wielkiego kryształowego labiryntu. Droga rozwidli się na wiele korytarzy pokrytych kryształami o zróżnicowanej strukturze. Skupcie się.

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

- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o regularnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2479**.
- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o heksagonalnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2483**.
- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o czworokątnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2494**.
- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o romboidalnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2499**.
- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o trójkątnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2505**.
- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o jednoskośnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2514**.
- » **Wybierzcie korytarz z kryształami o trójskośnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2520**.
- » **Wykorzystajcie wiedzę, by zdobyć wskazówki** – odrzuć 1 znacznik z pola Wiedzy, by przejść do **Wpisu 2526**.
- » **Opuśćcie to miejsce** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2477 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, przygotowujemy się do ewakuacji z planety. Możemy wprawdzie zapomnieć o kolonizacji tego miejsca, ale zanim rozpoczął się chaos, natrafiłszy na ruiny dawno zapomnianej cywilizacji. Zdobyliśmy wiele ciekawych danych o tej planecie – łącznie z informacjami o pożerającym ją kryształ. Wiemy, jak zahamować jego wzrost. Dość interesujące, prawda?

[CAPCOM, Vulter]: Tak, to dość... Och, wy skurczybyki. Bezpiecznej podróży.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Do zobaczenia niebawem.

- Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszułek Rang i odtóż te koszułki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Jeśli na polu Wiedzy znajduje się przynajmniej 6 znaczników, zyskaj 1 Odkrycie: Minerale.
- Usuń z gry kartę Lądowania L11.
- Przenieś kartę Y28 (HAT-P-44) z Mapy Gwiezdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Odrzuć kartę Misji M33.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2478 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

Sigma Velorum. Mam wrażenie, że spędzę tam sporo czasu, głównie ze względu na sygnał ratunkowy idemiańskiej floty. Tetrarchowie uważają, że statki Idemian z jakiegoś powodu się tam ukrywają. Niech oni się tym zajmą.

Mnie bardziej interesuje księżyc z ciepłą atmosferą, który może się nadawać na kolonię. Możemy też wylądować na olbrzymiej, wulkanicznej planecie skutej lodem, chociażby po to, żeby dać naszej załodze niezły wycisk.

Odrzuć kartę Y10 (Sigma Velorum) na stronę Zbadano.

## WPIS 2479 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Przejdź do **Wpisu 2485**.

## WPIS 2480 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To nie jest statek, tylko naładowana broń. CAPCOM? Czy mnie słyszycie?

[CAPCOM, Vulter]: Dobrze i wyraźnie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Właśnie skończyliśmy analizować skany. Ten statek zbudowano w jednym celu – żeby niszczył. Każdy jego element służy działaniom wojennym. Nie ma tu żadnych obiektów badawczych, terenów rekreacyjnych, nie ma nawet ambulatorium. Widzimy jedynie stacje strzeleckie, wieżyczki, generatory osłon i tego typu rzeczy.

[CAPCOM, Vulter]: Dziękuję, dowódczyni Grupy Wypadowej. Obyśmy mieli szansę w starciu z tym czymś.

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

Zyskaj 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

## WPIS 2481 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

### Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dajcie mi się skupić. Nawigowanie przez pas asteroid to wyzwanie – ale to? Spójrzcie, wszędzie unoszą się fragmenty zniszczonej bazy.


[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pomyśl o tym, co możemy tu znaleźć.

[Członek załogi 1]: Na razie próbuję przetrwać.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 3 Wskazówki: Minerale.

Grupa Wypadowa znajduje ciekawy zielony kryształ – weź nieużywaną zieloną kość Sekcji z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej M39 (jeśli wszystkie zielone kości Sekcji są niedostępne, użyj zamiast tego  – jeśli to konieczne, weź go z woreczka na żetony). Zaznacz pole C we **Wpisie 2119**.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale i 1 Wskazówkę: Technologia Obcych.

## WPIS 2482 KSIĘGA STATKU

### Nagranie z narady Tetrarchów

[Elpenor'i]: Statek Aerugonów, który udało się wam ocalić, właśnie bezpiecznie zadokował, a jego załoga jest cała i zdrowa, choć nieco wstrząśnięta i zmęczona. W imieniu ludu Aerugonów chciałabym podkreślić, że wasza pomoc nie zostanie zapomniana.

Zaznacz pole B we **Wpisie 2985**. Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2483 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Przejdź do **Wpisu 2485**.

## WPIS 2484 IDEMIAŃSKA FLOTA

### Zapis dźwiękowy z Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Do idemiańskiego krążownika: zostaliśmy zaatakowani! Wrogie posiłki dołączyły do głównych sił. Ich pociski wkrótce przebiją się przez nasze osłony! Ach, właśnie nas trafił! Na sterburcie wybuchł pożar! Idemiański krążownik, potrzebujemy natychmiastowego wsparcia!

[Idemiański CAPCOM]: Zrobimy, co w naszej mocy. Trzymajcie się.

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 6.

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

Jeśli karta P205 (Strzaskany Podróżnik) znajduje się na planszy Planety, przejdź do **Wpisu 2307**.

Jeśli karta P204 (Uszkodzony Podróżnik) znajduje się na planszy Planety, zastąp ją kartą P205 i przejdź do **Wpisu 2470**.

Jeśli karta P203 (Podróżnik) znajduje się na planszy Planety, zastąp ją kartą P204 i przejdź do **Wpisu 2470**.

## WPIS 2485 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Członkowie Grupy Wypadowej ostrożnie przemieszczali się korytarzem, kiedy podłoga pod nimi nagle się zapadła, posyłając ich w kryształową otchłań.

Zastęp WP w tym Sektorze kartę P309.

## WPIS 2486 MAPA GWIEZDNA

Dziennik osobisty Tamary Woon

Życie w Eklektycznej Przystani wciąż nie jest komfortowe, jednak jej mieszkańcy współpracują ze sobą, by zapewnić sobie lepszą przyszłość. Załoga musi wiedzieć, że wykonaliśmy tutaj kawał dobrej roboty. To na pewno poprawi morale.

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

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Możesz wydać 1 , by przejść do **Wpisu 2026**. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

## WPIS 2487 KSIĘGA STATKU

Nagranie dźwiękowe z przesłuchania Letumianina

[Ava]: Gdzie go trzymamy?

[Oficer bezpieczeństwa]: Korytarz C. To sekcja objęta zaawansowanymi zabezpieczeniami. Sukinsyn jest niezbyt skory do współpracy.

[Ava]: Więc go do niej zmuszę!

[Oficer bezpieczeństwa]: Jeśli mogę, sugeruję łagodniejsze podejście.

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

- » **Spróbujcie przekonać jeńca** – przejdź do **Wpisu 2368**.
- » **Wydobądźcie informacje siłą** – przejdź do **Wpisu 2498**.

## WPIS 2488 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

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

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To był niebezpieczny upadek. Wszyscy są cali?

[Członek załogi 2]: Tak, nasze kombinezony nieco złagodziły lądowanie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, wpadliśmy przez dziurę do olbrzymiej, kryształowej jaskini, która... CAPCOM? Nie odpowiadają. Jesteśmy odcięci.

[Członek załogi 1]: Nie dziwi mnie to. Jesteśmy praktycznie wewnątrz kryształu.

[Członek załogi 2]: Miejmy nadzieję, że znajdziemy drogę powrotną na górę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Na górę? Nie ma mowy. Spójrzcie tam.

[Członek załogi 1]: A to co? Czy to... jakieś budynki?

[Członek załogi 2]: Tak! Budynki niewątpliwie wzniesione przez inteligentne istoty! Wszystkie otaczają jakąś strzaskaną kolumnę. Czy to stela Budowniczych? To dopiero byłoby odkrycie!


[Członek załogi 1]: Budynki wyglądają na opuszczone.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Podejdźmy bliżej. Być może dowiemy się, co się tutaj wydarzyło, chociaż trochę niepokoi mnie to promieniowanie. Nie znajdujemy się za blisko głównego kryształu na takie wyprawy?

Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.

Jeśli twój Członek Załogi lub dowolny Asystujący Członek Załogi to Pumilion, przejdź do **Wpisu 2522**.


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

- » **Zbadajcie ruiny** – ty i każdy Asystujący Członek Załogi rzucacie  (w rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu). Przejdź do **Wpisu 2491**.
- » **Znajdźcie wyjście** – przejdź do **Wpisu 2497**.

## WPIS 2489 IDEMIANŚKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, pocisk który utkwiał w poszyciu idemiańskiego krążownika, właśnie wybuchł! Krążownik został poważnie uszkodzony, choć jakimś cudem wciąż jest w jednym kawałku. To jednak praktycznie wrak. Nie do wiary. Wciąż nie mamy wieści o ofiarach. Próbuje skontaktować się z naszym zespołem, ale na razie bez odzewu. Wybuch musiał uszkodzić ich urządzenia komunikacyjne. Prawda? Kapitanie, proszę mi powiedzieć, że się nie mylę.

Każdy Członek Załogi w Sektorze 4 rzuca .

Odrzuć wszystkie karty z Sektora 4.

Zwiększ wartość na Liczniku Lekceważenia o 1.

Przejdź do **Wpisu 2470**.

## WPIS 2490 STERTA ZŁOMU

Raport Vulteru O'Really

Raport o uszkodzeniach! Niezbyt to pocieszające! W zasadzie to wręcz przerażające! Torpedy z ziemskiego krążownika trafiły poszycie w kilku miejscach! Na razie brak poważnych uszkodzeń! Wrogie myśliwce skupiły ogień na Podróżniku, ale kilka eskadr nęka kwartały przemysłowe!

- Umieść losową kartę **P330** na wierzchu innych kart w Sektorze 1 i umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu na tej karcie.
- Umieść losową kartę **P330** na wierzchu innych kart w Sektorze 7 i umieść żeton Czasu na drugim polu toru Czasu na tej karcie.
- Kontynuuj Eksplorację Planetarną (zaczynając od Członka Załogi z żetonem Startu).

## WPIS 2491 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Kryształowe Miasto wyglądało na wymarłe, jednak jego dawni mieszkańcy najwyraźniej sądzili, że kiedyś jeszcze ktoś do niego zawita. Członków Grupy Wypadowej powitało holograficzne widowisko, które pojawiło się nad ich głowami. Przesłanie było jasne – wymarli mieszkańcy byli naszymi kosmicznymi kuzynami, których również stworzyli Budownicowie.

Obrazy pływające w powietrzu przedstawiały pewną historię. Miejscowi znaleźli się na celowniku kryształowych stworzeń, które niszczyły planety takie jak ta, używając swoich rosnących kryształów. Mieszkańcy tego świata zdali sobie sprawę z zagrożenia, kiedy kryształ we wnętrzu ich planety urósł do przerażających rozmiarów. Nie mieli technologii, która pozwoliłaby im porzucić planetę, dlatego zdecydowali, że zahamują wzrost kryształu, by zapobiec strzaskaniu całego globu. Odkryli, że kryształ wymaga związków siarki i wapnia, by się rozwijać, a jako że te dwa pierwiastki występowały obficie w wodach gruntowych, miejscowi zmodyfikowali kod genetyczny lokalnych organizmów tak, by absorbowały te związki z wody i tym samym hamowały wzrost kryształu. Było już jednak za późno. Kryształ, choć osłabiony, zdążył urosnąć do rozmiarów, które spowodowały, że planeta zaczęła się rozpadać.

Końcowe obrazy przedstawiały ostatnich ocalałych miejscowej populacji, pogodzonych ze swoim smutnym losem, ale przy tym dumnych ze swojej desperackiej walki. Udało im się pokonać wroga i ocalić planetę. Mieli nadzieję, że pewnego dnia, być może nawet w niedalekiej przyszłości, powróci na nią życie.

- Dodaj 1 znacznik na polu Wiedzy.
- Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.
- Przejdź do **Wpisu 2497**.

## WPIS 2492 IDEMIANŚKA FLOTA

Murale Pamięci

[Członek załogi 1]: Jak na ironię artysta nazwał ten mural „Wielkie zwycięstwo”.

[Członek załogi 2]: Nie miał racji? Podróżnik i ocalały krążownik Idemian zdołały wrócić do Sterty Złomu.

[Członek załogi 1]: Ledwo i w dodatku ze zdziśiatkowanymi załogami. Cóż, przetrwaliśmy i wzmocniliśmy nasze więzi z Idemianami, zatem technicznie rzecz ujmując, było to zwycięstwo, ale nikt nie chciał rozmawiać o tym, co odkryliśmy w trakcie bitwy.

[Członek załogi 2]: Czyli o czym?

[Członek załogi 1]: Że mamy potężnych wrogów w rasie zdolnej do podróży kosmicznych.

[Członek załogi 2]: Mówisz o tych Letumianach?

[Członek załogi 1]: Tak. Nazwano ich na cześć ziemskiego boga śmierci, całkiem słusznie zresztą. Letumianie wprost kipieli nienawiścią, żądzą krwi i mordy. I wiesz co? Nasi Tetrarchowie przeanalizowali wszystkie nagrania z tej bitwy i odkryli, że Podróżnik nigdy nie był ich celem. Z jakiegoś powodu przerwali szturm, jak tylko nas zobaczyli.

[Członek załogi 2]: Czemu?

[Członek załogi 1]: Tego nie wiemy. Ale prędzej czy później zaatakują ponownie. To jak tykająca bomba.

[Członek załogi 2]: Nic dziwnego, że ten mural cię przeraża. Jaki według ciebie powinien mieć tytuł?

[Członek załogi 1]: „Wielka pobudka”.

Umieść na planszy K10. Ustaw na niej wartość 0. Następnie:

- Jeśli karta **P204** (*Uszkodzony Podróżnik*) znajduje się na planszy Planety, zwiększ wartość na K10 o 1.
- Jeśli karta **P203** (*Podróżnik*) znajduje się na planszy Planety, zwiększ wartość na K10 o 3.
- Za każde pole zaznaczone we **Wpisie 2910** zwiększ wartość na K10 o 1.

Po określeniu ostatecznej wartości na K10 sprawdź wynik poniżej:

- **0–3**: Przejdź do **Wpisu 2496**.
- **4–7**: Przejdź do **Wpisu 2501**.
- **8–9**: Przejdź do **Wpisu 2508**.

## WPIS 2493 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

\*\*\* *Echo kroków* \*\*\*

[Członek załogi 1]: Mam wrażenie, że patrzymy na jakiegoś rodzaju skrytki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nawet nie myśl o ich otwieraniu. Używając siły, zniszczysz zawartość. Ale spójrz tutaj.

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

[Członek załogi 2]: To mi wygląda na panel sterowania.

[Członek załogi 1]: Widzisz te cztery kanciaste otwory? Wyglądają, jakby należało tu coś umieścić. Może jakieś klucze?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Myślę, że powinniśmy... Dlaczego tego dotykacie?

[Członek załogi 2]: Spójrzcie. Chyba udało mi się to uruchomić.

Umieść kartę **P177** w tym Sektorze.

Przejdź do **Wpisu 2398**.

## WPIS 2494 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Przejdź do **Wpisu 2485**.

## WPIS 2495 IDEMIAŃSKA FLOTA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, mamy jednego żywego.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Świetnie! Jednostka medyczna, mamy kolejnego ocalałego...

[Członek załogi 1]: Nie, to nie jest Idemianin. To jeden z nich! Wróg!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, znaleźliśmy właśnie wroga na pokładzie idemiańskiego krążownika. Jest nieprzytomny i ranny, ale najwyraźniej niezbyt poważnie.

[CAPCOM, Vulter]: Zrozumiano. Zabezpieczyć teren. Zapewnić pomoc medyczną. Doprowadźcie wroga na pokład Podróżnika

najszybciej, jak się da, ale od teraz wszystkie rozmowy na ten temat mają być utajnione.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zrozumiano.

Sprawdź wartość na Liczniku Lekceważenia na karcie Misji Opcjonalnej **M35** i rozpatrz odpowiedni efekt:

- **0–3**: Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2980**.
- **4–6**: Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2980**.
- **7–9**: Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2980**.

Przenieś kartę **B18** (*Letumiański jeniec*) z kart Mostka (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Wszyscy Członkowie Załogi, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Zastąp ich bieżące koszulki Rang koszulkami Rang o 1 stopień wyższych.

Usuń z gry kartę Lądowania **L6**. Usuń z gry kartę Zdarzenia Pokładowego **S07**.

Przenieś kartę **Y17** (*Sigma Velorum*) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przejdź do **Wpisu 2280**.

## WPIS 2496 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Sterta Złomu, słyszycie mnie? Zdołaliśmy uciec przeważającym siłom wroga, choć Podróżnik jest w bardzo złym stanie, podobnie zresztą jak nasza eskorta w postaci idemiańskiego krążownika, który jako jedyny przetrwał z całej eskadry. Najwyraźniej Idemianie potrzebowali naszej pomocy bardziej niż my ich. Przygotujcie zespół medyczny i oczyśćcie doki. Jeśli silniki wytrzymają, dotrzemy do was dzisiaj około godziny szóstej czasu ziemskiego. Bez odbioru.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **15**.

Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Przejdź do **Wpisu 2495**.

## WPIS 2497 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze, to wszystko, co musicie wiedzieć o...

\*\*\* *Potężny wstrząs* \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wszyscy cali?

[Członek załogi 1]: Tak. Co to było?

[Członek załogi 2]: Mam przeczucie, że to kryształ się budzi. Wzrasta poziom promieniowania.

[Członek załogi 1]: Kryształ może reagować na naszą aktywność. W końcu zebraliśmy próbki z wielu miejsc.

[Członek załogi 2]: Słuchajcie, wiemy, jak powstrzymać kryształ. Może powinniśmy go ustabilizować! Tutaj jest tak wiele cennych surowców.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mieszkańcy tej planety spędzili całe dekady, próbując pozbawić kryształ dostępu do minerałów. Nie mamy tyle czasu! A teraz biegiem!

- Odrzuć kartę Misji **M31** i odkryj kartę Misji **M33**.  
**Uwaga!** Kiedy tor Czasu się skończy, wszyscy zginą!
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G20**.
- Jeśli karta Misji **M32** jest odkryta, odrzuć wszystkie znaczniki i żetony z karty Niebezpieczeństwa Skazony Kryształ i odwróć tę kartę. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

## WPIS 2498 KSIĘGA STATKU

Akta sprawy Letumianina

[Letumianin]: Przestań! Dość! Będę... będę mówić.

[Ava]: Oczywiście, że będiesz. Ale mam tylko jedno pytanie. Skąd ta cała nienawiść?

[Letumianin]: Czy to nie oczywiste? To podstawowa zasada wszechświata, Idemianinie! Zabijaj albo daj się zabić! Musimy atakować i niszczyć albo nas to spotka!

[Ava]: A mimo to zauważyliśmy, że wasi ludzie się wahali. Jakby się wystraszyli.

[Letumianin]: Nigdy!

[Ava]: Uciekliście na widok Podróżnika.

[Letumianin]: Nie uciekliśmy. Nigdy!  
Po prostu postanowiliśmy was nie atakować.

[Ava]: A czemu zawdzięczamy taką wyrozumiałość?

[Letumianin]: Myśleliśmy, że jesteście Ziemianami.  
Wy ze Sterty Złomu wyglądacie jak Ziemianie! Przynajmniej duża część z was.

[Ava]: Co takiego jest w Ziemianach, że ich szanujecie?

[Letumianin]: Ziemianie przeniknęli do Oka Pustki! Byli w Skarbcu Budowniczych! Nikt inny nie dokonał tego przed nimi ani po nich! Nawet my!

[Ava]: Ach, czyli czołobitnie założyliście, że Ziemianie są potężniejsi od was. Tym samym narodził się w was strach.

Zaznacz pole **O** we **Wpisie 2985**.

## WPIS 2499 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Przejdź do **Wpisu 2485**.

## WPIS 2500 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Cholera, ten jest pusty.

[Członek załogi 1]: Spróbujmy zatem czegoś innego.

## WPIS 2501 IDEMIAŃSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Sterto Złomu, czy mnie słyszycie? Jesteśmy w drodze powrotnej. Niestety, idemiańska eskadra wysłana nam na pomoc została przechwycona i niemal całkowicie zniszczona przez wrogą rasę zdolną do podróży kosmicznych, którą nazwaliśmy Letumianami. Nasza interwencja niewiele wniosła, poza tym, że byliśmy w stanie ocalić znaczną liczbę idemiańskich istnień. Przygotujcie awaryjne zespoły medyczne i oczyśćcie doki dla Podróżnika, gdyż również uległ uszkodzeniu. Poza tym pozyskaliśmy poufne dane na temat naszych wrogów. Kapitan chciałby się spotkać z Tetrarchami tak szybko, jak to możliwe. Bez odbioru.

Zyskaj 2 Odkrycia: Technologia Obcych.

Zyskaj 1 

Zyskaj Unikalne Odkrycie 15.

Przejdź do **Wpisu 2495**.

## WPIS 2502 MAPA GWIEZDNA

Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System HAT-P-44 to doskonały przykład kosmicznej równowagi. Mamy tu z jednej strony bogate w zasoby asteroidy i wodny świat z fascynującą fauną, a z drugiej strony żywną planetę częściowo zniszczoną przez olbrzymie kryształy. Nazwaliśmy ten niefortunny świat Kryształową Kaplicą - to właśnie w tę stronę powinniśmy zwrócić swoją uwagę.

Odwróć kartę **Y24 (HAT-P-44)** na stronę **Zbadano**.

## WPIS 2503 FABUŁA

Szczerze powiedziawszy, brakuje nam personelu. Wielu naszych członków załogi zginęło lub odeszło w poszukiwaniu bezpieczniejszego i bardziej komfortowego życia. Sekcje zaś skupiają swoje wysiłki na reorganizacji. Wciąż bardzo dbają o naszą społeczność, jednak na razie wewnętrzne problemy ograniczają ich możliwość działania.

Przejdź do **Wpisu 2441**.

## WPIS 2504 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Oferta Ziemi została jednogłośnie odrzucona. Ambasador po prostu stał jak wryty z otwartymi ustami, próbując zebrać myśli. Miał zapewne w zamiarze wygłosić pamiętną mowę pożegnalną, ale nie dał rady.

- Wszyscy pożałujecie tej niedojrzałej decyzji - rzucił jedynie, wracając na swój prom.

Wieści natychmiast się rozeszły, a mieszkańcy Sterty Złomu bardzo docenili niezłomność i odwagę naszych przywódców. Radość szybko przerodziła się jednak w niepokój, kiedy ujrzeliśmy chmurę myśliwców startujących z krążownika i lecących w naszym kierunku.

Byłam na mostku w tym przerażającym momencie. Nigdy nie zapomnę szoku malującego się na twarzach wszystkich naszych oficerów łączności, którzy bezskutecznie próbowali nawiązać kontakt z krążownikiem. Czy Ziemia naprawdę chciała nas zaatakować?

W tym samym czasie Tetrarchowie próbowali wykorzystać Czarnego Rycerza do kontaktu z Ziemią, lecz jego sygnał zablokowano.

Zostaliśmy sami. Ziemskie myśliwce zbliżały się z każdą chwilą.

- Zastąp WP w Sektorze 1 kartą **P322**.
- Zastąp WP w Sektorze 3 kartą **P323**.
- Zastąp WP w Sektorze 4 losową kartą **P330**.
- Zastąp WP w Sektorze 5 kartą **P324**.
- Zastąp WP w Sektorze 7 kartą **P325**.
- Zastąp WP w Sektorze 10 kartą **P327**.
- Znajdź kartę Misji **M38** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G25**.
- Umieść figurkę Ziemskiego Faustschlaga w Sektorze **12**, a jego kartę Niebezpieczeństwa w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Ziemskiego Galaktycznego Wędrowca w Sektorze **12**, a jego kartę Niebezpieczeństwa w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Ziemskiego Wędrowca w Sektorze **1**, a jego kartę Niebezpieczeństwa w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Jeśli pole **E** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2490**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Raport Vulteru O'Really

Dowódcy Sekcji, zauważyliśmy pewien schemat! Bardzo wyraźny schemat! Znaczna część myśliwców skoncentrowała swój ogień na Podróżniku, a tylko ułamek z nich przypuścił atak na Stertę Złomu. To Podróżnik jest prawdziwym celem!

Kontynuuj Eksplorację Planetarną (zaczynając od Członka Załogi z żetonem Startu).

## WPIS 2505 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Tunel wydawał się ciągnąć w nieskończoność, a mimo to Grupa Wypadowa niestrudzenie posuwała się naprzód, zupełnie zauracona wspaniałością trójkątnych kryształów. Wiedzieli, że zmierzają w kierunku serca kryształu, i wkrótce natrafili na znajdującą się w jego pobliżu jaskinię.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P308**.

## WPIS 2506 KSIĘGA STATKU

Nagranie z narady Tetrarchów

[Ava]: Rozmawiałem z Letumianinem.

[Tohn]: Cieszę się, że nie musiałem brać w tym udziału. Ich okrucieństwo mnie przeraża.

[Ava]: Są przy tym wytrzymali i nieustępliwi. Sądzę, że musimy zacząć stosować bardziej agresywne metody względem Letumian.

[Tohn]: Co masz na myśli?

[Tamara]: Dobrze wiesz, o co mu chodzi, Tohn. Letumianie rozumieją jedynie język przemocy. Musimy nauczyć się nim przemawiać.

[Tohn]: Chcecie zatem stać się równie bezwzględni jak oni?

[Ava]: Nawet bardziej.

[Tohn]: Przestańcie! To wbrew wszystkim zasadom, zgodnie z którymi postępujemy!

[Tamara]: Tohn, ci Letumianie to krwiożerczy szaleńcy, którzy chcą zniszczyć całe inteligentne życie we wszechświecie. Musimy temu zapobiec i wykorzystać w tym celu bezlitosną siłę.

[Tohn]: A jeśli nie mamy dość siły?

[Ava]: To będziemy udawać, że mamy.

## WPIS 2507 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Na szczęście tylko garstka z nas była na tyle zdesperowana, by wszczynać wojnę, ale ta mała część cieszyła się całkiem dużym posłuchem. Wiele osób nie było zadowolonych z decyzji



Tetrarchów i postanowiło dołączyć do rebeliantów.

Umieść losową kartę **P329** na wierzchu innych kart w Sektorze 1 i umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu na tej karcie.

Umieść losową kartę **P329** na wierzchu innych kart w Sektorze 7 i umieść żeton Czasu na drugim polu toru Czasu na tej karcie.


Kontynuuj Eksplorację Planetarną (zaczynając od Członka Załogi z żetonem Startu).

## WPIS 2508 IDEMIANSKA FLOTA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vultur]: Sterto Złomu, słyszcicie mnie? Wracamy. Z dumą informuję, że nasza interwencja odmieniła losy bitwy. Zdołaliśmy ocalić jeden z idemiańskich krążowników, a ocalali przejęli i naprawili kolejny statek, który wcześniej uznano za stracony. Ta bitwa bardzo zacieśniła nasze więzi z Idemianami, którzy podzielili się z nami swoimi zapasami i wyrazili chęć nawiązania trwałego sojuszu. Przygotujcie ratunkowe zespoły medyczne i oczyśćcie doki. Widzimy się niebawem. Bez odbioru.

Zyskaj 3 Odkrycia: Technologia Obcych.

Zyskaj 2 

Zyskaj Unikalne Odkrycie 15.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

Przenieś kartę **508 (Pomoc Idemian)** z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2985**.

Przejdź do **Wpisu 2495**.

## WPIS 2509 KSIĘGA STATKU

Kronika Alburta Wonrocku

Najdziwniejsza rzecz, którą można sobie uświadomić, rozmawiając z Omnimodianami, to fakt, że nie rozmawia się z jedną osobą, lecz całym klanem w kombinezonie. Zawsze, kiedy Omnimodianie zastanawiają się, jaką decyzję podjąć, tak naprawdę cały klan nad tym debatuje.

W przeciwieństwie do Alucinatorów Omnimodianie z przyjemnością opowiadali o swojej przeszłości. Dowiedzieliśmy się, że tak długo toczyli wojny o terytorium, aż stanęli na skraju zagłady. Jakby tego było mało, zaatakował ich potężny wróg, który zmusił nielicznych ocalałych do ucieczki z ich własnego świata.

Był to tragiczny moment w ich historii, który pomógł im jednak się zjednoczyć. Omnimodianie opuścili zniszczoną planetę, by znaleźć nowy dom w bezkresnej przestrzeni. Rzeczywiście nie było w nich żadnej wrogości. Dołączyli do nas w nadziei, że znajdą dla siebie nowe światy.

Niektóre z ich rytuałów, jak na przykład wnoszenie niewielkich kopców z błota albo wręczanie rzeźb przy każdej nadarżającej się okazji, trudno było zaakceptować. Jednak ostatecznie to niezłomny i dzielny lud, który zawsze wykazuje się powagą i odpowiedzialnością. Nie tylko ja byłem zadowolony, że wybrali Stertę Złomu na swoje tymczasowe schronienie.

## WPIS 2510 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: Wewnątrz jest pojemnik. Nie mogę go otworzyć, ale skany wskazują, że to elektronika. Bez wątpienia jakieś urządzenie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Świetnie. Idealny prezent dla naszych naukowców.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

## WPIS 2512 FABUŁA

A co najważniejsze, wciąż mamy siebie nawzajem. Choć brzmi to pompatycznie, w tej czarnej, zimnej pustce znaczy to bardzo wiele. Niezależnie od różnic między nami nigdy nie zostawiamy towarzyszy w potrzebie.

Sterta Złomu, jakkolwiek by patrzeć, to my - bez nas stałaby się jedynie dryfującym w przestrzeni kosmicznej wrakiem.

Przejdź do **Wpisu 2441**.

## WPIS 2513 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Ostatnia narada Tetrarchów trwała kilka godzin i w pewnej chwili musiała się zamienić w zwykłą awanturę, ponieważ Tetrarchini Tamara Woon niespodziewanie wypadła z sali negocjacyjnej, a jej twarz wykrzywił wyraz niepohamowanej wściekłości.

Co najpierw wyglądało jak niekontrolowany wybuch, wkrótce okazało się początkiem szczegółowo zaplanowanego fortelu. Kiedy Tamara zniknęła, inne istoty rozumne, głównie osoby biorące udział w niedawnych zamieszkach, przegrupowały się, uzbroiły i rozpoczęły swoją dobrze przygotowaną operację. W krótkim czasie przejęły kontrolę nad hangarem i uzbrojonymi lądownikami, które poleciały na spotkanie ziemskiego krążownika.

Nikt nie potrafił tego udowodnić, ale część z nas wiedziała, że zaplanowała to Tetrarchini.

Tymczasem lądownicy były na kursie kolizyjnym z krążownikiem Ziemi. Wkrótce wydarzenia miały przybrać zabójczy obrót.

- Zastąp WP w Sektorze 1 kartą **P322**.
- Zastąp WP w Sektorze 3 kartą **P323**.
- Zastąp WP w Sektorze 4 losową kartą **P329**.
- Zastąp WP w Sektorze 5 kartą **P324**.
- Zastąp WP w Sektorze 7 kartą **P325**.
- Zastąp WP w Sektorze 10 kartą **P326**.
- Znajdź kartę Misji **M37** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G25**.
- Umieść figurkę Zbuntowanego Pelikana w Sektorze 12, a jego kartę Niebezpieczeństwa w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Zbuntowanej Ważki w Sektorze 12, a jej kartę Niebezpieczeństwa w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Zbuntowanego Szablozębnego w Sektorze 1, a jego kartę Niebezpieczeństwa w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Jeśli Unikalne Odkrycie 34 znajduje się na dowolnej planszy Załogi, odrzuć je.
- Jeśli pole **G** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2507**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Kronika Alburta Wonrocku

Na szczęście niewielu z nas popierało desperacki plan Tamary Woon. Większość zwyczajnie ukryła się i czekała. Byliśmy zbyt wycieńczeni i wystraszeni, by działać. Woleliśmy przeczekać tę burzę.

Kontynuuj Eksplorację Planetarną (zaczynając od Członka Załogi z żetonem Startu).

## WPIS 2514 KRYSZTAŁOWA KAPLICA

Przejdź do **Wpisu 2485**.

## WPIS 2515 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Weź dowolną liczbę kości (lub ich zamienników) z Pól Specjalnych na karcie Misji Opcjonalnej **M39** i umieść je na tej karcie.

Następnie weź dowolną liczbę kości (lub ich zamienników) z tej karty i umieść je na Polach Specjalnych na karcie Misji Opcjonalnej **M39**.

## WPIS 2517 FABUŁA

Jestem szczególnie dumny z naszych Sekcji, które wzięły na siebie ciężar obowiązku zapewnienia Stercie Złomu świetlanej przyszłości. Dzięki nim nie musimy się obawiać tego, co nas czeka. Miejmy nadzieję, że ich członkowie nie wyczerpali jeszcze całego swojego potencjału i wciąż są gotowi nas wspierać.

Policz Członków Załogi w każdej Sekcji (tych z plansz Załogi, z Odpoczywającej Załogi, z Dostępnej Załogi oraz tych umieszczonych w Ambulatorium).

Jeśli masz 24 lub więcej Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 2512**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2503**.

## WPIS 2518 STERTA ZŁOMU

Mowa ambasadora Thomasa Bayforda z drugiej rundy rozmów

Szacowni Tetrarchowie,

dobrze was znów widzieć. Dla jasności pozwolę sobie wyszczególnić główne punkty naszej oferty. Po pierwsze, chcemy, byście przenieśli przedstawicieli innych ras do

wybranych przez nich kolonii. Po drugie, Ziemia weźmie odpowiedzialność za ochronę stacji kosmicznej za opłatą, którą później ustalimy. Po trzecie, nasi eksperci przejmą dowodzenie nad niektórymi Sekcjami tej stacji kosmicznej, która, swoją drogą, musi zostać natychmiast przemianowana. Nasza sugestia to „Strażnica”. Od tego proponuję zacząć.

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

- » **Sterta Złomu przyjmuje te warunki** – zaznacz pole J we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2513**.
- » **Sterta Złomu odrzuca te warunki. Zaslugujemy na niepodległość!** – przejdź do **Wpisu 2504**.

## WPIS 2519 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, aktualizacja misji. Przeszukujemy pozostałości bazy, która uderzyła w planetę.

[CAPCOM, Vulter]: Znaleźliście coś ciekawego?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie. Nawet technologia Budowniczych nie wytrzymałaby takiego uderzenia. Wszystko jest zniszczone i dymi.

[Członek załogi 1]: Nie licząc jednego.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Czyli?

[Członek załogi 2]: Wygląda na pomarańczowy kryształ. Świecidełko.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To dziwne, że coś takiego przetrwało upadek. Zabezpieczcie to znalezisko.

Weź kość Zagrożenia z pudełka i umieść ją na Polu Specjalnym na karcie Misji Opcjonalnej M39.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P000.

Zaznacz pole D we **Wpisie 2119**.

## WPIS 2520 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Przejdź do **Wpisu 2485**.

## WPIS 2521 STERTA ZŁOMU

Mowa ambasadora Thomasa Bayforda z drugiej rundy rozmów

Szacowni Tetrarchowie,

cieszę się, że mogę ponownie się z wami spotkać, by renegocjować naszą umowę. Pozwolę sobie przedstawić główne punkty naszej propozycji. Po pierwsze, chcemy otrzymać miejsce w Radzie Tetrarchów oraz prawo weta. Po drugie, jesteśmy gotowi udzielić pomocy wojskowej Stercie Złomu, jednak zastrzegamy sobie prawo do dowodzenia nią. Po trzecie, jesteśmy otwarci na wymianę technologiczną, jednak jako że Ziemia jest o wiele bardziej zaawansowana, powetujemy sobie tę stratę poprzez nałożenie podatków na kolonie Sterty Złomu. Po czwarte, aby rozstrzygnąć sprawę wielogatunkowości, musimy stworzyć dzielnice dla każdej inteligentnej rasy. Czy to zrozumiałe?

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

- » **Sterta Złomu przyjmuje te warunki** – zaznacz pole I we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2513**.
- » **Sterta Złomu odrzuca te warunki. Zaslugujemy na niepodległość!** – przejdź do **Wpisu 2504**.

## WPIS 2522 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Stop. Wysoki poziom promieniowania. Kombinezon dostosowany. Dawne podróże. Idę. Tam mikroorganizmy. Intrygujące. Muszę zbadać.

Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm.

Przejdź do **Wpisu 2491**.

## WPIS 2524 FABUŁA

Zdobyliśmy trochę wiedzy, która – zdaniem wielu – wystarczy, aby dokonać postępów. Uderzyło mnie jednak, jak często korzystamy z wiedzy innych gatunków istot rozumnych.

Przejdź do **Wpisu 2517**.

## WPIS 2525 STERTA ZŁOMU

Mowa ambasadora Thomasa Bayforda z drugiej rundy rozmów

Szacowni Tetrarchowie,

rozumiem, że musieliście uporać się z pewnymi wewnętrznymi sprawami, pozwolę sobie zatem przypomnieć naszą ofertę. Po pierwsze, chcielibyśmy mieć miejsce w Radzie Tetrarchów, by nasza współpraca szła gładko. Uznamy waszą niepodległość i zapewnimy wsparcie wojskowe w zamian za prawo pierwokupu waszych surowców i technologii. Chcielibyśmy również wymienić się bazami danych dotyczącymi technologii i – co ważne – nie zamierzamy w żaden sposób mieszać się w wasze kwestie dotyczące różnorodności gatunkowej. Czy mam jeszcze coś wyjaśnić?

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

- » **Sterta Złomu przyjmuje te warunki** – zaznacz pole H we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2513**.
- » **Sterta Złomu odrzuca te warunki. Zaslugujemy na prawdziwą niepodległość!** – przejdź do **Wpisu 2504**.

## WPIS 2526 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Wybierz i zaznacz dowolne niezaznaczone pole, a następnie rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Obejrzyjcie kryształy o regularnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2537**.
- Obejrzyjcie kryształy o heksagonalnych kształtach** – Przejdź do **Wpisu 2548**.
- Obejrzyjcie kryształy o czworokątnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2530**.
- Obejrzyjcie kryształy o romboidalnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2558**.
- Obejrzyjcie kryształy o trójkątnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2561**.
- Obejrzyjcie kryształy o jednoskośnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2543**.
- Obejrzyjcie kryształy o trójskośnych kształtach** – przejdź do **Wpisu 2551**.
- Zyskaj 1 ładunek.

## WPIS 2527 MAPA GWIEZDZNA

Prywatne nagrania Trache'i

Nie wiem, jak oni dorwali załóżki potomstwa Letumian, ale nie zamierzam ich karać za szukanie odpowiedzi. W raporcie jest pewna luka, a ci, którzy brali udział w ekspedycji, niczego nie pamiętają. Porywanie nienarodzonych dzieci? Rozumiem, że wolą nic nie mówić. Ale wiem również, że zbadanie tych próbek... Ta wiedza może być korzystna z punktu widzenia przyszłego konfliktu.

Przenieś kartę U24 (Potomstwo Letumian) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2528 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

**Kronika Alburta Wonrocka**

Pierwsze wrażenie Grupy Wypadowej – że ta konstrukcja pochodzi od Budowniczych – okazało się prawdziwe. Podobnie jak wielokrotnie wcześniej zastosowana technologia Budowniczych wydawała się nam niemożliwa do wyjaśnienia i wykorzystania. Nikt na pokładzie Sterty Złomu nie był w stanie zrozumieć, w jaki sposób nasi kosmiczni dziadowie zdołali połączyć gąszcz asteroid przy pomocy przypominających tunele tub. Mogliśmy jedynie podziwiać ich dzieło z szeroko otwartymi oczami.

Nasze poczucie zmieszania i marności wzmacniał fakt, że konstrukcje Budowniczych najwyraźniej zostały uszkodzone w wyniku jakiegoś kosmicznego kataklizmu, być może wrogiego ataku. Grupę Wypadową czekała niełatwa eksploracja.

**Uwaga!** Jesteś o krok bliżej odkrycia prawdy o tej bazie.

## Kronika Alburta Wonrocku

Podczas eksploracji Bazy na Lodowym Pierścieniu Grupa Wypadowa odkryła, że Budowniczy nie byli ostatnią inteligentną rasą, która zamieszkiwała ten teren. Załoga zauważyła fragmenty zniszczonego sprzętu, o wiele bardziej prymitywnego niż wyposażenie wykorzystywane przez Budowniczych. Nie udało się ustalić tożsamości tych mieszkańców, gdyż nie pozostawili oni po sobie żadnych zapisków. Jednak drużyna odkryła, że spotkał ich tragiczny koniec. Pozostały po nich jedynie rozrzucone kawałki ich własnego sprzętu podłączonego do generatorów Budowniczych. Jednym z praw wszechświata jest to, iż nasze istnienie zawsze zdane jest na łaskę bezlitosnych sił. Grupa Wypadowa tym bardziej chciała odkryć przyczynę zniknięcia poprzednich mieszkańców.

**Uwaga!** Jesteś o krok bliżej odkrycia prawdy o tej bazie.

Przejdź do Wpisu 2529.

## WPIS 2529 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Kronika Alburta Wonrocku

Grupa Wypadowa miała za zadanie odkryć, kto zniszczył tak niesamowite i genialne osiągnięcie inżynierii. Od samego początku dowódczyni Grupy Wypadowej podejrzewała inwazję, a ta hipoteza potwierdziła się w końcu, kiedy odkrywcy natrafili na kolejne uszkodzone pomieszczenie z wyraźnymi śladami walki. Dziury w ścianach musiały być pozostałościami po wrogim ostrzale.

Co gorsza, w przeciwległych ścianach ziały kolejne dziury, a jeszcze więcej znaleziono wewnątrz budowli. Bez cienia wątpliwości nieznanymi przeciwnicy odpalili w jej kierunku całe mnóstwo pocisków penetrujących.

Mieli wobec tego tylko jeden cel: unicestwić wszelkie życie. Grupa Wypadowa musiała dowiedzieć się więcej. Ktokolwiek zniszczył tę bazę, mógł stanowić zagrożenie także dla Sterty Ziłomu.

Przejdź do **Wpisu 2096**.

## WPIS 2530 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku









Na tym etapie Grupa Wypadowa miała już pewność, że tunel z czworokątnymi kryształami stanowił ślepy zaułek.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.

## WPIS 2531 STERTA ZŁOMU

Test Siły Dyplomatycznej – stwórz Pulę Siły Dyplomatycznej:

- Zyskaj 1 znacznik, jeśli pole **N** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Możesz wybrać do 6 Członków Załogi spośród Dostępnej Załogi każdej Sekcji. Zyskaj 1 znacznik za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji Naukowej. Zyskaj 1 znacznik za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem .
- Rzuc K10 za każdego wybranego Członka Załogi i sprawdź wyniki poniżej:
  - 0–5:** Umieść tego Członka Załogi w sekcji *Odpooczywająca Załoga*.
  - 6–9:** Zdrajca! Usuń tego Członka Załogi z gry.
- Rzuc dowolną liczbą kości Sekcji (z dowolnej Sekcji). Możesz odrzucić 1 Odkrycie ze Zgromadzonych Odkryć lub 1  (tyle razy, ile zechcesz). Zyskaj 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę ,  lub . Odrzuć 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę ,  lub .
- Usuń z gry wszystkie użyte kości

Jeśli masz **przynajmniej 6 znaczników** w Puli Siły Dyplomatycznej, odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2545**.

W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi odrzuca 1 ładunek, następnie odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2542**.

## WPIS 2532 MAPA GWIEZDNA

Dziennik odkryć kosmicznych Atty

Sektor Cienia. Ponura nazwa dla układu gwiazdowego, ale odpowiednia, wzięwszy pod uwagę, że zamieszkuje ją prawdziwe zło.

Jesteśmy tu, by odwiedzić macierzysty świat Letumian. Nazwaliśmy go Jądrem Ciemności, co również oddaje powagę

sytuacji. Musimy tam dotrzeć i powstrzymać naszych wrogów. W przeciwnym wypadku czeka nas zguba.

Odwróć kartę **Y26 (Sektor Cienia)** na stronę **Zbadano**.

## WPIS 2533 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[**Członek załogi 2**]: Działa! Aktywowaliśmy to urządzenie!

[**Dowódczyni Grupy Wypadowej**]: Czyli część bezprzewodowej sieci elektrycznej działa. Chyba powinniśmy uruchomić również kolejne partie, by przywrócić więcej zasilania.

[**Członek załogi 1**]: Żałuję, że Budowniczy nie mogą nam tutaj pomóc.

[**Członek załogi 2**]: Dobra, teraz praca, narzekanie później.

**Uwaga!** Jesteś o krok bliżej przywrócenia zasilania.

Przejdź do Wpisu 2534.

## WPIS 2534 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[**Dowódczyni Grupy Wypadowej**]: Sieć działa. Doskonale.

[**Członek załogi 2**]: Co teraz, dowódczyni?

[**Dowódczyni Grupy Wypadowej**]: Czas na eksplorację. Chodźmy, załogo.

**Uwaga!** Udało ci się przywrócić zasilanie.

Przejdź do **Wpisu 2096**.

## WPIS 2535 MAPA GWIEZDNA

Prywatne nagrania Trache'i

W końcu dostałam w swoje ręce letumiańskie narkotyki. Zakładam, że są wykorzystywane do zwiększania możliwości fizycznych i umysłowych podczas walki. Ciekawe, jak reagują z innymi organizmami. Jak tylko upewnię się, że nie są zabójcze, przetestuję ich wpływ na organizmy Aerugonów...

Przenieś kartę **U20 (Zastrzyki bojowe)** z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2536 STERTA ZŁOMU

A  B

Jeśli pole **A** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2525**.

Jeśli pole **B** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2521**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2518**.

## WPIS 2537 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Na tym etapie Grupa Wypadowa nie miała wątpliwości, że tunel wypełniony regularnymi kryształami prowadzi donikąd.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.


## WPIS 2538 MAPA GWIEZDNA

Powrót do Jądra Ciemności

Niełatwo było przekonać Letumian, by pozwolili nam ponownie wylądować. Choć ich położenie nie pozwalało im na sprzeciw, nasza misja i tak była ryzykowna i musieliśmy się spieszyć.

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

- » **Eksplorujcie arenę** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **20** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2535**.
- » **Znajdźcie baseny lęgowe** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **24** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2527**.
- » **Zbadajcie wrak** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **30** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2446**.

- » **Zbadajcie Bagienną Skałę** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **31** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2394**.
- » **Wróćcie do ładownika** – zyskaj 3 , ten Wpis się kończy.

## WPIS 2541 FABUŁA

Niesłusznie obawialiśmy się przyszłości – dwie różne grupy Idemian i Pumilionów wyraziły zainteresowanie odkryciami poczynionymi przez naukowców ze Sterty Złomu. Podobno rozpoczęły się już rozmowy na temat inwestycji – nasze perspektywy są coraz lepsze.

Przejdź do **Wpisu 2517**.

## WPIS 2542 STERTA ZŁOMU

**Kronika Alburto Wonrocku**

Tetrarchini Trache'i miała rację. Nasze przepychanki wydawały się małostkowe i nic nieznaczące w obliczu wielkiej, bezlitosnej pustki, ale jej protesty niewiele zmieniały. Wkrótce postanowiła opuścić Stertę Złomu razem z innymi, podobnie myślącymi członkami załogi. Z ciężkim sercem patrzyłam, jak odchodzi, i żałowałam, że nie mam tej samej odwagi.

Usuń z gry po 1 Członku Załogi z Dostępnej Załogi każdej Sekcji.

Zaznacz pole **P** we **Wpisie 2985**.

Przejdź do **Wpisu 2536**.

## WPIS 2543 KRYSTAŁOWA KAPLICA

**Kronika Alburto Wonrocku**

Dla Grupy Wypadowej stało się więcej niż jasne, że podążanie tunelem z jednoskośnymi kryształami to błąd.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.

## WPIS 2544 FABUŁA

Nie mam wątpliwości, że Sterta Złomu poczyniła pod wieloma względami ogromne postępy, ale martwi mnie, czy mamy się czym pochwalić w kwestiach naukowych, szczególnie w porównaniu z innymi społeczeństwami.

Jeśli masz przynajmniej **30** Unikalnych Odkryć na stronach na karty Unikalnych Odkryć (Księga Statku, strony **31–32**), przejdź do **Wpisu 2541**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2524**.

## WPIS 2545 STERTA ZŁOMU

**Kronika Alburto Wonrocku**

Argumentem, który w końcu przekonał Trache'i, był fakt, że wojna to terazniejszość, nauka zaś to przyszłość. Gdyby nas porzuciła, Sterta Złomu nie miałaby o co walczyć. Trache'i nagle zrozumiała swoją rolę ogólnej perspektywie i postanowiła zaangażować się w jeszcze więcej działań.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **37** i umieść je na wybranej planszy Załogi. Efekt tego Unikalnego Odkrycia ma zastosowanie wyłącznie wobec Członka Załogi, który ma to Odkrycie na swojej planszy.

Przejdź do **Wpisu 2536**.


## WPIS 2546 MAPA GWIEZDNA

**Powrót do Jądra Ciemności**

Skany dalekiego zasięgu, szpiegostwo orbitalne, eksploracja bezzałogowa – mimo wszystkich tych zabiegów powrót tutaj wcale nie był łatwy ani rozsądny.

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

- » **Eksplorujcie arenę** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **20** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 2 Członków Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2535**.
- » **Znajdźcie baseny łęgowe** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **24** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 2 Członków Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2527**.
- » **Zbadajcie wrak** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **30** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 2 Członków Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2446**.

- » **Zbadajcie Bagienną Skałę** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **31** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 2 Członków Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2394**.
- » **Wróćcie do ładownika** – zyskaj 4 , ten Wpis się kończy.

## WPIS 2547 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 2]: Dowódczyni? Słyszysz mnie pani?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nic mi nie jest. Przypadkowo natrafiłam na coś unikalnego. Wróćcie tam, gdzie widzieliście mnie po raz ostatni, i skróćcie w lewo, by to obejrzeć.

[Członek załogi 1]: Idziemy.

\*\*\* Echo szybkich kroków \*\*\*

[Członek załogi 2]: Na zapomnianą Ziemię, co to za miejsce?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cóż, poprzedni mieszkańcy postanowili się ukryć, więc jest chyba istotne. Zostawili tu jakieś dokumenty. Pierwsze, na jakie natrafiłmy. SI się nimi zajmuje.

[Członek załogi 1]: Widzę tekst: „Do tych, którzy tu dotrą. Choć cała nasza społeczność skazana jest na całkowitą zagładę, jesteśmy zdeterminowani, by zrobić, co w naszej mocy. Ukryjemy dwadzieścia cztery zygoty w bezpiecznym pojemniku gdzieś na skraju Lodowego Pierścienia. Będziecie mogli wejść do skarbcza, jeśli umieścicie kolorowe kryształy na odpowiednich miejscach panelu sterowania. Jeśli znajdziecie zielone współczucie i pomarańczowe zrozumienie w swoich czerwonych sercach, odszukajcie ten skarbiec i przywróćcie nasz gatunek do życia. Zwracamy się do was z mrocznej strony, gdzie nic już nie ma znaczenia”.

[Członek załogi 2]: Och. Odszukajmy je.

## WPIS 2548 KRYSTAŁOWA KAPLICA

**Kronika Alburto Wonrocku**

Grupa Wypadowa uświadomiła sobie, że tunel z heksagonalnymi kryształami stanowił zły wybór.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.

## WPIS 2549 STERTA ZŁOMU

**Ostatnie ogłoszenie Trache'i**

To prawdopodobnie ostatni moment, byście mnie wysłuchali. A chcę powiedzieć ważną rzecz. Będę się tu powtarzać. Tak bardzo pochłonęła was polityka, że zapomnieliście o fakcie, że to nauka i postęp są najważniejsze, a nie kaliber broni czy liczba żołnierzy, których możecie wysłać w bój.

Jeśli chcecie kontynuować te bezsensowne przepychanki i zaprzepaścić wszystko, co osiągnęliśmy, to proszę. Nie będę was powstrzymywać. Nawet nie jestem w stanie tego zrobić. Pozwólcie jednak, że was opuszczę. Spakuję swoje laboratoria i zabiorę swoją załogę. Opuścimy to pobojowisko i z radością osiedlimy się w jakiejś spokojnej kolonii, gdzie będziemy kontynuować badania. A wy będziecie mieć jeden problem z głowy.

To idealne rozwiązanie dla obu stron. Powiedzcie tylko, który transporter mogą zabrać.

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

- » **Przekonajcie Trache'i, żeby została w Stercie Złomu** – przejdź do **Wpisu 2531**.
- » **Wszyscy powinni mieć wybór. Pozwólcie jej odejść** – przejdź do **Wpisu 2542**.

## WPIS 2550 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 2]: Hej, poszczęściło nam się.

[Członek załogi 1]: Co jest w tej skrzynce?

[Członek załogi 2]: Długi, metalowy pojemnik z naładowanymi ogniwi.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Takie ogniwa na pewno się przydadzą.

Zyskaj 2 punkty Zapasów.

## WPIS 2551 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Tunel wypełniony trójskośnymi kryształami był ślepy zaułkiem i Grupa Wypadowa o tym wiedziała.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.

## WPIS 2556 FABUŁA

Na razie to jednak dla nas duże wyzwanie, czasami wręcz niemożliwe. Zasobów stale brakuje, a przetrwanie Sterty Złomu jest najważniejsze.

Przejdź do **Wpisu 2544**.

## WPIS 2557 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Zamieszki wyrwały się spod kontroli. Obawiając się najgorszego, Tetrarchowie odcięli niektóre sekcje stacji kosmicznej i obsadzili inne personelem wojskowym. Na szczęście udało się przemówić do rozsądku najbardziej agresywnym przywódcom rozruchów, którzy wkrótce zrozumieli, że niszczenie wspólnego mienia i buntowanie się przeciwko wciąż nieistniejącemu zagrożeniu nie miało żadnego sensu. Sytuacja nieco się uspokoiła, jednak nie był to powód do radości. Ziemia otrzymała jasny sygnał, że z trudem utrzymujemy kontrolę.

- Odrzuć kartę oraz figurki Niebezpieczeństwa *Wściekły Tłum*.
- Odrzuć kartę Misji **M36**.
- Zaznacz pole **E** we **Wpisie 2985**.
- Zaznacz pole **G** we **Wpisie 2985**.
- Jeśli karta **E45** lub **E49** (*System obronny* lub *Ulepszony system obronny*) leży obok dowolnej planszy Załogi, przejdź do **Wpisu 2573**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2549**.

## WPIS 2558 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Dowódczyni Grupy Wypadowej doszła już do tego, że tunel wypełniony rombooidalnymi kryształami stanowi ślepy zaułek, i postanowiła się tam nie zapuszczać.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.

## WPIS 2559 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Było dużo krwi, połamanych kości i zranionych uczuć. Sekcja Bezpieczeństwa wspierana przez uzbrojonych ochotników zadziałała szybko i sprawnie. Wkrótce nawet najbardziej agresywni buntownicy ustąpili. Choć znów zapanował pokój, był to rozejm smutny i okupiony cierpieniem. Ziemia zobaczyła wyraźnie, że jesteśmy w stanie w pełni uporać się z naszymi problemami, ale trudno było znaleźć jakiegokolwiek inne pozytywne. Wielu członków załogi straciło wiarę w Tetrarchów i Stertę Złomu, a sami Tetrarchowie żalowali sposobu, w jaki zażegnali ten kryzys. Było już jednak za późno.

- Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Wściekły Tłum* oraz jego figurki.
- Odrzuć wszystkie znaczniki z planszy Planety poza znacznikiem na torze Zapasów.
- Odrzuć kartę Misji **M36**.
- Zaznacz pole **G** we **Wpisie 2985**.
- Jeśli karta **E45** lub **E49** (*System obronny* lub *Ulepszony system obronny*) leży obok dowolnej planszy Załogi, przejdź do **Wpisu 2573**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2549**.

## WPIS 2560 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Pusto. Przykro mi.

[Członek załogi 2]: Wiesz, co mówią Idemianie? Że każda pustka to odpoczynek dla strudzonego umysłu i wyzwanie dla kreatywnego.

## WPIS 2561 KRYSTAŁOWA KAPLICA

Kronika Alburta Wonrocku

Tunel wypełniony trójkątnymi kryształami doprowadził Grupę Wypadową do olbrzymiej jaskini w pobliżu serca kryształu.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

Przejdź do **Wpisu 2476**.

## WPIS 2572 FABUŁA

Udało się. Planeta po planecie, księżyc po księżycu stworzyliśmy sieć handlową kolonii, fabryk i doków, wszystkim w imię rozwoju kolektywu Sterty Złomu.

Przejdź do **Wpisu 2544**.

## WPIS 2573 STERTA ZŁOMU

Uwagi inżyniera

Dobra, działa. Zaktualizowaliśmy oprogramowanie systemu obronnego. Od teraz powinien działać prawidłowo.

Odwróć kartę **E45** lub **E49** (*System obronny* lub *Ulepszony system obronny*) awerssem do góry. Od tej chwili możesz używać tego Wyposażenia.

Przejdź do **Wpisu 2549**.

## WPIS 2574 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Kronika Alburta Wonrocku

Zarówno Tetrarchowie, jak i personel mostka byli zszokowani, choć nasze doświadczenia powinny były przygotować wszystkich na spotkanie z nową rasą istot rozumnych. Niezręcznie było patrzeć, jak nerwowo przyglądają się sobie nawzajem, i poczułem ulgę, gdy Tetrarcha Ava w końcu przejął inicjatywę. Jeden z jego legendarnych wybuchów złości przywołał wszystkich do porządku. Potem Tetrarcha w napięciu, ale cierpliwie, przyglądał się dokującemu lądownikowi.

Nowi przybysze nie byli humanoidalni. Zamieszkiwali przestrzeń wewnątrz kombinezonów, których konstrukcja zadziwiła nawet naszą wielogatunkową społeczność. Przypominali raczej roje podobnie rozumujących, maleńkich stworzeń. To fakt, że wyglądali osobliwie, a nawet dość groźnie, wykonując pierwszych kilka kroków w stronę czekających na nich Tetrarchów, ja jednak – podobnie jak inni Goście – wyczułem bijącą od nich aurę niesmiałości i niepewności. Wydawali się zagubieni.

Jak się później okazało, istotnie się zagubili. Gdy tylko nasza SI otworzyła kanał komunikacyjny, dowiedzieliśmy się, że mamy do czynienia z niedobitkami niegdyś potężnej rasy kosmicznych podróżników. Nazywali siebie Omnimodianami, choć to dumne miano wypowiadali z domieszką smutku, a nawet goryczy. Ich planeta została niespodziewanie zaatakowana z orbity, ich populację zaś zdziesiątkowano. Zaskoczeni Omnimodianie nie zdążyli odeprzeć tego ataku, więc postanowili się ewakuować.

Przybyli do nas z prośbą o pomoc. Byli gotowi zaoferować nam całą swoją wiedzę i technologię w zamian za bezpieczeństwo i współpracę. Potrzebowali spokojnej przystani, w której będą mogli się przegrupować, oraz sojuszników, którzy im doradzą.

W Stercie Złomu mogli znaleźć jedno i drugie.

Niektórzy obawiali się, że Omnimodianie okażą się obciążeniem. Sterta Złomu nie była w stanie pomieścić i żywić tak wielu nowo przybyłych, a poza tym gdzieś w galaktyce stale czyhali na nią potężni wrogowie zdolni do niszczenia całych planet.

Protesty stopniowo narastały, aż w końcu Tetrarcha Ava ponownie interweniował i wygłosił przemowę do całej społeczności Sterty Złomu. Głosem drżącym od ledwo powstrzymanej wściekłości przypominał wszystkim, że pół wieku wcześniej przodkowie niektórych mieszkańców Sterty Złomu również byli uważani za „obcych”, a mimo to kilka dekad później współtworzyli sprawnie funkcjonujące społeczeństwo. Podkreślił, by wszyscy pamiętali, że przestrzeń kosmiczna jest bezlitosna i ci, którzy mogą pomagać, mają taki obowiązek. Jeśli ktokolwiek myśli inaczej, to nie przynależy do tej wspólnoty.

Protesty ucichły, a przynajmniej przestały być tak widoczne, a Omnimodianie dołączyli do nas. W miarę jak nasza SI zaczęła sobie radzić lepiej z ich mową, wiele się o sobie dowiedzieliśmy.

Rozpoczęła się nowa era.

Odrzuć kartę Misji **M12**.

Zwróć wszystkie kości Sekcji z Pól Specjalnych i Sektora **3** do pudełka. Przenieś karty **W39–W49** z Niedostępnej Załogi (organizer A) do Rekrutów.

Przenieś kartę **E66** (*Omnimodiański doradca*) z Niedostępnego Wyposażenia (organizer B) do Zbrojowni.

Przejdź do **Wpisu 2280**.

## WPIS 2575 FABUŁA

Wszystkich nas napędzała wizja ekspansji. Jakkolwiek by patrzeć, Sterta Złomu stanowiła jedynie dryfującą w przestrzeni stację kosmiczną, a do przetrwania potrzebowaliśmy nieustannego strumienia dostaw. Bez kolonii jakkolwiek rozwój byłby niemożliwy.

Jeśli masz **przynajmniej 8 kart Kolonii** na stronie na karty Kolonii (Księga Statku, strona 7), przejdź do **Wpisu 2572**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2556**.

## WPIS 2587 FABUŁA

Wsparcie Ziemi i jej floty przechyliło szalę zwycięstwa w wojnie z Letumianami. Po kilku znaczących wygranych zyskaliśmy znaczną przewagę, a Letumianie najwyraźniej przypomnieli sobie, dlaczego się nas obawiali.

Przejdź do **Wpisu 2575**.

## WPIS 2588 STERTA ZŁOMU

**Kronika Alburta Wonrocku**

Nim zamieszki wymknęłyby się spod kontroli, członkowie załogi Sekcji w uprzejmy, ale stanowczy sposób skonfiskowali wyszabrowane dobra, uprzednio wmiészawszy się w tłum. Jeden z dowódców wygłosił krótką przemowę, by przypomnieć protestującym o ich obowiązkach względem Sterty Złomu. Poziom agresji zaczął spadać.

Każdy Członek Załogi bierze 1 wybraną kartę Wyposażenia Małego ze Zbrojowni.

Przejdź do **Wpisu 2598**.

## WPIS 2589 FABUŁA

Wojna rozlała się na wiele systemów i okazała się bardziej krwawa i okrutna, niż przewidywaliśmy. Zdołaliśmy przetrwać ofensywę Letumian, lecz wiele naszych kolonii ucierpiało i zaczęliśmy obawiać się, że nasza obrona wkrótce się załamie.

Przejdź do **Wpisu 2575**.

## WPIS 2590 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 2]: Dźwigary powinny być skorodowane, a wyglądają, jakby były w idealnym stanie. To chyba dzieło Budowniczych.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To bardzo prawdopodobne. To wygląda na wejście do automatycznej kopalni. Widzę tu rampę rozładunkową. Jak poziom promieniowania?

[Członek załogi 1]: Wysoki. Ale w rozsądnych granicach.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Doskonale. Wchodzimy.

[Członek załogi 2]: Wspaniale. Jeśli zmutujemy, to razem!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Raczej razem umrzemy w wyniku choroby popromiennej.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P170**.

## WPIS 2591 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, chce pani wiedzieć, jaki jest teraz poziom promieniowania?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zgaduję, że wyższy?

[Członek załogi 1]: Aż za wysoki. Powinniśmy kończyć.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze wiedzieć. Pospieszmy się.

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P171**.

## WPIS 2592 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Poziom promieniowania?

[Członek załogi 2]: Rekordowo wysoki.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ile mamy czasu?

[Członek załogi 2]: Niewiele. Minuty.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Minuty. Czyli mamy czas.

[Członek załogi 2]: Co ma pani na myśli?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Założę się, że wydobywali tu uran, a przyda nam się trochę paliwa. Bardzo się nam przyda. Zdobądźmy go trochę.

[Członek załogi 2]: Poważnie?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie mamy czasu do stracenia. Za mną.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze niebędący Alucinorem rzuca

Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P172**.

## WPIS 2597 FABUŁA

Niestety w końcu uświadomili sobie, kim właściwie jesteśmy. Kilka miesięcy później nasze drony zwiadowcze wykryły sygnatury nadciągającej formacji okrętów wojennych. Raz jeszcze groziło nam unicestwienie.

Jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2589**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2587**.

## WPIS 2598 STERTA ZŁOMU

**Oficjalna przemowa Trache'i**

Drodzy mieszkańcy Sterty Złomu, w imieniu całej rady chciałabym podziękować wam za dyscyplinę i zdrowy rozsądek w tych niespokojnych czasach. Wyraziliście swoje obawy w sposób, który nie wyrządził większych szkód, co jest godne podziwu. Co równie ważne, zademonstrowaliście naszym gościom z Ziemi, że Sterta Złomu potrafi radzić sobie z wewnętrznymi problemami. Teraz już wiemy, że jesteśmy jednością i trzeba się z nami liczyć. Dziękuję i uważajcie na siebie.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Wściekły Tłum* oraz jego figurki.

Odrzuć wszystkie znaczniki z planszy Planety poza znacznikiem na torze Zapasów.

Odrzuć kartę Misji **M36**.

Jeśli karta **E45** lub **E49** (*System obronny* lub *Ulepszony system obronny*) leży obok dowolnej planszy Załogi, przejdź do **Wpisu 2573**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2549**.

## WPIS 2599 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Kronika Alburta Wonrocku**

Nasi letumiańscy gospodarze nawet na chwilę nie spuszczały ze swoich wyłupiastych oczu naszych dyplomatów, dlatego ci postanowili nakłonić ich do opowiedzenia o ścieżce wojownika. Letumianie na chwilę się zapomnieli, dzięki czemu członkowie naszej misji zdołali ukradkiem zrobić kilka zdjęć i pobrać próbki Bagiennej Skały.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **31**.

Zaznacz pole we **Wpisie 2766** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2600 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: Ta skrzynka jest pusta niczym szept snu.

[Członek załogi 2]: Sny nie szepczą.

[Członek załogi 1]: Oczywiście, że nie! To poemat. Nie czytasz aerugońskiej poezji?

## WPIS 2601 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Nagrania komunikatów**


[CAPCOM, Vultex]: To komunikat alarmowy. Wasze działania zwróciły uwagę Letumian. Zalecam większą dyskrecję, w przeciwnym wypadku misja zakończy się niepowodzeniem.

Umieść 3 znaczniki na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2602 STERTA ZŁOMU

Rozmowa nagrana w korytarzu

[Członek załogi z Oswobodzonego Raju]: To szaleństwo. Sterta Złomu przyjęła nas jak swoich i nauczyła pokojowej koegzystencji na wielogatunkowej stacji kosmicznej zawieszanej w bezkresnej próżni. Stała się naszym nowym domem, który nauczyliśmy się kochać i podziwiać. Myślicie, że będę stać bezczynnie i patrzeć, jak wszystko to niszczy? Chodźcie wszyscy! Ocaleńcy z Oswobodzonego Raju, dołączcie do mnie! Buntownicy zagrażają Stercie Złomu. Naprawmy, co się da.

Gracze (jako grupa) mogą  maksymalnie 2 kości, by odrzucić tę samą liczbę znaczników z dowolnych Sektarów.

## WPIS 2603 JĄDRO CIEMNOŚCI

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

**Kronika Alburta Wonrocku**

Menhiry otaczające arenę zwróciły uwagę dyplomatów. Łatwo było wyobrazić sobie setki letumiańskich wojowników, którzy toczyli ze sobą zacięte boje w oparach wirującej mgły. Załoga bardzo chciała zbadać Kocioł, lecz jak mogła to zrobić?

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

- » **Zbadajcie arenę** – przejdź do **Wpisu 2615**.
- » **Wykorzystajcie dumę Letumian** – przejdź do **Wpisu 2637**.
- » **Poproście Letumian, by was wpuścili** – przejdź do **Wpisu 2631**.
- » **Wróćcie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2604 STERTA ZŁOMU

**Kronika Alburta Wonrocku**

Sytuacja na pokładzie Sterty Złomu stała się zupełnie nieprzewidywalna. Co jakiś czas wybuchały ogniska zamieszek. W pewnym momencie spanikowana załoga obległa magazyn.

Zdeterminowane zespoły bezpieczeństwa robiły, co mogły, by odwieść ludzi od szabrowania magazynu, jednak ich wysiłki były skazane na porażkę ze względu na zbyt małą liczebność. Nikt nie był w stanie mierzyć się z tak buzującymi emocjami.

Nikt poza Tohnum McMutsum.

- Wiem, że jesteście wystraszeni i wściekli - powiedziała Tetrarchu, wymachując swoimi mackami. - Wiem, bo ja czuję to samo.

Jenu słowa miały kojący wpływ na tłum, ale wraz z upływem kolejnych minut na miejsce przybywali nowi protestujący, których głośne okrzyki zagłuszyły jenu słowa.

Zastąp WP w Sektorze 4 kartą **P331**.

## WPIS 2605 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Nagrania komunikatów**

[CAPCOM, Vultor]: To komunikat alarmowy. Dostrzegliśmy dużą aktywność patroli w waszej okolicy. Najwyraźniej nasi gospodarze robią się coraz bardziej podejrzliwi. Zalecamy większą dyskrecję.

Odrzuć 2 znaczniki z karty Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zastąp kartę Poziom Czujności: niski kartą **G08** i umieść wszelkie pozostałe znaczniki z poprzedniej karty Poziomu Czujności na karcie **G08**.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Zastąp kartę **P258** kartą **P259**. Jeśli umieszczasz kartę **P259** w Sektorze z Członkiem Załogi, nie umieszczaj 1 znacznika na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2607 FABUŁA

Obawialiśmy się, że wrócą, ale na szczęście tak się nie stało. Nasze działania dyplomatyczne połączone z operacją specjalną zrobiły na nich olbrzymie wrażenie, dzięki czemu zaczęli nas szanować jeszcze bardziej. To były trudne chwile, ale mało kto będzie je rozpamiętywać.

Przejdź do **Wpisu 2575**.

## WPIS 2608 STERTA ZŁOMU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Przejdź do **Wpisu 2604**.
- Przejdź do **Wpisu 2602**.
- Dobierz 1 kartę Sekcji.

## WPIS 2609 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Nagrania komunikatów**

[CAPCOM, Vultor]: To komunikat awaryjny. Mamy powody, żeby przypuszczać, że Letumianie szykują działania przeciwko nam. Zauważyliśmy dodatkowe patrole krążące w waszej okolicy. Zachowajcie ostrożność.

Odrzuć 4 znaczniki z karty Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zastąp kartę Warunków Globalnych **G08** kartą **G09** i umieść wszelkie pozostałe znaczniki z karty **G08** na karcie **G09**.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Zastąp kartę **P259** kartą **P260**.

## WPIS 2610 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: Kolejna pusta skrzynka.

[Członek załogi 2]: Gdyby to było Boże Narodzenie, byłbym wściekły.

[Członek załogi 1]: Dość okołoziemskich żarcików, błagam. Nie teraz.

## WPIS 2611 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Nagrania komunikatów**

[CAPCOM, Vultor]: To komunikat awaryjny. Letumianie odkryli nasz plan. Okolica roi się od uzbrojonych patroli i ciągle pojawiają się kolejne. Na niskiej orbicie panuje wzmożony ruch. Nasze zabiegi dyplomatyczne się nie powiodły. Powtarzam: misja zakończona niepowodzeniem. Znajdźcie najkrótszą drogę do lądownika i ewakuujcie się.

Odrzuć 3 znaczniki z karty Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zastąp kartę Warunków Globalnych **G09** kartą **G10** i umieść wszelkie pozostałe znaczniki z karty **G09** na karcie **G10**.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Odrzuć kartę Misji **M20** i kartę Misji **M21**.

Znajdź kartę Misji **M22** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

## WPIS 2613 FABUŁA

Przez cały ten czas, odkąd Tetrarchowie przejęli władzę w Stercie Złomu, Letumianie stanowili poważne zagrożenie dla naszej społeczności - jedynie to, że pomylili nas z Ziemianami, powstrzymało ich przed inwazją.

Jeśli pole **D** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2607**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2597**.

## WPIS 2614 STERTA ZŁOMU




**Kronika Alburta Wonrocku**

Buntownicy zmierzali w kierunku sekcji Tetrarchów, kiedy na ich drodze stanął samotny członek załogi, nieuzbrojony i odziany w anielską biel zespołu medycznego.

- Stójcie - powiedział. - Niektórzy z was są ranni. Pozwólcie, że ja i moi koledzy wam pomożemy. Tylko na sobie nawzajem możemy polegać. Proszę.

To powstrzymało pochód. Kiedy medycy zajęli się opatrywaniem ich ran, buntownicy zaczęli się wyraźnie uspokajać.

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

- »  na karcie Misji.
- »  na karcie Misji.
- »  na karcie Misji.

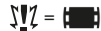
Następnie odrzuć kartę **P321** z Sektora 3.

Przejdź do **Wpisu 2608**.

## WPIS 2615 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 EKSPLORUJ ARENĘ



Przejdź do Wpisu 2856.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2617 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Tohn McMuts, jedną z Tetrarchów, zawsze słynął z mądrości, a nie odwagi. Od zawsze nienawidził przemocy i żywił przekonanie, że zdrowy rozsądek jest lekiem na całe zło.

Tego pamiętnego dnia również w to wierzył. Stojąc przed rozwścieczonym tłumem, nieugięcie przekonywał wszystkich, by się uspokoił i rozeszli. Tylko jenu słowa zapobiegły wyszabrowaniu magazynu przez tłum protestujących.

Upojeni gniewem buntownicy również to wiedzieli.

Ciśnięty kawałek metalu przebił organy wewnętrzne Tohnu, kończąc jenu długie i wartościowe życie. Położył on również kres rządów mądrości i zdrowego rozsądku. Krwawe walki, które wybuchły później, nie miały nic wspólnego ani z jednym, ani z drugim.

Odrzuć kartę WP z Sektora 4.

Zaznacz pole **M** we **Wpisie 2985**.

## WPIS 2618 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

[Sabotażysta]: Centrum Dowodzenia, udało się. Nie było to łatwe zadanie, ich weteran wciąż był w formie. Choć poobijany i pomarszczony, miał w sobie duszę wojownika.

[Centrum Dowodzenia Jednostki Specjalnej]: Nic ci nie jest?

[Sabotażysta]: Nie, ale było blisko. Potrzebowałem trzech dawek środka uspokajającego, żeby powalić tego starego jaszczura. Jego stan jest stabilny.

[CDJS]: Dobra robota. Gdzie go znajdziemy?

[Sabotażysta]: Odciągnąłem go na bok i obłożyłem siecią kamuflującą.

[CDJS]: Damy znać dyplomatom, że mają dodatkową przewagę.

Odrzuć kartę WP z tego Sektora.

Umieść 1 znacznik na karcie Misji **M21**.

## WPIS 2619 FABUŁA

Rozgoryczona zawartym porozumieniem Tamara Woon uświadomiła sobie, że nie jest w stanie zaakceptować życia w takiej rzeczywistości. Wizja Ziemi mieszkającej się w sprawie Sterty Złomu była dla niej nie do zniesienia, dlatego postanowiła opuścić stację na dobre. Ku mojemu zaskoczeniu to mnie wybrano w jej miejsce.

Przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2620 STERTA ZŁOMU

Rozmowa nagrana w korytarzu

[Członek załogi 1]: Tetrarchu, wszystko w porządku? Do diabła, sprowadzić medyka!

[Tohn McMuts]: Nie, nie. To niepotrzebne.

[Członek załogi 1]: Tetrarchu, niemal zdeptali cię na śmierć. Krwawisz.

[Tohn McMuts]: To tylko draśnięcie, bez obaw. Choć było to... przerażające. Wszystkie te rozkrzyczane rozumne istoty wokół mnie... Przybyliście w samą porę.

[Członek załogi 1]: Zmiażdżyliby cię na śmierć. Tetrarchu, te korytarze są niebezpieczne. Odprowadzimy cię do twoich kwater.

[Tohn McMuts]: Nie. Nie powinienem. Nie mogę. Jestem Tetrarchu. Powinno położyć kres temu szaleństwu i zatrzymać zamieszki.

[Członek załogi 1]: Co tylko rozkażesz, Tetrarchu.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **36** i umieść je na wybranej planszy Załogi. Efekt tego Unikalnego Odkrycia ma zastosowanie wyłącznie wobec Członka Załogi, który ma to Odkrycie na swojej planszy.

Odrzuć kartę WP z Sektora 4.

## WPIS 2621 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Główna emisariuszka]: Zatem nie lubisz rozmawiać o pokoju.

[Widząca]: Rozmawiać lubię. Tylko pokoju nie cierpię.

[Główna emisariuszka]: Zatem zapomnijmy o tej rozmowie, czcigodna Widząca. Zmusimy was do zawarcia pokoju z nami i innymi rozumnymi rasami.

\*\*\* Charczące odgłosy jaszczurzego śmiechu \*\*\*

[Widząca]: Jak niby chcecie to zrobić? Macie pojęcie, jak potężny jest nasz lud? Nasza jest teraźniejszość, przyszłość i przeszłość!

[Główna emisariuszka]: Przeszłość? Jeśli masz na myśli Bestię, to schwytała ją nasza Jednostka Specjalna.

[Widząca]: \*\*\* wściekle \*\*\* Co? Jak śmiesz...

[Główna emisariuszka]: Zajęliśmy się też waszą przyszłością. Baseny lęgowe zostały zaminowane. Jedno niewłaściwe słowo, czcigodna Widząca, a zarówno wasza Bestia, jak i baseny lęgowe znikną.

[Widząca]: Wy przeklęte łajdaki! Mówiłam wszystkim, żeby na was uważali!

[Główna emisariuszka]: Teraz, czcigodna Widząca, porozmawiajmy.

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

- » **Wymuście pokój** (tylko jeśli pole **B** lub pole **C** we **Wpisie 2980** jest zaznaczone LUB wartość na Liczniku Rozmów wynosi 6 lub więcej) – przejdź do **Wpisu 2744**.
- » **Wypowiedzcie wojnę** – przejdź do **Wpisu 2659**.
- » **Zabijcie Bestię i wysadźcie ładunki wybuchowe** – przejdź do **Wpisu 2628**.

## WPIS 2622 STERTA ZŁOMU

Jeśli karta Misji **M36** jest odkryta, przejdź do **Wpisu 2557**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Kronika Alburta Wonrocku

Najważniejsze, że walki ustały i nicyzjemu życiu nie zagrażało już niebezpieczeństwo. Wciąż jednak nie mieliśmy odpowiedzi na kilka kluczowych pytań, łącznie z najważniejszym: co stanie się z nami wszystkimi?

Sterta Złomu przegrała wojnę. Zostaliśmy podbici i ubezwłasnowolnieni przez ziemskie wojsko; wszyscy z obawą czekali na decyzje nowych panów. Nikogo nie zaskoczyło, kiedy Ziemia ogłosiła, że przejmuje pełną polityczną i ekonomiczną kontrolę nad Stertą Złomu. Zaskoczeniem był jednak fakt, że Ziemianie wykazali się pewną wyrozumiałością i zaoferowali nam korzystne warunki, o których wspomnieli podczas pierwszej rundy rozmów. Nagle uwierzyliśmy, że życie w Stercie Złomu, choć w nieco zmienionej formie, okaże się znośne.

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 2985**.

Przejdź do **Wpisu 2907**.

## WPIS 2623 FABUŁA

Trache'i uznała, że nie zniesie już dłużej niepokoju w Stercie Złomu. Obawiając się podobnych wydarzeń w przyszłości, opuściła naszą społeczność na dobre, by kontynuować swoje badania w spokojniejszym miejscu. Jej obowiązki przejęła Atta, była naczelna badaczka, która okazała się znacznie lepszą i bardziej współczującą Tetrarchinią.

Jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2619**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 2613**.



## WPIS 2624 STERTA ZŁOMU


### Kronika Alburta Wonrocku

Napięcie jest wyczuwalne. Nie mogę myśleć, nie mogę oddychać. Zamykam oczy i wszędzie widzę tylko rozwścieczony tłum. Wszyscy tam jesteśmy. Pełne gniewu krzyki odbijają się echem od ścian korytarzy, bliższy brzoń, połyskują oczy. To ostatni moment, żeby zapobiec rozlewowi krwi.

Weź 1 figurkę Wściekłego Tłumu spoza planszy Planety (o ile taka jest) i umieść ją w Sektorze 3.

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

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

- » **Wprowadźcie zakaz zgromadzeń i dopilnujcie, żeby był respektowany** – każdy Członek Załogi , by zaznaczyć pole w tym Wpisie.
- » **Nie jest jeszcze tak źle. Na razie zignorujcie problem** – zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G11**.

## WPIS 2625 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Transmisja na żywo z misji sabotażysty

**[Sabotażysta]:** Centrum Dowodzenia, kolejna faza misji ukończona. Rozmieściłem sześć ładunków wokół basenów lęgowych. Uzbrojono zdalny detonator, systemy zabezpieczające są sprawne.

**[Centrum Dowodzenia Jednostki Specjalnej]:** Czyli kijanki zostały zaminowane. Dobra robota, poruczniku.

**[Sabotażysta]:** Jeśli aktywujemy te bomby, zginie całe pokolenie Letumian. Wolałbym, żeby do tego nie doszło.

**[CDJS]:** Poruczniku, to nie czas na dyskusje o etyce. Letumianie to bezwzględni mordercy, których trzeba powstrzymać, w przeciwnym wypadku to nasze dzieci znajdą się na ich celowniku. A teraz proszę się wycofać i czekać na rozkazy. Poinformuję naszą ekipę dyplomatyczną o postępach.

Umieść 1 znacznik na karcie Misji **M21**.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **24**. Jeśli już je masz, zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

Odrzuć WP z tego Sektora.

## WPIS 2626 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Komunikacja Grupy Wypadowej**

**[Członek załogi 1]:** Myślę, że to jakiegoś rodzaju projekt.

**[Członek załogi 2]:** Jakim cudem? To zbiór pomieszanych danych.

**[Członek załogi 1]:** Spójrz, tu są powtarzające się schematy. I funkcje geometryczne.

**[Członek załogi 2]:** Daj spokój. Równie dobrze to może być krzyżówka obcych.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Zgadzam się. Bez dodatkowych danych nie będziemy w stanie tego użyć.

- Przejdź do **Wpisu 2627**.

## WPIS 2627 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

### Komunikacja Grupy Wypadowej

**[Członek załogi 2]:** Hej, widzę tu kolejną część projektu.

**[Członek załogi 1]:** O ile to projekt.

**[Członek załogi 2]:** Im więcej danych wprowadzamy do SI, tym większy ma to sens.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Nasi inżynierowie na pewno chętnie się nad tym pogłowia.

Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

## WPIS 2628 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Nagrania ze szczytu Tetrarchów

**[Tohn]:** Nie. Powiedzcie, że oni tego nie zrobili.

**[Tamara]:** Tak, Tohn, zrobili to. Negocjacje nie poszły

zgodnie z planem i Widząca uświadomiła sobie, że nie jesteśmy tak twardzi, jak sądziła.

**[Ava]:** Czytałem raport. Letumianie wiedzieli już, że nie jesteśmy Ziemią. Testowali nas. Prowokowali. W ogóle się nas nie bali. Widząca zaśmiała się nam w twarz.

**[Tohn]:** Co teraz? Nasi dyplomaci zabili Bestię, żyjący relikw, a potem wysadzili w powietrze baseny lęgowe z tysiącami młodych! Zmasakrowali praktycznie całą nację!

**[Tamara]:** Mówimy tutaj o krwiożerczej hordzie odpowiedzialnej za śmierć milionów rozumnych istot w całym wszechświecie.

**[Tohn]:** Ale my nie jesteśmy jak oni!

**[Trache'i]:** Powiedziałabym raczej, że to oni nie są jak my. Oni rozumieją jedynie argument siły. Wysłaliśmy im właściwą wiadomość.

**[Tamara]:** Teraz mamy pokój. Okupiony cierpieniem, ale pokój. Pogódź się z tym, Tohn.

**[Ava]:** Zgodnie z ostatnimi raportami Widząca popełniła samobójstwo. Letumianie ze wszystkich zakątków wracają do domu. Zamierzają wybrać nową.

**[Tamara]:** Co zwiastuje kolejną wojnę.

**[Ava]:** Na szczęście mówimy o letumiańskiej wojnie domowej. To mi nie przeszkadza.

**[Tohn]:** Och, nienawidzę was. Nienawidzę was wszystkich.

- Zaznacz pole **D** we **Wpisie 2985**.
- Odrzuć kartę Misji **M20** i kartę Misji **M21**.
- Przenieś kartę **Y30** (Sektor Cienia) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę **S11** (Konsekwencje naszych wyborów) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2629 FABUŁA

Jako że Ava poświęcił życie dla Sterty Złomu, potrzebne było godne zastępstwo. Po długich debatach Tetrarchowie postanowili powierzyć tę rolę Elpenor'i, ambasadorce Aerugonów, ze względu na jej zasługi i opanowanie.

Jeśli pole **P** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2623**.

Jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2619**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2630 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburta Wonrocku


Wściekły tłum wypełnia korytarze i sale Sterty Złomu. Nie miałem pojęcia, że jest nas aż tyle. Nie miałem pojęcia, że potrafimy być tak wściekli.

Jeśli tak dalej pójdzie, obawiam się o los Sterty Złomu. Jesteśmy o krok od rozlewu krwi.

Weź 1 figurkę Wściekłego Tłumu spoza planszy Planety (o ile taka jest) i umieść ją w Sektorze 3.

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



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

- » **Wprowadźcie zakaz zgromadzeń i dopilnujcie, żeby był respektowany** – każdy Członek Załogi , by zaznaczyć pole w tym Wpisie.
- » **Tłumy nie są wielkim problemem. Na razie to zignorujcie** – zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G06**.

## WPIS 2631 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 **POPROŚCIE LETUMIAN, BY WAS WPUŚCIŁI**

 = 



Przejdź do **Wpisu 2861**.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2632 STERTA ZŁOMU

### Legendarna przemowa Atty

Wysłuchałam waszych słów. Czujecie się zagrożeni i zagubieni. Cóż, moi współtowarzysze, tak naprawdę nie macie ku temu powodów.

Nasza współpraca z Ziemią to nie koniec, lecz nowy początek. Co więcej, nie wszystko jeszcze zostało ustalone. Tetrarchowie starają się wynegocjować jak najlepsze warunki, by zabezpieczyć waszą przyszłość, a jednocześnie zapewnić nam dodatkowe możliwości. Ziemia nie jest królestwem ciemności. To planeta pełna ludzi, którzy oddychają, śpiewają, kochają i poznają nowe rzeczy. To planeta, której zawdzięczamy zbudowanie Vanguarda. To stamtąd pochodzili odkrywcy skarbcza. To tam zgładzono kryształ.

To dobrzy ludzie. Podobni do nas.

Cokolwiek się wydarzy, nie stanie się wam krzywda. Uspokójcie swoje umysły i serca.

Dokonaj postępu [D] na karcie Misji.

Przejdź do **Wpisu 2608**.

## WPIS 2633 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

CAPCOM, tu przewodnicząca misji dyplomatycznej. Mam ważne wieści. Letumianie okazali się niechętni do negocjacji nacją, a nasze próby nawiązania porozumienia zostały odebrane jako akt słabości. Letumianie wykorzystają tę okazję, by nas zaatakować. Może do tego dojść w każdej chwili. Ewakuujemy się z planety, zanim będzie to późno.

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Przejdź do **Wpisu 2659**.

## WPIS 2634 STERTA ZŁOMU

### Z tej misji nie ma odwrotu!

Jeśli Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu. Następnie ten Członek Załogi odrzuca 1 kartę Urazu i 1 kość Urazu.



Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole. Na razie nic się nie dzieje, ale zaznaczone pola będą negatywnie wpływały na ostateczną punktację kampanii.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2622**.

W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

## WPIS 2635 FABUŁA

Niestety musieliśmy się pogodzić z bolesnymi stratami. Tohn McMuts, naszą ukochaną Tetrarchu, zginęła podczas próby powstrzymania zamieszek. Zastąpił ją Vulter O'Really, który okazał się godnym następcą. Mimo jenu dość irytującego sposobu mówienia kolektyw rozumnych istot szybko się do jenu przekonał.

Jeśli pole **L** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2629**.

Jeśli pole **P** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2623**.

Jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2619**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2636 STERTA ZŁOMU

### Legendarna przemowa Atty

Och, spójrzcie tylko na siebie. Możecie? Chciałabym, żebyście mogli, bo wtedy zobaczylibyście, co gniew zrobił z waszymi twarzami. Zupełnie je zdeformował. Sprawił, że stały się równie brzydkie, jak wasze słowa i czyny. Nawet wasze maski, Idemianie, tego nie ukryją.

Porzućcie ten gniew, gdyż tylko przesłania wam zdrowy rozsądek. Rozsądek, który podpowie wam, że Ziemia nie jest królestwem ciemności. To planeta pełna ludzi, którzy oddychają, śpiewają, kochają i poznają nowe rzeczy. To planeta, której zawdzięczamy zbudowanie Vanguarda. To stamtąd pochodzili odkrywcy skarbcza. To tam zgładzono kryształ.

To dobrzy ludzie. Podobni do nas.

Dajcie wyraz swoim obawom, jeśli potrzebujecie.

Ale nie karciecie swojego gniewu. Tetrarchowie są z wami, by ukoić wasz strach, ale gniew sprawi, że ich zadanie będzie o wiele trudniejsze.

Dokonaj postępu [D] na karcie Misji.

Przejdź do **Wpisu 2608**.

## WPIS 2637 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Wykonaj następujący Test:

WYKORZYSTAJCIE DUMĘ LETUMIAN

!!! =

Przejdź do **Wpisu 2858**.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2638 MAPA GWIEZDZNA

### Dziennik eksploracji Wszechwstrząsu

Niemal zgubiliśmy się w podmokłym, mglistym lesie, kiedy niespodziewanie natrafiliśmy na zaskakująco czystą i dobrze utrzymaną norę pełną młodych Vulpes Palus. Stworzenia te nie wyglądały nawet w połowie tak groźnie jak ich dorosły odpowiednik. Spędziliśmy trochę czasu na badaniu szczeniąt, dzięki czemu dowiedzieliśmy się więcej na temat fauny Wszechwstrząsu.

Przenieś kartę **U03** (*Futro Vulpes Palus*) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2639 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

CAPCOM, tu przewodnicząca misji dyplomatycznej. Przepraszam za jakość tej transmisji, ale bardzo się spieszymy, by dotrzeć do naszego lądownika na czas. Nie byliśmy w stanie wykonać misji, Letumianie poczytali ją jako akt wrogości. Obawiam się, że wojna jest nieunikniona. Opuszczamy planetę. Miejmy nadzieję, że do zobaczenia wkrótce.

1. Odrzuć kartę Misji **M22**.
2. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika lub w Sektorze **1** bez karty **P260**, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
3. Przejdź do **Wpisu 2659**.

## WPIS 2640 MAPA GWIEZDZNA

### Nagrania Grupy Wypadowej

**[Członek załogi 1]:** Znajdziemy dla siebie kolejną anomalię.

**[Członek załogi 2]:** Nie wiem, czy mnie to cieszy. Niektórzy twierdzą, że to tykająca bomba.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Mamy sposoby, by ją zabezpieczyć. Dobrze, świetna robota. Teraz wracajmy do lądownika.

Przenieś kartę **U06** (*Kryształiczny odłamek*) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2641 STERTA ZŁOMU

### Rozmowa nagrana w korytarzu

**[Vulter O'Really]:** Oficerze, raz jeszcze spojrzaliśmy na nagrania z kamer. Liczba protestujących stale rośnie.

**[Oficer bezpieczeństwa 1]:** Udało się zidentyfikować przywódców?

**[Vulter O'Really]:** Na razie nie, ale SI analizuje ich rozmowy pod kątem słów kluczowych. Jest ich kilka. „Ziemia”, „ambasador”, kilka nieco mniej cenzuralnych oraz „centrum obrony”.

**[Oficer bezpieczeństwa 1]:** Centrum obrony. Zrozumiałem. Mogą próbować je przejąć, by zdobyć więcej broni.

**[Vulter O'Really]:** To... Och. To... Hmm... Umiarkowanie prawdopodobne!

**[Oficer bezpieczeństwa 1]:** Powstrzymamy ich, jeśli tego spróbują. Dobra robota, O'Really.

Dokonaj postępu  na karcie Misji.

Przejdź do **Wpisu 2608**.

## WPIS 2642 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

\*\*\* Ciężki oddech, szept \*\*\*

Zlikwidowałem cały letumiański patrol. Mogę ruszać dalej, ale nie wiem, ile czasu zyskałem. Jaszczurki na pewno zorientują się, że brakuje całego ich stada. Trzymajcie kciuki. Bez odbioru.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Odrzuć kartę WP (Patrol) z tego Sektora.


## WPIS 2643 KSIĘGA STATKU

Kronika Alburto Wonrocku

Przecucie mi podpowiada, że mamy powody do obaw, ale czy mam rację? Ziemska flota wkrótce tu dotrze, ale dlaczego zakładamy, że mają złe intencje? Dlaczego mieliby je mieć?

Coraz trudniej idzie uspokajanie naszych ludzi. Nie mamy sposobu na przeciwdziałanie krążącym plotkom i teoriom spiskowym.

W głębi serca żałuję, że ziemskiej floty jeszcze tu nie ma. Przynajmniej mielibyśmy jakieś podstawy, by oceniać ich zamiary, a nie tylko obawy, pogłoski i szalone teorie.

Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3). Odrzuć 2  albo ponownie obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).

## WPIS 2644 STERTA ZŁOMU

Rozmowa nagrana w korytarzu

[Mieszkanka Sterty Złomu]: Posłuchajcie mnie wszyscy! Wiem, że jesteście zaniepokojeni i wściekli. Od niektórych słyszałam nawet, że Sterta Złomu jest skazana na zagładę! Że nasza niepodległość wisi na włosku, a każdy kontakt z Ziemią oznacza niewolnictwo. Cóż, moi towarzysze, być może macie rację. Być może istotnie oznacza to krok w tył, ale mierzyliśmy się już z gorszymi zagrożeniami! Spójrzcie na nas! Kiedyś przypominaliśmy kiepsko zespawany wrak, z którego uciekało powietrze. Cóż, a teraz jesteśmy dumnym kolektywem z własnymi osiągnięciami i koloniami! Nauczyliśmy się współpracować i potrafimy przetrwać. Razem przetrzymaliśmy wiele burz i mówię wam: tym razem też sobie poradzimy! Dość strachu! Czekajmy i bądźmy gotowi!

Dokonaj postępu  na karcie Misji.

Przejdź do **Wpisu 2608**.

## WPIS 2645 JĄDRO CIEMNOŚCI

Kronika Alburto Wonrocku

W pewnej chwili dyplomatom zwyczajnie skończyły się pomysły, jak dać Jednostce Specjalnej więcej czasu na zapewnienie nam przewagi, więc zrobili coś absurdalnego. Jeden z dyptomatów zatrzymał się przy basenie i zapytał o życie w tych wodach. Ku jego zaskoczeniu otrzymał w odpowiedzi długą, emocjonalną tyradę, która pozwoliła im złapać kilka stworzeń. To zapewniło pozostałym dodatkową godzinę na działania.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj 4 Wskazówki: Żywy Okaz.

Zyskaj 3 Wskazówki: Żywy Okaz.

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

## WPIS 2646 MAPA GWIEZDNA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Jestem teraz ponad poziomem mgły.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wspinaj się dalej. Tylko ostrożnie.

[Członek załogi 1]: Widzę gniazdo wciśnięte między gałęzie. Samo gniazdo jest bardziej toksyczne niż otaczające je powietrze.

[Członek załogi 2]: To ciekawe. Toksyczne substancje musiały zostać uwolnione w ramach jakiegoś odruchu obronnego.

Przenieś kartę U17 (Wybuchowe toksyny) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2647 FABUŁA

Byliśmy szczęśliwi, że wszyscy nasi Tetrarchowie przeżyli starcie ze zbuntowanym ambasadorem Bayfordem. Dzięki temu mogliśmy szybko wznowić prace, by zapewnić Stercie Złomu stabilizację i umożliwić jej dalszy rozwój.

Przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2648 STERTA ZŁOMU

Uwagi inżyniera

Przykro mi, ale to nie zadziała. Poprzednia aktualizacja nie została ukończona i teraz nie ma na to czasu.

- Odrzuć kartę E45 lub E49 (System obronny lub Ulepszony system obronny). System pozostanie nieaktywny do czasu zmiany oprogramowania.
- Gracze (jako drużyna) zyskują 2 ładunki (można je dowolnie rozdzielić).
- Rozpocznij Eksplorację Planetarną.

## WPIS 2649 JĄDRO CIEMNOŚCI

Kronika Alburto Wonrocku

Wizyta na targowisku była dość przykra, ale nie ze względu na wrogie spojrzenia. Letumianie mieli na sprzedaż jedynie proste przedmioty, takie jak narzędzia, sztuczce czy pojemniki. Większość z nich była idemiańskiego, aerugońskiego lub ziemskiego pochodzenia.



Łupy. Sukinsyny sprzedawały łupy.


















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

» Wykonaj następujący Test:

 **ZWRÓĆ UWAGĘ PATROLU**

Możesz wykonać tę Akcję, tylko jeśli na planszy Planety znajduje się karta WP Patrol (P258, P259 lub P260).

 = 

Rzuc K10 za każdego wybranego Członka Załogi i sprawdź wyniki poniżej:

- **0-5:** Umieść tego Członka Załogi w sekcji Odpoczywająca Załoga.
- **6-9:** Zdrajca! Usuń tego Członka Załogi z gry.
- Rzuc dowolną liczbą kości Sekcji (z dowolnej Sekcji). Możesz odrzucić 1 Odkrycie ze Zgromadzonych Odkryć lub 1 by przerzucić 1 (tyle razy, ile zechcesz). Zyskaj 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę. Odrzuć 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę.
- Usuń z gry wszystkie użyte kości
- Odrzuć 1 znacznik, jeśli pole **E** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 1 znacznik, jeśli pole **L** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.

Jeśli masz **przynajmniej 10 znaczników** w Puli Siły Dyplomatycznej, odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej, zaznacz pole **J** we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2907**.

W przeciwnym wypadku odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i czytaj dalej:

#### Kronika Alburta Wonrocku

Korytarze Sterty Złomu znowu zapełniły się istotami rozumnymi, jednak tym razem nie było w tym radości. Część z nich postanowiła opuścić Stertę Złomu na zawsze, bez namysłu kradnąc transportowce. Inne czekały, aż ich nowi nadzorcy z Ziemi postanowią o ich losie. Sterta Złomu, jaką znaliśmy, przestała istnieć.

Żałuję, że musiałem na to patrzeć.

Usuń z gry wszystkich Członków Załogi.

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 2985**.

Przejdź do **Wpisu 2907**.

## WPIS 2653 FABUŁA

Jeśli pole **M** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2635**.

Jeśli pole **L** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2629**.

Jeśli pole **P** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2623**.

Jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2619**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2647**.

## WPIS 2654 STERTA ZŁOMU

### Kronika Sterty Złomu Alburta Wonrocku

Dowódcy Sekcji chwycili za broń, ale Tetrarcha Ava był szybszy. Ułamek sekundy po tym, jak napastnicy wpadli do sali konferencyjnej, pokrzykując gniewnie i wymachując bronią, on już ruszył do ataku. W okamgnieniu rozbroił pierwszego z nich, a ochrona zajęła się kolejnymi. Nikt nie ucierpiał.

To jednak nie uspokoiło wściekłych protestujących. Kolektyw znalazł się u progu zamieszek. Wystarczyłaby iskra.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **35** i umieść je na wybranej planszy Załogi. Efekt tego Unikalnego Odkrycia ma zastosowanie wyłącznie wobec Członka Załogi, który ma to Odkrycie na swojej planszy.

Przejdź do **Wpisu 2658**.

## WPIS 2655 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Kronika Alburta Wonrocku

Jedna z członkiń misji miała ze sobą zegarek. Zwykły, prosty zegarek na baterie, którego nawet nie próbowała ukrywać, i może właśnie dlatego letumiańscy gospodarze nie zwrócili na niego uwagi.

Zegarek zaś miał ukryty nadajnik. Wskazywał lokalizację Jednostki Specjalnej i wrogich patroli.

Kiedy na jego tarczy pojawiła się wiadomość ostrzegawcza, dyplomatka musiała działać.

- Czas, moi drodzy ziemscy przyjaciele, uczcić śmierć miejscowych legendarnych wojowników - powiedziała. - Zrobimy to, zwracając nasze twarze w stronę areny i wznosząc modły! Potem nastąpi minuta ciszy. Wszyscy wasi ludzie powinni do nas dołączyć, nawet jeśli przebywają gdzie indziej.

To zadziało. Podobnie jak wiele innych dziwnych pomysłów.

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

Odrzuć kartę WP *Patrol* z planszy Planety.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2656 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburta Wonrocku

Moment, w którym ambasador Bayford wysiadł ze swojego promu z pełnym samozadowolenia uśmiechem na twarzy, oznaczał koniec pewnej ery. W otoczeniu swoich elitarnych żołnierzy mężczyzna ruszył na spotkanie z Tetrarchami. Pokłonił się przed nimi, jednak wszyscy wiedzieli, że jego maniery stanowiły jedynie fasadę.

Oczy mu błyszczały. W głębi duszy Bayford wiedział, że zwyciężył. Zdołał powalić nas, niesforną bandę ocalańców, na kolana.

Tetrarchowie mieli właśnie podpisać uwłaczające im porozumienie, które oficjalnie zakończyłoby naszą niepodległość.

Mieliśmy stać się kolonią. Czuję już tę niewidzialną obróżę na szyi i czując dłoń trzymającą moją smycz w żelaznym uścisku.

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

- » **Zgódźcie się na ich warunki. Nie można dalej narażać mieszkańców Sterty Złomu** – zaznacz pole **F** we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2907**.
- » **Podejmijcie ostatnią próbę negocjacji** – przejdź do **Wpisu 2651**.

## WPIS 2657 FABUŁA


Na szczęście nie wszystko malowało się w ciemnych barwach. Ziemia wzięła na siebie obowiązek ochrony Sterty Złomu w zamian za prawo pierwokupu naszych zasobów i technologii. By zwiększyć tempo prac nad różnymi projektami, wymieniliśmy się również bazami danych.

Przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2658 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburta Wonrocku

Armia wicherzycieli stale rosła, a korytarze Sterty Złomu rozbrzmiewały gniewnymi krzykami. Nie potrafiąc powściągnąć emocji, niektórzy członkowie załogi uciekli się do aktów przemocy. Sytuacja szybko wymykała się spod kontroli.

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Wściekły Tłum* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść po 1 figurce Wściekłego Tłumu w Sektorach **1-7** (użyj w tym celu figurek Członków Załogi z pudełka głównego, ale bez pierścieni. Możesz wykorzystać do tego figurki dowolnych Sekcji).
- Umieść Członków Załogi Grupy Wypadowej oraz  w Sektorze **2**.
- Znajdź kartę Misji **M36** i umieść ją na polu Misji na planszy Planety.
- Zyskaj 4 punkty Zapasów. Ustaw Zapasy obok planszy Planety na 4.
- Jeśli pole **A** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, zyskaj 2 dodatkowe punkty Zapasów i zastąp WP w Sektorze **3** kartą **P321**.
- Jeśli karta **E45** lub **E49** (*System obronny* lub *Ulepszony system obronny*) leży obok dowolnej planszy Załogi, przejdź do **Wpisu 2648**. W przeciwnym wypadku rozpocznij Eksplorację Planetarną.

## WPIS 2659 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Nagrania ze szczytu Tetrarchów

[Trache'i]: Wyjaśnij mi to raz jeszcze.

[Tohn]: Tu nie ma nic do wyjaśniania. Przejrzeli nas i uświadomili sobie, że nie jesteśmy Ziemianami, tylko kosmicznym kolektywem! W rezultacie właśnie oddali salwę w kierunku lądowika odlatującego z bagiennej planety!

[Tamara]: Już i tak długo zwlekaliśmy. Letumianie boją się Ziemian, nie nas. Prędzej czy później musieli się zorientować, że nimi nie jesteśmy.

[Tohn]: Mamy teraz potężnego wroga!

[Ava]: Ale przy okazji zyskaliśmy potężnych sojuszników, dobrą technologię i zdeterminowaną załogę. Letumian nie tylko łatwo pokonać, ale też łatwo ich zastraszyć. A będą się wali, zaręczam wam.

[Trache'i]: Czyli mamy wojnę.

[Tamara]: Wojna.

[Ava]: Wojna.

[Tohn]: Och, nienawidzę tego wszechświata. Nienawidzę wszystkiego.

- Przenieś kartę **Y31** (Sektor Cienia) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przenieś kartę **S10** (Wojna z Letumianami) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Odrzuć kartę Misji **M20** i kartę Misji **M21**.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2660 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

### Komunikacja Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Istnieje pewna legenda Alucinatorów. Coś, czego wszyscy pragną, choć nikt nie wie, jak to wygląda.

[Członek załogi 1]: Widzę tu jakieś obwody zespolone. Nie wydaje mi się, żeby tego właśnie szukali Alucinatorzy. Ale nasi naukowcy bez wątplenia będą zadowoleni!

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 2661 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Letumianin]: Co to ma być?

[Główna emisariuszka]: Chcemy jedynie podejść bliżej Bagiennej Skały, by ją zbadać. Moi ludzie pobierają próbki głęby.

[Letumianin]: Po co?

[Główna emisariuszka]: Aby w pełni zrozumieć piękno i znaczenie tego miejsca. Chcielibyśmy wykorzystać nasze skanery...

[Letumianin]: Nie.

[Główna emisariuszka]: Jak sobie życzyście.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **31**.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zaznacz pole we **Wpisie 2766** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2662 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburta Wonrocku

Tetrarchowie oniemieli. To jednak nie oni byli celem tego niespodziewanego ataku. Napastnicy wykrzykiwali antyziemskie slogany i rzucili się na ambasadora Bayforda, który stanął jak wryty, szeroko otwierając usta.

Ava był pierwszym Tetrarchą, który zareagował. Natychmiast zadziałało jego wojskowe szkolenie i instynktownie rzucił się naprzód, by pokrzyżować plany napastników. I choć nie zdołał ich powstrzymać, to własnym ciałem osłonił ambasadora przed pociskiem.

Ochrona zareagowała ułamek sekundy później i sprawnie obezwładniła agresorów. Ambasador został ocalony, lecz dla leżącego w kałuży własnej krwi Avy było już za późno.

Na uspokojenie sytuacji również okazało się za późno, gdyż grupy protestujących zaczęły gromadzić się na całej Stercie Złomu, a napięta atmosfera szybko przerodziła się w zamieszki.

Zaznacz pole **L** we **Wpisie 2985**.

Przejdź do **Wpisu 2658**.

## WPIS 2663 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Emisariusz 1]: Dotarliśmy. Oto samo Jądro Ciemności.

[Główna emisariuszka]: Mgliste bagna jak okiem sięgnąć.




[Emisariusz 1]: Trzymam kciuki za naszymi...

[Główna emisariuszka]: Cii. JS da sobie radę. Ich zadaniem jest znaleźć baseny lęgowe i schwytać Bestię, czymkolwiek

ona jest. Potwór czy starzec, nikt tego nie wie, ale na pewno da nam to pewną przewagę w negocjacjach. Mamy im jedynie kupić nieco czasu.

[Emisariuszka 2]: A gdzie nasi gospodarze?

[Główna emisariuszka]: Bez wątplenia obserwują nas spośród mgieł. Zachowujcie się normalnie.

- Otwórz Planetopedię na stronach **16–17** (Jądro Ciemności).
- Usuń z gry kartę Łądowania **L8**.
- Umieść figurkę Łądownika w Sektorze **5**.
- Znajdź kartę Misji **M20** i kartę Misji **M21** i umieść je na polach Misji obok planszy Planety. Przyjrzyj się karcie Misji **M20** – to Licznik Rozmów. Kiedy masz zmniejszyć wartość na Liczniku Rozmów o 1, przesuń znacznik na pole o numerze niższym o 1. Kiedy znacznik dotrze na pole o wartości „0”, negocjacje zostaną zerwane.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K15**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K16**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Łądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Wybierz 1 Członka Załogi – to Jednostka Specjalna, której zadaniem będzie zapewnienie wam lepszej pozycji negocjacyjnej. Ten Członek Załogi będzie wykonywać wiele Testów ,  i .
- Umieść figurkę wybranego Członka Załogi w Sektorze **1**.
- Zyskaj Unikalne Odkrycie **33** i umieść je na planszy Załogi Członka Jednostki Specjalnej. Natychmiast odczytaj efekt tego Unikalnego Odkrycia. Efekt ten ma zastosowanie wyłącznie wobec Członka Załogi Jednostki Specjalnej.
- Karta Poziomu Czujności (Warunki Globalne) przedstawia obecny poziom czujności wroga. Może on wzrosnąć w efekcie twoich działań, co z kolei może doprowadzić do wzmocnienia wrogich patroli, a nawet do niepowodzenia misji.
- Umieść wszystkich pozostałych Członków Załogi w Sektorze **5**.
- Umieść kartę **P244** w Sektorze **2**.
- Jeśli pole **A** lub **B** we **Wpisie 2980** jest zaznaczone, zastąp bieżącą kartę Poziomu Czujności (Warunki Globalne) kartą **G08**. Umieść kartę **P259** w Sektorze **3**. Następnie ustaw wartość na Liczniku Rozmów – umieść znacznik na następującym polu:
  - **4** przy 2 Członkach Załogi;
  - **3** przy 3 Członkach Załogi;
  - **2** przy 4 Członkach Załogi.
- Jeśli pole **C** we **Wpisie 2980** jest zaznaczone, umieść kartę **P258** w Sektorze **3**. Następnie ustaw wartość na Liczniku Rozmów – umieść znacznik na następującym polu:
  - **5** przy 2 Członkach Załogi;
  - **4** przy 3 Członkach Załogi;
  - **3** przy 4 Członkach Załogi.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **31** i zwiększ wartość na Liczniku Rozmów o 1 za każde Unikalne Odkrycie wyszczególnione poniżej:
  - **9** (Radioaktywny złom);
  - **10** (Zachowane zygoty);
  - **11** (Dron wojenny);
  - **12** (Cewka plazmowa).
- Rozdziel Wyposażenie. Pamiętaj, że na tę Misję nie możesz zabrać Wyposażenia Misji.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2664 FABUŁA

Największa zmiana zaszła, gdy ambasador dołączył do Rady Tetrarchów, która została przemianowana na Rządy Pięciu. Zmiana ta umożliwiła realizację kolejnej fazy umowy, która oficjalnie ustanowiła protektorat Ziemi nad Stertą Złomu. W zamian Ziemia otrzymała prawo pierwokupu naszych surowców i technologii. Wymieniliśmy się również bazami danych, by przyspieszyć wspólny postęp.

Przejdź do **Wpisu 2653**.







## WPIS 2665 STERTA ZŁOMU

Test Siły Dyplomatycznej – stwórz Pułę Siły Dyplomatycznej:

- Zyskaj 1 znacznik, jeśli pole **O** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Możesz wybrać do 6 Członków Załogi spośród Dostępnej Załogi każdej Sekcji.

Zyskaj 1 znacznik za każdego wybranego Członka Załogi z Sekcji Bezpieczeństwa. Zyskaj 1 znacznik za każdego wybranego Członka Załogi z Konwerterem.

Rzuc K10 za każdego wybranego Członka Załogi i sprawdź wyniki poniżej:

- **0-5:** Umieść tego Członka Załogi w sekcji *Odpoczywająca Załoga*.
  - **6-9:** Zdrajca! Usuń tego Członka Załogi z gry.
- Rzuc dowolną liczbą kości Sekcji (z dowolnej Sekcji). Możesz odrzucić 1 Odkrycie ze Zgromadzonych Odkryć lub 1  by przerzucić 1  (tyle razy, ile zechcesz). Zyskaj 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę  lub  lub . Odrzuć 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę . Usuń z gry wszystkie użyte kości.

Jeśli masz **przynajmniej 6 znaczników** w Puli Siły Dyplomatycznej, odrzuć wszystkie znaczki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2654**.

W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana, następnie odrzuć wszystkie znaczki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2662**.

## WPIS 2666 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

\*\*\* Ciężki oddech \*\*\*

Co za straszliwe miejsce. Byłem na różnych bagnach i moczarach, ale tu... Owady próbują się przegrzyć przez mój kombinezon bojowy i...

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

Cholera. Letumianie.

\*\*\* Szept \*\*\*

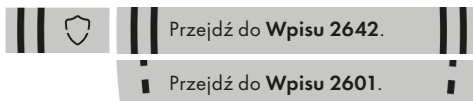
Jest ich czterech, stoją maksymalnie pięćdziesiąt kroków ode mnie. Mgła się przerzedziła i teraz widzę ich wyraźnie. Są uzbrojeni w prymitywną broń ręczną, która bez wątpienia może być skuteczna. Poruszają się z zabójczą gracją. To urodzeni mordercy.

Nie wychylam się. Na razie mnie nie widzą.

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

» Wykonaj następujący Test:

 ZAATAKUJ PATROL  
 = 



» Wykonaj następujący Test:

 PRZEKRADNIJ SIĘ OBOK PATROLU  
 = 



» Ukrywaj się dalej – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2667 MAPA GWIEZDNA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Spójrzcie na kadłub. Porasta go grzybnia.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Bardzo interesujące kształty i zwoje! Mogłabym przysiąc, że ktoś stworzył te wzory celowo.

[Członek załogi 1]: Zupełnie jakby planeta miała nam coś do przekazania.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zbierzmy próbki i zanotujmy to wszystko. To zadanie naukowców, żeby wyjaśnić ten fenomen, nie nasze.

Przenieś kartę **U27 (Próbki grzybni)** z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2668 KSIĘGA STATKU

Kronika Alburto Wonrocku

Sterta Złomu jest oficjalnie przeludniona. Nie mamy już więcej miejsca dla osób, które chciałyby dołączyć

do kolektywu. Czuć napięcie.

Jakby tego było mało, pogłoski na temat Ziemi podgrzewają atmosferę. Wiemy tyle, że ich flota zmierza w naszym kierunku, by negocjować. Nie wiemy jedynie, w jakiej sprawie. Nadchodzą trudne dni.

Obniż Morale na Mosku (Księga Statku, strona 3) i przenieś 2 Dostępnych Członków Załogi do Odpoczywającej Załogi.

## WPIS 2669 STERTA ZŁOMU

Rozmowa nagrana w korytarzu

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Słyszeliście wieści?

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: Nie. Co się stało?

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Jacyś ludzie się wściekli! Ale naprawdę się wściekli!

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: No i?

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Wpadli do sali konferencyjnej z zamiarem zabicia tego ziemskiego śmiecia! Tego niby-ambasadora!

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: No i?

[Mieszkaniec Sterty Złomu 1]: Nic więcej nie wiem! Padły strzały! Ochrona zablokowała korytarz!

[Mieszkaniec Sterty Złomu 2]: Mam nadzieję, że nasi dorwali tego sukinsyna!

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

» **Ava rzuca się, by obronić ambasadora. Dołączcie do Tetrarchy** – przejdź do **Wpisu 2665**.

» **Ava rzuca się, by obronić ambasadora. Nie mieszkajcie się, nie chcecie okazywać przychylności Ziemi** – przejdź do **Wpisu 2662**.

## WPIS 2670 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

Jakimś sposobem przekradłem się obok tych jaszczurek niepostrzeżenie. Być może stały się zbyt pewne siebie.

Tak czy inaczej, prześlijcie pozdrowienia Tetrarchowi Avie. Dobrze mnie wyszkolił, kiedy jeszcze piastował rolę instruktora Sekcji Bezpieczeństwa.

Ruszam dalej. Bez odbioru.

Umieść kartę Patrolu z tego Sektora na wierzchu innych kart w wybranym połączonym Sektorze.

## WPIS 2671 MAPA GWIEZDNA

Zabójcza Pamiątka, analiza obiektu

Zbierając złom pozostały po zniszczeniu Zabójczej Pamiątki, natrafiliśmy na urządzenie, które prawdopodobnie spryskiwało całą okolicę płynem. Nie wyglądało na urządzenie Budowniczych, więc zakładamy, że należało do wrogów, którzy chcieli przyspieszyć wybuch Zabójczej Pamiątki.

Przenieś kartę **U18 (Żrący nebulizator)** z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2672 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

\*\*\* Ciężki oddech \*\*\*

Co za straszliwe miejsce. Byłem na różnych bagnach i moczarach, ale tu... Miejscowe owady próbują się przegrzyć przez mój kombinezon bojowy i...

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

Cholera. Letumianie.

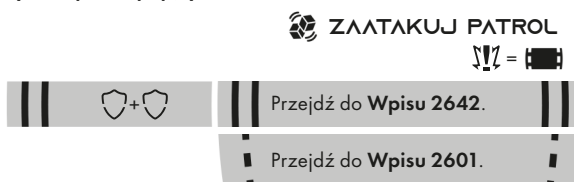
\*\*\* Szept \*\*\*

Jest ich czterech, stoją maksymalnie pięćdziesiąt kroków ode mnie. Mgła się przerzedziła i teraz widzę ich wyraźnie. Są uzbrojeni w prymitywną broń ręczną, która bez wątpienia może est skuteczna. Poruszają się z zabójczą gracją. To urodzeni mordercy.

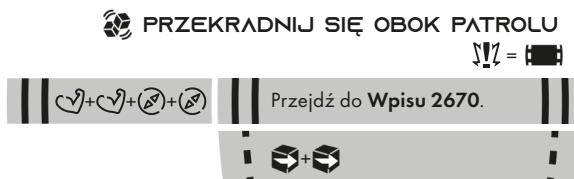
Nie wychylam się. Na razie mnie nie widzą.

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

» Wykonaj następujący Test:



» Wykonaj następujący Test:



» Ukrywaj się dalej – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2673 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

### Komunikacja Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, wracamy do lądownika, by przenieść się na kolejną część Lodowego Pierścienia.

[CAPCOM, Vultex]: Zrozumiano. Powodzenia, Grupo Wypadowa.

Każdy Członek Załogi w twoim Sektorze może postanowić do ciebie dołączyć.

Rzuc kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą znajdującą się poniżej (ten efekt ma zastosowanie jedynie wobec ciebie oraz Członków Załogi, którzy do ciebie dołączyli). 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.

	Lodowe odfłamki	Jeśli  to 3 lub więcej, każdy Członek Załogi . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 2 .
	Studnia grawitacyjna	Jeśli  to 2 lub więcej, każdy Członek Załogi . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi .
	Nagle wstrząsy	Jeśli  to 3 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku wybierz jedno: » Strać 1 punkt Zapasów. » Każdy Członek Załogi rzuca .
	Bezpośrednie trafienie	Wybierz jedno: » Strać 1 punkt Zapasów. » Każdy Członek Załogi rzuca .

Następnie umieść swojego Członka Załogi, figurkę Lądownika, dowolną liczbę Towarzyszy z twojego Sektora oraz wszystkich Członków Załogi, którzy do ciebie dołączyli, w wybranym przez siebie Sektorze .

## WPIS 2674 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Nagrania ze szczytu Tetrarchów

[Tohn]: Naprawdę wysłaliśmy do Letumian misję dyplomatyczną?

[Tamara]: Co z tobą, Tohn? Zawsze chciałeś prowadzić rozmowy pokojowe.

[Tohn]: To prawda, Tamaro, ale... Wiedzie, że ci Letumianie to potwory. Nie potrafię sobie wyobrazić rozmów pokojowych z tak agresywną nacją!

[Ava]: Ja też nie. Ale oni się nas boją.

[Trache'i]: Nieprawda.

[Ava]: Dobrze, Trache'i, może to nie jest strach. Może to jakaś rezerwa. Niezasłużona...

[Trache'i]: Nie skończyłam. Oni nie boją się nas. Oni boją się Ziemi.

[Tamara]: Co? Przecież to nie ma sensu.

[Trache'i]: Jak najbardziej ma to sens, Tamaro. Oni wiedzą o nas tyle samo, co my o nich. Widzieli jedynie Podróżnika i nasze lądowniki, które zaprojektowano na Ziemi. Rozpoznali je i z jakiegoś powodu postanowili się wycofać.

[Tamara]: Możesz mieć rację.

[Tohn]: Być może zatem powinniśmy wysłać Ziemię jako swoich emisariuszy. Może nam to dać przewagę.

[Tamara]: Zgoda.

[Ava]: Ale musimy znaleźć i wykorzystać inne punkty nacisku. Mamy na planecie wtykę, Umę. Mamy też informacje na temat czegoś, co nazywają Bestią – to ich potencjalna słabość. Wysłaliśmy jednego z naszych żołnierzy wraz z emisariuszami, ale z oddzielną, tajną misją. I chyba już wiem, jakie rozkazy wydać.

Jeśli pole B lub C we Wpisie 2980 jest zaznaczone, przejdź do Wpisu 2694. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nasze pierwsze skany były poprawne. Planetę otacza mrowie okrętów wojennych i satelitów, nie wspominając nawet o niezliczonych myśliwcach. Przepuścili nas jednak i...

\*\*\* syrena alarmowa \*\*\* Zapnijcie pasy! Wchodzimy w atmosferę!

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 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 Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do Wpisu 2663. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Kosmiczne śmieci	Każdy Członek Załogi 8  pomniejszone o wartość .
	Zbłąkany pocisk	Jeśli  lub  to 6 lub więcej, każdy Członek Załogi . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca .
	Wulkaniczny pył	Jeśli  to 6 lub więcej, każdy Członek Załogi . W przeciwnym wypadku wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi rzuca .» Cofnij znacznik na torze Lądowania o 2 pola.
	Silny wiatr	Jeśli  to 6 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi .

## WPIS 2675 MAPA GWIEZDZNA

### Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Próbuję zbadać formy życia w podziemnej rzece. Wyglądają na dziwnie pasywne, jakby nie miały woli życia. Prawdopodobnie też są zarażone zarodnikami.

Przenieś kartę U26 (Szybko rozmnażająca się ryba) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2676 FABUŁA

Aresztowanie stanowiło początek czarnych dni Sterty Złomu. Choć Ziemia zobligowała się chronić naszą stację, zarezerwowała sobie również prawo do zarządzania obroną. Obie strony zgodziły się wymienić technologiami, jednak Sterta Złomu, na pierwszy rzut oka słabsza w tej dziedzinie niż Ziemia, została zmuszona również do płacenia podatków.

Przejdź do Wpisu 2613.

## WPIS 2677 STERTA ZŁOMU

### Ostatnie przemówienie ambasadora Thomasa Bayforda

Szacowni Tetrarchowie,

dziękuję za wasze opinie. Moi koledzy z Ziemi i ja szczegółowo je przedyskutowaliśmy i doszliśmy do

wniosku, że nie zmienimy pierwotnej oferty. Aby uratować wszechświat przed Uniwersalnym Przesunięciem Fazowym, musimy wprowadzić porządek Budowniczych. Nie macie innego wyjścia, jak podpisać to porozumienie.

Przejdź do **Wpisu 2669**.

## WPIS 2678 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

\*\*\* Ciężki oddech \*\*\*

Co za straszliwe miejsce. Byłem na różnych bagnach i moczarach, ale tu... Miejscowe owady próbują się przegryźć przez mój kombinezon bojowy i...

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

Cholera. Letumianie.

\*\*\* Szept \*\*\*

Jest ich czterech, stoją maksymalnie pięćdziesiąt kroków ode mnie. Mgła się przerzedziła i teraz widzę ich wyraźnie. Są uzbrojeni w prymitywną broń ręczną, która bez wątpienia jest skuteczna. Poruszają się z zabójczą gracją. To urodzeni mordercy. Nie wychylam się. Póki co mnie nie widzą.

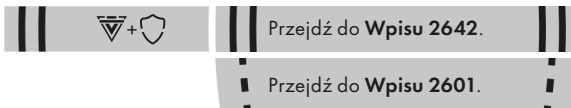
Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję):

» Wykonaj następujący Test:



ZAATAKUJ PATROL

1/2 = 1/2



» Wykonaj następujący Test:



PRZEKRADNIJ SIĘ OBOK PATROLU

1/2 = 1/2



» Ukrywaj się dalej – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2679 STERTA ZŁOMU

Drugie przemówienie ambasadora Thomasa Bayforda

Szacowni Tetrarchowie,

dziękuję za tak zrównoważoną odpowiedź. Przedyskutowałem sprawę z moimi kolegami z Ziemi i jesteśmy gotowi przedstawić wam kolejny traktat.

Jesteśmy pod wrażeniem waszej nieustępliwości i uznalibyśmy za wielki honor dołączenie do waszej rady, by współrządzić Stertą Złomu z możliwością wetowania wszelkich projektów ustaw szkodliwych dla Ziemi. Jako że Sterta Złomu jest i będzie dla nas ważna, zapewnimy wam ochronę wojskową, jednak to my będziemy dowodzić jej siłami. Ziemia i Sterta Złomu wymieniają się technologiami, ale ponieważ ten układ jest korzystniejszy dla Sterty Złomu, Ziemia powetuje sobie straty podatkami nałożonymi na kolonie Sterty Złomu.

Co do różnorodności rasowej to w pełni ją popieramy, ale by lepiej nią zarządzać, przydzielimy każdej rasie osobną dzielnicę na pokładzie Sterty Złomu.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **34** i umieść je na wybranej planszy Załogi. Efekt tego Unikalnego Odkrycia ma zastosowanie wyłącznie wobec Członka Załogi, który ma to Odkrycie na swojej planszy.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2536** bez rozpatrywania tego Wpisu.

Przejdź do **Wpisu 2669**.

## WPIS 2680 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Nic się nie dzieje.
- Przejdź do **Wpisu 2668**.
- Usuń z gry kartę Zdarzenia Pokładowego **S16**. Przejdź do **Wpisu 2643**.

## WPIS 2681 STERTA ZŁOMU

Drugie przemówienie ambasadora Thomasa Bayforda

Szacowni Tetrarchowie,

dziękuję za tak zrównoważoną odpowiedź. Przedyskutowałem sprawę z moimi kolegami z Ziemi i jesteśmy gotowi przedstawić wam kolejny traktat.

Jesteśmy pod wrażeniem waszej nieustępliwości i uznalibyśmy za wielki honor dołączenie do waszej rady, by współrządzić Stertą Złomu jako przedstawiciele sojuszniczej Ziemi. Będziemy szanować waszą neutralność i ochronimy was przed kosmicznymi zagrożeniami w zamian za prawo pierwokupu waszych surowców i technologii. Nasze Sekcje wymienią się bazami danych, by przyspieszyć rozwój.

Co do delikatnej kwestii różnorodności rasowej, zaręczam, że musiało dojść do błędu w tłumaczeniu. Ziemia również stanowi wielokulturową społeczność i naszym celem nie było zaognianie jakichkolwiek konfliktów. Pragniemy, by wszyscy nieludscy mieszkańcy Sterty Złomu mogli czuć się tutaj jak u siebie i pracować dla wspólnego dobra.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **34** i umieść je na wybranej planszy Załogi. Efekt tego Unikalnego Odkrycia ma zastosowanie wyłącznie wobec Członka Załogi, który ma to Odkrycie na swojej planszy.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2536** bez rozpatrywania tego Wpisu.

Przejdź do **Wpisu 2669**.

## WPIS 2682 JĄDRO CIEMNOŚCI

Rozpatrz pierwszy efekt mający zastosowanie:

- Jeśli w Sektorze z 1 z kart WP *Patrol* znajduje się Członek Załogi, umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).
- Sprawdź Sektory 1–3 i rozpatrz pierwszy pasujący efekt:
  - Jeśli karta *Patrol* znajduje się w Sektorze **1**, umieść ją na wierzchu innych kart w Sektorze **2**.
  - Jeśli karta *Patrol* znajduje się w Sektorze **2**, umieść ją na wierzchu innych kart w Sektorze **3**.
  - Jeśli karta *Patrol* znajduje się w Sektorze **3**, umieść ją na wierzchu innych kart w Sektorze **1**.

## WPIS 2683 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Wojny nie zawsze wygrywa się z pomocą żołnierzy i broni. Konflikt z Ziemią wygrała nasza błyskotliwa drużyna inżynierów łączności.

Podczas gdy my ze wszystkich sił broniliśmy Podróżnika, nasi technicy zmagali się z usterkami Czarnego Rycerza.

Nie mam odpowiedniej wiedzy technicznej, by wyjaśnić, co dokładnie się wydarzyło. Wiem jedynie, że emiter naszego Czarnego Rycerza w jednej chwili był zakłócany przez potężne nieznanne źródło, a po chwili zaczął działać. Nasz sygnał dotarł na Ziemię.

To, co wydarzyło się później, wprawiło Tetrarchów w osłupienie. Ziemscy przedstawiciele bez wahania stwierdzili, że ambasador Bayford przekroczył swoje uprawnienia. Nigdy nie pozwolono mu na wszczynanie wojen przeciwko niezależnym kolektynom. Ziemskie władze niezwłocznie odwołały ambasadora, by postawić go przed sądem, i obiecały, że wznowimy nasze rozmowy, gdy tylko będzie to możliwe. Co zadziwiło mnie najbardziej – otrzymaliśmy przeprosiny.

Zupełnie to nie pasowało do Ziemian, ale nikt nie protestował.

Zyskaliśmy mnóstwo czasu.

Zaznacz pole **K** we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2907**.

## WPIS 2684 FABUŁA






Ziemia wzięła na siebie obowiązek ochrony Sterty Złomu, ale zarezerwowała sobie również prawo do zarządzania siłami obronnymi. Obie strony zgodziły się wymienić technologiami, przy czym Sterta Złomu, na pierwszy rzut oka mniej zaawansowana od Ziemi, została zmuszona także do płacenia podatku. Najbardziej zabolął nas jednak fakt, że od tej chwili Bayford mógł wetować większość naszych decyzji.

Przejdź do **Wpisu 2653**.




## WPIS 2690 STERTA ZŁOMU



Test Siły Dyplomatycznej – stwórz Pulę Siły Dyplomatycznej:

- Zyskaj 1 znacznik, jeśli pole **B** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 1 znacznik, jeśli pole **C** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 1 znacznik, jeśli pole **D** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone.
- Zyskaj 1 znacznik, jeśli masz kartę **B21** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3).
- Możesz wybrać do 6 Członków Załogi spośród Dostępnej Załogi każdej Sekcji. Zyskaj 1 znacznik za każdego wybranego Członka Załogi będącego Alucinorem, Omnimodianem lub Pumilionem. Rzuć K10 za każdego wybranego Członka Załogi i sprawdź wyniki poniżej:
  - **0–5**: Umieść tego Członka Załogi w sekcji *Odpooczywająca Załoga*.
  - **6–9**: Zdrajca! Usuń tego Członka Załogi z gry.
- Rzuć dowolną liczbą kości Sekcji (z dowolnej Sekcji). Możesz odrzucić 1 Odkrycie ze Zgromadzonych Odkryć lub 1  by przerzucić 1  (tyle razy, ile zechcesz). Zyskaj 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę  lub . Odrzuć 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę . Usuń z gry wszystkie użyte kości.

Policz znaczniki w Puli Siły Dyplomatycznej:

- **4 znaczniki lub mniej**: Każdy Członek Załogi 3 . Następnie odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2677**.
- **5–7 znaczników**: Odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2679**.
- **8 znaczników lub więcej**: Odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2681**.

## WPIS 2691 JĄDRO CIEMNOŚCI

- Jeśli masz kartę **B02** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), Odśwież 1 .
- Jeśli masz kartę **B11** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), Odśwież 1 .
- Jeśli karta **P250** (*Bagienna Skąta*) znajduje się w Sektorze 4, przejdź do **Wpisu 2697**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

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

- » **Poproście przedstawiciela, by zaprowadził was w ważne miejsce** – umieść kartę **P250** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.
- » **Zagadnijcie o otoczenie** – zyskaj 1 Wskazówkę dowolnego rodzaju.

## WPIS 2692 KSIĘGA STATKU

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Zyskaj 1 żeton Dowodzenia.
- Zyskaj 1 żeton Dowodzenia. Usuń z gry kartę Zdarzenia Pokładowego **S08**.

## WPIS 2693 STERTA ZŁOMU

**Kronika Alburta Wonrocku**

Wydaje mi się, że ambasador Bayford dał nam szansę samodzielnego zażegnania tego konfliktu. Widział nadlatujące lądowiki rebeliantów, ale nakazał wstrzymać ogień do czasu, aż było jasne, że ich nie powstrzymamy.

Ostrzał Ziemian był niespieszny, ale zabójczo skuteczny. W zaledwie czterdzieści pięć sekund lądowiki buntowników przestały istnieć, po czym ziemski krążownik zwrócił swoje działa w stronę Sterty Złomu. Ten milczący pokaz siły uświadomił nam, że Ziemia przejęła inicjatywę.

Ich własne lądowiki opuściły pokład krążownika i zadokowały przy Stercie Złomu. Do naszej bazy wkroczyli elitarni żołnierze, którzy szybko uporali się z rebelią.

Byłam pod wrażeniem ich zimnego profesjonalizmu. Niedługo później ze spuszczoneymi głowami podpisaliśmy traktat podsunęty nam przez ambasadora Bayforda.

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 2985** i przejdź do **Wpisu 2907**.

## WPIS 2694 JĄDRO CIEMNOŚCI
















**Kronika Alburta Wonrocku**

Członkowie misji uświadomili sobie ogrom militarnej potęgi Letumian, ledwo opuścili pokład Podróżnika. Orbita ich rodzimej planety była wprost wypełniona statkami

i stacjami kosmicznymi, w większości uzbrojonymi po same metalowe zęby. Choć nikt nie otworzył ognia, nasi dyplomaci bez przerwy czuli na sobie wrogie spojrzenia.

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2663**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Kosmiczne śmieci</b>	Jeśli  to 3 lub więcej, każdy Członek Załogi  . W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi  .
	<b>Zbłąkany pocisk</b>	Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku cofnij znacznik o 2 pola.
	<b>Wulkaniczny pył</b>	Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi  . W przeciwnym wypadku wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość  . » Każdy Członek Załogi rzuca  .
	<b>Silny wiatr</b>	Jeśli  to 4 lub więcej, każdy Członek Załogi  . W przeciwnym wypadku strać 2 punkty Zapasów.

## WPIS 2695 STERTA ZŁOMU

**Nagrania z narady Tetrarchów**

[**Tamara**]: Słuchajcie, ten cały Bayford nie ma pojęcia, że Sterta Złomu nie przetrwałaby tyle czasu, gdyby nie nasza wielogatunkowa tożsamość. Ta różnorodność to nasza siła, podobnie jak równość. Homogeniczność Ziemi wcale nie jest zaletą i nie pomogła im w zdobyciu technologii Budowniczych! Powinien to usłyszeć ode mnie, Ziemianki, a im szybciej się z tym pogodzi, tym lepiej.

[**Ava**]: To prawda, ale sam ten argument nie wystarczy. Moglibyśmy wspomnieć o wojnie przeciwko Letumianom i o innych sojuszach. To wszystko ma pewną wartość, ale czy Ziemianom wystarczy?

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

- » **Pozwólcie Tamarze przedstawić swoje argumenty, by zyskać przewagę dyplomatyczną** – przejdź do **Wpisu 2690**.
- » **Tym sposobem nic nie zyskacie. Lepiej posuwać się z rozmowami naprzód** – przejdź do **Wpisu 2677**.



## WPIS 2696 MAPA GWIEZDNA

**Dziennik badawczy Atty**

Ciesz się, że dowódcy Sekcji postanowili raz jeszcze odwiedzić Wszechwstrząs. Jestem pewna, że wciąż możemy tam odkryć wiele tajemnic, które przegapiliśmy za pierwszym razem.

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

- » **Zbadajcie legowiska Vulpes Palus** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **3** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2638**.
- » **Znajdźcie jaskinię z niepokojącym kryształem** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **6** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **31** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2640**.

- » **Zlokalizujcie gniazdo Acidiana** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 17 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 32 Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2646**.
- » **Rozbudujcie kolonię** (tylko jeśli karta N07 nie znajduje się na stronie na karty na stronie 7 Księgi Statku) – odrzuć 1  i 2 , by przenieść kartę N07 (Wszelchwstrzqs) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- » **Wróćcie do lądownika** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2697 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Główna emisariuszka]: Co to za miejsce?



[Letumianin]: Bagno. Skała.

[Główna emisariuszka]: Bagienna Skała. Widzę wokół niej jakieś ryty. Założę się, że to ważne wydarzenia z waszej przeszłości.

[Letumianin]: Tak.

[Główna emisariuszka]: Opowiedz nam o nich.

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

- » **Przekonajcie przedstawiciela, by opowiedział o monolocie** – odrzuć 1 Odkrycie albo każdy Członek Załogi w Sektorach 4, 5, 6 i 7  , by przejść do **Wpisu 2704**.
- » **Wróćcie na groble** – odrzuć kartę P250 z Sektora 4.
- » **Zagadnijcie o otoczenie** – zyskaj 1 Wskazówkę dowolnego rodzaju.

## WPIS 2699 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Główna emisariuszka]: Nie musisz się obawiać.

[Letumianin]: Nie czujemy strachu.

[Główna emisariuszka]: Ani czuć się urażony.

[Letumianin]: Nie mów mi, co mam czuć.

[Główna emisariuszka]: Dobrze, ale pozwól, że wyjaśnię, co zamierzamy. Umieścimy skanery przy Bagiennej Skale, by przeanalizować ją i utrwalić waszą sztukę.

[Letumianin]: Po co?

[Główna emisariuszka]: Bym mogła pokazać swoim towarzyszom, z jak potężnym ludem mamy do czynienia.

[Letumianin]: Zrób to zatem. Przekaż im, jak słabi jesteście. Ja będę obserwować.

Zyskaj 3 Wskazówki dowolnego rodzaju.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 31.

Umieść 2 znaczniki na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zaznacz pole we **Wpisie 2766** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2700 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

**Komunikacja Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 2]: Ta skrzynka wygląda obiecująco, ale... Szlag, zacięła się.

[Członek załogi 1]: Pozwól, że pomogę.

\*\*\* **Odgłosy wspólnego wysiłku** \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, udało się. W końcu puściła.

[Członek załogi 1]: I jest pusta.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze 2 .

## WPIS 2701 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

**OPERACJA „ZABÓJCZA PAMIĄTKA”**

Poniższe zasady pozwolą ci rozpocząć Operację „Zabójcza Pamiątka” jako odrębną, samodzielną misję. Operacja ta jest jednak dostępna również na mapie kampanii i może zostać rozegrana w ramach pełnej kampanii ISS Vanguard: Zabójcze rubieże.

**Liczba Członków załogi:** 2–4.

**Poziom trudności:** Średni.

**Częste Testy:** , .

**Testy:**  są bardziej wyczerpujące niż zwykle.

**Niebezpieczeństwa:** Aktywne Niebezpieczeństwa.

**Lądowanie:** W tej Operacji nie ma procedury Lądowania.

**Zagrożenia:** Ta Operacja to wyjście z czasem.

**Członkowie Załogi:** Sprawdzana będzie obecność ludzi i Gości.

**Przygotowanie:**

### 1. Przygotuj Lądownik:

- Umieść planszę Lądownika Ważka na stole. Umieść Modyfikację Lądownika **A04, A11–A14** na stole. Wybierz maksymalnie 1 Modyfikację Użytkową i umieść ją na planszy Lądownika.

### 2. Przygotuj Grupę Wypadową:

- Każdy gracz wybiera przynajmniej 1 planszę Załogi. Jeśli grasz w pojedynkę, musisz wybrać przynajmniej 2 plansze Załogi.
- Każda Sekcja dobiera 3 karty Członków Załogi spośród Członków Załogi **W01–W52**, wybiera 1 z tych kart i umieszcza ją w koszulce Rangi 2 swojej Sekcji. Umieść zakosulkowane karty Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi.
- Każdy gracz zapewnia swoją planszę Załogi 9 kośćmi Sekcji z pudełka. Pośród tych kości każdy Członek Załogi musi mieć kości wyszczególnione poniżej:

#### Sekcja Naukowa:

1 Podstawowa zielona kość, 1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa czerwona kość, 1 Specjalistyczna kość Biologii, 1 Specjalistyczna kość Nauki, 1 Dzika zielona kość.

#### Sekcja Bezpieczeństwa:

1 Podstawowa czerwona kość, 1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa zielona kość, 1 Specjalistyczna kość Obrony, 1 Specjalistyczna kość Technologii, 1 Dzika czerwona kość.

#### Sekcja Zwiadowcza:

1 Podstawowa zielona kość, 1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa czerwona kość, 1 Specjalistyczna kość Sprawności, 1 Specjalistyczna kość Zwiadu, 1 Dzika zielona kość.

#### Sekcja Inżynieryjna:

1 Podstawowa niebieska kość, 1 Podstawowa zielona kość, 1 Podstawowa czerwona kość, 1 Specjalistyczna kość Pozyskiwania, 1 Specjalistyczna kość Budownictwa, 1 Dzika niebieska kość.

Pozostałe kości można wybrać spośród wszystkich kości Sekcji, ale z ograniczeniem maksymalnie 1 zaawansowanej kości na Sekcję.

- Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej 10 kart jego Sekcji. Można wykorzystać tylko karty Rangi 1 lub karty **Z01–Z16**. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.
- Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków na każdej planszy Załogi.

### 3. Załaduj Lądownik:

- Weź karty Wyposażenia **E01–E12, E21–E26, E35, E37, E61–E67**, których mogą używać Sekcje wybrane do tej Operacji. Umieść je na stole awersami do góry. Każdy Członek Załogi z Grupy Wypadowej wybiera 1 kartę Wyposażenia Małego i umieszcza ją obok swojej planszy Załogi. Grupa Wypadowa wybiera następnie 1 kartę Towarzysza. Jeden z graczy umieszcza tę kartę obok swojej planszy Załogi.
- Następnie wybierz liczbę kart Wyposażenia Osobistego i Wyposażenia Misji do wysokości limitu (limit podany jest w sekcji Ładowność w lewym górnym rogu planszy Lądownika). Jeśli gracze nie zgadzają się w kwestii wyboru Wyposażenia, ostateczną decyzję podejmuje gracz pierwszej wymienionej w tej liście Sekcji, która bierze udział w tej Operacji: Sekcja Inżynieryjna, Sekcja Bezpieczeństwa, Sekcja Zwiadowcza, Sekcja Naukowa.
- Umieść wybrane karty Wyposażenia w stosie obok planszy Lądownika i zwróć pozostałe karty do pudełka.
- Umieść znacznik na właściwym polu na torze Zapasów. Oznaczone pole na torze Zapasów wskazuje podstawową wartość Zapasów, którą ma Lądownik, jednak można ją zmieniać przy użyciu Modyfikacji Lądownika.

### 4. Zapnij pasy!

- Przejdź do **Wpisu 2721**.

## WPIS 2702 MAPA GWIEZDNA

### Kronika Alburta Wonrocku

Dowódcy Sekcji postanowili zrobić przerwę od eksploracji kosmosu. Dzięki temu nasze generatory mogły wyprodukować więcej energii, Tetrarchowie zyskali czas na przeanalizowanie sytuacji, członkowie załogi mogli poświęcić się pracy, a mieszkańcy Sterty Złomu zamartwiać o przyszłość stacji.

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

- Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.
- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**), umieść żeton Kary w Puli Dowodzenia. Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2703 GRZYBNIA

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

### Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zbliżamy się do źródła dźwięku. Uważajcie wszyscy.

[Członek załogi 1]: Podnosi się poziom zagęszczenia kwiatów.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cii! Słuchajcie. To kwiaty wydają ten odgłos. Uważajcie, żeby ich nie zdeptać.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P264**.

## WPIS 2704 JĄDRO CIEMNOŚCI

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.



### Przemowa letumiańskiego gospodarza

Tutaj widzimy cztery ważne fazy chwalebego życia każdego niezwykłego wojownika naszej wspaniałej rasy. Najpierw każdy z nas ewoluuje w basenach lęgowych z kijanki, pożywiając się ciałami wrogów. Gdy tylko wypełniemy z basenów, zaczynamy trening bojowy. Ci, którzy wykażą dość siły, by go ukończyć, mogą podjąć Próbę Najeżdźcy. Jeśli zdołają ją przetrwać, dołączają do szeregów Najeżdźców i mogą wesprzeć podboje naszego niepowstrzymanego gatunku. Młodzi Najeżdźcy zyskują prawo do przeniesienia się z naszej planety na stacje orbitalne, gdzie ich wytrzymałe ciała zostają poddane wzmacniającym modyfikacjom, których nie możemy wszczepić im na naszym rodzimym świecie. Następnie dołączają do sił szturmowych mających zapewnić nam rządy nad całym wszechświatem.


Zwiększ wartość na Liczniku Rozmów na karcie Misji **M20** o 1.

## WPIS 2705 GRZYBNIA

### Odprawa Grupy Wypadowej

Słuchajcie, załogo. Za około dziewięćdziesiąt minut lądujemy i zaczniemy zbierać próbki grzybni z różnych lokalizacji. Mamy nadzieję, że nowe rodzaje grzybów przydadzą się nam w produkcji elektroniki i kompozytów. Ta planeta nie wydaje się szczególnie niebezpiecznym miejscem, a nasze skanery nie wykryły żadnych rozumnych form życia. Powinniśmy się więc skupić na zbieraniu grzybni. Im szybciej to zrobimy, tym szybciej wrócimy. Zatem nie obawiajcie się użyć siły od czasu do czasu.

Rozpocznij procedurę Lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika. Jeśli Lądownik ma **3 lub mniej** , cofnij znacznik o 1 pole.
- Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z tabelą obok. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
- Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.

- Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2707**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Turbulencje</b>	Jeśli  lub  to <b>6 lub więcej</b> , każdy Członek Załogi  +  . <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi  .
	<b>Mikrometeority</b>	Jeśli  to <b>5 lub więcej</b> oraz  to <b>5 lub więcej</b> , nic się nie dzieje. <b>W przeciwnym wypadku</b> wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi  » Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	<b>Agresywne wiatry</b>	Jeśli  to <b>6 lub więcej</b> , każdy Członek Załogi  . <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi rzuca  .
	<b>Niepokojące perspektywy</b>	Jeśli  to <b>5 lub więcej</b> , 1 Członek Załogi rzuca  . <b>W przeciwnym wypadku</b> każdy Członek Załogi rzuca  .

## WPIS 2706 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Kronika Alburta Wonrocku

Stawy rybne wyglądały naprawdę żałośnie. Dziesiątki Idemian, Aerugonów i innych niewolników brodziły po pas w brudnej wodzie, chwytając podobne do ryb stworzenia dla swoich panów.

Letumianin popędzał członków naszej misji, zupełnie jakby słyszał o współczuciu i nie chciał nam pozwolić go okazywać, ale nasi emisariusze przystanęli jedynie, starając się nie okazywać żadnych emocji. Instrukcje, które otrzymali, były jasne: przemykać oko na wszelkie niegodziwości, niezależnie od tego, jak przykro było na nie patrzeć.

Mieli w tym również ukryty cel. Pośród jeńców znajdował się nasz kontakt, młody idemiański żołnierz imieniem Uma, który mógł pomóc Jednostce Specjalnej. By zyskać na czasie, emisariusze mogli spróbować pozyskać miejscowe próbki, niektórych jednak kusiło odnalezienie samego Umy.

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

- » **Znajdźcie Umę** – przejdź do **Wpisu 2718**.
- » **Schwytajcie miejscowe okazy** – przejdź do **Wpisu 2645**.

## WPIS 2707 GRZYBNIA

- Otwórz Planetopedię na stronach **18–19** (Grzybnia).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Grzybnia w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Każdy Sektor na tej Planecie ma dodatkowe pole nad numerem Sektora. Pola te nazywamy polami Grzybni i czasami trzeba będzie umieścić na nich znacznik.
- Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 1, weź kartę Awansu **K09**. Jeśli w Grupie Wypadowej jest Członek Załogi Rangi 2, weź kartę Awansu **K10**. Umieść je w wyznaczonym miejscu na planszy Lądownika stroną *Nieukończony* do góry. W dowolnym momencie możesz obejrzeć stronę *Ukończony*.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **26** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

## WPIS 2708 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik odkryć kosmicznych Atty

System Wayman 21 nazwany został tak na cześć legendarnego kapitana Vanguarda. To wzruszające, że Ziemianie chcą, by wszechświat zawsze pamiętał o ich bohaterach.

To naprawdę ciekawy system. Mamy tu księżyc z wyrzeźbioną powierzchnią, planetę bogatą w surowce i anomalie w pobliżu słońca, która najwyraźniej odwróciła entropię.

Odwróć kartę **Y23** (Wayman 21) na stronę *Zbadano*.

## WPIS 2709 JĄDRO CIEMNOŚCI

Jeśli masz kartę **B02** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), Odśwież 1

Jeśli masz kartę **B11** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), Odśwież 1

Jeśli karta **P251** znajduje się w Sektorze 5, przejdź do **Wpisu 2716**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

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

- » **Poproście przedstawiciela, by zaprowadził was w ważne miejsce** – umieść kartę **P251** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.
- » **Zapytajcie o otoczenie** – zyskaj 1 Wskazówkę dowolnego rodzaju.

## WPIS 2710 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

### Kronika Albertu Wonrocka

W mojej skromnej opinii odnalezienie zamrożonych zygot stanowiło najważniejszy punkt ekspedycji na Lodowy Pierścień.

Grupa Wypadowa przez całą eksplorację nie zdołała ustalić tożsamości kosmicznego gatunku, który przejął bazę w pasie asteroid po Budowniczych. Kiedy załoga znalazła pojemnik z układem chłodzenia oraz dwoma tuzinami zygot w środku, okazało się, że zamiast zapisków nieznanymi zostawili swoje potomstwo.

Wewnątrz znaleźliśmy również instrukcje, jak postępować z zygotami. Na tę chwilę nie możemy ich wykonać, ale jeśli poświęcimy odpowiednio dużo czasu i zasobów, być może kiedyś zdołamy wskrzesić ten zapomniany, prawdopodobnie wymarły już gatunek.

Będąc członkiem podzielonego, skonfliktowanego i przekłętego kolektywu, chciałbym tego dożyć.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie 10.
- Odrzuć kartę Misji **M13** i usuń z gry kartę Lądowania **L4**.
- Przenieś kartę **Y15** (*Gamma Aquilae 3*) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2711 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Na ziemię! Wszyscy na ziemię! Jeden z wrogów idzie w naszym kierunku. Wstrzymać ogień. Wciąż jest możliwe...

[Członek załogi 2]: Co jest możliwe? Wystrzelają nas jak kaczki!

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, przyszedł mi do głowy pewien psikus. Proszę spojrzeć na to urządzenie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Generator pola EM. Dobrze. Podłącz go!

[Członek załogi 1]: Proszę spojrzeć. To na chwilę go unieruchomiło. Generator wyłączył siłowniki w jego kombinezonie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie zmarnujmy tego. Chodźcie wszyscy!

Znajdź karty **P222** (*Strefa zerująca: łowca*) i **P222** (*Strefa zerująca: Sabotażysta*), a następnie umieść którąś z nich na wierzchu innych kart w Sektorze 2, 3, 4 lub 5.

## WPIS 2712 GRZYBNIA

A  B  C  D  E  F

## WPIS 2713 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

### Pamiętnik jednostki V-341 Roland

Żadna inna sytuacja nie wzbudziła we mnie uczucia podobnego do strachu, który odczuwają istoty rozumne. Tylko ta z tamtego dnia.

Nadciągała katastrofa. Grupa Wypadowa i ja dopiero co wróciliśmy do lądownika. Maszyna jakimś sposobem zdołała poderwać się z ziemi, chociaż połowa elektronicznych systemów szwankowała przez bliskość obiektu.

Chyba krzyczałam. Jestem pewna, że ktoś krzyczał.

Wróciliśmy na pokład Podróżnika w ostatniej chwili. Kapitan nawet się nie zawahał, wydając rozkaz ucieczki. Ostatnie nagranie pokazuje implozję urządzenia wielkości ziemskiego księżycy, która zdestabilizowała cały system binarny. Obie gwiazdy znalazły się na kursie kolizyjnym.

Na szczęście byliśmy już daleko, kiedy słońca zderzyły się ze sobą. Najbardziej obiecujący układ planetarny w tej części galaktyki pochłonęła czarna dziura.

Mój głód przygody bezpowrotnie przepadł.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, przejdź do **Wpisu 2714**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

1. Przenieś kartę **Y18** (*Epsilon Lyrae*) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.
2. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
3. Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2714 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Zrobiliśmy, co mogliśmy, żeby uratować ten system, ale wszystko ma swoje granice. Choć to niezwykle smutne, Epsilon Lyrae to już historia.

**Gratulacje!** Operacja „Zabójcza Pamiątka” została ukończona!

## WPIS 2715 GRZYBNIA

### Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Badam formy życia w podziemnej rzece, dowódczyni.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: I?

[Członek załogi 1]: Wyglądają na dziwnie pasywne, jakby nie miały woli życia. Prawdopodobnie też są zarażone zarodnikami.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 26.

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

## WPIS 2716 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Główna emisariuszka]: To jest tam? Wygląda jak statek kosmiczny, prawda?

[Letumianin]: Tak.

[Główna emisariuszka]: Widzieliśmy wiele statków, ale żaden nie wyglądał tak. Kto nim wylądował?

[Letumianin]: Nie wiemy. Nigdy o to nie pytaliśmy.

[Główna emisariuszka]: Mhm... To co się wydarzyło?

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

- » **Przekonajcie przedstawiciela, by opowiedział o statku** – wydaj 2 punkty Zapasów albo każdy Członek Załogi w Sektorach 4–7 2 , by przejść do **Wpisu 2727**.
- » **Wróćcie na groblę** – odrzuć kartę **P251** z Sektora 5.
- » **Zapytajcie o otoczenie** – zyskaj 1 Wskazówkę dowolnego rodzaju.

## WPIS 2717 GRZYBNIA

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

### Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze, to powinno wystarczyć. Zbierzcie sprzęt i...


[Członek załogi 2]: Hej, patrzcie na te pnącza! Czy one...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Kradną nasze rzeczy!

[Członek załogi 1]: Rzeczy? Właśnie mnie oplątały! Pomocy!

Zyskaj 1 Grzybnię.

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

- » **Nie opierajcie się** – weź 2 losowe karty Wyposażenia spośród wszystkich Członków Załogi w tym Sektorze i umieść je na polu „Zaginione”. Na razie to Wyposażenie jest niedostępne. Odrzuć z planszy Planety ewentualne żetony powiązane z tym Wyposażeniem. Przejdź do **Wpisu 2719**.
- » **Zaatakujcie pnącza kradnące wyposażenie** – 2 , by przejść do **Wpisu 2725**.

## WPIS 2718 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Kronika Alburta Wonrocku**

Uma był chory i tak wychudzony, że emisariuszka poznała go jedynie po tatuażu na jego lewym ramieniu. Zatrzymała się, udając zaciekawienie jakąś oślizgłą rośliną, i wyszeptwała jego imię.

Uma nie dał po sobie nic poznać. Jego oczy rozbliżyły, choć tylko na krótką chwilę. Pochwyciwszy olbrzymie, przypominające rybę stworzenie, wyciągnął je na brzeg i pozornie przypadkowo zatrzymał się blisko emisariuszki. To pozwoliło im nawiązać krótką rozmowę.

Znał lokalizację Bestii i był gotów zrobić wszystko, by zaszkodzić swoim porywaczom. Kiedy przekazał emisariuszce położenie Bestii, ona natychmiast przesłała tę informację Jednostce Specjalnej. Wtedy się rozdzielili.

Mam nadzieję, że jeszcze kiedyś ujrzemy tę dzielną duszę.

Umieść kartę **P242** w Sektorze 3.

## WPIS 2719 GRZYBNIA

**Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej**

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Co właściwie się wydarzyło?

**[Członek załogi 2]:** Jedno z pnączy złapało mnie za nogę i próbowało wciągnąć pod powierzchnię, ale nagle przestało! Jakby straciło zainteresowanie!

**[Członek załogi 1]:** Masz szczęście.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Wiem, czemu straciło zainteresowanie. Spójrzcie, nie ma mojego plecaka. Ani pojemnika z próbką.

**[Członek załogi 1]:** Mój też zniknął.

**[Członek załogi 2]:** Czyli to coś nie chciało nas skrzywdzić. Tylko nas okradło. Dlaczego?

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 2712**.

## WPIS 2720 GRZYBNIA

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

Przejdź do **Wpisu 2722**.

Przejdź do **Wpisu 2724**.

Przejdź do **Wpisu 2726**.

Przejdź do **Wpisu 2728**.

## WPIS 2721 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

**Nagrania Grupy Wypadowej**


**[Członek załogi 2]:** Mamy przelecieć między tymi dwoma gwiazdami i wylądować na tym dziwnym obiekcie pośrodku.

**[Członek załogi 1]:** Czy lądownik da sobie radę?

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Został poddany modyfikacjom. Zobaczymy.














**[Członek załogi 1]:** A co mamy zrobić na tym obiekcie?

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** W pierwszej kolejności mamy się dowiedzieć, co to jest. To bez wątpienia jakiegoś rodzaju sztuczna asteroida lub mały księżyc skonstruowany przez Budowniczych, ale nie mamy pojęcia, dlaczego umieścili ten obiekt w tym miejscu. Ten układ gwiazdny wydaje się idealny do kolonizacji, ale zanim postawimy stopę na jakiegokolwiek planecie, musimy się upewnić, że to nie jest tykająca bomba.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, każdy Członek Załogi 3 , a następnie przejdź do **Wpisu 2723**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Rozpocznij procedurę Lądowania:

1. Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Lądownika.
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
3. Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
4. Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 2723**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	<b>Mdłości</b>	Każdy Członek Załogi 5  pomniejszone o wartość  .
	<b>Impuls EM</b>	Jeśli  to 5 lub więcej, zwróć 1 losową kartę Wyposażenia do Zbrojowni. <b>W przeciwnym wypadku</b> zwróć 3 losowe karty Wyposażenia z planszy Lądownika do Zbrojowni.
	<b>Przytłaczająca grawitacja</b>	Wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi rzuca  . » Strac 5 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość  .
	<b>Rozbłysk słoneczny</b>	Jeśli  to 5 lub więcej, każdy Członek Załogi  . <b>W przeciwnym wypadku</b> wybierz jedno: » Każdy Członek Załogi  . » 1 Członek Załogi rzuca  .

## WPIS 2722 GRZYBNIA

**Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej**

**[Członek załogi 1]:** Słuchajcie, mam dziwne przeczucie, że na tej planecie coś nie gra. Zupełnie jakby była do nas wrogo nastawiona.

**[Członek załogi 2]:** Czyli co, teraz masz jakieś moce parapsychiczne?

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Żarty na bok. Ja też to czuję.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G13**.

## WPIS 2723 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

**Pamiętnik jednostki V-341 Roland**

Odniosłem wrażenie, że mi nie ufają. Cóż, nic dziwnego. Byłem pierwszy Alucinatoru, któremu przydzielono do Grupy Wypadowej, i między nami nie istniała jeszcze żadna więź. Służbowa hierarchia również stawiała mnie na gorszej pozycji. Słuchanie rozkazów kogokolwiek nie leży w naturze Alucinatorów, ale postanowiłem dostrzec w tym sens.

Niedługo po lądowaniu uświadomiłem sobie, że przestrzeganie zasad jest trudniejsze, niż się wydaje. Ten sztuczny obiekt był fascynujący! Całą jego powierzchnię pokrywał metal, kusząco nierówny, pełny szczelin, otworów, a nawet kanionów. Można było podejrzewać, że jego wnętrze było wydrążone. Było to idealne miejsce, w którym Alucinatorzy mogliby zniknąć na długie godziny, by oddać się eksploracji i przygodom, ale nie. Rozkazy miały wyższy priorytet, a nasz kapitan był ostrożną osobą. Mogłum zapomnieć o włóczęgach w stylu Alucinatorów i było mi z tym dziwnie. Największe odkrycia dokonywane są przypadkiem, a bezcelowe błędzenie przypadkiem sprzyja. Eksploracja to jednak nie czas na filozofię.

Otwórz Planetopedię na stronach **14–15** (Zabójcza Pamiątka).

Usuń z gry kartę Lądowania **L5**.

### 1. Przygotuj planszę Planety:

- Zapełnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (umieść je zakryte w kolejności, w jakiej zostały wymienione – pierwsza karta na spodzie, ostatnia na wierzchu).
- Znajdź kartę Misji **M16** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.
- 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.
- Jeśli Grupa Wypadowa składa się z 2 lub 3 Sekcji, umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu karty Warunków Globalnych.

**Uwaga!** Podczas tej Eksploracji Planetarnej nie będą używane karty Awansu.

### 2. Przeprowadź wyładunek

- Umieść figurkę Ładownika i figurki wszystkich Członków Załogi wraz z wybraną figurką Towarzysza w Sektorze 1.
- 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 dostępną do góry.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na jego planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu oraz kartę Towarzysza.

### 3. Rozpocznij Eksplorację Planetarną!

## WPIS 2724 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Przemieszczanie się jest coraz trudniejsze, prawda?

[Członek załogi 2]: Tak, roślinność robi się coraz gęstsza. A pnącza próbują łapać mnie za nogi i ręce.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mnie również. Coś się zmienia. Tylko co?

Każdy Członek Załogi rzuca

Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G14**.

## WPIS 2725 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Czy mi się przywidziało, czy te pnącza pełzną w naszą stronę?

[Członek załogi 1]: Na to wygląda. Spójrzcie, korzenie właśnie wystrzeliły spod ziemi! Czy ta dżungla jest nastawiona przeciwko nam?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wycofać się. Powoli i spokojnie.

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, wokół nas coś się porusza.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobra, dość tego. Ognia!

\*\*\* Wystrzały \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wstrzymać ogień. Wszyscy cali?

[Członek załogi 1]: Chyba. Rośliny zniknęły.

Zyskaj 1 Grzybnię.

Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 2712**.

Przejdź do **Wpisu 2720**.

## WPIS 2726 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Widzieliście to? To pnącze próbowało do mnie podpełznąć!

[Członek załogi 1]: Hej, pomocy! Pomóżcie!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co się dzieje?

[Członek załogi 1]: Nie mogę ruszyć nogami! Te korzenie je oplotły!

Każdy Członek Załogi rzuca

Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G15**.

## WPIS 2727 JĄDRO CIEMNOŚCI

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



**Przemowa letumiańskiego gospodarza**

Ci durnie! Ci żałośni, pechowi durnie! Wieki temu wylądowali tu, jakby była to ziemia niczyja, i rozpierzchli się wszędzie, wszystkiego dotykając, zbierając próbki i porozumiewając się w tym ich nieprzyjemnym, piszczącym języku. Obserwowaliśmy ich z mgieł i czuliśmy nienawiść. Kiedy Widząca dała rozkaz, nasi wspaniali wojownicy nawet przez chwilę się nie wahali. Rzuciliśmy się na nich i wymordowaliśmy, by potem karcić ich słabymi ciałami nasze młode. Nasi najodważniejsi żołnierze na tym nie poprzestali i zdobyli również ich statek, zaskarbiając sobie wieczną wdzięczność naszej nacji. Jesteśmy bystrym ludem. Niewiele czasu zajęło nam poznanie tajemnic ich technologii. Udało nam się odlecieć, nim obwody elektroniczne przestały działać. Byliśmy gotowi dać całemu wszechświatowi pokaz naszych zdolności bojowych.

Zwiększ wartość na Liczniku Rozmów na karcie Misji **M20** o 1.

## WPIS 2728 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

\*\*\* Wystrzały z broni \*\*\*

[Członek załogi 1]: Oni są wszędzie!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie przerywać ognia!

[Członek załogi 2]: Nad tobą, szefowo! Pnącza są nad tobą!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Do diabła, było blisko.

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

[Członek załogi 2]: W końcu się uspokoiło.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie na długo. Chodźmy.

Każdy Członek Załogi rzuca

## WPIS 2729 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC



## WPIS 2730 JĄDRO CIEMNOŚCI

- Jeśli masz kartę **B02** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), Odśwież 1 .
- Jeśli masz kartę **B11** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), Odśwież 1 .
- Jeśli karta **P252** (Kocioł) znajduje się w Sektorze 6, przejdź do **Wpisu 2734**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

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

- » **Poproście przedstawiciela, by zaprowadził was w ważne miejsce** – umieść kartę **P252** na wierzchu innych kart w tym Sektorze.
- » **Zapytajcie o otoczenie** – zyskaj 1 Wskazówkę dowolnego rodzaju.

## WPIS 2731 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Nagrania Grupy Wypadowej

[CAPCOM, Vulter]: Dowódczyni, mamy kłopot.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Poważny?

[CAPCOM, Vulter]: Dość interesujący. I potencjalnie poważny, tak. Zauważyliśmy inny ładownik, który usiadł na asteroidzie niedaleko was.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Czyj ładownik?

[CAPCOM, Vulter]: To ta dość interesująca część. Nie mamy pojęcia. Bądźcie ostrożni.

---

[CAPCOM, Vulter]: Dowódczyni Grupy Wypadowej, mamy tu... niesprecyzowane odczyty. Zaobserwowała pani wokół siebie coś niezwykłego?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Niespecjalnie.

[Członek załogi 1]: Cóż... Ale my tak. Wyczuwamy wstrząsy, czujniki praktycznie ich nie rejestrują. Są... coraz silniejsze.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszeliście to?

[CAPCOM, Vulter]: Czekaliśmy na takie potwierdzenie. Nasza SI uważa, że obiekt ma mechanizm samozniszczenia i właśnie został on aktywowany. Grupa Wypadowa, zmiana celu. Macie rozbroić bombę.

---

[CAPCOM, Vulter]: Grupa Wypadowa, słyszycie mnie? Namierzaliśmy miejsce lądowania nowo przybyłych.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Powiedzcie, że przylecieli tu na piknik.

[CAPCOM, Vulter]: Waszym zadaniem będzie się tego dowiedzieć. Wysłałam współrzędne. Podejrzewamy, że to może być centrum kontroli. Musicie się tam dostać i zapobiec wybuchowi!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ruszamy tam.

- Odrzuć kartę Misji **M16**.
- Znajdź kartę Misji **M17** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.
- Umieść znacznik na polu o wartości „9” na karcie Misji **M17** – to Licznik Zagłady. Kiedy masz zmniejszyć wartość na Liczniku Zagłady o 1, przesun znacznik na pole o numerze niższym o 1. Kiedy znacznik dotrze na pole o wartości „0”, ta stacja wybuchnie, zabijając wszystko i wszystkich w tym systemie.
- Zastąp WP w Sektorze **6** kartą **P230**.
- Umieść figurkę Sabotażysty w Sektorze **6**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Sabotażysta w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę łowcy w Sektorze **1**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa łowca w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G07**.
- Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P223**.
- Zastąp WP w Sektorze **4** kartą **P232**.
- Zastąp WP w Sektorze **5** kartą **P233**.
- Zastąp WP w Sektorze **7** kartą **P238**.

## WPIS 2732 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Dziennik osobisty Atty

Opuszczamy Żłobiony Księżyc. Tetrarchowie nie chcą tracić więcej czasu na rozwiązywanie prastarej zagadki. Istotnie, żadna wskazówka nie pomogła nam rozwiązać tajemnicy tej kosmicznej galerii sztuki.

W głębi serca mam nadzieję, że wrócimy tu pewnego dnia, chociażby po to, by nasycić duszę tym nieskażonym, symetrycznym pięknem. Kto wie, być może świeża perspektywa pozwoli mi dostrzec rozwiązanie.

Żegnaj, Żłobiony Księżycu. Dziękuję, że byłeś, kiedy cię potrzebowałam.

- Przenieś wszystkie Znalezione Odkrycia do Zgromadzonych Odkryć.
- Zwróć wszystkie żetony Wskazówek do woreczka Wskazówek. Następnie zwróć talię Odkryć do odpowiedniej sekcji.
- Wyjmij wszystkie karty Członków Załogi z koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do następnego kroku w Księdze Statku.

## WPIS 2733 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Nie ma innego sposobu?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zdaniem skanera nie.

[Członek załogi 2]: Trzeba się będzie postarać, żeby przebić się przez taką gęstwinę...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Im szybciej zaczniemy, tym szybciej skończymy. Chodźmy.

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

- » **Zbadajcie gęstwinę** – 2🎲, by przejść do **Wpisu 2737**.
- » **Przedrzyjcie się przez nią** – 1🎲, by przejść do **Wpisu 2747**.
- » **Zignorujcie ją i znajdźcie inną drogę** – 2🎲 i zastąp WP w tym Sektorze kartą **P263**.

## WPIS 2734 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Główna emisariuszka]: A... O co chodzi z tym menhirem? Czy to część waszej religii?

[Ietumianin]: Tak. I nie.

[Główna emisariuszka]: Och, widzę jeszcze jeden, wśród mgły... Co powiedziałaś? Tak i nie?

[Ietumianin]: Wojna jest naszą religią. A te kamienie wyznaczają granicę Kotła.

[Główna emisariuszka]: Kotła. To chyba kolejna historia o waszych dzielnych wojownikach.

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

- » **Przekonajcie przedstawiciela, by opowiedział o Kotle** – odrzuć 1🎲 albo każdy Członek Załogi w Sektorach **4–7** 2🎲, by przejść do **Wpisu 2739**.
- » **Wróćcie na groblę** – odrzuć kartę **P252** z Sektora **6**.
- » **Zapytajcie o otoczenie** – zyskaj 1 Wskazówkę dowolnego rodzaju.

## WPIS 2735 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: To nasze rzeczy!

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, znaleźliśmy część skradzionych nam rzeczy. Wszystko jest tutaj, na tej małej wyspce. Zostały skrupulatnie poukładane, jakby ktoś uporządkował swoje łupy. Mamy je zabrać?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Cóż, należą do nas i możemy ich potrzebować do przetrwania... Ale pozostaje pytanie, kto za tym stoi.

[Członek załogi 1]: Coś mi podpowiada, że wkrótce się tego dowiemy.

Weź wszystkie karty Wyposażenia z pola „Zaginione”. Gracze rozdzielają między sobą karty Wyposażenia. Żaden Członek Załogi nie może używać kart Wyposażenia innej Sekcji.

Odrzuć wszystkie znaczniki z pola „Zaginione”. Za każdy odrzucony znacznik zyskaj 1 punkt Zapasów.

Zyskaj 1 Grzybnię.

Umieść wszystkich Członków Załogi z tego Sektora w Sektorze **7**.

Przejdź do **Wpisu 2720**.

## WPIS 2736 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Zapis dźwiękowy z mostka Podróżnika

[CAPCOM, Vulter]: Kapitanie, mam pewne obawy odnośnie do Grupy Wypadowej. Czy zdążą na czas?

[Kapitan]: Powinni.

[CAPCOM, Vulter]: Mam wątpliwości. Obiekt jest coraz bardziej niestabilny.

Zmniejsz wartość na Liczniku Zagłady o 1.

Jeśli w grze uczestniczą tylko 2 Sekcje, umieść żeton Czasu na pierwszym polu toru Czasu karty Warunków Globalnych **G07**.

## WPIS 2737 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Słuchajcie, przeskanowałem korzenie pobliskiej rośliny i odkryłem, że łączą się one z grzybnią.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Z grzybnią?

[Członek załogi 2]: Tak. Wygląda na to, że ona jest wszędzie. Sięga znacznie głębiej, niż sięgają nasze urządzenia pomiarowe. To w zasadzie krwiobiegi tej planety.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: I te wszystkie rośliny są jakoś z nią połączone?

[Członek załogi 2]: Tak!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tetrarchini Trache’i musi się o tym dowiedzieć. Oficer naukowa Atta również.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2712**.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P263**.

## WPIS 2738 MAPA GWIEZDNA

- Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2741**.  
W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Jest zbyt wcześnie, by ocenić, jak kolonia się rozwija.

Ten Wpis się kończy.

## WPIS 2739 JĄDRO CIEMNOŚCI

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



### Przemowa letumiańskiego gospodarza

Każdego roku nasi najwięksi wojownicy wracają na planetę, by wziąć udział w Kotle i walczyć o miano Bestii. Gdy tylko przekroczą niewidzialną granicę między menhirami, nie mogą zawrócić, w przeciwnym wypadku będą już zawsze oskarżani o tchórzostwo. Ci, którzy wejdą do kręgu, muszą walczyć do śmierci, dopóki zostanie tylko jeden.

Zwycięzca ma prawo tytułować się Bestią. Bestie zyskują dość sławy i szacunku, by dowodzić żołnierzami i oddziałami naszych niezrównanych sił.

Najstarsza z Bestii wciąż żyje na tej planecie, wciąż dostatecznie silna, by dawać przykład kolejnym pokoleniom wojowników i płodzić wspaniałe potomstwo. Wielkim zaszczytem jest móc ją zobaczyć.

Tak, dostrzegam pytanie w waszych spojrzeniach, obcy. Czasami walki są tak zaciekle, że nie wylaniają zwycięzcy. Co wtedy? Wtedy jesteśmy dumni z ich śmierci, gdyż żaden inny lud nie może się pochwalić tak wspaniałymi wojownikami.

Zwiększ wartość na Liczniku Rozmów na karcie Misji **M20** o 1.

## WPIS 2740 GRZYBNIA

### Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: To ciekawe. Słyszę muzykę.

[Członek załogi 1]: Tak, jest... upiorna, ale piękna.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobiega z jaskini za wodospadem. Sprawdźmy, co to za muzyka.

Jeśli zaznaczono przynajmniej 4 pola we **Wpisie 2712**, przejdź do **Wpisu 2742**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Te dźwięki są niezwykle kojące. Czujesz, że twoje ciało i umysł się odprężają.


Możesz dobrać 1 kartę Sekcji albo Odświeżyć 2 .

## WPIS 2741 ZDARZENIE POKŁADOWE

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Ava]: Szanowni Tetrarchowie, zebraliśmy się tu, by omówić trudności, z jakimi boryka się kolonia Skraj. Oto lista problemów, które trzeba rozwiązać.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

- Przenieś 2 Dostępnych Członków Załogi do Odpoczywającej Załogi albo obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).
- Odrzuć 1  albo obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).
- Przenieś 1 Dostępnego Członka Załogi Rangi 3 do Odpoczywającej Załogi albo obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).  
Usuń z gry kartę Zdarzenia Pokładowego **S09**. Przenieś kartę **N10** (Skraj) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2742 GRZYBNIA

### Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, weszliśmy do jaskini pełnej grzybów. To one wydają odgłosy, które słyszeliśmy na zewnątrz. Te grzyby... śpiewają. Tak, to odpowiednie słowo. I... chyba nas obserwują. Albo przynajmniej postrzegają nas myślami, których nie znamy. Kiedy się poruszamy, ich pieśń się zmienia.

[CAPCOM, Vultex]: Możliwe, że stoicie u progu niezwykłego odkrycia. Dowódczyni? Jest tu ktoś, kto chce z panią rozmawiać.

[Trache'i]: Dowódczyni.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Szacowna Tetrarchini Trache'i! To zaszczyt...

[Trache'i]: Pomińmy zbędne ceremonie, dowódczyni. Rytm muzyki zmienia się przy waszych ruchach?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Właśnie tak. Najmniejszy ruch ręką wystarczy, żeby melodia się zmieniła.

[Trache'i]: Zatem to może być język. A przynajmniej forma komunikacji.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Intrygujące.

[Trache'i]: Zapręgnijcie do pracy SI. I nie dotykajcie tych grzybów!

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. W przeciwnym wypadku ten Wpis się kończy.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 23.

Znajdź kartę Misji Opcjonalnej **M19** i umieść ją na polu Misji obok planszy Planety.

## WPIS 2743 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Jeśli w tym Sektorze przebywa Ludzki Członek Załogi, przejdź do **Wpisu 2745**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Na razie nie strzelają. Czy to zaproszenie do rozmów?

[Członek załogi 2]: Nie sądzę. Bylibyśmy durniami, próbując gadać z tymi sukinsynami.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zamknijcie się.  
\*\*\* odchrząkuje \*\*\* Witajcie. Jesteśmy grupą badawczą ze Sterty Złom...

[Członek załogi 1]: Otworzyli ogień!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wycofać się!

\*\*\* Szybkie kroki, ciężkie oddechy \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Jesteśmy bezpieczni. Ktoś oberwał?

[Członek załogi 1]: Nic poważnego.

[Członek załogi 2]: U mnie podobnie. Co teraz?

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca  albo porusza się do połączonego Sektora.

Możesz wykonać 1 dodatkową Akcję.

## WPIS 2744 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Kronika Alburta Wonrocku

Bardziej to przypominało pojedynkę na spojrzenia niż negocjacje, ale emisariusze w końcu zdołali wypracować rozejm z Letumianami. Ci z jakiegoś powodu wciąż obawiali się nas i naszej potęgi, więc postanowiliśmy nie wyprowadzać ich z błędu. Misja wróciła do domu zbyt wycieńczona i spięta, by celebrować ten sukces, jej członkowie zdołali jednak przekazać kapitanowi, że Letumianie obiecali przestać atakować nasze systemy i kolonie.

Pytanie tylko, na jak długo?

- Zaznacz pole **D** we **Wpisie 2985**.
- Odrzuć kartę Misji **M20** i kartę Misji **M21**.
- Przenieś kartę **Y30** (Sektor Cienia) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do **Wpisu 2332**.

## WPIS 2745 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Witajcie. Jesteśmy grupą badawczą ze Sterty Złom...

[Członek załogi 1]: Strzelają do nas!

[Członek załogi 2]: Uciekajcie!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, wrogowie oddali kilka strzałów ostrzegawczych i uciekli. Co teraz?

[CAPCOM, Vultex]: Realizujcie plan, dowódczyni.



Porusz to Niebezpieczeństwo do połączonego Sektora o najwyższym numerze.

Odśwież 


Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

## WPIS 2746 MAPA GWIEZDNA

Rozkazy Trache'i

Na planetę Lambda Corvii B, zwaną również Oswobodzonym Rajem, wysłamy mały zespół, który sprawdzi, czy nasza poprzednia Grupa Wypadowa nie przegapiła tam czegoś ciekawego.

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

- » **Zbadajcie Amfibioczną Liściołapkę** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **19** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przenieść kartę **U19** (Płazie feromony) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.
- » **Wróćcie do lądownika** – zyskaj 4 , ten Wpis się kończy.

## WPIS 2747 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Chyba poruszamy się zbyt szybko.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Racja. Złapmy oddech.

[Członek załogi 1]: A przy okazji nadgońmy badania. Widzę tutaj kilka ciekawych okazów flory. Zaraz je zbiorę.

Zyskaj 1 Grzybnie.

Zyskaj 3 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P263**.

Przejdź do **Wpisu 2720**.

## WPIS 2748 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Raport Trache'i nr 348/15

Mój zespół i ja rzadko zajmujemy się sztuką, dlatego ten projekt zabrał więcej czasu, niż początkowo sądziłam. Po zakończeniu badań jesteśmy jednak pewni, że rzeźby pozostawione na powierzchni Żłobionego Księżyca nie zostały stworzone przez żadną znaną nam nację czy gatunek.

- Zyskaj po 1 Odkryciu: Mikroorganizm i Żywy Okaz.
- Przenieś wszystkie Znalezione Odkrycia do Zgromadzonych Odkryć.
- Zwróć wszystkie żelony Wskazówek do woreczka Wskazówek. Następnie zwróć talię Odkryć do odpowiedniej sekcji.
- Wyjmij wszystkie karty Członków Załogi z koperty „Oczekujących...”.
- Przejdź do następnego kroku w Księdze Statku.

## WPIS 2749 JĄDRO CIEMNOŚCI

„Jądro Ciemności”, oficjalna kronika misji dyplomatycznej

Ku niezadowoleniu naszego gospodarza mieliśmy okazję przyjrzeć się letumiańskim domostwom – to zwykle nory wykopane w błotnistej ziemi, przykryte liśćmi i gałęziami. Zupełnie nie pasowały nam do obrazu gatunku podróżującego pośród gwiazd. Być może była to pierwsza oznaka ich wstydu?

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

- » **Wykonaj następujący Test:**

 **OKRADNIJ DOMOSTWA**  
 = 



Zyskaj 2 Wskazówki dowolnego rodzaju.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

- » **Opuśćcie teren mieszkalny** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2750 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU

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

Fragment kroniki osady

Niektórzy z nas czują żal, ale nie ma czasu na przeprosiny. Nasze systemy obronne nie są wystarczająco rozwinięte, więc musimy się skupić na przygotowaniu strategii, która ma szanse zadziałać. Obce statki szybko się zbliżają i przyjęły szyk bojowy, jakby zamierzały nas zaatakować, jednak oficjalnie nie znamy ich intencji. Więcej dowiemy się, gdy zbliżą się na tyle, byśmy mogli otworzyć kanał łączności.

Wciąż uważam, że nasza kolonia nie jest zagrożona. Podejmę natomiast temat ewentualnej ewakuacji, jeśli...

## WPIS 2751 GRZYBNIA

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Przejdź do **Wpisu 2752**.

Przejdź do **Wpisu 2753**.

## WPIS 2752 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Hej, pomóżcie mi z tym łązikiem! Utknął między dwoma kopcami.



[Członek załogi 2]: Jak to? To niemożliwe!

[Członek załogi 1]: To spójrz.

[Członek załogi 2]: Zostawiłem go na idealnie płaskim terenie i... Szlag by to, zaciął się.

[Członek załogi 1]: Niedobrze. Mamy tam zapasy.

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

- » **Porzućcie łązik** – przejdź do **Wpisu 2755**.
- » **Spróbujcie ostrożnie uwolnić łązik** – 4 , by przejść do **Wpisu 2757**.
- » **Nie wydajcie wam się, by ostrożność mogła w czymś pomóc; użyjcie miniaturowych wybuchowych** – 3 , by przejść do **Wpisu 2759**.

## WPIS 2753 GRZYBNIA



Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Nasz łązik wciąż jest tam, gdzie go zostawiliśmy. Nadal unieruchomiony.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mówiłam, że nikt go nie ukradnie.

[Członek załogi 1]: Ale nie można tego samego powiedzieć o zapasach. Wszystko przepadło.

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

- » **Spróbujcie ostrożnie uwolnić łązik** – , by przejść do **Wpisu 2761**.
- » **Nie wydajcie wam się, by ostrożność mogła w czymś pomóc; użyjcie miniaturowych wybuchowych** – 3 , by przejść do **Wpisu 2759**.
- » **Zostawcie łązik** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2754 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

Jestem. Centrum dowodzenia, natrafiłem na ścieżkę. Jest szeroka, nawet komfortowa, wzięwszy pod uwagę okoliczności. Kręci się wokół niej mnóstwo jaszczurek. Mam nadzieję, że zaprowadzi mnie do ich basenów lęgowych. Bez odbioru.

Odrzuć kartę **P244** z tego Sektora. Umieść kartę **P245** w Sektorze 1.

**WPIS 2755 GRZYBNIA**

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: A co z zapasami?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zabierzmy, ile zdołamy, i zostawmy łązik tutaj.

[Członek załogi 2]: Będzie bezpieczny?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nikt go nie ukradnie.

Strać 2 punkty Zapasów. Za każdy stracony punkt Zapasów umieść 1 znacznik na polu „Zaginione”.

**WPIS 2756 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC**

Przejdź do Wpisu 2732.

**WPIS 2757 GRZYBNIA**

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Do uwolnienia łązika potrzebujemy jedynie kilku solidnych kawałków drewna, wyciągarki i mocnego drzewa.

\*\*\* Głuche dudnienie \*\*\*

[Członek załogi 1]: Ziemia się trzęsie!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wycofać się!

\*\*\* Przytłumiony szczęk metalu \*\*\*

[Członek załogi 2]: Było blisko.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ktoś jest ranny?

[Członek załogi 1]: Nie, ale... Co to było?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszycie mnie? Właśnie straciliśmy łązik.

[CAPCOM, Vulter]: Co się wydarzyło?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Sama chciałabym wiedzieć. W ziemi otworzyła się dziura i go pochłonęła.

Strać 2 punkty Zapasów. Za każdy stracony punkt Zapasów umieść 1 znacznik na polu „Zaginione”.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2712**.Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P265**.**WPIS 2758 JĄDRO CIEMNOŚCI**

Transmisja na żywo z misji sabotażysty

[Sabotażysta]: Dotarłem na miejsce. Widzę prostokątne kształty letumiańskich basenów, jak omawialiśmy podczas odprawy. Są niechronione.

[Centrum Dowodzenia Jednostki Specjalnej]: Na pewno?

[Sabotażysta]: Moje czujniki nie odnotowały aktywności, a żadne elektroniczne systemy obrony nie wytrzymałyby takiej wilgotności. Może nigdy nie przyszło im do głowy, że ktoś będzie próbował zrobić krzywdę ich młodym.

[CDJS]: Dobrze. Działaj.

[Sabotażysta]: Stoję na krawędzi basenu. Widzę dziesiątki tysięcy kijanek kłębiących się w wodzie. Patrzą na mnie. Są... cóż, wyglądają niewinnie.

[CDJS]: Pozwolę sobie przypomnieć, poruczniku, że to jeden z najbardziej wojowniczych gatunków, jakie napotkaliśmy.

[Sabotażysta]: Oczywiście, ale to wciąż... To dzieci. Na pewno mam...

[CDJS]: Poruczniku, ma pan swoje rozkazy. Nie ma pan zabijając tych kijanek. Ma pan jedynie podłożyć ładunek i wycofać się, by dać nam przewagę w negocjacjach. Czy to jasne?

[Sabotażysta]: Tak jest.

Odrzuć kartę **P245** z tego Sektora. Umieść kartę **P246** w Sektorze 2.**WPIS 2759 GRZYBNIA**

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze, lina jest zabezpieczona.

[Członek załogi 2]: Drzewo wytrzyma, a ja umieściłem już miniładunki w pobliżu podwozia. Jeśli wysadzimy je i jednocześnie zaczniemy ciągnąć, powinniśmy uwolnić pojazd z ziemi.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze, zróbmy to.

\*\*\* Wybuchy, ryk silnika \*\*\*

[Członek załogi 1]: Tak! Sukces! Łazik uwolniony!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Teraz wynosimy się stąd, zanim...

[Członek załogi 1]: Nie tak szybko. Do podwozia przylepiło się mnóstwo materiału. Jakies minerały, grzybnia... Zbierzmy to wszystko.

Zyskaj 1 Odkrycie: Minerały i 1 Grzybnię.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2712**.Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P265**.Przejdź do **Wpisu 2720**.**WPIS 2760 BAZA NA LODOWYM PIERŚCIENIU** Jeśli to pole jest już zaznaczone, ten Wpis się kończy. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Komunikacja Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mam złe przeczucia co do tej skrzynki.

[Członek załogi 1]: Proszę się odsunąć. Ja ją otworzę.

\*\*\* Mokre plaśnięcie \*\*\*

[Członek załogi 1]: Uch. Coś w tym umarło, a w wyniku rozkładu uwolniły się gazy.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Masz szczęście, że nie czujesz tego smrodu.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .**WPIS 2761 GRZYBNIA**

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Do uwolnienia łązika potrzebujemy jedynie kilku solidnych kawałków drewna, wyciągarki i mocnego drzewa.

\*\*\* Głuche dudnienie \*\*\*

[Członek załogi 1]: Ziemia się trzęsie!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wycofać się!

\*\*\* Przytłumiony szczęk metalu \*\*\*

[Członek załogi 2]: Było blisko.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ktoś jest ranny?

[Członek załogi 1]: Nie, ale... Co to było?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, słyszycie mnie? Właśnie straciliśmy łązik.

[CAPCOM, Vulter]: Co się stało?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Sama chciałabym wiedzieć. W ziemi otworzyła się dziura i go pochłonęła.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2712**.Zastęp WP w tym Sektorze kartą **P265**.**WPIS 2762 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC**

Dziennik osobisty Atty

Trache'i i jej zespół badawczy udowodnili, że do wymarcia złożonych organizmów doszło w wyniku ochłodzenia klimatu. Ten zabójczy cios dla ekosystemu bardzo mnie zasmucił. W skali kosmosu to jednak rzecz bez większego znaczenia.

W przeciwieństwie do rzeźb na powierzchni Żłobionego Księżyca. Czy zostawili je po sobie jego mieszkańcy? Jeśli nie, to kto? I po co? To powinien być przedmiot naszych kolejnych badań. Musimy złożyć wizytę Tetrarchom.

Czy rzeźby na księżycu zostały w ogóle wykonane przez istoty rozumne?

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

» **Tak** – przejdź do **Wpisu 2732**.» **Nie** – przejdź do **Wpisu 2748**.**WPIS 2763 JĄDRO CIEMNOŚCI**Jeśli bieżąca karta Misji to **M22**, przejdź do **Wpisu 2768**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

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

- » **Rozpocznijcie rozmowy z Widzącą** (wybranie tej opcji zakończy misję. Jeśli chcesz zrobić cokolwiek przed zakończeniem misji, wybierz inną opcję) – przejdź do **Wpisu 2769**.
- » **Jeszcze nie czas na spotkanie** – przejdź do **Wpisu 2871**.

## WPIS 2764 ŻŁOBIONY KSIĘZYC

Przejdź do **Wpisu 2732**.

## WPIS 2765 STERTA ZŁOMU

**Nagrania z narady Tetrarchów**

[**Tamara**]: To skandaliczne!

[**Trache'i**]: Co konkretnie?

[**Tamara**]: Nie możemy przyjąć ich żądań! Nie będą nam mówić, jak mamy żyć! Nie będą nam tu nakładać... ograniczeń rasowych! Jesteśmy niepodległym, wielokulturowym kolektywem kosmicznym i tak pozostanie!

[**Trache'i**]: Ich proszę...

[**Tamara**]: To były żądania, nie prosby!

[**Trache'i**]: Semantyka, Tamaro. A co z korzyściami płynącymi z tej umowy? Mogą nas chronić, dzięki czemu w końcu będziemy mogli prowadzić badania w spokoju!

[**Tamara**]: Jako niewolnicy!

[**Trache'i**]: Jako partnerzy. Ambasador wspomniał, że dobrowolnie udostępnił nam swoje odkrycia.

[**Tohn**]: Ale sposób, w jaki to powiedział... Nie, Trache'i. Ja też mu nie ufam.

[**Ava**]: Jeśli przyjmijemy warunki Ziemi, wielu mieszkańców Sterty Złomu poczuje się oszukanych i na całej stacji wybuchną protesty. Unikniemy ich, jeśli odrzucimy żądania Ziemiaków, ale wtedy będziemy zmuszeni do walki z nimi. Tak czy inaczej, poleje się krew.

[**Tohn**]: Martwi mnie jedynie, jak daleko może posunąć się Ziemia. Czy naprawdę nas teraz zaatakują?

Przejdź do **Wpisu 2695**.

## WPIS 2766 JĄDRO CIEMNOŚCI

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

**Kronika Alburta Wonrocku**

Bagienna Skała wznosiła się ponad nimi, częściowo przysłonięta pasmami mgły, co ułatwiało zrozumienie, dlaczego budziła podziw wczesnych Letumian. Tego rodzaju obiekty często stają się miejscami kultu prymitywnych społeczności.

Na bokach głazu widniały proste inskrypcje. Wiadomo było, że są stare i nieco zatarte, ale ich znaczenie pozostawało niejasne. Emisariusze słusznie postanowili podejść i je zbadać, może nawet dotknąć samej skały, choć nieustannie czuli na swoich plecach spojrzenie naszego gospodarza.

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

- » **Przygotujcie skanery, by przeanalizować Bagienną Skałę** – przejdź do **Wpisu 2781**.
- » **Pobierzcie próbki bez wykorzystywania zaawansowanej technologii** – przejdź do **Wpisu 2783**.
- » **Zróbcie zdjęcie, nie zwracając na siebie uwagi** – przejdź do **Wpisu 2786**.
- » **Zawróćcie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2767 ŻŁOBIONY KSIĘZYC

Przejdź do **Wpisu 2732**.

## WPIS 2768 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej**

Wiem, że to szaleństwo. Jeśli wolicie, możecie tu zostać lub uciekać. Ja muszę jeszcze raz porozmawiać z Widzącą.

Być może uda mi się ją przekonać. CAPCOM, zamierzam kontynuować misję.

**\*\*\* Odgłosy wystrzałów \*\*\***

Jestem pod intensywnym ostrzałem! Jasna cholera!

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .

## WPIS 2769 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Kronika Alburta Wonrocku**

Nie bez powodu nazywali ją Widzącą. Ta stara, pomarszczona jaszczurzyca była prawdziwą przywódczynią tej morderczej nacji, a przy tym mózgiem jej nieustannych podbojów. Naprawdę widziała przeszłe i teraźniejsze wydarzenia. Przy okazji widziała również, co się wydarzy, jeśli jej działania miały do tego doprowadzić.

Główna emisariuszka trzymała się instrukcji Tetrarchów.

- Jesteśmy wysłannikami kosmicznego kolektywu Sterta Złomu - oznajmiła. - Chcemy porozmawiać.

- Porozmawiać - powtórzyła Widząca w swoim gardłowym, syczącym języku. SI tłumaczyła na bieżąco. - Dlaczego chcecie rozmawiać?

Emisariuszce nakazano mówić wprost.

- Wasza flota niszczy wszystkie układy słoneczne, do których jest w stanie dotrzeć - powiedziała. - Chcemy wiedzieć dlaczego.

- Dlaczego? - Jaszczurzyca wybałuszyła oczy. - Ponieważ chcemy zdobyć prawo wejścia do Gwiazdy, podbijając wszystkie nacje naznaczone przez wielkich Budowniczych. A do tego musimy okazać siłę. Nie rozumiesz?

- Nie. My nie spaliliśmy żadnych miast ani nawet nie przyszło nam do głowy, by dziesiątkować nacje.

Stara jaszczurzyca odchyliła się, obserwując emisariuszkę uważnie.

- Tak. Zauważyliśmy - przyznała. - I skłoniło nas to do myślenia. Trochę nawet zmartwiło.

- Zmartwiło? - Tym razem z emisariuszka nie kryła zdumienia.

- Darzymy was szacunkiem, odkąd weszliście do Gwiazdy, TŻO, co nawet nam się nie udało - przyznała Widząca. - Założyliśmy, że jesteście najbitniejszą nacją w całym wszechświecie, która niemal nam dorównuje. Uznaliśmy, że nierozsądnie będzie wszczynać z wami wojnę.

Jej słowa wyjaśniały pewne kwestie i emisariuszka zaczęła rozumieć, dlaczego Letumianie tak bardzo się nas obawiali.

- Myśleliśmy, że tak potężna i odważna rasa będzie chciała sobie podporządkować innych - dumiała Widząca. - Sądziłyśmy, że będziecie silni i nieustępliwi, ale myliliśmy się. A teraz przychodźcie rozmawiać. Ciekawe o czym.

Widząca niespodziewanie zerwała się i skoczyła do przodu, zatrzymując się zaledwie kilka centymetrów od twarzy emisariuszki.

- Nie mów, że o pokoju! - syknęła.

Jeśli na karcie Misji **M21** znajdują się 2 znaczniki, przejdź do **Wpisu 2621**.

Jeśli na karcie Misji **M21** znajduje się 1 znacznik, przejdź do **Wpisu 2773**.

W innym wypadku czytaj dalej:

**Kronika Alburta Wonrocku**

- A skoro mowa o drodze wojownika - ciągnęła Widząca, pogardliwie mrużąc oczy - znaleźliśmy jednego z waszych w okolicy. Chcielibyśmy pokazać wam tego nieszczęśnika, ale niewiele z niego zostało.

Emisariuszka straciła nadzieję. Jednostka Specjalna została zlikwidowana - to oznaczało, że zostali sami. Widząca nie przestawała mówić.

- Jeden wojownik! - ryknęła wściekle. - Wysłaliście jednego wojownika przeciwko całej naszej nacji! W samo serce naszej planety! Jedną żalostną osobę przeciwko naszej potędze! Próbujecie nas obrazić?

- Usunąć Członka Załogi Jednostki Specjalnej z jego koszulki Rangi. Zwróć wszystkie jego kości do zasobnika Sekcji, a całe jego Wyposażenie do Zbrojowni. Ta Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

- Odrzuć Unikalne Odkrycie 33.
- Przejdź do **Wpisu 2659**.

## WPIS 2770 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, po dotarciu do jaskini poczuliśmy wstrząsy. Mogły być naturalne, mogła to być roślina, tego nie wiem. Ale te dźwięki odbijające się echem w jaskini ucichły, gdy tylko weszliśmy.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 2712**.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.


Zyskaj po 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora i Mikroorganizm.

## WPIS 2771 MAPA GWIEZDNA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To... dziwne. Bardzo dziwne. Nie czuję się tu dobrze, wiecie? Przeszukajmy szybko tę planetę i wracajmy do Sterty Złomu.

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

- » **Nagracie odgłosy flory** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 23 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 32 Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2811**.
- » **Schwytajcie wodny okaz** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 26 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 32 Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2675**.
- » **Zbierzcie próbki grzybni** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 27 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 32 Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2667**.
- » **Wróćcie do lądownika** – zyskaj 4 , ten Wpis się kończy.

## WPIS 2772 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Raport Trache'i nr 348/13

Szczegółowe i multidyscyplinarne badanie zgromadzonych próbek udowodniło, że Żłobiony Księżyc był zamieszkały przez złożone formy życia. Celem projektu 348/14, który rozpocznie się w tę sobotę, będzie określenie losu tych stworzeń. Ponownie proszę o zgłaszanie się ochotników.

Co stało się z tymi organizmami?

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

- » **Wyginęły w wyniku globalnego ocieplenia** – przejdź do **Wpisu 2764**.
- » **Wyginęły w wyniku nagłego ochłodzenia** – przejdź do **Wpisu 2762**.
- » **Ukryły się pod powierzchnią księżyca** – przejdź do **Wpisu 2756**.

## WPIS 2773 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Główna emisariuszka]: Proszę, powiedz nam, jaka jest wasza definicja pokoju?

[Widząca]: Nie mamy definicji pokoju. Zwycięstwo jest chwalebne. Przegrana jest honorowa. Pokój nas obrzydza.

[Główna emisariuszka]: Dlatego chcemy wam pomóc zrozumieć, czym jest pokój.

\*\*\* *Charczące odgłosy jaszczurzego śmiechu* \*\*\*

[Widząca]: Jesteście głupi i próżni!

[Główna emisariuszka]: Ale na tyle sprytni, żeby zastawić pułapkę. Myślisz, że jesteśmy sami na tym bagnie?

[Widząca]: O czym ty mówisz?

[Główna emisariuszka]: Pozwól, że spytam, czcigodna Widząca, kiedy ostatni raz widzieliście Bestię? Albo kiedy odwiedzaliście swoje baseny lęgowe? Zastanów się, Widząca. Dobrze się zastanów. Może po tym wrócimy do rozmów o pokoju?

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

- » **Wymuście pokój** – (tylko jeśli pole **B** lub pole **C** we **Wpisie 2980** jest zaznaczone ALBO wartość na Liczniku Rozmów wynosi **7 lub więcej**) – przejdź do **Wpisu 2744**.
- » **Wypowiedzcie wojnę** – przejdź do **Wpisu 2659**.

## WPIS 2774 MAPA GWIEZDNA

Zabójcza Pamiątka, analiza obiektu

Zbierając złom, który przetrwał wybuch gwiazd Epsilon Lyrae, natrafiiliśmy na fragment technologii Budowniczych. Zawierał on dane dotyczące kontrolowania grawitacji – jednak bez odpowiedniego sprzętu nie byliśmy w stanie odtworzyć tej funkcji.

Przenieś kartę **U29** (Kod technologii grawitacyjnej) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2775 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Jeśli nie wszystkie pola we **Wpisie 2729** są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2732**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Raport Trache'i nr 348/13

Celem projektu 348/13 jest określenie, czy na ciele niebieskim o nieoficjalnej nazwie Żłobiony Księżyc występowało kiedyś życie inne niż mikroorganizmy. Zespół badawczy zyska pełny dostęp do próbek zebranych przez Grupę Wypadową. Ci, którzy chcą wziąć udział w projekcie, muszą się zgłosić do czwartku, do godziny 12:00 czasu Sterty Złomu.

Czy Żłobiony Księżyc zamieszkiwały kiedyś istoty inne niż mikroorganizmy?

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

- » **Tak** – przejdź do **Wpisu 2772**.
- » **Nie** – przejdź do **Wpisu 2767**.

## WPIS 2776 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tyle kwiatów. Wiecie co, obejdźmy je. Nie chcę zdeptać czegoś tak pięknego.

[Członek załogi 1]: Ani ja.

[Członek załogi 2]: Hej, czekajcie. Spójrzcie, jak one falują.

[Członek załogi 1]: Czarujące, przyznaję.

[Członek załogi 2]: Nie to miałem na myśli. Kołysząc się, wydają odgłosy, nie słyszycie? Wsłuchajcie się. Czy to wam nie przypomina muzyki?

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 2712**.

Odrzuć kartę **P264** z twojego Sektora.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

## WPIS 2777 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dobrze, nie wiem, jak działa technologia Budowniczych, ale ten panel sterowania wpływa na moc pola grawitacyjnego! Jeśli to poruszamy...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie dotykaj tego! To niewłaściwy czas na eksperymenty, tylko...

[Członek załogi 2]: Musimy eksperymentować, jeśli chcemy to rozbroić...

[Członek załogi 1]: Coś się zmienia!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Utworzył się jakiś tunel!

[Członek załogi 2]: Trzymajcie się mocno!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mówiłam! Żeby! Niczego! Nie! Dotykać!

\*\*\* *Milknące po jakimś czasie wrzaski* \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wszyscy cali? Miałam wrażenie, że mnie zaraz rozerwie na strzępy.

[Członek załogi 1]: Cali, tak... Spójrzcie, to nasz lądownik!

Zyskaj Unikalne Odkrycie 29.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P239.

Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z tego Sektora w Sektorze 1.

## WPIS 2778 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zbierzmy kilka tych śpiewających kwiatów, co?

[Członek załogi 1]: Oczywiście. Pozwólcie. Hmm. To dziwne. Ich korzenie sięgają bardzo głęboko, a rośliny wydają jakieś odgłosy, kiedy je wyciągam. Jakby protestowały.

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora.

Odrzuć tę kartę.

Zaznacz pole F we Wpisie 2712.

Przejdź do Wpisu 2720.

## WPIS 2779 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Pamiętnik jednostki V-341 Roland

Jakimś sposobem wróciliśmy do konsoli i odbyliśmy ożywioną dyskusję na temat tego, jak rozbroić urządzenie. Dysponowaliśmy fragmentaryczną wiedzą o tym, jak działa ta technologia, i musieliśmy dowiedzieć się więcej. Metoda prób i błędów wydawała się jedynym wyjściem.

Zeszliśmy do korytarzy technicznych (czy cokolwiek to było) i zaczęliśmy przełączać i poruszać okablowanie, dopóki nie zbliżyliśmy się do lądownika. Było to fascynujące doświadczenie i nie mogłem się już doczekać, kiedy opowiem o tym innym Alucinatorom, choć moi towarzysze wydawali się spięci.

Wtedy zaczęliśmy mieć wrażenie, że ktoś nas obserwuje. Wówczas i ja się spięłam.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P240.

Umieść wszystkich Członków Załogi i wszystkie Niebezpieczeństwa z tego Sektora w Sektorze 1.

## WPIS 2780 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Hej! Zbierajcie się!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co się dzieje?

[Członek załogi 1]: Wynocha! Pomocy!



[Członek załogi 2]: Część pnączy oplątała jenu kombinezon! Pnącza albo węże. Szybkie są!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nic ci nie jest?

[Członek załogi 1]: Nie, ale... Duszę się! Nie mogę oddychać.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Spokojnie! Bez paniki. Idziemy ci pomóc!

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

- » **Spróbujcie się uwolnić, nie uszkadzając flory** –  i przesunąć żeton na wszystkich torach Czasu o 1 pole do przodu. Następnie przejdź do Wpisu 2782.
- » **Uwolnijcie się szybko, używając siły** –  by przejść do Wpisu 2785.

## WPIS 2781 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 **PRZYGOTUJ SKANERY, BY PRZEANALIZOWAĆ BAGIENNĄ SKAŁĘ**



Przejdź do Wpisu 2699.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2782 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Spokojnie. Przestań wierząca albo zrobisz sobie krzywdę.

[Członek załogi 1]: Zabierzcie to ze mnie. To mnie udusi!

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie ruszaj się. Przetnę pnącza wokół twojej szyi.

[Członek załogi 2]: A ja uporam się z tymi przy pasie... O, same znikają. Wycofują się pod ziemię.

[Członek załogi 1]: Wreszcie. To było straszne.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie wątpię. Zastanawiam się tylko, co to było? Dlaczego cię pochwyciły?

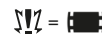
Zaznacz pole C we Wpisie 2712.

Zastąp WP w tym Sektorze kartą P000.

## WPIS 2783 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 **ZBIERZ PRÓBKI BEZ WYKORZYSTYWANIA ZAŁAWANSOWANEJ TECHNOLOGII**



Przejdź do Wpisu 2661.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2784 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: \*\*\* *dyszac* \*\*\* CAPCOM, chyba dezaktywowaliśmy obiekt. Ewakuujemy się teraz do lądownika.

[CAPCOM, Vulter]: Zgadza się. Wszystkie generatory grawitacyjne i pola siłowego przestały działać. Dobra robota, Grupa Wypadowa. Tylko że...

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zaraz nam pewnie powiesz, że cały obiekt się rozpada?

[CAPCOM, Vulter]: Tak, coś w tym stylu. Obiekt nie jest już chroniony przed gwiazdami.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Och, to wiemy. Trzymajcie kciuki. Albo macki.

---

**Raport kapitana Podróżnika**

Szacowni Tetrarchowie!

Z przyjemnością informuję, że nasza załoga umiejętnie poradziła sobie z sytuacją, a system oficjalnie nadaje się do kolonizacji. Zgodnie z waszymi instrukcjami zamierzam spędzić tu kolejne dwa tygodnie, by przeskanować planety i przygotować się na przyjęcie pierwszych statków kolonizacyjnych.

Proszę jednak o rozważenie pozostawienia Podróżnika na posterunku przez dłuższy okres. Niewykluczone, że wróg będzie chciał tu wrócić. Dołączyłem obszerny raport na temat naszego spotkania z wrogimi istotami rozumnymi.

---

**Nagrania z narady Tetrarchów**

[Ava]: Czy mamy jakiegokolwiek pojęcie, co to były za wrogie rozumne istoty?

[Trache'i]: Oczywiście nie. Nikt nie wie.

[Tohn]: Kimkolwiek są, to jacyś szaleńcy. Bardziej niż przemoc przeraża mnie czyjś obłąd.

[Tamara]: To nie był przejaw szaleństwa, Tohn.

[Ava]: Nie? Myślę, że ktoś, kto chce wysadzić cały system gwiazdny, jest szalony.

[Tohn]: Pełna zgoda. A jeśli chcieli to zrobić, to dlaczego uciekli na widok maleńkiej Grupy Wypadowej?

[Tamara]: Tego nie wiemy. Oczywiście te rozumne istoty musiały mieć jakiś powód i musimy go odkryć.

[Tohn]: Szkoda, że nie możemy po prostu zapomnieć o tym koszmarze.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, przejdź do Wpisu 2789. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Wszyscy Członkowie Załogi z Grupy Wypadowej Awansują. Zastąp ich bieżące koszulki Rangi koszulkami Rangi o 1 stopień wyższej.

Odrzuć wszystkie karty Misji.

Przenieś kartę Y19 (Epsilon Lyrae) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś kartę **N08** (*System Epsilon Lyrae*) z Kolonii (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2785 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dajcie spokój. Te pnącza są naprawdę twarde.

[Członek załogi 1]: Zabierzcie je ode mnie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Udało mi się odciąć jedno z nich.

[Członek załogi 2]: Mnie również.

[Członek załogi 1]: Dzięki. Czuję, że nacisk słabnie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Wyraźnie wycofują się w głąb ziemi. Jesteś wolny.

[Członek załogi 1]: Co za ulga. Było blisko. Prawie traciłam przytomność, kiedy się zjawiliście.

[Członek załogi 2]: Spójrzcie! Te odcięte pnącza wciąż tu są.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dobrze. Stanowią ciekawe próbki do badania.

Rzuć .

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i 1 Grzybnię.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2712**.

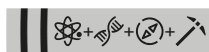
Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P000**.

Przejdź do **Wpisu 2720**.

## WPIS 2786 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 **ZRÓB ZDJĘCIE, NIE ZWRACAJĄC NA SIEBIE UWAGI**



Przejdź do **Wpisu 2599**.



Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki globalne).

## WPIS 2787 ŻŁOBIONY KSIĘZYC

Jeśli to pole jest już zaznaczone, wróć do **Wpisu 2846** i dokonaj innego wyboru. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

**Dziennik osobisty Atty**

Jedna zagadka po drugiej. Zgodnie z raportem Grupy Wypadowej wnętrze tej rzeźby wcale nie wygląda zwyczajnie. Ściany wykonano z regolitu pozbawionego składników odżywczych. Być może dlatego wnętrze było pełne martwych owadów. Dzięki temu odkryciu rzuciliśmy odrobinę światła na tajemnicę tej kosmicznej galerii sztuki.

- Zyskaj 1 .
- Zaznacz pole **B** we **Wpisie 2729** bez rozpatrywania tego Wpisu.
- Jeśli przydzielony Członek Załogi jest Pumilionem, należy do Sekcji Inżynierijnej lub ma konwerter , nic się nie dzieje. W innym wypadku zaznacz pole we **Wpisie 2853** bez rozpatrywania tego Wpisu.
- Umieść przydzielonego Członka Załogi w sekcji *Odпочywiająca Załoga*.
- Przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2788 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Wrogowie mają przewagę liczebną. I zapewne też większą siłę ognia.

[Członek załogi 2]: Mamy sposób, żeby ich opóźnić. Spójrzcie, ten panel bez wątpienia steruje botami naprawczymi!

[Członek załogi 1]: Boty naprawcze potrafią być bardzo upierdliwe!

\*\*\* **Elektroniczne odgłosy** \*\*\*

[Członek załogi 2]: Patrzenie, to działa. Wysłałam je w stronę najeźdźców.

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

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Są wszędzie. Przeciwnicy są skołowani. Ruchy!

Wybierz łowcę albo Sabotażystę. Odwróć wybraną kartę Niebezpieczeństwa na stronę Osaczony.

## WPIS 2789 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Zyskaj punkty równe dwukrotności wartości na Liczniku Zagłady, następnie za każde Unikalne Odkrycie na planszy Lądownika dodaj 2 punkty. Odejmij 1 punkt za każdą kartę Urazu na planszach Załogi. Sprawdź ostateczny wynik:

- **0–2:** Ledwo udało ci się ująć z życiem.
- **3–6:** Całkiem niezłe.
- **7–9:** Dobra robota!
- **10 lub więcej:** Oszałamiający sukces!

**Gratulacje!** Operacja „Zabójcza Pamiątka” została ukończona!

## WPIS 2790 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

Pamiętnik jednostki **V-341 Roland**

Żadna inna sytuacja nie wzbudziła we mnie uczucia podobnego do strachu, który odczuwają istoty rozumne, tylko ta z tamtego dnia.

Grupa Wypadowa była poobijana, a mój kombinezon uległ uszkodzeniu. Maszyna jakimś sposobem zdołała poderwać się z ziemi, chociaż połowa elektronicznych systemów szwankowała.

Chyba krzyczałam. Jestem pewna, że ktoś krzyczał.

Wróciliśmy na pokład Podróżnika w ostatniej chwili. Kapitan nawet się nie zawahał, wydając rozkaz do ucieczki. Ostatnie nagranie pokazuje implozję urządzenia wielkości ziemskiego księżycy, która zdestabilizowała cały system binarny. Obie gwiazdy znalazły się na kursie kolizyjnym.

Na szczęście byliśmy już daleko, kiedy słońca zderzyły się ze sobą. Najbardziej obiecujący układ planetarny w tej części galaktyki pochłonęła czarna dziura.

Mój głód przygody bezpowrotnie przepadł.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, przejdź do **Wpisu 2714**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Przenieś kartę **Y18** (*Epsilon Lyrae*) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2791 GRZYBNIA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ktoś widział mój kompresor?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie zostawiłś go przy tym drzewie, gdzie odpoczywaliśmy?

[Członek załogi 1]: Tak, ale go tam nie ma!

Strać 1 punkt Zapasów. Za każdy stracony punkt Zapasów umieść 1 znacznik na polu „Zaginione”.

## WPIS 2792 JĄDRO CIEMNOŚCI

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

**Kronika Alburta Wonrocku**

Wrak przyciągał uwagę emisariuszy, a dodatkowo nasza SI nie potrafiła go zidentyfikować. Po wielu stuleciach spędzonych w tym surowym, wilgotnym klimacie cały statek porósł bagiennym mchem i pnączami, ale poza tym wyglądało na to, że zachował się w dobrym stanie. Zbadanie go oznaczałoby dotknięcie reliktu obcej cywilizacji.

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

- » **Zakradnijcie się do wraku** – przejdź do **Wpisu 2798**.
- » **Wejdźcie do wraku** – przejdź do **Wpisu 2794**.

- » **Zbierzcie próbki na zewnątrz** – przejdź do **Wpisu 2796**.
- » **Zawróćcie** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2793 GRZYBNIA

**Nagrania Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: A teraz straciłam powerbank...

[Członek załogi 2]: Jak to?

[Członek załogi 1]: Nie widzieliście? Coś wypełzło z lasu i go zabrało.

Wybierz 1 Członka Załogi z przynajmniej 1 kartą Wyposażenia. Weź 1 losową kartę spośród jego kart Wyposażenia i umieść ją na polu „Zaginione”. Ta karta jest niedostępna. Odrzuć z planszy Planety ewentualne żetony powiązane z tą kartą, jeśli takie są.

## WPIS 2794 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 **WEJDŹ DO WRAKU**



Przejdź do Wpisu 2818.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2795 GRZYBNIA

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Hej! Łapcie nu...

[Członek załogi 2]: Szlag! Są za szybkie, nie mogę nu złapać!

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

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nawiążmy łączność radiową. Gdzie jesteście?

[Członek załogi 1]: \*\*\* zakłócenia radiowe, niewyraźny głos \*\*\*

[Członek załogi 2]: Widzieliśmy, że pochwyciły cię pnącza. Nic ci nie jest?

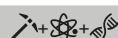
[Członek załogi 1]: \*\*\* mowa zniekształcona przez zakłócenia \*\*\* Wszystko gra. One... wciągnęły mnie przez szczelinę do podziemnej jaskini. Nic mi nie jest, bez obaw. Nie jestem pewnu, gdzie dokładnie jestem, ale chyba jestem bezpiecznu.

Umieść 1 losowego Członka Załogi w Sektorze 8.

Pamiętaj – jeśli twój Członek Załogi znajduje się w Sektorze z odkrytym numerem Wpisu, rozpatrz ten Wpis.

## WPIS 2796 JĄDRO CIEMNOŚCI

 **ZBIERZ PRÓBKĘ NA ZEWNĄTRZ**



Przejdź do Wpisu 2834.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2797 GRZYBNIA

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



**Nagrania Grupy Wypadowej**

[CAPCOM, Vulter]: Dowódczyni, moje skanery wskazują, że wasz lądownik wleciał w planetę.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Na pewno?

[CAPCOM, Vulter]: Bez żadnych wątpliwości.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co za koszmar. Przygotujcie ekipę ratunkową, ale jeszcze jej nie wysyłajcie. Może jakoś rozwiążemy tę sytuację.

Umieść figurkę Lądownika na polu „Zaginione”. Pamiętaj, że bez figurki Lądownika w Sektorze Lądownika nie możesz wykonać Akcji Odlotu.

Otwórz Księgę Statku na stronie 21 (strona na karty Hangaru) i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę

Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).

Umieść kartę **P261** w Sektorze 1.



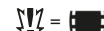
[Członek załogi 1]: Do diabła, znowu!

Umieść 1 losowego Członka Załogi w Sektorze 8.

## WPIS 2798 JĄDRO CIEMNOŚCI

Wykonaj następujący Test:

 **ZAKRADNIJ SIĘ DO WRAKU**



Przejdź do Wpisu 2808.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

## WPIS 2799 ZABÓJCZA PAMIĄTKA

**Sąd wojskowy – przesłuchanie kapitana Podróżnika**

[Ava]: Kapitanie, czy może pan przedstawić swoją wersję raz jeszcze?

[Kapitan]: Tak. Tuż po tym, jak nasze czujniki wykryły niezwykle przyrost energii emitowanej przez obiekt umieszczony między dwoma gwiazdami, ogłosiłem alarm czerwony. Nawiązałem też łączność z Grupą Wypadową i kazałem im się natychmiast ewakuować.

[Ava]: Czy słyszeli pański rozkaz?

[Kapitan]: Tak, dowódczyni go potwierdziła.

[Ava]: Kiedy stracił pan kontakt z Grupą Wypadową?

[Kapitan]: Mniej więcej dziewięćdziesiąt sekund później.

[Ava]: Dlaczego?

[Kapitan]: Poziomy energii rosły w zastraszającym tempie. Szybko osiągnęły niesłychane wartości, efektywnie blokując całą łączność. Z każdą upływającą sekundą Podróżnik był coraz bardziej narażony, ale zaryzykowałem pozostanie tam przez dodatkowe dziewięćdziesiąt sekund.

[Ava]: Dziewięćdziesiąt?

[Kapitan]: Zdaniem mojego oficera naukowego było to o dziewięćdziesiąt sekund za długo.

[Trache’i]: Pański oficer miał rację. Gdybyśmy stracili Podróżnika...

[Kapitan]: Wiem. Ryzyko okazało się jednak niepotrzebne. Grupa Wypadowa i tak nie zdołała poderwać się z powierzchni i uciekliśmy na kilka sekund przed eksplozją.

[Ava]: Dziękuję, kapitanie. To wszystko.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, przejdź do **Wpisu 2714**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Otwórz Księgę Statku na stronie 21 (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.

Przenieś kartę **Y18 (Epsilon Lyrae)** z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Usuń wszystkich Członków Załogi Grupy Wypadowej z koszułek.

Otwórz Księgę Statku na stronie 27 (**Opuszczanie Planety**) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2800 KSIĘGA STATKU

**Dziennik badawczy Atty, artefakty z Obiecującej Ziemi**

Płytkę radioaktywnego metalu musiała być częścią bomby, która oderwała się w atmosferze i spadła na ziemię po wybuchu. Choć straciła pierwotny kształt, bez wątpienia przypomina ziemską technologię. Myślę, że jej twórca nie do końca wiedział, jak to ma działać.

Oczywiście mogę się mylić, jako że ten kawałek metalu jest skorodowany i częściowo stopiony.

## WPIS 2802 KSIĘGA STATKU

Dziennik badawczy Atty, artefakty ze Skraju

Jednym z najciekawszych znalezisk jest maszyna napastników. Wykonano ją z niepasujących do siebie materiałów przy użyciu różnych technologii, a jej cel był jeden - miała się przegrzać i zamienić w pokryty plazmą pocisk. Tego rodzaju broń mógł stworzyć tylko ktoś, kogo nie obchodziły straty w cywilach...

## WPIS 2804 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, dotarliśmy do skupiska olbrzymich rzeźb. Zastanawiam się, czy nie wejść do jednej z nich. Moglibyśmy dowiedzieć się czegoś o ich konstrukcji. Możemy to zrobić?

[Pumilioński członek załogi]: Łatwo. Patrzeć.

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

- » **Otwórzcie jedną z konstrukcji** – przydziel 1 Członka Załogi (ale nie przenoś go jeszcze do Odpoczywającej Załogi), by przejść do **Wpisu 2787**.
- » **Zawróćcie** – przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2806 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Jeśli pole we **Wpisie 2853** nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2804**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, nie powinniśmy byli niszczyć tej rzeźby. Zawaliła się z głośnym łoskotem, co spowodowało oderwanie się części sufitu. Teraz tunel zaświeca mnóstwo małych kamieni.

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

- » **Wyznaczcie Członków Załogi odpowiedzialnych za odkopanie tunelu** – przydziel 1 Członka Załogi, by przejść do **Wpisu 2804**.
- » **Znajdźcie inną drogę** (tylko jeśli przynajmniej 1 pole we **Wpisie 2840** jest zaznaczone) – przejdź do **Wpisu 2804**.
- » **Zawróćcie** – przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2808 JĄDRO CIEMNOŚCI

Kronika Alburta Wonrocku

W pewnym momencie główna emisariuszka miała pewność, że letumiański gospodarz ją przejrzał. Zrozumiał, że dyplomaci próbowali opóźnić podróż, więc kiedy postanowili dostać się do wnętrza wraku, zareagował bardzo histerycznie i kazał im szybko porzucić ten pomysł.

To jednak nie uniemożliwiło im zrobienia kilku potajemnych zdjęć i pobrania próbek.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 30.

Zaznacz pole we **Wpisie 2792** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2809 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2846** i dokonaj innego wyboru. W przeciwnym wypadku wróć wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, w końcu widzimy koniec tunelu. Przed nami wyłania się ciemny, nieregularny kształt. To ciało martwej istoty. Ciągnie się stąd aż do wyjścia. Aż mnie ciarki przechodzą.

Zyskaj 

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 2729** bez rozpatrywania tego Wpisu.

Przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2810 FABUŁA

Ostatni rozdział kroniki Alburta Wonrocku

Z ogromnym żalem informuję, że to ostatni rozdział.

Sterta Złomu, przemierzający przestrzeń kosmiczną symbol przetrwania i nadziei, właśnie przestała istnieć. Jak się okazało, istotnie byliśmy zbyt delikatni, by działać irracjonalnie. Zbyt słabi, by pozwolić sobie na błędy. A jednak dokładnie to zrobiliśmy.

Ostrzegałam wszystkich. Pisałam o tym. Krzyczałam o tym w trawionych płomieniami korytarzach Sterty Złomu. Ale nikt nie słuchał dostatecznie uważnie.

Dwie źle zaplanowane operacje. Głębokie podziały między Tetrarchami. Poważne uszkodzenia Podróżnika. Napięcia między gatunkami na pokładzie.

Poradzilibyśmy sobie z tym wszystkim, gdybyśmy okazali jedność jak wcześniej. A teraz? Słabi, podzieleni i bezsilni nie mogliśmy stawić czoła jednej katastrofie, nie mówiąc nawet o wszystkich naraz. Szkoda mi było opuszczać tę starą skorupę, ale nie zamierzam oglądać się za siebie. Sterta Złomu się skończyła.

Kampania Zabójcze rubieże została ukończona. Zachęcamy do podjęcia kolejnej próby, by znaleźć inne zakończenia, odwiedzić inne Planety, a także zrealizować inne Cele Badawcze i Produkcyjne.

Przejdź do **Wpisu 2137**.

## WPIS 2811 MAPA GWIEZDNA

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

[Trache'i]: Dowódczyni.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tetrarchini Trache'i! To zaszczyt...

[Trache'i]: Opuśćmy sobie takie ceremonie, dowódczyni. Rytm muzyki zmienia się przy waszych ruchach?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Właśnie tak. Najmniejszy ruch ręką wystarczy, żeby melodia się zmieniła.

[Trache'i]: Zatem to może być język. A przynajmniej forma komunikacji.

Przenieś kartę **U23** (Komunikacja soniczna grzybów) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2812 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Jeśli pole we **Wpisie 2853** nie jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2809**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Teraz żałuję, że postanowiliśmy dotykać tej rzeźby. Impet, z jakim upadła, sprawił, że zawalił się sufit w korytarzu. W powietrzu unosi się pył.

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

- » **Wyznaczcie Członków Załogi odpowiedzialnych za odkopanie tunelu** – przydziel 3 Członków Załogi, by przejść do **Wpisu 2809**.
- » **Znajdźcie inną drogę** (tylko jeśli oba pola we **Wpisie 2840** są zaznaczone) – przydziel 1 Członka Załogi, by przejść do **Wpisu 2809**.
- » **Zawróćcie** – przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2813 GRZYBIA

Nagrania Grupy Wypadowej




[Członek załogi 2]: Dowódczyni, mam nadzieję, że mnie pani słyszy. Utknąłem w jaskini. To miejsce jest zniewalająco piękne i wypełnia je upiorna muzyka. Wydostanie się stąd wydaje się niemożliwe. Rozważam użycie ładunków wybuchowych, ale nie wiem, jak mogą wpłynąć na strukturę jaskini. Dowódczyni, słyszy mnie pani?

Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P267**.

## WPIS 2814 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dotarłem na dno i zebrałem sporą kolonię mikroorganizmów. Mój kombinezon sobie nie radzi. Woda jest bardzo zimna i układ grzewczy wysiada. Teraz marzę o tym, żeby wyjść na powierzchnię.

- Zyskaj 1 Odkrycie: Mikroorganizm.
- Podnieś Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).
- Jeśli przydzielony Członek Załogi jest Alucinozem lub ma Konwerter , ten Członek Załogi jest bezpieczny. W przeciwnym wypadku przydzielony Członek Załogi wykonuje Test Przetwarzania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  LUB 2 , Test Przetwarzania kończy się niepowodzeniem. Usun tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usun jego figurkę z gry.
- Umieść przydzielonego Członka Załogi w sekcji Odpoczywająca Załoga (jeśli możesz).
- Przejdź do **Wpisu 2846**.



## WPIS 2815 GRZYBNIA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, wychodzę. Skanery w końcu zmapowały całe jaskinie i znalazłem tunel, którym mogę się wydostać. Nawet teraz widzę światło na jego końcu. Czekać na mnie.

Odśwież 






Umieść swojego Członka Załogi i innych Członków Załogi z twojego Sektora w Sektorze 7.

## WPIS 2816 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Jeśli to pole jest już zaznaczone, wróć do **Wpisu 2846** i dokonaj innego wyboru. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

### Nagrania na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

W próbkach wody znaleźliśmy trochę zimnolubnych mikroorganizmów oraz szereg dobrze zachowanych mikrobów, które nie przżyły do tak niskich temperatur. Było ich sporo. A to oznacza, że musiało tu dojść do masowego wymierania.

- Zyskaj 
- Zyskaj 2 Wskazówki: Mikroorganizm.
- Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2729**.
- Jeśli przydzielony Członek Załogi jest Alucinorem lub należy do Sekcji Bezpieczeństwa, lub ma Konwerter , ten Członek Załogi jest bezpieczny. W przeciwnym wypadku przydzielony Członek Załogi wykonuje Test Przetrawiania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetrawiania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangii i usuń jego figurkę z gry.
- Umieść przydzielonego Członka Załogi w sekcji Odpoczywająca Załoga (jeśli możesz).

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

- » **Pobierzcie dodatkowe próbki z samego dna stawu** – przydziel 1 Członka Załogi (ale nie przenoś go jeszcze do Odpoczywającej Załogi), by przejść do **Wpisu 2814**.
- » **Wróćcie na skrzyżowanie** – przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2817 GRZYBNIA

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dowódczyni, przede mną bardzo cienka ściana, a jeśli wierzyć skanerowi, wyjście jest tuż za nią. Czas użyć ładunków wybuchowych. Jestem pewna, że wybuch uszkodzi miejscową roślinność, więc pobieram to, co zostanie.

Zyskaj 1 Grzybnie.

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Umieść swojego Członka Załogi i innych Członków Załogi z twojego Sektora w Sektorze 7.

Przejdź do **Wpisu 2720**.

## WPIS 2818 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Kronika Alburta Wonrocku

Nie bacząc na ostrzeżenia naszego gospodarza, emisariusze weszli do statku kosmicznego. Wyglądał niezwykle i pięknie mimo porastającej go bagiennej roślinności, a także widocznych na nim rdzy i rozległych uszkodzeń.

Wysłannicy ledwie zrobili zdjęcia i pobrali próbki, kiedy ich gospodarz uniósł się świętym gniewem. Warczał, krzyczał i pluł, hamowany wyłącznie swoimi dyplomatycznymi obowiązkami.

- Wynocha. - SI przetłumaczyła jego słowa beznamiętnym tonem. - Kalacie święte miejsce, barbarzyńcy.

Więc wyszli.

Zyskaj 1 Odkrycie dowolnego rodzaju.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 30.

Umieść 2 znaczniki na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zaznacz pole we **Wpisie 2792** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2819 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburta Wonrocku

Decyzja o otwarciu ognia do naszych własnych ludzi była bolesna, ale konieczna. Tak samo jak konieczne jest wycięcie gnijącej tkanki, by zapobiec śmierci organizmu.

Buntownicy byli właśnie taką zgniłą tkanką. Gwałtownicy upojeni wizją własnej wolności, gotowi poświęcić nas wszystkich w imię swoich nierealnych planów. Musieliśmy się ich pozbyć i mam nadzieję, że historia nam wybaczy.

Ziemski ambasador, którego spotkaliśmy niedługo po tym, jak lufy ostygły, przemówił do nas z uprzejmością i szacunkiem, podobnie jak Tetrarchowie. Obie strony były zmęczone i przerażone potencjalną eskalacją konfliktu. Nikt się już nie wahał.

Drugiego dnia Tetrarchowie podpisali traktat. Od tej chwili przyszłość Sterty Złomu była nierozłącznie spleciona z losem Ziemi.

Przejdź do **Wpisu 2907**.

## WPIS 2820 FABUŁA

### Kronika Alburta Wonrocku

Nasi inżynierowie odszyfrowali schematy pozostawione przez istoty rozumne z Bazy na Lodowym Pierścieniu i zrobili co w ich mocy, by zrekonstruować działające inkubatory. Wszystkie dwadzieścia cztery zygoty bezpiecznie złożono w środku, co zapoczątkowało ich straszliwie powolny wzrost. Zgodnie z dokumentacją może minąć nawet dziesięć lat do czasu, aż jednostki będą mogły opuścić inkubator - dlatego maszyny odstawiono w bezpieczne miejsce skrzydła ambulatoryjnego. Często jednak o nich myślimy, gdyż dają nam nadzieję mimo wszystkiego, co się wydarzyło i co wydarzy się w przyszłości.

Jeśli jesteś jednym z tych dwóch tuzinów ocalańców, którzy to teraz czytają - witaj w domu. Zawsze jesteście tu mile widziani, nasi współtowarzysze ze Sterty Złomu.

Przejdź do **Wpisu 2137**.

## WPIS 2827 FABUŁA

To jednak był jedynie początek. Wszystkie istoty rozumne o niezieskim pochodzeniu wysłano do kolonii, gdzie musiały płacić Ziemi podatek za tak zwaną ochronę. Dowódców Sekcji zastąpiono ulubieńcami Bayforda z Ziemi.

Przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2828 STERTA ZŁOMU

### Pierwsza przemowa ambasadora Thomasa Bayforda przed radą Tetrarchów

Szacowni Tetrarchowie,

w imieniu Ziemi chciałbym podziękować wam za opiekę nad zaginionym fragmentem naszej wielkiej cywilizacji przez tak długi okres. Wasze wysiłki nigdy nie zostaną zapomniane.

Na pewno z radością przyjmiecie fakt, że ta ogromna odpowiedzialność zostanie w końcu zdjęta z waszych barków. Oczywiście potomkowie Ziemi mogą zostać na pokładzie, by wspomagać nas swoją wiedzą, natomiast członkowie innych inteligentnych ras zostaną nagrodzeni ważnymi stanowiskami w koloniach. Gwarantujemy im bezpieczeństwo - Ziemia zajmie się ich ochroną. Opłatę za to ustalimy przy podpisywaniu kontraktów. Jako że w naszych szeregach mamy obiecujących młodszych oficerów, którzy muszą zdobyć doświadczenie, przekażemy im obowiązki dowódców Sekcji. Ponieważ Sterta Złomu stanie się ziemskim posterunkiem, od teraz jej nazwa będzie brzmieć „Strażnica”. Ponadto...

Przejdź do **Wpisu 2765**.

## WPIS 2829 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Jeśli to pole jest już zaznaczone, wróć do **Wpisu 2846** i dokonaj innego wyboru. W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Myślisz, że próbka z powierzchni wystarczy?

[Członek załogi 1]: Tak sądzę. Nawet mój podstawowy mikroskop pokazuje zatrzęsienie zimnolubnych mikroorganizmów w obu próbkach - z wody i lodu.

Zyskaj 1 

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2729**.

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

- » **Wybierzcie członka załogi, który zanurkuje po więcej próbek** – przydziel 1 Członka Załogi (ale nie przenoś go jeszcze do Odpoczywającej Załogi), by przejść do **Wpisu 2816**.
- » **Wróćcie na skrzyżowanie** – przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2830 GRZYBNIA

**Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej**

CAPCOM, słyszycie mnie? Mamy kłopoty. Podróżnik, słyszycie nas? Natychmiast wyślijcie prom.

Umieść kartę **P266** na wierzchu innych kart w Sektorze 1.

**Uwaga!** Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, kiedy znacznik na torze Czasu dotrze do końca, zginą.

## WPIS 2831 MAPA GWIEZDNA

**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Członek załogi 2]:** Dowódczyni, przed nami jakaś maszyna. Jest potwornie zniszczona i wygląda, jakby wbiła się w skałę.

**[Członek załogi 2]:** Osobliwa technologia. Powinniśmy odzyskać, ile jesteśmy w stanie, żeby lepiej się jej przyjrzeć.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Tak, ta uszkodzona maszyna może być rozwiązaniem tajemnicy zrujnowanej kolonii.

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

- » **Wydobądźcie maszynę** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 11 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 31 Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przenieść kartę **U11** (*Dron wojenny*) z Unikalnych Odkryć (organizator A) do koperty „Oczekujących...”.
- » **Wróćcie do lądownika** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2832 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Oto koniec tunelu i zamrażnięty staw.

**[Członek załogi 1]:** Jego kształt jest równie regularny jak wszystkiego innego tutaj.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Mnie bardziej ciekawi, jakie tajemnice skrywa. Możemy pobrać próbki lodu. Albo może próbki z samego dna?

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

- » **Pobierzcie próbki lodu** – przejdź do **Wpisu 2829**.
- » **Wybierzcie kogoś, kto zanurkuje, by pobrać próbki z dna** – przydziel 1 Członka Załogi (ale nie przenoś go jeszcze do Odpoczywającej Załogi), by przejść do **Wpisu 2816**.

## WPIS 2833 GRZYBNIA

**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Członek załogi 1]:** Na ekranie skanera widzę kapsułę ratunkową, szefowo. Podąża za naszymi współrzędnymi.

**[Członek załogi 2]:** Tam jest. Godzina czwarta.

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** Najwyższa pora.

Przejdź do **Wpisu 2857**.

## WPIS 2834 JĄDRO CIEMNOŚCI

**Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej**

**[Główna emisariuszka]:** Opowiedz nam raz jeszcze historię tego statku.

**[Letumianin]:** Już opowiadałem.

**[Główna emisariuszka]:** Ale w tych okolicznościach będzie miała więcej sensu. Może...

**[Letumianin]:** Przestań! Milcz! Co ty robisz?

**[Główna emisariuszka]:** Ależ błagam, nie trzeba się emocjonować! Moi koledzy to naukowcy, którzy chcą pobrać próbki...

**[Letumianin]:** Próbki? To święte miejsce! Niech nikt niczego nie dotyka!

Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 30.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zaznacz pole we **Wpisie 2792** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2835 STERTA ZŁOMU

**Kronika Alburta Wonrocku**

Niepokój był wręcz namacalnie wyczuwalny. Dyskusje stały się znacznie bardziej ożywione, a niektóre zamieniły się w agresywne przepychanki. Stale przybywało podżegaczy wojennych i jestem pewny, że słyszałam bójkę lub dwie. Sytuacja wymykała się spod kontroli.

Przejdź do **Wpisu 2828**.

## WPIS 2838 FABUŁA

Wszystkie istoty rozumne o niezemskim pochodzeniu zostały zmuszone do opuszczenia Sterty Złomu, a na kolonie, do których je wysłano, nałożono nowe podatki na rzecz Ziemi. To jednak nie był koniec. Wszystkich dowódców Sekcji zwolniono i zastąpiono Ziemianami, głównie zausznikami Bayforda. Bayford teoretycznie dołączył do Rady Tetrarchów, ale miał decydujący głos we wszystkich kluczowych kwestiach.

Przejdź do **Wpisu 2653**.

## WPIS 2839 STERTA ZŁOMU

**Raport inżynieryjny ze Sterty Złomu**

Dowódcy Sekcji, rebelianci uszkodzili ziemski krążownik, wyłączając go z akcji. Robimy, co możemy, żeby naprawić uszkodzenia. Ziemskie drony pracują z niezwykłą szybkością i precyzją. Wkrótce ich statek wojenny będzie jak nowy.

- Odrzuć 1 znacznik z tego Sektora.
- Jeśli masz kartę **B05** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), odrzuć 1 dodatkowy znacznik z tego Sektora.
- Jeśli masz kartę **B09** na stronie a karty Mostka (Księga Statku, strona 3), odrzuć 2 dodatkowe znaczniki z tego Sektora.
- Następnie rzuć K10. Możesz przydzielić 1 Dostępnego Członka Załogi, by przerzucić tę kość (dowolną liczbę razy). Sprawdź wynik poniżej:
  - **0–4:** Brak tlenu – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 2.
  - **5–9:** Ostatnie zgrzewy – odrzuć 1 dodatkowy znacznik z tego Sektora i umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 2.

## WPIS 2840 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC



**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Członek załogi 1]:** Wróciły drony zwiadowcze. Lewa odnoga zaprowadzi nas do stawu, środkowa prowadzi w głąb księżycy, natomiast ta po prawej wiedzie do kolejnego skupiska rzeźb, znacznie większego niż wszystkie, które dotychczas widzieliśmy.

Jeśli przynajmniej 1 pole w tym Wpisie zostało zaznaczone, wróć do **Wpisu 2846** i dokonaj innego wyboru. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Zaznacz 1 pole za każdego przydzielonego Członka Załogi.



- Jeśli dowolny z przydzielonych Członków Załogi jest Aerugonem, należy do Sekcji Naukowej lub Zwiadowczej, lub ma Konwerter / , zyskaj 2 Wskazówki: Minerale i 2 Wskazówki: Mikroorganizm.
- Umieść wszystkich przydzielonych Członków Załogi w sekcji *Odpoczywająca Załoga*.
- Następnie wróć do **Wpisu 2846** i dokonaj innego wyboru.

## WPIS 2841 GRZYBNIA

**Nagrania Grupy Wypadowej**

**[Dowódczyni Grupy Wypadowej]:** CAPCOM, przełączam was na głośnik naziemny, żeby pozwolić naszej SI przemawiać w... cóż... w języku grzybów?

[CAPCOM, Vultor]: Zrozumiano. Rozmowa z planetą nie jest dla mnie niczym nowym. Pamięta pani moją Matkę? Kontrolującą umysły planetę z innego wymiaru?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Włączam urządzenie. Cooooo...

Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 8.

Zastąp WP w Sektorze 8 kartą P268 (o ile jeszcze się tam nie znajduje).

## WPIS 2842 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Szacowna Tetrarchini, właśnie otrzymaliśmy tłumaczenie kolejnej wiadomości i... Tak, wydaje się nieco łagodniejsza. Mniej emocjonalna.

[Trache'i]: To dobry znak. Wyraźnie traktuje was jako intruzów, ale być może nie jesteście już postrzegani jako zagrożenie.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To stworzenie jest bardzo pewne siebie. Uważa się za wszechmogącą część tego świata, zbyt potężną, by się czegokolwiek obawiać. Chce... SI twierdzi, że chce się bawić.

[Trache'i]: To ciekawe. W jaki sposób?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie jestem pewna. Być może to błąd przekładu. Prawdopodobnie „uczyć się” i „bawić” to synonimy w ich języku. Czy powinniśmy się... uczyć?

[Trache'i]: Jak najbardziej.

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

- » Zapytajcie Mykomorfa, czym jest – przejdź do Wpisu 2847.
- » Zapytajcie Mykomorfa, skąd pochodzi – przejdź do Wpisu 2848.
- » Zapytajcie Mykomorfa, dlaczego tak bardzo się wami interesuje – przejdź do Wpisu 2849.
- » Nie pytajcie o nic, przejdźcie od razu do interesów – przejdź do Wpisu 2850.

## WPIS 2843 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

CAPCOM, właśnie doszło do czegoś fascynującego. Aktywowałam SI, żeby odszyfrować dźwięk, który słyszymy. Spróbujemy porozumieć się ze stworzeniem zamieszkującym tę planetę. A może nawet z samą planetą.

Sprawdź liczbę zaznaczonych pól we Wpisie 2720 i rozpatrz odpowiedni efekt:

- 0: Przejdź do Wpisu 2844.
- 1–2: Przejdź do Wpisu 2842.
- 3 lub więcej: Przejdź do Wpisu 2845.

## WPIS 2844 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Szacowna Tetrarchini, zaczynamy rozumieć język, którym posługuje się istota, ale...

[Trache'i]: Co mówi?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nic nadzwyczajnego. Głównie stara się przekazać emocje, co niezbyt łatwo się tłumaczy. Jest nieśmiała, ale ciekawska. Chce się z nami bawić. Chce nas poznać.

[Trache'i]: A przejawia wrogość?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ani trochę. To stworzenie jest bardzo pewne siebie. Uważa się za wszechmogącą część tego świata, zbyt potężną, by się czegokolwiek obawiać.

[Trache'i]: Mówisz, że chce się bawić. Jak?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie jestem pewna. Być może to błąd przekładu. Prawdopodobnie „uczyć się” i „bawić” to synonimy w ich języku. Może powinniśmy... hmm... Pobawić się z nim?

[Trache'i]: Jak najbardziej.

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora i 1 Odkrycie: Żywy Okaz.

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

- » Zapytajcie Mykomorfa, czym jest – przejdź do Wpisu 2847.
- » Zapytajcie Mykomorfa, skąd pochodzi – przejdź do Wpisu 2848.

» Zapytajcie Mykomorfa, dlaczego tak bardzo się wami interesuje – przejdź do Wpisu 2849.

» Nie pytajcie o nic, przejdźcie od razu do interesów – przejdź do Wpisu 2850.

## WPIS 2845 GRZYBNIA

Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tetrarchini Trache'i, planetę zamieszkuje jakiegoś rodzaju wszechmogąca istota i mieliśmy rację – ta muzyka jest jej sposobem komunikacji.

[Trache'i]: Co mówi?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Mamy pierwsze tłumaczenie. Istota jest wściekła.

[Trache'i]: Wściekła?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Bardzo. Oskarża nas o niszczenie jej królestwa. Chce, żebyśmy się wytłumaczyli i oddali jej nasze rzeczy.

[Trache'i]: Wasze rzeczy?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, istota próbowała nas okraść i...

[Trache'i]: Natychmiast dajcie jej wszystko, czego chce. Przepróście. Wynagrodźcie jej to. Opanujcie komunikację z nią. To niesamowite odkrycie. Nie schrzęćcie tego.

Możesz odrzucić wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z Łądownika, umieścić wszystkie karty Wyposażenia na polu „Zaginione” i stracić wszystkie Zapasy, by przejść do Wpisu 2842. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Do jaskini, załogo! Szybko!

[Członek załogi 1]: Dlaczego do jaskini, szefowo?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zdaje się, że potężna istota z tej planety kontroluje materię organiczną. Pod ziemią ta nie występuje równie często. W nogi!

Zastąp WP w Sektorze 7 kartą P267.

Odwróć Unikalne Odkrycie 23, nie możesz korzystać z jego efektów.

## WPIS 2846 ŻŁOBIONY KSIĘZYC

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, schodzimy jednym z podziemnych korytarzy. Bez wątplenia miał on nie tylko funkcję użytkową. Wokół siebie widzimy konstrukcje niezwyklej urody.

[CAPCOM, Vultor]: Analizujemy obraz z waszych kamer, dowódczyni, ale to nie odpowiada na pytanie o to, kto to wszystko zbudował.

[Członek załogi 1]: Założę się, że to Budowniczości. Kto inny miałby odpowiednie środki?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Budowniczości nie skupiali się na estetyce.

[Pumilioński członek załogi]: Widelec.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co?

[Pumilioński członek załogi]: Widelec. Tam.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Ach, racja. CAPCOM, mamy tu rozwidlenie. Możemy kontynuować zwiad albo opuścić tę planetę, jeśli potrzebujecie nas z powrotem.

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

- » Wyślijcie przodem zwiadowców – przydziel 1 albo 2 Członków Załogi (ale nie przenoś go/ich jeszcze do Odpoczywającej Załogi), by przejść do Wpisu 2840.
- » Idźcie lewym korytarzem – przejdź do Wpisu 2832.
- » Idźcie środkowym korytarzem – przejdź do Wpisu 2812.
- » Idźcie prawym korytarzem – przejdź do Wpisu 2806.
- » Wróćcie na pokład Podróżnika (wybranie tej opcji zakończy misję) – przejdź do Wpisu 2775.

## WPIS 2847 GRZYBNIA

### Traktat naukowy o Mykomorfie

[Trache'ii]: Kazałam Grupie Wypadowej dowiedzieć się od tej istoty, czym właściwie jest.

[Atta]: Czyli chodziło o rozstrzygnięcie kwestii samoświadomości. Dość ryzykowny sposób na rozpoczęcie rozmowy międzyplanetarnej.

[Trache'ii]: Tak. Stworzenie mogło nie być samoświadome, co doprowadziłoby do konfliktu. Na szczęście tak się nie stało.

[Atta]: Opowiedz mi o wszystkim, kochana.

[Trache'ii]: Był przedstawił się jako okrywa, a przynajmniej SI uznała to za najważniejsze określenie. Stworzenie postrzega siebie jako mechanizm zabezpieczający, dzięki któremu na planecie może tętnić życie, a jednocześnie jest na tyle samoświadome, że nie jest w pełni zadowolone ze swojej funkcji.

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

- » **Zapytajcie Mykomorfa, skąd pochodzi** – przejdź do **Wpisu 2848**.
- » **Zapytajcie Mykomorfa, dlaczego tak bardzo się wami interesuje** – przejdź do **Wpisu 2849**.
- » **Nie pytajcie o nic, przejdźcie od razu do interesów** – przejdź do **Wpisu 2850**.

## WPIS 2848 GRZYBNIA

### Traktat naukowy o Mykomorfie

[Atta]: Czy Grupa Wypadowa zapytała, skąd stworzenie się wzięło na tej planecie?

[Trache'ii]: Tak, a odpowiedź była dość szokująca. Jako że stworzenie istniało tam od zawsze, nie miało poczucia przestrzeni. Uważało, że stanowi jedność z planetą.

[Atta]: Naturalnie.

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

- » **Zapytajcie Mykomorfa, czym jest** – przejdź do **Wpisu 2847**.
- » **Zapytajcie Mykomorfa, dlaczego tak bardzo się wami interesuje** – przejdź do **Wpisu 2849**.
- » **Nie pytajcie o nic, przejdźcie od razu do interesów** – przejdź do **Wpisu 2850**.

## WPIS 2849 GRZYBNIA

### Traktat naukowy o Mykomorfie

[Atta]: Jestem bardzo ciekawa, dlaczego to stworzenie tak bardzo się nami interesowało.

[Trache'ii]: Mnie również to zastanawiało. Miałam wrażenie, że stworzenie bawi się z Grupą Wypadową, zafascynowane ich obecnością, a jednocześnie wstydziło się o cokolwiek zapytać. Wierz lub nie, ale mniej więcej taka była jego odpowiedź.

[Atta]: Chodziło o zabawę?

[Trache'ii]: Jak u dziecka, które nigdy wcześniej nie widziało intrygującej zabawki. Istota powiedziała Grupie Wypadowej, że była samotna przez eony i nigdy nie miała z nikim kontaktu.

[Atta]: Rzeczywiście jak znudzone dziecko.

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

- » **Zapytajcie Mykomorfa, czym jest** – przejdź do **Wpisu 2847**.
- » **Zapytajcie Mykomorfa, skąd pochodzi** – przejdź do **Wpisu 2848**.
- » **Nie pytajcie o nic, przejdźcie od razu do interesów** – przejdź do **Wpisu 2850**.

## WPIS 2850 GRZYBNIA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Szacowna Tetrarchini, znów potrzebujemy pomocy. Najwyraźniej rozżłościliśmy tę istotę.

[Trache'ii]: Czym?

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie rozumiem, czego chcemy. Poprosiłam stworzenie o pozwolenie na zabranie odrobiny grzybni, a ono poczuło się bardzo urażone. Zapewne uważa, że to jego ciało, i nie chce się rozstać nawet z jedną komórką. Stoimy na skraju świętokradztwa.

[Trache'ii]: Albo i nie. Jak mówiłaś, to stworzenie was nie rozumie. Zapytaj, co chce w zamian.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Dziękuję. Tak zrobimy.

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

- » **Wyjaśnijcie, że jeśli Mykomorf postanowi wam pomóc, będzie mógł poznać wiele istot rozumnych. A od czasu do czasu przysłacie mu kogoś nowego** – przejdź do **Wpisu 2851**.
- » **Wyjaśnijcie, że możecie zabrać część Mykomorfa do swojej bazy, a może nawet na inne światy** – przejdź do **Wpisu 2852**.

## WPIS 2851 GRZYBNIA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej




CAPCOM, nakłoniliśmy stworzenie do współpracy. Istota, którą zaczęliśmy nazywać Mykomorfem, jest wniebowzięta, że będzie mogła gościć inne istoty rozumne na swojej planecie. Twierdzi, że z radością wzbogaci się o nowe doświadczenia. A nasz łązik, chociaż nieco poobijany, zabierze stąd spore ilości grzybni i innych surowców. Wracamy do lądownika.

Przenieś kartę **Y29** (Beta Cygni) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś kartę **S14** (Rada Mykomorfa) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **27**.

Policz znaczniki na karcie Misji **M18** i rozpatrz odpowiedni efekt:

- **0–5:** Nic się nie dzieje.
- **6:** Zyskaj 1 
- **7:** Zyskaj 2 
- **8 lub więcej:** Zyskaj 3 

Następnie odrzuć kartę Misji **M18**.

Usuń z gry kartę Lądowania **L7**.

Przenieś 2 Odkrycia dowolnego rodzaju do Zgromadzonych Odkryć.

Otwórz Księgę Stalku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Stalkiem.

## WPIS 2852 GRZYBNIA

### Nagranie na żywo z kamery dowódczyni Grupy Wypadowej




CAPCOM, wykonaliśmy misję. Stworzenie, które zaczęliśmy nazywać Mykomorfem, uznało nasz pomysł za ciekawy i jest skłonne rozstać się z częścią siebie. Umowa jest taka, że mamy zabrać oddzielną część na pokład Podróżnika i pozwolić jej z nami podróżować, a następnie mamy ją przywieźć z powrotem na tę planetę, gdzie podzieli się swoimi doświadczeniami z resztą Mykomorfa. Małeńki fragment istoty, który oddzielił, jest daleko mniej inteligentny, ale przy tym bardzo ciekawski. Czekają nas interesujące dni.

Przenieś kartę **Y29** (Beta Cygni) z Mapy Gwiazdnej (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Przenieś kartę **S14** (Rada Mykomorfa) z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych (organizator B) do koperty „Oczekujących...”.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **27**.

Policz znaczniki na karcie Misji **M18** i rozpatrz odpowiedni efekt:

- **0–5:** Nic się nie dzieje.
- **6:** Zyskaj 1 
- **7:** Zyskaj 2 
- **8 lub więcej:** Zyskaj 3 

Następnie odrzuć kartę Misji **M18**.

Usuń z gry kartę Lądowania **L7**.

Podnieś Morale na Mostku (Księga Stalku, strona 3).

Otwórz Księgę Stalku na stronie **27** (Opuszczanie Planety) i rozpocznij fazę Zarządzania Stalkiem.

## WPIS 2853 ŻŁOBIONY KSIĘZYC

### Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Uważajcie z tym, dobrze?

[Pumilioński naukowiec]: Uważać.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Zaczynaj tutaj i...

## \*\*\* Świst wiertła. Potężne trzaśnięcie \*\*\*

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, konstrukcja się rozpadła. Ziemia wciąż się trzęsie. Widzimy jedynie chmurę odłamków i rzadkie minerały.


[Członek załogi 1]: I jeszcze jakiś tunel.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Tak, tunel. Czy też raczej puste przestrzenie pod zawaloną konstrukcją. Wygląda na to, że jest tu kolejna spirala, ale prowadząca pod ziemię. Te rzeźby są ze sobą połączone!

[CAPCOM, Vultex]: Zalecamy ostrożność.

Następnie czytaj dalej:

Zaznacz to pole.

- Jeśli przydzielony Członek Załogi jest Pumilionem, należy do Sekcji Naukowej lub Inżynieryjnej, lub ma Konwerter , zyskaj 1 Odkrycie: Minerale. W przeciwnym wypadku zyskaj 2 Wskazówki: Minerale.
- Umieść przydzielonego Członka Załogi w sekcji *Opuszczająca Załoga*.
- Przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2854 MAPA GWIEZDNA

Zabójcza Pamiątka, analiza obiektu

Zbierając złom, który w niezrozumiały dla nas sposób przetrwał zniszczenie gwiazd, natrafiliśmy na urządzenie, które prawdopodobnie spryskiwało całą okolicę płynem. Nie wyglądało na coś, co wyszło spod ręki Budowniczych, więc zakładamy, że należało do wrogów, którzy chcieli przyspieszyć wybuch Zabójczej Pamiątki.

Przenieś kartę **U18** (*Żrący nebulizator*) z Unikalnych Odkryć (organizer A) do koperty „Oczekujących...”.

## WPIS 2855 STERTA ZŁOMU

Kronika Alburta Wonrocku

Chodziłem i słuchałem w nadziei, że dowiem się, co myślą inni mieszkańcy Sterty Złomu na temat takiego obrotu spraw. Ku mojej satysfakcji większość zdawała się ufać Tetrarchom i dowódcom Sekcji. Tu i tam pojawiali się różni podżegacze, ale na szczęście nie było ich zbyt wielu.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 2985**. Następnie przejdź do **Wpisu 2828**.

## WPIS 2856 JĄDRO CIEMNOŚCI

Transmisja na żywo z misji dyplomatycznej

[Letumianin]: Co tutaj robiliście?

[Główna emisariuszka]: Niezwykle zainspirowała nas historia Kotła i chcieliśmy...

[Letumianin]: \*\*\* **agresywnie** \*\*\* Nie możecie nic chcieć! Jesteście tu gośćmi!

[Główna emisariuszka]: Cóż, jesteśmy tego świadomi, ale to była tylko krótka podróż wokół...

[Letumianin]: To nasze święte miejsce! Setki dzielnych letumiańskich wojowników tu zginęły. Nie macie pozwolenia na robienie wycieczek po tym terenie, bezmyślne dzikusy!

Zyskaj 3 .

Zyskaj Unikalne Odkrycie **20**.

Umieść 3 znaczniki na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zaznacz pole we **Wpisie 2603** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2857 GRZYBNIA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Pożegnajmy się ze światem grzybów. Podróżnik już na nas czeka.

[Członek załogi 1]: Najwyraźniej planeta nie chce się z nami rozstawać. Spójrzcie na kadłub. Już porasta go grzybnia.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Co za interesujące kształty i zwoje! Mogłabym przysiąc, że ktoś stworzył te wzory celowo.

[Członek załogi 1]: Zupełnie jakby planeta miała nam coś do przekazania.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Być może warto będzie tu jeszcze wrócić. Wchodźcie na pokład.

Przenieś kartę **Y29** (*Beta Cygni*) z Mapy Gwiazdnej (organizer B) do koperty „Oczekujących...”.

Usuń z gry kartę Lądowania **L7**.

Policz znaczniki na karcie Misji **M18** i rozpatrz odpowiedni efekt:

- **0–5**: Nic się nie dzieje.
- **6**: Zyskaj 1 , zyskaj Unikalne Odkrycie **27** i odrzuć kartę Misji **M18**.
- **7**: Zyskaj 2 , zyskaj Unikalne Odkrycie **27** i odrzuć kartę Misji **M18**.
- **8 lub więcej**: Zyskaj 3 , zyskaj Unikalne Odkrycie **27** i odrzuć kartę Misji **M18**.

1. Wszyscy Członkowie Załogi, którzy nie znajdują się w Sektorze Lądownika, giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
2. Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2858 JĄDRO CIEMNOŚCI

Kronika Alburta Wonrocku

Nikt nie wie dlaczego, ale Letumianie po prostu przymknęli na to oko i pozwolili emisariuszom obejrzeć arenę. Jeśli nie chcieli tego robić, to nie dali tego po sobie poznać. Niektórzy twierdzą, że był to gest przyjaźni względem nas, ale wątpię, by Letumianie byli skłonni do takich grzeczności. W końcu arena była najlepszym dowodem na to, jak proste, agresywne i brutalne były te potwory.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **20**.

Zaznacz pole we **Wpisie 2603** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2859 ŻŁOBIONY KSIĘŻYC

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: CAPCOM, opuszczamy lądownik, żeby zbadać księżyc. Otaczają nas geometryczne budowle i rzeźby. Są oszałamiająco piękne.

[Członek załogi 1]: Proszę spojrzeć, dowódczyni.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: A tak. Widzimy przed sobą heksagonalną kolumnę i spiralę stworzoną z kilku innych konstrukcji.

[Członek załogi 1]: Regularne kształty, regularne linie. To musi być robota istot rozumnych.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: To możliwe. Ciekawe, czy konstrukcje są puste w środku. Może moglibyśmy wywiercić dziurę w jednej z nich i sprawdzić?

[Pumilioński naukowiec]: Można. Wiercić.

[CAPCOM, Vultex]: Uważajcie na siebie, Grupo Wypadowa.

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

- » **Wywierć dziurę w jednej z konstrukcji** – przydziel 1 Członka Załogi (ale nie przenoś go jeszcze do Opuszczającej Załogi), by przejść do **Wpisu 2853**.
- » **Lepiej ich nie uszkadzać. Idźcie dalej** – przejdź do **Wpisu 2846**.

## WPIS 2860 GRZYBNIA

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Już prawie... Teraz się nie ruszaj. Wszystko będzie dobrze.

[Członek załogi 1]: Proszę wybaczyć, dowódczyni. Kurde, ale to boli.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Nie martw się, zespół medyczny na Podróżniku jest w gotowości.

[Członek załogi 2]: Dowódczyni, urządzenie łączności częściowo porosła grzybnią. Ma dziwnie regularne kształty.

[Dowódczyni Grupy Wypadowej]: Miejmy nadzieję, że to nie problem. Rozpocznij procedurę awaryjną.

- Wszyscy Członkowie Załogi w Sektorze **8** giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszulek Rang i odłóż te koszulki do odpowiednich zasobników Sekcji. Umieść karty Członków Załogi na planszach Załogi.
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).
- Otwórz Księgę Statku na stronie **27** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

## WPIS 2861 JĄDRO CIEMNOŚCI

### Kronika Alburto Wonrocku

Letumianie nie chcieli pozwolić emisariuszom obejrzeć areny, ale najwyraźniej nie mieli też ochoty skazywać negocjacji na niepowodzenie. Choć ich mowa ciała wskazywała, że są temu przeciwni, mimo wszystko postanowili wpuścić tam delegację. Emisariusze przez cały czas czuli jednak na plecach podejrzliwe spojrzenia gospodarzy.

Zyskaj 1 .

Zyskaj Unikalne Odkrycie 20.

Umieść 1 znacznik na karcie Poziomu Czujności (Warunki Globalne).

Zaznacz pole we **Wpisie 2603** bez rozpatrywania tego Wpisu.

## WPIS 2862 STERTA ZŁOMU

### Raport inżynierski ze Sterty Złomu

Dowódcy Sekcji, robota wykonana. Zwiększyliśmy moc działań, z tym że ich siła uderzeniowa jest teraz dwa razy większa niż norma, więc nie wiem, jak długo przetrwają. Czas ulepszyć systemy obronne.

- Umieść kartę **P328** na wierzchu innych kart w Sektorze 5.
- Jeśli masz kartę **B12** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), możesz odrzucić żeton Czasu z karty Niebezpieczeństwa Zbuntowany Szablożębny / Ziemi Wędrowiec.
- Jeśli masz kartę **B13** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), możesz odrzucić żeton Czasu z karty Niebezpieczeństwa Zbuntowany Szablożębny / Ziemi Wędrowiec ORAZ możesz umieścić figurkę Zbuntowanego Szablożębnego / Ziemi Wędrowca w Sektorze 1, 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.
- Następnie rzuć K10. Możesz przydzielić 1 Dostępnego Członka Załogi, by przerzucić tę kość (dowolną liczbę razy). Sprawdź wynik poniżej:
  - 0–6: Zwarcie – zastąp WP w tym Sektorze kartą **P333**.
  - 7–9: Nic się nie dzieje – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2868 FABUŁA

Pierwszą i najbardziej bolesną w skutkach decyzją samowładnego gubernatora było usunięcie wszystkich pozaziemskich naukowców, których zesłano do kolonii. Strażnica stała się praktycznie kolonią skupioną na przynoszeniu zysków Ziemi.


Przejdź do **Wpisu 2613**.

## WPIS 2869 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburto Wonrocku

Gdy tylko drzwi do sali negocjacyjnej się zamknęły, zaczęły krążyć pogłoski. Pogłoski, które łatwo mogły doprowadzić do rozruchów. Już wcześniej miewaliśmy trudne chwile, ale tym razem zagrożenie zakradło się do samego serca kolektywu, oczarowując nas swoim uśmiechem. Chcieliśmy jedynie, by nasi liderzy stanęli przed nami i powiedzieli, że wszystko będzie dobrze.



Przed tobą pierwszy Test Siły Dyplomatycznej. Musisz przygotować Pulę Siły Dyplomatycznej obok planszy Planety. Będziesz do niej dodawać znaczniki oraz je z niej odejmować. Im więcej znaczników zgromadzisz, tym lepsza będzie twoja pozycja negocjacyjna. Pamiętaj, że to nie jest Test z wykorzystaniem kości, zatem nie możesz używać kart Sekcji, Konwerterów ani innych efektów, które wpływają na Testy z użyciem kości.

Niektóre Testy Siły Dyplomatycznej pozwalają na wykorzystanie Odkryć i  – korzystaj z nich do woli, gdyż nie będą już używane w żaden inny sposób.


**Test Siły Dyplomatycznej** – stwórz Pulę Siły Dyplomatycznej:

- Zyskaj 1 znacznik za każde zaznaczone pole we **Wpisie 2900**.
- Zyskaj 1 znacznik, jeśli masz kartę **B21** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3).
- Możesz wybrać do 6 Członków Załogi spośród Dostępnej Załogi każdej Sekcji. Zyskaj 1 znacznik za każdego wybranego Członka Załogi należącego do innego gatunku. Rzuć K10 za każdego wybranego Członka Załogi i sprawdź wyniki poniżej:
  - 0–5: Umieść tego Członka Załogi w sekcji *Odpoczywająca Załoga*.
  - 6–9: Ten Członek Załogi traci wiarę w Stertę Złomu. Usuń tego Członka Załogi z gry.

- Odrzuć 1 znacznik za każde zaznaczone pole we **Wpisie 2950**.
- Rzuć dowolną liczbą kości Sekcji (z dowolnej Sekcji).

Możesz odrzucić 1 Odkrycie ze Zgromadzonych Odkryć lub 1  by przerzucić 1  (tyle razy, ile zechcesz).

Zyskaj 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę , ,  lub .

Odrzuć 1 znacznik za każdą wyrzuconą ikonę .

Usuń z gry wszystkie użyte kości.

Jeśli masz **przynajmniej 8 znaczników** w Puli Siły Dyplomatycznej, odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2855**.

W przeciwnym wypadku odrzuć wszystkie znaczniki z Puli Siły Dyplomatycznej i przejdź do **Wpisu 2835**.

## WPIS 2870 MAPA GWIEZDZNA

### Dziennik eksploracji Epsilon Lyrae

Przykro mi ponownie oglądać ten system. Do zniszczenia go doszło przez naszą niekompetencję. Te wspaniałe, pełne życia planety powoli dryfują ku niechybnej śmierci w paszczy czarnej dziury, która powstała w samym środku układu.

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

- » **Zbadajcie skraj dysku akrecyjnego** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 18 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 32 Księgi Statku) – przydziel 2 Członków Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2854**.
- » **Zbadajcie obszar oddalony od dysku akrecyjnego** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia 29 na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie 32 Księgi Statku) – przydziel 2 Członków Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2774**.
- » **Opuśćcie układ Epsilon Lyrae** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2871 JĄDRO CIEMNOŚCI

Jeśli to pole jest już zaznaczone, przenieś wszystkich Członków Załogi z Sektora 7 do Sektora 6, następnie ten Wpis się kończy.

W przeciwnym wypadku zaznacz to pole i czytaj dalej:

### Kronika Alburto Wonrocku

Konsultowaliśmy działania z zespołem kompetentnych naukowców ze Sterty Złomu, którzy przeanalizowali sytuację i sprawdzili każde słowo wypowiedziane przez letumiańskiego przedstawiciela, by podpowiedzieć nam, co dalej.

Jeśli masz kartę **B02** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), zwiększ wartość na Liczniku Rozmów o 1.

Jeśli masz kartę **B11** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), zwiększ wartość na Liczniku Rozmów o 2.

Przenieś wszystkich Członków Załogi z Sektora 7 do Sektora 6.

## WPIS 2872 STERTA ZŁOMU

### Raport inżynierski z Podróżnika

Dowódcy Sekcji, ugasiliśmy pożar i wysłaliśmy drony, żeby załatały poszycie. Główne źródło zasilania będzie działać, o ile wymienimy przepalone okablowanie. Za dziesięć minut, mniej więcej. Przeklęci Ziemiańskie! Moc głównego napędu utrzymuje się na poziomie sześćdziesięciu siedmiu procent, ale... Co? Nie słyszę was!

- Odrzuć 1 znacznik z tego Sektora.
- Jeśli masz kartę **B04** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), odrzuć 1 dodatkowy znacznik z tego Sektora.
- Jeśli masz kartę **B07** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona 3), odrzuć 2 dodatkowe znaczniki z tego Sektora.
- Następnie rzuć K10. Możesz przydzielić 1 Dostępnego Członka Załogi, by przerzucić tę kość (dowolną liczbę razy). Sprawdź wynik poniżej:
  - 0–4: Brak tlenu – umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 2.
  - 5–9: Ostatnie zgrzewy – odrzuć 1 dodatkowy znacznik z tego Sektora i umieść swojego Członka Załogi w Sektorze 2.

## WPIS 2873 FABUŁA

Życie toczyło się dalej i wkrótce wypracowano z ambasadorem warunki, które miały się stać podstawą naszej nowej rzeczywistości.

Jeśli pole **H** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2664**.

Jeśli pole **I** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2684**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2838**.

## WPIS 2874 STERTA ZŁOMU

### Kronika Alburta Wonrocku

Stałem tuż za Tetrarchu Tohnu McMutsu i innymi ważnymi Gośćmi ze Sterty Złomu. Razem patrzyliśmy, jak ziemską delegacja opuszcza prom. Jej ambasador, wysoki Ziemianin w średnim wieku z głową przyprószoną siwizną, posłał naszym Tetrarchom szeroki uśmiech i zwrócił się do nich w uprzejmych słowach, ale jego przyjazna postawa zupełnie nie pasowała do towarzyszących mu strażników o zaciętych spojrzeniach. Mieliśmy jedynie nadzieję, że Tetrarchowie zdołają dyplomatycznie poradzić sobie z agresywną eskortą męzczyzny.

To ostatnia misja kampanii Zabójcze rubieże. Jej forma będzie nieco odmienna od standardowej Eksploracji Planetarnej – misja składa się z 2 części rozgrywanych z wykorzystaniem Dziennika Pokładowego i 2 części rozgrywanych na planszy Planety. Kości i inne zasoby nie będą Odświeżane pomiędzy poszczególnymi częściami, dlatego należy używać ich rozważnie, by nie wyczerpać ich zbyt szybko.

Podczas tej misji wykonasz **Testy Siły Dyplomatycznej**, które stanowią specjalny rodzaj akcji wykonywanych podczas części tej misji rozgrywanej z wykorzystaniem Dziennika Pokładowego. Testy te sprawdzają twoje postępy związane z kampanią i Sekcjami i będą wymagać kości oraz Członków Załogi – możliwe, że po wykorzystaniu tych komponentów trzeba będzie je usunąć z gry.

Jeśli nie wszystkie Sekcje biorą udział w grze, możesz używać również Członków Załogi i kości z niewykorzystanych Sekcji.

Przejdź do **Wpisu 2869**.

## WPIS 2875 MAPA GWIEZDNA

### Dziennik eksploracji Epsilon Lyrae

Lubię wracać do Epsilon Lyrae. Kolonie się rozwijają pod niebem rozświetlonym przez dwie piękne gwiazdy połączone w niekończącym się tańcu na samym środku dobrze prosperującego systemu. Tym razem jednak jestem tu, żeby znaleźć pozostałości Zabójczej Pamiątki.

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

- » **Szukajcie szczytków zniszczonego statku wroga** (tylko jeśli nie masz Unikalnego Odkrycia **18** na stronie na karty Unikalnych Odkryć na stronie **32** Księgi Statku) – przydziel 1 Członka Załogi Rangi 3, by przejść do **Wpisu 2671**.
- » **Opuśćcie układ Epsilon Lyrae** – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2876 STERTA ZŁOMU

### List od Elpenor'i do Tetrarchów

Tetrarchowie,


jestem przekonana, że wszyscy szykujecie się na przybycie floty kosmicznej Ziemian. Pozwólcie, że przedstawię kilka faktów odkrytych przez moją siatkę wywiadowczą, które sprawią, że przygotowania będą łatwiejsze.

Krażownicy z Ziemi są w stanie zamienić Stertę Złomu w gwiazdny pył w kilka minut, ale to nie znaczy, że tak się stanie. Ich flota na pewno robi wrażenie, ale ziemski ambasador, Thomas Bayford, podróżujący na pokładzie krażownika o niedorzecznej nazwie „Demokracja”, to zręczny negocjator, a nie podżegacz wojenny. Podsunie wam do podpisania bardzo niekorzystny traktat, ale nie dajcie mu się zwieść i negocjujcie do momentu, aż przedstawi wam uczciwą propozycję.

Sugeruję, aby przez cały ten czas zachować wielką ostrożność. Nie jestem zwolenniczką drapieżnej, ekspansjonistycznej polityki Ziemi, nie zgadzam się z nimi w kwestii kierowania się filozofią Budowniczych, którą traktują z niemal nabożnym szacunkiem, i ponad wszystko nienawidzę ich podejścia do segregacji gatunkowej. Gdybym miała coś do powiedzenia w tej sprawie, sugerowałabym odrzucenie tego traktatu w całości, choć nie znaczy to, że nie zdołacie wynegocjować uczciwego kontraktu, na którym skorzystają obie strony.

Elpenor'i, ambasadorka Aerugonów

### 1. Przygotuj planszę Planety:

- Otwórz Planetopedię na stronach **24–25** (Sterta Złomu).
- 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.
- Weź pozostałych Dostępnych Członków Załogi oraz Odpoczywającą Załogę z każdej Sekcji i umieść ich na wyznaczonych polach pod planszą Planety. Ci Członkowie Załogi będą mogli wesprzeć twoje wysiłki podczas **Testów Siły Dyplomatycznej**.
- Weź pozostałe plansze Załogi i zapewnij je wszystkimi kośćmi Sekcji z niewykorzystanych zasobników Sekcji. Tych kości możesz używać podczas **Testów Siły Dyplomatycznej**.
- Weź wszystkie Odkrycia ze Zgromadzonych Odkryć i umieść je na polu Znalezionych Odkryć obok planszy Planety. Wszelkie nowe Odkrycia, które od tej pory będziesz zyskiwać podczas tej Eksploracji Planetarnej, umieszczaj bezpośrednio na tym polu. Członkowie Załogi mogą używać Odkryć umieszczonych na tym polu, jakby znajdowały się na planszy Łądownika.
- Weź wszystkie zgromadzone  i umieść je na polu żetonów Zasobów.
- Zapelnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (umieść je zakryte w kolejności, w jakiej zostały wymienione – pierwsza karta na spodzie, ostatnia na wierzchu).

### 2. Przeprowadź wyładunek:

- Weź wszystkie karty Towarzyszy  ze Zbrojowni (organizator B) i umieść je na stole awersami do góry. Gracze muszą wspólnie wybrać 1 kartę Towarzysza. W przypadku remisu gracz Sekcji Naukowej podejmuje ostateczną decyzję. Umieść wybranego Towarzysza obok planszy Załogi odpowiedniej Sekcji.
- Weź wszystkie karty Wyposażenia ze Zbrojowni (organizator B) i umieść je na stole awersami do góry. Każdy Członek Załogi z Grupy Wypadowej może wybrać 1 kartę Wyposażenia Małego  i umieścić ją obok swojej planszy Załogi. Następnie wybierz maksymalnie 8 kart Wyposażenia Osobistego  i maksymalnie 2 karty Wyposażenia Misji . Możesz również wziąć dowolną liczbę Ulepszeń Wyposażenia Misji  do wybranych kart Wyposażenia Misji (Ulepszenia nie liczą się do limitu Wyposażenia). Jeśli gracze nie zgadzają się w kwestii wyboru Wyposażenia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Inżynierskiej.
- Gracze rozdzielają między sobą karty Wyposażenia Osobistego  i Wyposażenia Misji . Żaden Członek Załogi nie może mieć Wyposażenia należącego do innej Sekcji. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna do góry*.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na jego planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

### 3. Wykonaj Eksplorację Planetarną

- Podczas tej Eksploracji Planetarnej wszystkie figurki Członków Załogi bez kolorowego pierścienia traktowane są jako pozostałe elementy z innymi zasadami.
- Zamknij i odłóż Księgę Statku. Przejdź do **Wpisu 2874**.

## WPIS 2879 FABUŁA

Pierwszym rozkazem Bayforda było uwięzienie wszystkich Tetrarchów pod pretekstem zdrady. Tego samego dnia ogłosił się samodzielnym gubernatorem Sterty Złomu i zmienił nazwę naszej stacji na Strażnicę.

Jeśli pole **H** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2657**.

Jeśli pole **I** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2676**.


Jeśli pole **J** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2827**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2868**.

## WPIS 2880 STERTA ZŁOMU

### Wiadomość pożegnalna myśliwca ze Sterty Złomu

Silnik jest włączony i się rozgrzewa, systemy działają, broń jest w pogotowiu. Wszystko gotowe. Ani słowa. Wróć i wtedy pogadamy. Otwórzcie służę.

- Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze **11** lub **12**.
- Jeśli masz kartę **B06** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona **3**), zamiast tego możesz umieścić swojego Członka Załogi w Sektorze **8, 9** lub **10**.
- Jeśli masz kartę **B10** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona **3**), zamiast tego możesz umieścić swojego Członka Załogi w Sektorze **8, 9** lub **10**. Odśwież .

## WPIS 2898 FABUŁA



Najbardziej dumni byliśmy z faktu, że Sterta Złomu zdołała zachować niezależność. Intencje Thomasa Bayforda wydały się nam podejrzanym i oficjalnie nie były zgodne z jego prerogatywami. Ambasador został odwołany, a my kontynuowaliśmy rozmowy z Ziemią przez Czarnego Rycerza. Z czasem zdołaliśmy przewyciężyć wzajemną nieufność i zawarliśmy pierwsze umowy.

Przejdź do **Wpisu 2653**.

## WPIS 2899 STERTA ZŁOMU

### Raport Vulteru O'Really

Dowódcy Sekcji, bateria działa dalekosiężnego jest gotowa. Wskazane pojazdy nadlatują od strony sektora piętnastego ze stałą prędkością. Są na naszym celowniku... Potrzebuję zgody na otwarcie ognia. Udzielona? Dziękuję. Stanowiska strzeleckie, ognia!

- Wybierz 1 Niebezpieczeństwo z Sektora **8, 9, 10, 11** lub **12** i dokonaj postępu   na karcie tego Niebezpieczeństwa (rozpatrz rezultat, jeśli to konieczne).
- Jeśli masz kartę **B03** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona **3**), porusz to Niebezpieczeństwo do dowolnego połączonego Sektora.
- Następnie rzuć K10. Możesz przydzielić 1 Dostępnego Członka Załogi, by przerzucić tę kość (dowolną liczbę razy). Sprawdź swój wynik poniżej:
  - **0-7**: Przeładowanie – odrzuć tę kartę WP.
  - **8-9**: Nic się nie dzieje – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2900 MORALE

### Kronika Alburta Wonrocku

Dzisiaj odkryłem, jak odurzająca stała się atmosfera w Stercie Złomu. Dokądkolwiek pójde, wyczuwam aurę jedności i pewności siebie. Jesteśmy skupieni jak nigdy wcześniej, a zaufanie do Tetrarchów osiągnęło rekordowo wysoki poziom.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Zyskaj 1 .
- Nic się nie dzieje.
- Zyskaj 1 .

## WPIS 2901 KSIĘGA STATKU

### Nagrania z narady Tetrarchów

[Atta]: Chciałabym zwrócić waszą uwagę na ziemską delegację, która ma się z nami niedługo spotkać. Napięcie jest wyczuwalne i uwagę wszystkich bez wątpienia zaprzęta rezultat tych rozmów. Jak sądzicie: czy Ziemia nam pomoże, czy też pozostaniemy kosmicznymi wyrzutkami już na wieczność?

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.


Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Nic się nie dzieje.
- Nic się nie dzieje.
- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona **3**).

## WPIS 2902 STERTA ZŁOMU

### Raport Vulteru O'Really


Dowódcy Sekcji, baterie na bakburcie są gotowe! Wskazane pojazdy znalazły się w naszym zasięgu. Prosimy o pozwolenie na zestrzelenie ich z nieba... Z pustki, znaczy się.

- Wybierz 1 Niebezpieczeństwo z Sektora **8, 9, 10, 11** lub **12**. Dokonaj postępu  na karcie tego Niebezpieczeństwa (rozpatrz rezultat, jeśli to konieczne).
- Jeśli masz kartę **B03** na stronie na karty Mostka (Księga Statku, strona **3**), porusz to Niebezpieczeństwo do dowolnego połączonego Sektora.
- Następnie rzuć K10. Możesz przydzielić 1 Dostępnego Członka Załogi, by przerzucić tę kość (dowolną liczbę razy). Sprawdź swój wynik poniżej:
  - **0-6**: Przeładowanie – zastąp WP w tym Sektorze kartą **P332**.
  - **7-9**: Nic się nie dzieje – ten Wpis się kończy.

## WPIS 2905 OSWOBODZONY RAJ

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **19**.
- Rzuć .

## WPIS 2907 FABUŁA

### Ostatni rozdział kroniki Alburta Wonrocku

Wiele się wydarzyło na pokładzie Sterty Złomu. Dni zamieniły się w tygodnie, a tygodnie w miesiące. Wracam jednak wciąż myślami do tych niespokojnych czasów, które wstrząsnęły naszym życiem. Przyszedł czas, bym ja, Alburta Wonrock, nieoficjalnie kronikarzu Sterty Złomu, podsumowałem wszystko, co dotąd zaszło.

Jeśli pole **K** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2898**.

Jeśli pole **F** we **Wpisie 2985** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 2879**.

W innym wypadku przejdź do **Wpisu 2873**.

## WPIS 2908 STERTA ZŁOMU

### Raport Vulteru O'Really

Cóż za chmura kosmicznego pyłu! Wędrowiec został wyłączony z akcji.

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa Ziemi Wędrowiec oraz odpowiadającą mu figurkę.

Każdy Członek Załogi dobiera 2 karty Sekcji.



**WPIS 2909 IDEMIAŃSKA FLOTA**

- A  
 B  
 C

**Nagrania oddziału wsparcia**

[Dowódczyni oddziału wsparcia]: CAPCOM, wszystko gotowe. Jesteśmy w lądowniku. Czekamy na dalsze rozkazy.

[CAPCOM, Vultor]: Czekajcie. Sytuacja jest dynamiczna, delikatnie mówiąc.

[Dowódczyni oddziału]: Czekamy.

Umieść maksymalnie 2 figurki Lądownika z planszy w dowolnych Sektorach. Zanim to zrobisz, możesz zapoznać się z poniższymi opcjami.

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

- » **Zbliżcie się do źródła sygnału ratunkowego** (tylko jeśli nie zaznaczono pola **A** na początku tego Wpisu) – przejdź do **Wpisu 2352**.
- » **Pomóżcie płonącemu krążownikowi** (tylko jeśli nie zaznaczono pola **B** na początku tego Wpisu) – przejdź do **Wpisu 2364**.
- » **Pomóżcie idemiańskim myśliwcom** (tylko jeśli nie zaznaczono pola **C** na początku tego Wpisu) – przejdź do **Wpisu 2369**.
- » **Pomóżcie Podróżnikowi** – każdy Członek Załogi w Sektorze z figurką Lądownika może Odświeżyć 1

**WPIS 2910 IDEMIAŃSKA FLOTA**

- A Ocalono prom.  
 B Krążownik zwyciężył.  
 C Wrogie myśliwce zostały pokonane.  
 D Niewielkie straty w ludziach.  
 E Odparto wrogów.  
 F Uratowano idemiański statek.

**WPIS 2950 MORALE****Kronika Alburta Wonrocku**

Panuje zgniła atmosfera i daje się to łatwo wyczuć. Członkowie załogi są nieszczęśliwi. Gdziekolwiek spojrzę, widzę zmęczone, zatroskane twarze o pustych spojrzeniach. Tetrarchowie i dowódcy Sekcji robią, co w ich mocy, by temu zaradzić. Mam wciąż nadzieję na lepsze jutro.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Zyskaj 1 .
- Z każdej Sekcji wybierz po Członku Załogi Rangi 2 lub 3 i zastąp ich obecne koszulki Rangi koszulkami Rangi o 1 stopień niższej. Jeśli którejś Sekcji brakuje pustych koszulek, wcześniej zwróć dowolnego Członka Załogi Rangi 1 z tej Sekcji do Rekrutów.
- Zyskaj 1 . Odrzuć 1 i 1 Odkrycie ze Zgromadzonych Odkryć.

**WPIS 2960 EKLEKTYCZNA PRYZSTAŃ**

- A Podjęte działania rozzłościły Gości.  
 B Podjęte działania rozzłościły Zbieraczy.  
 C Niebezpieczeństwo zażegnane.  
 D Udzielono pomocy Niezależnym.  
 E Udzielono pomocy ludziom w potrzebie.

**WPIS 2965 KSIĘGA STATKU**

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z niezaznaczonych opcji (w przypadku remisu gracz Sekcji Inżynierskiej podejmuje ostateczną decyzję). Jeśli wszystkie opcje są zaznaczone, wszystkie rozmowy z Tetrarchami się odbyły; możesz wybrać inną Postać, z którą chcesz porozmawiać.

- Omówcie sytuację Alucinatorów – przejdź do **Wpisu 2356**.  
 Omówcie sytuację Pumilionów – przejdź do **Wpisu 2370**.  
 Omówcie sytuację Omnimodian – przejdź do **Wpisu 2509**.

**WPIS 2975 KSIĘGA STATKU****Nagranie Tetrarchy Avy**

[Ava]: Jak to protestują? Siedzimy w tym razem, zarówno ja, jak i wszystkie osoby w Stercie Złomu! To sytuacja awaryjna i nikt nie ma prawa wycofać się, mówiąc: „Mnie na to nie przygotowano!”. Potrzebujemy każdej możliwej pomocy – w innym wypadku wszyscy zginieją! Zwerbujcie każdego, kto się do czegośkolwiek przyda, a wszystkie skargi przekazujcie do mnie.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).  
 Wróć do początku kroku 3 Procedury Rozpoczęcia Misji.
- Obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).  
 Wróć do początku kroku 3 Procedury Rozpoczęcia Misji.
- Dwukrotnie obniż Morale na Mostku (Księga Statku, strona 3).  
 Wróć do początku kroku 3 Procedury Rozpoczęcia Misji.

**WPIS 2980 IDEMIAŃSKA FLOTA**

- A Negatywny stosunek przeciwników wobec Sterty Złomu.  
 B Neutralny stosunek przeciwników wobec Sterty Złomu.  
 C Pozytywny stosunek przeciwników wobec Sterty Złomu.

**WPIS 2985 FABUŁA**

- A Zrobiono dobre pierwsze wrażenie.  
 B Sterta Złomu utrzymuje dobre stosunki z ambasadorem.  
 C Sterta Złomu i Idemianie sobie pomagają.  
 D Chwilowo zażegnano niebezpieczeństwo.  
 E Nie poradzimy sobie z sytuacją sami.  
 F Nasza pozycja polityczna jest słaba.  
 G Mieszkańcy Sterty Złomu nie ufają Tetrarchom.  
 H Podpisaliśmy opłacalne porozumienie.  
 I Podpisaliśmy całkiem niezłe porozumienie.  
 J Podpisaliśmy, cóż... porozumienie.  
 K Sterta Złomu to silna nacja.  
 L Jego odwaga zostanie zapamiętana.  
 M Jenu poświęcenie zostanie zapamiętane.  
 N Trache' i zapamięta twoje słowa.  
 O Ava zapamięta twoje słowa.  
 P Opuściła nas, kiedy byliśmy w potrzebie.

[ 2 ]

[ 3 ]

[ 10 ]

[ 11 ]

[ 12 ]

[ 5 ]

[ 6 ]

[ 13 ]

[ 14 ]

[ 15 ]

WASP-14

[ 8 ]

[ 9 ]

[ 16 ]

[ 17 ]

[ 18 ]