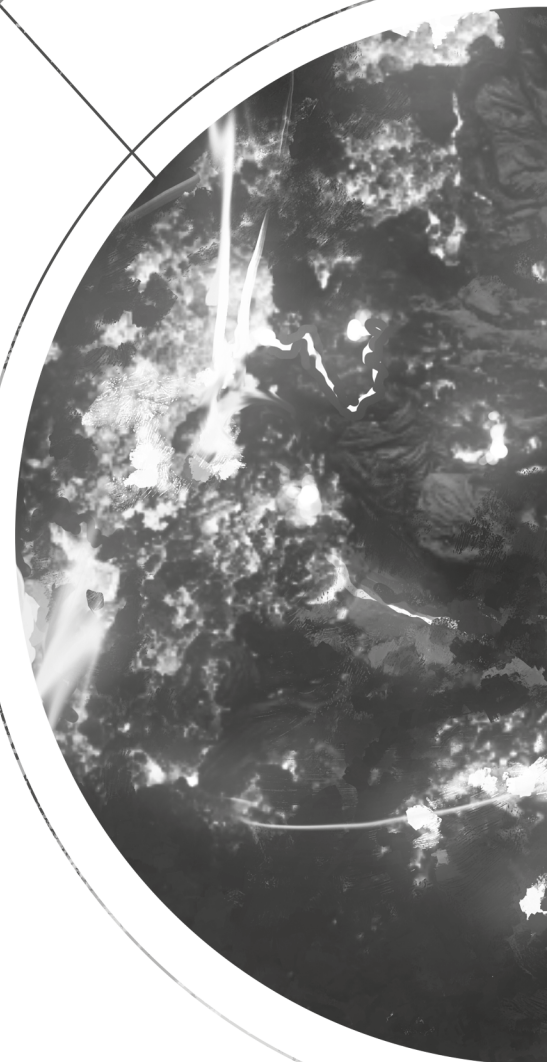


2024//.ISS_VANGUARD_DZIENNIK_MISJI



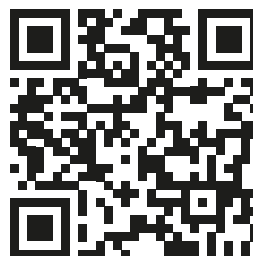
ISS VANGUARD
OFICJALNY DOKUMENT

KAMPANIA ZAGINIONA FLOTA
**KSIĘGA
OPERACJI**



ROZGRYWAJĄC OPERACJE, BĘDZIESZ
ROBIĆ W TEJ KSIĘDZE NOTATKI.

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



JEŚLI POTRZEBUJESZ DODATKOWEJ KOPII PAPIEROWEJ KSIĘGI OPERACJI,
AKTUALNĄ WERSJĘ DO DRUKU POBIERZESZ ZE STRONY:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

WPROWADZENIE

Operacje w grze ISS Vanguard to pojedyncze scenariusze, które można rozegrać podczas jednej sesji gry lub w ramach głównej kampanii ISS Vanguard: Zaginiona flota.

Jako że Operacje wykorzystują wszystkie zaawansowane zasady gry i nowe zasady z kampanii Zaginiona flota, stanowczo zalecamy rozegranie przynajmniej kilku Eksploracji Planetarnych z kampanii dodatkowej, zanim wykonasz jakiegokolwiek podejście do tej części.

Operacje wykorzystują większość standardowych elementów z wersji podstawowej gry ISS Vanguard oraz z pudełka dodatków.

Księga Operacji kampanii Zaginiona flota zawiera 4 scenariusze:

- **Operacja „Kryptobioza”.** Ta misja dla 1–4 graczy odbywa się w układzie, w którym Vanguard odkrył wyschniętą na kość, martwą planetę, orbitującą wokół gwiazdy zmiennej. Powierzchnia tego świata skrywa wiele śladów zahibernowanego ekosystemu, który budzi się w okresie wzmożonej aktywności gwiazdy, raz na kilka stuleci. Naukowcy z Vanguarda nie mogą się oprzeć pokusie, by zostać i obejrzyć to zjawisko, jako że czas przebudzenia właśnie się zbliża.
- **Operacja „Pielgrzymka”.** Misja dla 1–4 graczy. Na jałowej sawannie Pielgrzymki członkowie załogi napotykają ранego przedstawiciela inteligentnej rasy obcych, idemiańskiego pielgrzyma. Tym sposobem stają się uczestnikami starożytnego rytuału Idemian. Aby przeżyć, muszą go ukończyć.
- **Operacja „Dalszy Horyzont”.** Misja dla 1–4 graczy. W pełnym napięcia scenariuszu członkowie załogi próbują zapobiec rozbiciu się stacji badawczej, która opada w kierunku powierzchni planety, powoli miażdżona przez zewnętrzne ciśnienie.
- **Operacja „Tartar”.** Misja dla 1–4 graczy. Członków załogi czeka eksploracja tajemniczej megastruktury obcych.

JAK ROZGRYWAĆ OPERACJE?

Jeśli chcesz rozegrać Operację w ramach kampanii, przeczytaj sekcję *Operacje podczas kampanii* poniżej. Jeśli chcesz rozegrać Operację jako pojedynczy scenariusz poza kampanią, czytaj dalej.

Nie musisz nic przygotowywać, by rozpocząć daną Operację – zwyczajnie przejdź do odpowiedniego Wpisu poniżej:

- » Aby rozpocząć Operację „Kryptobioza”, przejdź do **Wpisu 1714**.
- » Aby rozpocząć Operację „Pielgrzymka”, przejdź do **Wpisu 1826**.
- » Aby rozpocząć Operację „Dalszy Horyzont”, przejdź do **Wpisu 1759**.
- » Aby rozpocząć Operację „Tartar”, przejdź do **Wpisu 1941**.

OPERACJE PODCZAS KAMPANII

Wykonywanie Operacji podczas kampanii jest opcjonalne. Nie wymagają zebrania wszystkich Unikalnych Odkryć ani Projektów, a nagrody za ich ukończenie są znacznie skromniejsze niż w przypadku Misji w kampanii. Masz tylko jedną próbę na ukończenie każdej Operacji podczas kampanii – po pierwszej próbie dana Planeta staje się niedostępna.

Aby rozegrać Operację podczas kampanii, nie musisz czynić żadnych szczególnych przygotowań – po namierzeniu okazji do Lądowania na Mapie Systemów wykonaj instrukcje zawarte na karcie Lądowania w ten sam sposób jak w przypadku każdej standardowej Eksploracji Planetarnej.

OPERACJA „KRYPTOBIOZA”

WPIS 1700

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

*** Syk zamykanego włazu ***

*** Kroki ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Fascynujące. Sądziłem, że powierzchnia będzie przypominać ciągnącą się w nieskończoność pustynię usianą formacjami skalnymi, ale tego się nie spodziewaliśmy.

[Członek załogi 1]: Nie! Jak okiem sięgnąć wszędzie wokół wyrastają olbrzymie skamieniałe rośliny.

[Członek załogi 2]: *** z odrobiną irytacji *** Niezwykle skamieniałe. Jako że na tej planecie brakuje wody, rośliny wytworzyły coś w rodzaju kamiennej warstwy ochronnej. Dzięki temu potrafią przetrwać okresy suszy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Widzicie te wielkie wypustki na gałęziach? Wyglądają jak paki.

[Członek załogi 2]: To prawda. Martwi mnie to, bo najwyraźniej wkrótce rozpocznie się hiperintensywna faza fotosyntezy. Kiedy przyjdą ulewy, te rośliny zaczną rosnąć jak szalone. Możemy mieć kłopoty.

[Członek załogi 1]: Wegetacja może nie być naszym jedynym problemem. Pomiędzy tymi skamieniałymi roślinami znajdują się gniazda i nory. Nasze czujniki wykrywają słabe, ale stabilne oznaki życia.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: A prognozy pogody zapowiadają silne opady deszczu, więc lepiej pospieszmy się ze zbieraniem próbek.

[Członek załogi 1]: Na szczęście wybraliśmy dobre miejsce lądowania. Może wzniesiemy jakieś umocnienia? Wiecie, na wszelki wypadek.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Słusznie. Zabierzemy się za to po pierwszym rozeznaniu. Teraz chodźmy.

Otwórz Planetopedię na stronach 4–5 (Kryptobioza).

1. Przygotuj planszę Planety:

- Zapelnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (zakrytymi) i umieść kartę Misji **M25** 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.
- Przetasuj talię Wydarzeń Zaawansowanych i umieść ją po lewej stronie planszy Planety.
- Umieść talię Urazów po prawej stronie planszy Planety.

2. Przeprowadź wyładunek:

- Umieść Lądownik i wszystkich Członków Załogi w Sektorze **9**.
- Nie umieszczaj na stole karty Awansu. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, twoi Członkowie Załogi otrzymają nową Rangę w zależności od wyniku tej Eksploracji Planetarnej.
- Gracze rozdzielają między sobą karty Wyposażenia Osobistego i Wyposażenia Misji. Żaden Członek Załogi nie może używać kart Wyposażenia innej Sekcji. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna do góry*.
- 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.

3. Rozpocznij Eksplorację Planetarną:

- Wykonaj Eksplorację Planetarną zgodnie z zasadami zawartymi w rozdziale III instrukcji. Odłóż Księgę Statku.

WPIS 1701

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Spójrzcie. Widzicie skorupę tego statku kosmicznego Arrogatorów? Coś się tam porusza.

[Członek załogi 1]: No, nic dziwnego. Metalowe poszycie porośnięte pnączami. Idealne schronienie.

[Członek załogi 2]: Dowódco, może się temu przyjrzymy?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, ale zachowajmy bezpieczną odległość.

*** Kroki ***

[Członek załogi 2]: Nigdy wcześniej nie widziałam czegoś takiego. Ten kwiatosz jest porośnięty pnączami, ale też... kablami i przewodami!

[Członek załogi 1]: Najwyraźniej scalił się z okablowaniem wraku. Są teraz jednością.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ale to nie wszystko! Połknięta przez niego elektronika jakimś cudem działa i teraz zakłóca pracę mojego skanera!

[Członek załogi 2]: Mojego również. Może jednak tego nie ruszajmy?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobry pomysł.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P000.

WPIS 1702

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

*** Odgłosy silnej ulewy ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tu dowódca Grupy Wypadowej z raportem dotyczącym operacji „Kryptobioza”. Szef Sekcji Naukowej, profesor Valinsky, miał rację. Faza hiperaktywnego wzrostu właśnie się rozpoczęła. Godzinę temu zielonoszare chmury zasnuły całe niebo i rozpoczęła się straszliwa ulewa. To był fascynujący spektakl. Każda kropla rozpryskiwała się na mniejsze części, wszystkie połyskiwały na zielono. Wyschnięta ziemia wchłaniała je błyskawicznie, ale zielony blask przybierał na sile, zupełnie jakby chciał przegonić ciemność! Wszystko nagrałem! Co do roślin, jeszcze nie...

[Członek załogi 1]: *** przytłumionym głosem z oddali *** Szlag! Dowódco! Mamy problem!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zaraz wracam! Muszę...

*** Odgłos narastającego deszczu ***

[Członek załogi 1]: *** ze strachem *** Dowódco!

*** Długi, ogłuszający łoskot ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** ze strachem *** Nie, cholera, nie!

*** Odgłos otwieranego włazu; ogłuszający huk deszczu; zamykany właz ***

- Odrzuć kartę Misji M25.
- Umieść kartę Misji M26 na polu Misji obok planszy Planety.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą G25.
- Umieść karty P154 w Sektorze 2 i w Sektorze 6.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Pędy w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść po 1 losowej karcie P161 w Sektorze 1 i w Sektorze 5.
 - Jeśli karta Legowisko Liściołapki znajduje się na planszy Planety, umieść kartę Niebezpieczeństwa Przebudzona Liściołapka w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
 - Jeśli karta Legowisko Kwiatosza znajduje się na planszy Planety, umieść kartę Niebezpieczeństwa Przebudzony Kwiatosz w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
 - Jeśli karta Legowisko Gęstwiny znajduje się na planszy Planety, umieść kartę Niebezpieczeństwa Przebudzona Gęstwina w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.

WPIS 1703

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Dlaczego nazwaliście ją liściołapką?

[Członek załogi 1]: Bo tym właśnie jest. Widzisz to pęknięcie w kadłubie? Liściołapka wypełnia je niemal całkowicie. Po prostu siedzi tam i czeka, aż ktoś nieuważny się zbliży, a potem chwyta swoją ofiarę pnączami.

[Członek załogi 2]: To może długo potrwać. Tutejsza roślinność nie jest zbyt bujna i nie ma tu praktycznie żadnych form życia.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Być może liściołapka potrzebuje czegoś innego. Ten nasyp biegnie nad bogatymi złożami nieznanego metalu, który wytwarza silne pole magnetyczne.

[Członek załogi 1]: Może wyciągniemy to stworzenie z dziury? Moglibyśmy je zbadać!

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P000.

WPIS 1704

Jeśli karta Misji M25 lub M26 jest odkryta, przejdź do Wpisu 1719.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

*** Szum rozgrzewanych silników; komputerowo wygenerowany głos kontynuuje odliczanie ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze. Wszystko gotowe. Kończ się nam czas. Jeszcze godzina na tej planecie i będziemy zgubieni...

*** Szybkie kroki; odgłos otwieranego włazu ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Pospiesz się!

[Członek załogi 1]: *** zachwycony *** Już! Tylko... Spójrzcie tutaj! Spodziewaliście się, że miejscowy ekosystem tak szybko się rozwinie? *** z nagłym przerażeniem *** Na Pustkę, to za nami podąża. Widzicie nie pnącza? Rozrywają fortyfikacje!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, a tam jest jeszcze jedno, które wystaje z ziemi. Nie mamy czasu! Musimy odlatywać!

[Członek załogi 1]: Ale gdzie jest...

[Członek załogi 2]: *** ciężko dysząc *** Tutaj. Chciałam tylko zebrać więcej próbek. To może nie wystarczyć, żeby...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** ostro *** Do środka!

*** Właz otwiera się i zamyka; odliczanie się kończy; huk silnika narasta ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ISS Vanguard, tu Grupa Wypadowa. Operacja „Kryptobioza” dobiegła końca.

[CAPCOM]: Dobrze to słyszeć.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Lądownik Grupy Wypadowej, bez odbioru. Teraz wynosimy się z tego piekielnego ogródka.

Gratulacje! Operacja „Kryptobioza” została ukończona!

Sprawdź, jak udana była to misja. Im więcej próbek zebrała Grupa Wypadowa, tym większy sukces Operacji.

Usuń wszystkie znaczniki z kart Niebezpieczeństw i planszy Lądownika. Możesz wykorzystać znaczniki do policzenia punktów zdobytych za tę Operację. Każdy znacznik to 1 punkt. Wykonaj poniższe kroki:

- Dodaj 5 punktów za każde Unikalne Odkrycie na planszy Lądownika.
- Dodaj 3 punkty za każde nie-Unikalne Odkrycie na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt za każdy żeton Wskazówki na taliach Odkryć.
- Odejmij 2 punkty za każdy znacznik w Sektorze 9.

Sprawdź ostateczny wynik:

- **0–7:** Marginalny sukces.
- **8–14:** Średni sukces. Jeśli rozgrywasz kampanię, zyskaj 2 . Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Jeśli jakaś Sekcja nie miała Członków Załogi w tej Eksploracji, 1 wybrany Członek Załogi Rangi 1 z tej Sekcji może Awansować.
- **15 lub więcej:** Wielki sukces! Jeśli rozgrywasz kampanię, zyskaj 4 . Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Jeśli jakaś Sekcja nie miała Członków Załogi w tej Eksploracji, 1 wybrany Członek Załogi Rangi 1 lub Rangi 2 z tej Sekcji może Awansować.

Jeśli rozgrywasz kampanię, otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1705

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

*** *Echo ostrożnych kroków* ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Do diabła. Spójrzcie na te kryształy. Jak na razie to najpiękniejsze miejsce na tej planecie.

[Członek załogi 2]: Piękno nie jest kategorią naukową, ale... Tak, te kryształy przyciągają wzrok.

[Członek załogi 1]: Spójrzcie! Przed nami jest ich więcej! Wyrastają ze ścian na całej długości korytarza.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** z podziwem ***
Niesamowite.

*** *Kolejne kroki* ***

[Członek załogi 1]: *** z zachwytem *** Co za widok!

[Członek załogi 2]: Po krótkiej analizie dochodzę do wniosku, że te kryształy są identyczne z tymi, które rosną w sercach planet.

[Członek załogi 1]: A ja nie potrzebuję żadnej analizy, żeby wiedzieć, że te krawędzie są niebezpieczne dla naszych kombinezonów i ciał.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To prawda. Bądźcie ostrożni.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerality.

WPIS 1706

Ostatni raport porucznika Baniniego

Pani Kapitan,

w końcu przesłuchałem wszystkich uczestników operacji „Kryptobioza” i przeanalizowałem ich wnioski. Niektóre z nich były dość oczywiste. Członkowie Grupy Wypadowej przyznali, że misja została przygotowana naprędce, i dodali, że nie powinniśmy byli tak bardzo się spieszyć tylko dlatego, że nadarzyła się okazja do przeprowadzenia badań. Tego typu działania prowadzą do niedoszacowania ryzyka. Powinniśmy pamiętać o tym przy okazji kolejnych misji. Jeden z członków naszej załogi ledwo uszedł z życiem. Jego rekonwalescencja potrwa tygodnie, jeśli nie miesiące – trauma może zaś pozostać na dłużej. Co więcej, zaczęły krążyć pogłoski, że członkowie załogi oskarżają nas o niekompetencję. Moja sugestia: przeanalizować i ulepszyć protokoły bezpieczeństwa przed rozpoczęciem kolejnej misji planetarnej – najlepiej o mniejszym ryzyku. Powinno to zwiększyć morale i pozwoli nam sprawdzić procedury bezpieczeństwa.

Z wyrazami szacunku
porucznik Marco Banini

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Lądownika.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1707

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze, załogo, obóz to nasz priorytet. Im solidniejszy będzie, tym dłużej przeżyjemy na tej planecie. Przyłóżcie się!

Jeśli karta **P152** znajduje się w Sektorze **9**, zastąp ją kartą **P153**.

W przeciwnym wypadku umieść kartę **P152** w Sektorze **9**.

WPIS 1708

- Jeśli karta **P152** znajduje się w Sektorze **9**, przejdź do **Wpisu 1716**.
- Jeśli karta **P153** znajduje się w Sektorze **9**, przejdź do **Wpisu 1721**.
- W innym wypadku czytaj dalej:

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

*** *Zgrzyty i trzaski metalowych elementów; przytłumione syczenie potworów* ***

[Członek załogi 1]: *** z niedowierzaniem *** Jest ich tak dużo!

[Członek załogi 2]: Dowódco! Musimy natychmiast odlatywać! Próbki są najważniejsze. Jeśli je stracimy...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ciszta! Fortyfikacje wytrzymają jeszcze chwilę, a ja...

[Członek załogi 2]: Zrobiły wyłom! Wyłom! Mur pęknie lada chwila. Musimy odlatywać!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** *przeżony* *** Zmiana planów. Wynośmy się stąd. CAPCOM, słyszyście nas? Mamy...

*** *Wycie syreny* ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co to?

[Członek załogi 1]: *** *spanikowany* *** Duża część naszych umocnień właśnie została zniszczona! Spójrzcie! To ten mackowaty stwór!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zamknąć wiaz! Aktywować silniki! Opuuszczamy to przeklęte miejsce na zawsze!

*** *Kolejne uderzenie i towarzyszący mu ryk, kolejne syreny, wycie silników* ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: No, dalej, ty kupo złomu! Odlatuj! Odlatuj!

*** *Ogłuszająca eksplozja* ***

Operacja zakończyła się niepowodzeniem!

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

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, przejdź do **Wpisu 1720**. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1709

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Zadanie ukończone. Pobraliśmy próbki bez naruszania legowiska. Teraz się wycofamy i poszukamy drogi naokoło.

- Zyskaj 2 .
- Jeśli karty Niebezpieczeństw *Przebudzona Liściołapka* ORAZ *Przebudzony Kwiatosz* są odkryte, zyskaj Unikalne Odkrycie **37**.
- Jeśli karty Niebezpieczeństw *Przebudzona Liściołapka* ORAZ *Przebudzona Gęstwina* są odkryte, zyskaj Unikalne Odkrycie **36**.
- Jeśli karty Niebezpieczeństw *Przebudzony Kwiatosz* ORAZ *Przebudzona Gęstwina* są odkryte, zyskaj Unikalne Odkrycie **35**.
- Przejdź do **Wpisu 1712**.

WPIS 1710

Odprawa przed operacją „Kryptobioza”

Proszę, pozostańcie na swoich miejscach. Dziękuję, że zjawiliście się w tak krótkim czasie; czas odgrywa w tym wypadku niezwykle ważną rolę.












Planeta, którą chcemy zbadać, ma uśpiony pustynny ekosystem, który budzi się co kilkaset lat, zamieniając ten świat w gęstą dżunglę. Ten unikalny proces trwa krócej niż tydzień, zatem z samego założenia przebiega niezwykle intensywnie. Jeśli nasze prognozy są prawidłowe, ta faza wkrótce się rozpocznie.

Innymi słowy, będziemy mieli jedyną w swoim życiu okazję, by zbadać planetę na chwilę przed tym, jak rozpocznie się tam faza gwałtownego wzrostu. Mamy niewiele czasu, by dostać się na miejsce, zatem zostaniecie poproszeni o zabranie sprzętu i udanie się do lądownika zaraz po tym, jak opuścicie pokój odpraw. To bardzo ryzykowna operacja, pani kapitan z niechęcią dała jej zielone światło, zatem Grupa Wypadowa może składać się wyłącznie z ochotników. Jeśli wolicie się wycofać, teraz macie na to szansę.

Nie? Jestem z was dumny. Uważajcie na siebie i wracajcie bezpiecznie.

Jeśli twój Łądownik ma przynajmniej 5  i 5 , przejdź do **Wpisu 1700**.
W przeciwnym wypadku rozpocznij procedurę Łądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Łądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika.
- Rzuc kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wynikowi zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli dostępna jest więcej niż 1 opcja, wybierz 1 (nie możesz wybrać opcji, której nie jesteś w stanie rozpatrzyć w pełni). W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
- Dokonaj postępu na torze Łądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „Łądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 1700**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Oślepiające światło	Wybierz jedno: » Oślepienie Każdy Członek Załogi 6  pomniejszone o wartość  . » Brak kontroli Każdy Członek Załogi rzuca  .
	Pustynne wiatry	Turbulencje Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku 1 losowy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Prądy powietrzne	Skrót powietrzny Jeśli  to 4 lub więcej, Łądowanie udane! Przejdź do Wpisu 1700 . W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.
	Czysta atmosfera	Łatwy lot Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi  .

WPIS 1711

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Widzicie tę gęstwinę przed nami? Widzę ją na moim skanerze. Jak dla mnie jest zbyt gęsta.

[Członek załogi 2]: Jasne, w końcu w żadnym innym miejscu wegetacja nie postępuje tak szybko. Widzę setki poruszających się pnączy. Omińmy ją i...

[Członek załogi 1]: Nie to miałem na myśli. Nie zbliżajmy się do niej. Ta gęstwiną wygląda jak zwykła płatanina roślin, ale jej wnętrze jest zbyt zwarte. Jakby miała...


[Członek załogi 2]: Żołądek?

[Członek załogi 1]: I paszczę.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jest jeszcze coś. Jestem niemal pewny, że widziałem podobne organizmy przemierzające równiny jakiś czas temu. Teraz wpuściły w ziemię korzenie. Ciekawe, prawda?

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

WPIS 1712

Jeśli karta Misji **M25** jest odkryta, zyskaj 1 Wskazówkę: Mikroorganizm i Odśwież 3 .

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

*** **Kapiąca woda; echo głosów** ***

[Członek załogi 2]: *** **szepcząc z entuzjazmem** ***
Tu jest woda! Mnóstwo wody! Wiecie, co to oznacza?

[Członek załogi 1]: Nowe formy życia.

[Członek załogi 2]: Czujniki nie wykrywają żadnego ruchu.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Działajcie z najwyższą ostrożnością.

[Członek załogi 1]: Na samym końcu tego tunelu jest jaskinia. Mniejsza niż ta poprzednia.

[Członek załogi 2]: *** **entuzjastycznie** *** Tak, ja też to widzę. Wygląda na idealne siedlisko.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** **do siebie** ***

Raczej na idealną pułapkę. Nienawidzę takich miejsc. *** **głośniej** *** Dobrze, chodźmy. Tylko nie marnujmy tutaj zbyt dużo czasu.

Rzuc K10 i sprawdź wynik poniżej. Jeśli pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst. Jeśli pole jest już zaznaczone, zaznacz i rozpatrz pierwsze niezaznaczone pole znajdujące się pod nim. Jeśli wszystkie pola poniżej są zaznaczone, zaznacz i rozpatrz najwyższe niezaznaczone pole nad nim. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, umieść kartę **P000** na wierzchu innych kart w swoim Sektorze.

0–2: umieść kartę **P157** na wierzchu innych kart w swoim Sektorze i przejdź do **Wpisu 1715**.

3–4: umieść kartę **P158** na wierzchu innych kart w swoim Sektorze i przejdź do **Wpisu 1722**.

5–7: umieść kartę **P159** na wierzchu innych kart w swoim Sektorze i przejdź do **Wpisu 1705**.

8–9: umieść kartę **P160** na wierzchu innych kart w swoim Sektorze.

WPIS 1713

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

*** **Wizg broni kosmicznej** ***

*** **Przytłumiony wybuch** ***

[Członek załogi 1]: *** **entuzjastycznie** ***

Widzieliście to? Rozwaliłem tę skałę na kawałeczki!

[Członek załogi 2]: *** **stanowczo** *** Tylko nie strzelaj w...

*** **Następny wizg; bliższy wybuch; rozbryzg** ***

[Członek załogi 1]: ...zbliżające się stwory?

[Członek załogi 2]: To coś było daleko od nas. Mogliśmy uciec! Nie zabijaj żywych istot tylko dlatego, że możesz!

*** **Kolejny wizg; pobliski wybuch; rozbryzg** ***

[Członek załogi 2]: Do diabła! Mieliśmy zbierać próbki!

[Członek załogi 1]: *** **zaniepokoiony** *** Było blisko. W sumie... W sumie myślę sobie, że przyciągamy zbyt wiele uwagi.



*** **Odgłos pełzających pnączy** ***

[Członek załogi 2]: Może powinniśmy się wycofać i...

*** **Ryk w oddali** ***

[Członek załogi 2]: *** **ze strachem** *** ...i zbierać próbki gdzieś, gdzie jest bezpiecznie?

[Członek załogi 1]: Tak, chodźmy.

Za każde Niebezpieczeństwo w tym Sektorze ( ) na danej karcie Niebezpieczeństwa. Następnie, jeśli dowolne znaczniki dotrą na pole Rezultatu, w wybranej przez siebie kolejności usuń te znaczniki i zastosuj efekt tego Rezultatu.

WPIS 1714

OPERACJA „KRYPTOBIOZA”

Poniższe zasady pozwolą ci rozpocząć Operację „Kryptobioza” jako odrębną, samodzielną misję. Operacja ta jest jednak dostępna również na mapie kampanii i może zostać rozegrana w ramach pełnej kampanii ISS Vanguard: Zaginiona flota.

Liczba Członków Załogi: 2–4.

Poziom trudności: Średni.

Biomy:  .

Częste Testy:    .

Testy:  powodują postępy na torach Czasu.

Niebezpieczeństwa: Duża liczba poważnych Niebezpieczeństw, zalecane Wyposażenie zapobiegające Niebezpieczeństwom (zwłaszcza Wieżyczka Modułowa).

Łądowanie: Zaleca się  i .

Przygotowanie:

1. Przygotuj Łądownik:

- Umieść planszę Łądownika Galaktyczny Wędrowiec na stole. Umieść Modyfikacje Łądownika **A01–A20** na stole. Wybierz maksymalnie 2 Modyfikacje Użytkowe i maksymalnie 1 Modyfikację Strukturalną, a następnie umieść je na planszy Łądownika.

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, wybiera 1 z tych kart i umieszcza ją w koszulce Rangi 2 swojej Sekcji. Umieść zakoszulowane karty Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi.
- Każdy gracz zapełnia swoją planszę Załogi 11 kośćmi Sekcji z pudełka. Pośród tych kości każdy Członek Załogi musi mieć przynajmniej 1 kość Podstawową (𐌆𐌗𐌛) w każdym z 3 kolorów. W tej Operacji gracze mogą korzystać z kości Uniwersalnych, Eksperymentalnych, Dzikich i Obcych.
- Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej 10 kart jego Sekcji. Można wykorzystać tylko karty Rangi 2 lub niższej. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.
- Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków na każdej planszy Załogi.

3. Załaduj Łądownik:

- Weź karty Wyposażenia E01–E53 oraz E62–E64, 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 (𐌆𐌗𐌛) i umieszcza ją obok swojej planszy Załogi.
- Następnie wybierz liczbę kart Wyposażenia Osobistego (𐌆𐌗𐌛) i Wyposażenia Misji (𐌆𐌗𐌛) do wysokości limitu (limit podany jest w sekcji ładowność w lewym górnym rogu planszy Łądownika). Możesz również wziąć dowolną liczbę Ulepszeń Wyposażenia Misji (𐌆𐌗𐌛) 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 pierwszej wymienionej w tej liście Sekcji, która bierze udział w tej Operacji: Sekcja Inżynierska, Sekcja Bezpieczeństwa, Sekcja Zwiadowcza, Sekcja Naukowa.
- Umieść wybrane karty Wyposażenia w stosie obok planszy Łądownika 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 Łądownik, jednak można ją zmieniać przy użyciu Modyfikacji Łądownika.
- Przetasuj talię Wydarzeń Zaawansowanych i umieść ją na stole. Ta Operacja wykorzystuje Wydarzenia Zaawansowane.

4. Zapnij pasy!

- Przejdź do Wpisu 1710.

WPIS 1715

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Ostrożne kroki, bulgotanie lawy *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Patrzcie pod nogi.

[Członek załogi 1]: Patrzę. Temperatura na zewnątrz osiąga nawet pięćset sześćdziesiąt stopni Celsjusza, ale system chłodzenia naszych kombinezonów działa bez zarzutu!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie zapieszaj.

[Członek załogi 2]: Cóż, tu jest tylko więcej lawy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Niedaleko stąd jest duża komora, od której odchodzą dodatkowe korytarze. Kto wie, dokąd nas to zaprowadzi. Ja bym to sprawdził, a wy?

[Członek załogi 2]: ***** wzdychając z rezygnacją ***** W porządku.

WPIS 1716

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Cisza; szept wiatru *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wszyscy cali?

[Członek załogi 2]: Mnie nic nie jest.

[Członek załogi 1]: Mnie też nie. Ale było blisko, co?

[Członek załogi 2]: Jak dla mnie – aż za blisko.

[Członek załogi 1]: ***** wstrząśnięty ***** Tych potworów są całe roje! Waliły na nas ze wszystkich stron. Rany, mamy szczęście, że żyjemy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, mamy szczęście. Musimy sprawdzić nasze umocnienia pod kątem wyłomów i...

[Członek załogi 2]: ***** ponuro ***** To strata czasu. Te stworzenia doszczętnie zniszczyły całe sekcje. Stąd, gdzie stoję, widzę olbrzymie, ziejące wyrwy.

[Członek załogi 1]: Te potwory mogą wrócić. W każdej chwili.

[Członek załogi 2]: Nasze próbki są zagrożone. Ba, nasze życia są zagrożone.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze. Dajcie mi pomyśleć.

- Odrzuć 2 znaczniki z Sektora 9.
- Odrzuć kartę WP z Sektora 9.

WPIS 1717

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Nieustanne buczenie silnika; elektroniczne piski *****

[Członek załogi 2]: ***** z wahaniem ***** Dowódco, nie powinien pan siebie obwiniać. To niczyja wina. To był nieszczęśliwy wypadek.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cała ta misja to nieszczęśliwy wypadek! To źle zaplanowany eksperyment, w którym igra się z ludzkim życiem!

***** Trzaski radia *****

[CAPCOM]: Grupo Wypadowa, odbiór. Jaki jest wasz status? Nasze czujniki wykryły start łądownika.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, tu Grupa Wypadowa. Straciliśmy jednego z naszych i musieliśmy rozpocząć protokół ewakuacyjny.

[CAPCOM]: Zrozumiano. Jesteśmy gotowi, żeby was przyjąć.

Operacja zakończyła się niepowodzeniem!

Jeśli rozgrywasz kampanię, przejdź do Wpisu 1706. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1718

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Echo kroków *****

[Członek załogi 1]: To miejsce jest olbrzymie. Można by tu wsadzić cały...

[Członek załogi 2]: ***** z irytacją ***** Musisz marnować czas na takie komentarze? Moglibyśmy...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** zaniepokojony ***** Cisza!

[Członek załogi 1]: Co się stało?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** szeptem ***** Spójrzcie na czujniki. Wykrywam ruch! Tam! W tym kierunku, jakieś dwadzieścia metrów.

[Członek załogi 1]: ***** z przerażeniem ***** Nie tylko tam. Również w przeciwległym kącie. I tutaj też!

***** Zbliżające się klikanie, wzmocnione przez gardłowe syczenie *****

[Członek załogi 2]: ***** z przerażeniem ***** Cała ta jaskinia ożyła!

***** Więcej klikania i syczenia *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** siląc się na spokój ***** Wystarczy. Wynosimy się stąd! W nogi!

***** Szybkie kroki, ciężkie oddechy *****

[Członek załogi 1]: Do diabła! Są wszędzie!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** rozkazującym tonem ***** Tędy! Za mną! Tam! Do dziury!

***** Bliskie syczenie; kłapiące szczęki *****

[Członek załogi 1]: Ty sukinyśnu!

***** Wystrzał z broni, ryk ranionego stworzenia *****

[Członek załogi 2]: ***** z bólem ***** Dorwały mnie. O, do diabła, jak to boli!

***** Kolejne wystrzały, ogłuszający ryk, więcej kłapania szczęk; wycie z bólu *****

[Członek załogi 1]: Chodź! Zostaw tę przeklętą próbkę! Oprzyj się na mnie!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** na granicy paniki ***** Szybko! Szybko!

***** Więcej wystrzałów, więcej wycia;
ciężki oddech *****

[Członek załogi 2]: Nie mamy szans...

***** Ogłuszający ryk, odgłos upadającego
ciała; gwałtowna szamotanina zakończona
rykiem umierzającego potwora *****

[Członek załogi 1]: Dowódcu, potrzebuję pomocy!

***** Kolejne ryki w oddali *****

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze otrzymuje Uraz Rana, aż do limitu 3 Urazów. Następnie przejdź do **Wpisu 1717**.

WPIS 1719

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Szum rozgrzewanych silników; komputerowo
wygenerowany głos kontynuuje odliczanie *****

[Członek załogi 2]: Może spróbujemy jeszcze raz?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** z wściekłością *****
Słucham?

[Członek załogi 2]: Dowódcu, wiem, że jest pan
wkurzony, ale...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wkurzony? Ta piekielna
planeta niemal nas wszystkich pozabijała i zapewniła mi
kilka lat koszmarów.

[Członek załogi 2]: Cóż, sama planeta wydawała się
niezamieszkała.

[Członek załogi 1]: ***** drżącym głosem ***** Wszystkie
te wyszczerzone paszcze, te wijące się macki, kolczaste
pnącza i łodygi wyrosły tam w ułamku sekundy.
Masz ciekawą definicję słowa „niezamieszkała”.

[Członek załogi 2]: Możemy zbadać inną część planety.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie, wolę stanąć przed
sądem wojskowym, niż tam wracać. Zapnijcie pasy.
Iecimy do domu.

Operacja zakończyła się niepowodzeniem!

Jeśli rozgrywasz kampanię, przejdź do **Wpisu 1706**. W przeciwnym
wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1720

Raport kapitan Lee

Moim smutnym obowiązkiem jest poinformować, że Grupa
Wypadowa, która brała udział w operacji „Kryptobioza”,
zaginęła. Wszelkie próby nawiązania łączności
z lądownikiem oraz jego załogą nie powiodły się. Skany
powierzchni przeprowadzone z pokładu Vanguarda nie
wykazały żadnych oznak życia na planecie na przestrzeni
ostatnich sześciu godzin. Wysłaliśmy w pełni wyposażoną
ekipę ratunkową, jednak szanse na uratowanie naszych
kolegów są nikłe. Obawiamy się najgorszego i modlimy
się za nich.

- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika. Odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1721

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Odległe wycie rannych,
uciekających stworzeń *****

[Członek załogi 1]: ***** triumfalnie ***** I nie wracajcie
już tutaj!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** dysząc ***** Jeszcze
jakieś zostały?

***** Szczęk przeładowywanej broni *****

[Członek załogi 2]: Czujniki ruchu i radar pokazują
wyłącznie te uciekające. ***** z niedowierzaniem *****
Chyba naprawdę je przegoniliśmy.

[Członek załogi 1]: Wszyscy byśmy zginęli, gdyby nie
nasze umocnienia.

[Członek załogi 2]: Tak, zdały egzamin. Mam tylko
nadzieję, że przeżyjemy kolejną falę.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Sprawdźmy ich stan.

***** Odgłos kroków; podmuchy wiatru *****

[Członek załogi 1]: Tu jest pęknięcie, tam widzę
jeszcze jedno.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wszystko to jest do
naprawienia. Łapcie za narzędzia. Musimy wzmocnić
fortyfikacje przed nadejściem kolejnej fali.

- Odrzuć 2 znaczniki z Sektora **9**.
- Zastąp kartę w Sektorze **9** kartą **P152**.

WPIS 1722

Nagranie na żywo z kamery Grupy Wypadowej

***** Odgłos płynącej wody *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tylko mi się wydaje czy ten
strumień faktycznie robi się coraz bardziej wzburzony?

[Członek załogi 1]: Mam takie samo wrażenie.

[Członek załogi 2]: Możemy iść dalej, póki to jeszcze
możliwe? Przed nami jest spora komora i jezioro pełne
lodowatej wody. Chciałabym pobrać próbki.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze, ale uważaj. Ziemia
tutaj jest zmrożona. Nie chcę, żeby komukolwiek stała
się krzywdą.

Zyskaj 1 Wskazówkę: Minerale.

OPERACJA „DALSZY HORYZONT” WPIS 1750

*** Syreny wyjące w oddali; szybkie kroki ***

[Członek załogi 2]: Musi być stąd jakieś wyjście. Prawda? Claire?

[SI Claire]: Statystycznie szanse na zachowanie bazy są bliskie...

[Członek załogi 2]: O nie. Żadnych statystyk. Dlaczego nie działa system łączności?

[SI Claire]: Wszystkie powody zostały wyszczególnione, ale dla jasności...

*** Kroki nagle ucichły; gwałtowny wdech ***

[SI Claire]: Czy wszystko w porządku? Twoje tętno drastycznie przyspieszyło. Sugeruję natychmiastową wizytę w ambulatorium.

*** Szybki oddech ***

[Członek załogi 2]: Dowódco? Słyszycie mnie?

[Dowódca bazy]: Tak, o co chodzi? Jesteśmy tu zajęci.

[Członek załogi 2]: Wiem, ale...

[Dowódca bazy]: Mów szybko!

[Członek załogi 2]: Dowódco, ja... umm... Wiem, że to dziwnie zabrzmiało, ale...

[Dowódca bazy]: Ale co?

[Członek załogi 2]: Gdyby nie było to niemożliwe, mogłabym przysiąc, że właśnie widziałam sabotażystę Aerugonów.

[Dowódca bazy]: Dobrze się czujesz?

[SI Claire]: Jeśli mogę się wtrącić, dowódco, zauważyłam jej znacznie przyspieszone tętno, rozszerzone źrenice, zwiększoną potliwość i kilka pomniejszych symptomów...

[Członek załogi 2]: Zamknij się, Claire.

*** Cisza ***

[Członek załogi 2]: To nic takiego, dowódco. Proszę zapomnieć, co mówiłam. Radzę sobie.

[Dowódca bazy]: Na pewno?










[Członek załogi 2]: Tak, przepraszam za kłopot. Bez odbioru.

- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Zjawy we wskazanym miejscu nad planszą Planety, jeśli jeszcze jej tam nie ma.
- Umieść figurkę Zjawy w swoim Sektorze (nawet jeśli figurka jest już na planszy).
- Odrzuć wszystkie znaczniki z połączonych pól Paranoi.

WPIS 1751

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. 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 1774**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Promieniowanie	Wybierz jedno: » Ratuj ludzi Strać 6 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość  lub ). » Ratuj zapasy 1 Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Prądy wznoszące	Wybierz jedno: » Przebij się 1 Członek Załogi traci wszystkie ładunki. » Pozwól się spowolnić Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku cofnij znacznik na torze Lądowania o 1 pole.
	Prądy powietrzne	Wybierz jedno: » Przekieruj moc z mostka Każdy Członek Załogi 3  . » Przekieruj moc z hangaru Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi odrzuca 1  .

WPIS 1752

Jeśli karta Misji M37 nie jest odkryta, przejdź do **Wpisu 1770**.
W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1754**.

WPIS 1753

*** Syreny bezpieczeństwa przestają wyć ***

[Członek załogi 1]: Nigdy nie słyszałem słodszej ciszy.

[Członek załogi 2]: *** Łamiącym się głosem *** A ja nigdy nie widziałam nic piękniejszego. Spójrz na te wszystkie stworzenia. Czy ja dobrze widzę? Oblepily całą bazę i powstrzymały jej upadek?

[Członek załogi 1]: Tak. Stworzyły wokół nas gruby kokon. Jesteśmy zawieszani. Już nie spadamy.

[Członek załogi 2]: Może to ich sposób na powiedzenie: „Wybaczcie, że wygryzłyśmy wam dziurę w poszyciu”.

[Dowódca bazy]: *** odchrząkuje *** Claire, raport proszę.

[SI Claire]: Oczywiście, dowódco. Baza uległa nieodwracalnym uszkodzeniom, ale nowo odkryci mieszkańcy atmosfery z metalicznego wodoru pomagają nam utrzymać bazę w powietrzu dzięki swojej naturalnej wyporności. Pańskie przewidywania były słuszne. Barwne kłęby, które wcześniej dostrzegliśmy, to ich metoda komunikacji.

[Członek załogi 2]: I one wiedzą, że my wiemy.

[Dowódca bazy]: Skąd ta pewność?

[Członek załogi 2]: Ich kolory są teraz mniej nasycone. Mniej wyraziste. Jakby wiedziały, że jaskrawsze barwy męczą nasze mózgi?





[Członek załogi 1]: Myślę, że możesz mieć rację. Nie mam już halucynacji.

[SI Claire]: Czujniki wskazują, że stworzenia będące dalej od bazy wciąż używają jaskrawszych barw.

[Członek załogi 1]: Stworzenia. To brzmi niemal obraźliwie po tym, co dla nas zrobiły. Musimy im nadać nazwę. Ale nie latające dywany.

[Członek załogi 2]: Może anioły?

[Dowódca bazy]: Anioły. Niech będzie. Dały nam nadzieję i jeszcze jedną szansę, ale nie będą za nas działać w nieskończoność. Musimy skupić się na próbach kontaktu z Vanguardem, zanim anioły nas opuszczą. Do dzieła, załogo.

- Każdy Członek Załogi w Sektorze 6 +++.
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą P355.
- Zastąp kartę w Sektorze 2 kartą P358.
- Zastąp kartę w Sektorze 3 kartą P357.
- Zastąp kartę w Sektorze 4 kartą P359.
- Zastąp kartę w Sektorze 6 kartą P362.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą G37.

WPIS 1754

Do Kapitan Vanguarda:

Pani Kapitan,

z przyjemnością informuję, że nasza misja zakończyła się częściowym sukcesem.

Zadanie wydawało się szczególnie niebezpieczne ze względu na spotkanie z inteligentnymi formami życia zamieszkującymi niższe partie atmosfery z metalicznego wodoru. Stworzenia te, zaintrygowane naszym przybyciem, postanowiły przyjrzeć się naszej bazie i przypadkowo doprowadziły do poważnego uszkodzenia zbiorników tlenowych. To poskutkowało powolnym opadaniem całej bazy. System komunikacji tych stworzeń oparty na wielobarwnych chmurach wywoływał u załogi silne halucynacje i w efekcie nieprzewidywalne zachowania.

Jako że ocalenie spadającej bazy okazało się niemożliwe, postanowiliśmy nawiązać kontakt z Vanguardem i zorganizować ewakuację. Ponieśliśmy pewne straty materialne, a niektórzy członkowie mojej załogi mogą wymagać hospitalizacji na oddziale psychiatrycznym. Udało się nam jednak przeprowadzić dodatkowe badania warstwy metalicznego wodoru, a przy okazji odkryliśmy unikalną formę życia, która zasługuje na obserwację. Jeśli postanowi Pani założyć nową bazę, zgłaszam się na ochotnika do pokierowania badaniami.

Szczegółowy raport znajduje się w dołączonym pliku.


Z wyrazami szacunku

Dowódca bazy Dalszy Horyzont

Gratulacje! Operacja „Dalszy Horyzont” została ukończona!

Sprawdź, jak udana była to misja. Im więcej próbek zebrała Grupa Wypadowa, tym większy sukces Operacji.

Usuń wszystkie znaczniki z kart Niebezpieczeństw i planszy Lądownika. Możesz wykorzystać znaczniki do policzenia punktów zdobytych za tę Operację. Każdy znacznik na planszy Lądownika to 1 punkt. Wykonaj poniższe kroki:

- Dodaj 2 punkty, jeśli Unikalne Odkrycie **33** znajduje się na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt za każde nie-Unikalne Odkrycie na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt za każdy  na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt, jeśli karta Misji **M37** nie jest odkryta.

Sprawdź ostateczny wynik:

- **0–3:** Marginalny sukces.
- **4–6:** Sukces!
- **7–10:** Wielki sukces!
- **11 lub więcej:** Ogromny sukces!

Jeśli rozgrywasz kampanię, otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1755

Odrzuć kartę **P350** wraz ze wszystkimi żetonami. Następnie rzuć K10 i umieść kartę **P350** w zależności od wyniku:

- **0–1:** w Sektorze **1**;
- **2–3:** w Sektorze **2**;
- **4–5:** w Sektorze **3**;
- **6–7:** w Sektorze **4**;
- **8–9:** w Sektorze **5**.

WPIS 1756

***** Urywany oddech; ciche głosy *****

[Członek załogi 1]: ***** podekscytowany ***** Spójrzcie, próbuje się dostać do środka... i wybadać otoczenie. Wygląda... sam nie wiem, na bardziej wyluzowane?

[Dowódca bazy]: Mam takie samo wrażenie. Zwabienie go do pomieszczenia kontroli atmosferycznej było świetnym pomysłem, tam możemy wyrównać ciśnienie z tym na zewnątrz. Poczekajmy na właściwy moment. Spawaczka gotowa?

[Członek załogi 2]: ***** głos zniekształcony przez hełm ***** Gotowa.

[Dowódca bazy]: Widzisz kanał wentylacyjny, którym to coś się tu dostało?

[Członek załogi 2]: Tak. Jest tylko jeden.

[Dowódca bazy]: Zaspawaj go.

***** Odgłosy spawania *****

[Członek załogi 1]: Stworzenie sunie w kierunku zapieczetowanego otworu. Dotyka go.

[Dowódca bazy]: Wie już, że znalazło się w potrzasku.

[Członek załogi 1]: Teraz... emituje te kolory! Jaskrawsze niż wcześniej! Oślepiają mnie!

[Dowódca bazy]: Zasłońcie oczy! Próbuje się bronić!

[Członek załogi 1]: Może... może nie! Dowódco, a co, jeśli ono wcale nie walczy? Może te kolory to jakaś forma komunikacji?

[Dowódca bazy]: Komunikacji? Czyli teraz do nas krzyczy?

[Członek załogi 1]: Wie, że zostało uwięzione, więc może wzywa pomocy? Na zewnątrz może być więcej tych istot.

[Dowódca bazy]: Jest tylko jeden sposób, żeby się przekonać. Claire?

[SI Claire]: Tak?

[Dowódca bazy]: Czy możesz użyć naszych świateł do odtworzenia wielobarwnego wzoru stworzenia z pomieszczenia kontroli atmosferycznej?

[SI Claire]: Oczywiście.

[Dowódca bazy]: Zatem zrób to.

[Członek załogi 1]: Spójrzcie! Odpowiada coś. Z tą samą intensywnością! Ale kolory nie są tak jasne. To próbuje z nami rozmawiać. Chyba nie ma złych zamiarów, dowódco.

[Dowódca bazy]: To chyba najbardziej szalona rzecz, jaką w życiu powiem, ale... Claire, możesz przesłać ten sam wzór kolorów, wykorzystując szperacze umieszczone na stacji?

[SI Claire]: Dowódco, to prawdopodobnie ściągnie uwagę WSZYSTKICH stworzeń w okolicy.

[Dowódca bazy]: Na to właśnie liczę.

- Zyskaj Unikalne Odkrycie **33**.
- Odrzuć kartę Misji Opcjonalnej **M36**.
- Odrzuć figurkę Nowego Okazu wraz z jego kartą Niebezpieczeństwa.

WPIS 1757

[Członek załogi 2]: ***** z niedowierzaniem ***** Czyli jest tutaj życie.

[Dowódca bazy]: Musimy je złapać! Zakładać kombinezony! Ten latający dywan musiał się tu dostać przez pęknięcie w poszyciu, więc ciśnienie i poziomy tlenu muszą być tam zupełnie inne.

[Członek załogi 2]: Nie żebym była przeciwna, ale nie sądzi pan, że to nie najlepszy czas na badania? Baza praktycznie się rozpada!

[Dowódca bazy]: To prawda, ale... tonący brzytwy się chwytą.

[Członek załogi 2]: Co to ma znaczyć?

[Dowódca bazy]: Jeszcze nie wiem. Być może dowiemy się czegoś przydatnego, jeśli zbadamy to stworzenie.

[Członek załogi 2]: W porządku.

[Dowódca bazy]: Poza tym nie mamy niczego lepszego do roboty.

[Członek załogi 2]: Jak mamy się zbliżyć do tego stworzenia? Jak je złapać?

[Dowódca bazy]: Weźmiemy broń i ustawimy ją na ogłuszanie, ale to może nie wystarczyć. Najlepiej byłoby zapieczetować pomieszczenie z zewnątrz i uwięzić je w środku.

[Członek załogi 2]: Ma to sens. Tak zróbmy.

Sprawdź, w którym Sektorze znajduje się Niebezpieczeństwo Nowy Okaz, a następnie sprawdź rezultat poniżej:

- Sektor **1:** przejdź do **Wpisu 1767**;
- Sektor **2:** przejdź do **Wpisu 1756**;
- Sektor **3:** przejdź do **Wpisu 1772**;
- Sektor **4:** przejdź do **Wpisu 1783**;
- Sektor **5:** przejdź do **Wpisu 1778**.

WPIS 1758

*** Wycie syren alarmowych ***

[Dowódca bazy]: Do diabła! Napęd awaryjny! Musimy aktywować napęd awaryjny!

[Członek załogi 1]: Już to zrobiliśmy, dowódco.

[Dowódca bazy]: No i?

[Członek załogi 1]: Nic to nie dało. Nie zwolniliśmy. Zbiorniki z tlenem są zbyt podziurawione.

[Dowódca bazy]: Ile czasu nam zostało?

[SI Claire]: Przy obecnej prędkości opadania mamy około sześciu godzin, zanim ciśnienie atmosfery z metalicznego wodoru zmiążdży cały kadłub.

[Członek załogi 2]: Przy obecnej prędkości. Czy to znaczy, że możemy przyspieszyć?

[SI Claire]: Wyniki obliczeń są niejednoznaczne. Istnieje zbyt wiele zmiennych.

[Członek załogi 2]: Ale to prawdopodobne?

[SI Claire]: Tak.

[Dowódca bazy]: Dobrze. Nie mamy wielkiego wyboru, załogo. Musimy się skontaktować z Vanguardem. To nasza jedyna szansa.

[Członek załogi 2]: W międzyczasie możemy kontynuować badania. Czy tego chcemy, czy nie, zmierzamy w kierunku warstw, których nikt wcześniej nie zbadał.




[Dowódca bazy]: Jasne. Jasne, ale...

*** Straszliwy, wstrząsający statkiem huk, potem kolejny ***

[SI Claire]: Czy mogę dodać, że jest jeszcze jedna rzecz do zrobienia? Opadanie w kierunku warstw o zwiększonym ciśnieniu to dla bazy zbyt wiele. Dwa pomieszczenia zostały już uszkodzone.

[Członek załogi 1]: O nie.

[Dowódca bazy]: Baza nie wytrzyma takich uszkodzeń. To osłabi całą konstrukcję. Bierzcie się do roboty, ludzie!

- Każdy Członek Załogi w Sektorze 6   .
- Odrzuć kartę P350 z planszy Planety.
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą P351.
- Zastąp kartę w Sektorze 4 kartą P352.
- Zastąp kartę w Sektorze 6 kartą P360.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą G35.




WPIS 1759

OPERACJA „DALSZY HORYZONT”



Poniższe zasady pozwolą ci rozpocząć Operację „Dalszy Horyzont” jako odrębną, samodzielną misję. Operacja ta jest jednak dostępna również na mapie kampanii i może zostać rozegrana w ramach pełnej kampanii ISS Vanguard: Zaginiona flota.

Liczba Członków Załogi: 2–4.

Poziom trudności: Średni.

Częste Testy: , , .

Niebezpieczeństwa: Możliwe.


Lądowanie: Zaleca się wysokie  i .

Przygotowanie:

1. Przygotuj Łądownik:

- Umieść planszę Łądownika Wędrowiec na stole. Umieść Modyfikację Łądownika A01–A20 na stole. Wybierz maksymalnie 2 Modyfikacje Użytkowe i maksymalnie 1 Modyfikację Strukturalną, a następnie umieść je na planszy Łądownika.





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, wybiera 1 z tych kart i umieszcza ją w koszulce Rangi 2 swojej Sekcji. Umieść zakoszułkowane karty Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi.
- Każdy gracz zapełnia swoją planszę Załogi 11 kośćmi Sekcji z pudełka. Pośród tych kości każdy Członek Załogi musi mieć przynajmniej 1 kość Podstawową () w każdym z 3 kolorów. W tej Operacji gracze mogą korzystać z kości Uniwersalnych, Eksperckich, Dzikich i Obcych.
- Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej

10 kart jego Sekcji. Można wykorzystać tylko karty Rangi 2 lub niższej. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.

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

3. Załaduj Łądownik:

- Weź karty Wyposażenia E01–E53, 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.
- Następnie wybierz liczbę kart Wyposażenia Osobistego  i Wyposażenia Misji  do wysokości limitu (limit podany jest w sekcji Ładowność w lewym górnym rogu planszy Łądownika). 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 Bezpieczeństwa.
- Umieść wybrane karty Wyposażenia w stosie obok planszy Łądownika 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 Łądownik, jednak można ją zmieniać przy użyciu Modyfikacji Łądownika.
- Przetasuj talię Podstawowych Wydarzeń i umieść ją na stole. Ta Operacja wykorzystuje Podstawowe Wydarzenia.

4. Zapnij pasy!

- Przejdź do Wpisu 1751.

WPIS 1760

[Członek załogi 1]: *** spanikowany *** Czerwony alarm! Czerwony alarm! To tu jest! Nie wiem, jak to się stało, ale to tu jest!

[Członek załogi 2]: *** z oddali *** Hej! O czym ty mówisz? Pozbieraj się!

[Członek załogi 1]: Gdzie moja broń? Muszę to zastrzelić, zanim...

[Członek załogi 2]: *** z bliższej odległości *** Spokojnie, kolego. Tu nie ma do czego strzelać.

[Członek załogi 1]: Ślepa jesteś? Patrz! Patrz!

[Członek załogi 2]: *** zagubiona *** Gdzie?

[Członek załogi 1]: W drzwiach!

[Członek załogi 2]: W drzwiach nikogo nie ma. Nikogo! Uspokój się!

[Członek załogi 1]: *** z wahaniem *** Nie ma... nikogo?

[Członek załogi 2]: Spójrz. Drzwi są zamknięte.

[Członek załogi 1]: *** powoli i słabo *** Drzwi są zamknięte. Czy... czy tak było, odkąd...

[Członek załogi 2]: Tak. Odkąd zacząłeś wariować. Przywidziało ci się.

[Członek załogi 1]: Cholera. Co się ze mną dzieje?

Odrzuć figurkę Zjawy i jej kartę Niebezpieczeństwa z planszy Planety.

WPIS 1761

*** Odległe wycie syren ***

[Członek załogi 1]: *** entuzjastycznie *** Przylecieli! Dowódco, Vanguard tu jest! W końcu wyniesiemy się z tego wodorowego piekła.

[Dowódca bazy]: Załogo, misja wykonana. A teraz miejcie się na baczności. Musimy się przygotować na przyjęcie łądownika.

[Członek załogi 2]: Albo...

[Dowódca bazy]: Albo co?

[Członek załogi 2]: Za pozwoleniem, dowódco, przetrwaliśmy. Teraz jest tutaj wiele do zrobienia.

[Dowódca bazy]: Mów. Co masz na myśli?

[Członek załogi 2]: Cóż, skoro Vanguard jest na miejscu, możemy kontynuować opadanie, żeby dowiedzieć się, co jest w niższych warstwach.

[Członek załogi 1]: To niegłupie, ale... czy to nie jest zbyt ryzykowne? Co, jeśli spadniemy za nisko?

[Członek załogi 2]: Wszystko, co robimy na tej wyprawie, jest obarczone ryzykiem. Proszę, dowódco.

Czy kiedykolwiek będziemy mieć drugą szansę, żeby tak dokładnie zbadać tę planetę?

Gratulacje! Operacja „Dalszy Horyzont” została ukończona!



Możesz opuścić bazę naukową (Akcja Odlotu) ALBO zostać i zebrać więcej danych na temat niższych sfer, choć to zapewne będzie bardzo ryzykowne.

Odrzuć kartę Misji **M35** wraz ze wszystkimi znacznikami.

WPIS 1762

Jeśli Unikalne Odkrycie **33** znajduje się na planszy Lądownika, przejdź do **Wpisu 1753**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1775**.

WPIS 1763

- Jeśli w rozgrywce biorą udział 2 Sekcje, każdy Członek Załogi Odświeża 4  i dobiera 2 karty.
- Jeśli w rozgrywce biorą udział 3 albo 4 Sekcje, każdy Członek Załogi Odświeża 2  i dobiera 1 kartę.

WPIS 1764

***** Metaliczny szcęk zamykanego włazu;
syk aparatów tlenowych w kombinezonach *****

[Członek załogi 1]: Cieszę się, że w końcu nie musimy słuchać tych syren.

[Członek załogi 2]: No. To dość ironiczne, że prawdopodobnie jesteśmy pierwszymi inteligentnymi istotami, które zapuszczają się w wodorową atmosferę, i robimy to po to, żeby naprawić kanalizację!

[Dowódca bazy]: Koniec pogaduszek. Baza jest zawieszona na zbiornikach tlenowych, a część z nich się rozszczelniła. Musimy znaleźć te dziury i je załatać.

[Członek załogi 2]: Jasne, dowódco. Wiemy, co robić. O, tu jest dziura. Dokładnie tam, gdzie mówiła Claire. Tylko...

***** Cisza *****

[Dowódca bazy]: Co? O co chodzi?

[Członek załogi 2]: Kurde... Spójrz tutaj.

[Członek załogi 1]: Nie wierzę.

[Dowódca bazy]: Co? Nie da się jej naprawić?

[Członek załogi 1]: Da się. Znaczą, dziura jest dość duża, ale... ale nie w tym rzecz. Wygląda to tak, jakby duży kawałek metalu został... sam nie wiem. Wyssany?

[Członek załogi 2]: To prawda. Krawędzie są poszarpane i wygięte na zewnątrz. To nie było uderzenie meteorytu ani nic takiego.

[Dowódca bazy]: ***** skołowany ***** Dobrze, później się temu przyjrzymy. Na razie naprawcie, co się da, i ruszajcie dalej, jasne?

[Członek załogi 1]: Jasna sprawa. Włączyłem spawarkę. Możesz...

[Członek załogi 2]: ***** zaniepokojona ***** Spójrz! Widziałeś?

[Członek załogi 1]: Co? Gdzie? Co się stało?

[Członek załogi 2]: ***** drżącym głosem ***** Tu jest... nie wiem, jakiegoś rodzaju kształt? Tam, nad kopułą.

[Członek załogi 1]: Ja nic nie widziałem. Dowódco, czy radar coś wychwytał?

[Dowódca bazy]: Nie, tylko jakieś zakłócenia. Bez obaw, to nie mogła być żadna forma życia. Nic nie przetrwa w atmosferze tego gazowego olbrzyma, prawda, Claire?

[SI Claire]: Zgadza się. Żadna znana forma życia.

[Członek załogi 2]: ***** sarkastycznie ***** Bardzo pocieszające, Claire.

- Zyskaj 2 .
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora **6** w Sektorze **5**.
- Umieść kartę **P000** w Sektorze **6**.

WPIS 1765

Wpis badawczy, dzień 123

Kiedy próbowaliśmy ustalić, kto zajmie się czym, zauważyliśmy dziwny kształt przepływający za oknem stacji. Czy była to kolejna halucynacja? Czy też może coś żyło w głębszych warstwach gazowego olbrzyma? Niektórzy członkowie załogi sugerują, że powinniśmy zbadać kolejne warstwy atmosfery, przez które stacja będzie opadać. Ma to sens - jesteśmy pierwszymi ludźmi, którzy trafili w głębinę tej planety. Ale jeśli wszyscy zginiemy, cała nasza praca przepadnie wraz z nami.

- Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M37** na pustym polu Misji Opcjonalnej obok planszy Planety.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **24** i wykonaj procedurę rozpoczęcia Eksploracji Planetarnej.

WPIS 1766

- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę *Lądownik uszkodzony* (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika. Odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia oraz Unikalne Odkrycie **33**, jeśli je masz. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1767

***** Urywany oddech; ciche głosy *****

[Członek załogi 2]: Tylko spójrzcie na to. Unosi się w powietrzu i dotyka wszystkich skrzyń i beczek, jakby... nie wiem - eksplorowało?

[Dowódca bazy]: Może dlatego przebiło zbiorniki. Po prostu było ciekawe.

[Członek załogi 2]: Choć raz to my jesteśmy królikami doświadczalnymi.

[Dowódca bazy]: Cicho. Zbliżcie się ostrożnie. Ukryjcie się za większymi pojemnikami i...

[Członek załogi 2]: To coś odlatuje! Przestraszyło się?

[Dowódca bazy]: Do diabła. Zniknęło! Gdzie to się podziało?

[Członek załogi 2]: Mogło się wcisnąć w przewody wentylacyjne.

[Dowódca bazy]: Może. Claire? Widzisz nasz latający dywan?

[SI Claire]: Przykro mi, ale nie. W całej bazie pojawiają się jakieś anomalie. Skoro o tym mowa, uprzejmie przypominam, że baza wciąż spada, a jej stan ulega stopniowemu pogorszeniu.

***** Głośny huk w tle *****

[Dowódca bazy]: Dziękuję. Jestem tego świadomy.

[Członek załogi 2]: Co teraz, dowódco?

[Dowódca bazy]: Cóż, możemy poczekać, aż to coś się znów pojawi, albo na to zapolować.

[Członek załogi 2]: Tak sobie myślę... Może ten latający dywan szuka jakiegoś spokojniejszego miejsca? Może go czymś zwabimy?

[Dowódca bazy]: Nie mamy nic takiego.

[Członek załogi 2]: Ale może moglibyśmy coś przygotować? Tylko gdzie? Jakies pomysły?

Rzuć K10 i umieść figurkę Nowego Okazu w zależności od wyniku:

- **0-1**: w Sektorze **1**. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze **2**.
- **2-3**: w Sektorze **2**. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze **3**.
- **4-5**: w Sektorze **3**. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze **4**.
- **6-7**: w Sektorze **4**. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze **5**.
- **8-9**: w Sektorze **5**. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze **1**.

WPIS 1768

*** *Odległe wycie syren; szybkie kroki* ***

[Członek załogi 1]: Co się dzieje z tym cholerstwem?

[SI Claire]: Sytuacja jest stabilna.

[Członek załogi 1]: Stabilna?

[SI Claire]: Baza obecnie opada w kierunku głębszych warstw atmosfery.

*** *Kroki cichną; jęk otwieranego włazu* ***

[Członek załogi 1]: Ach, stabilna w taki sposób. Dzięki za nic, Claire.

*** *Seria szybkich, elektronicznych pisków* ***

[SI Claire]: Przepraszam. Trudno jest odróżnić pytania retoryczne od...

[Członek załogi 1]: Do diabła! Dowódco, nie da się ominąć systemu awaryjnego!

[Dowódca bazy]: *** *z daleka* *** Musi być jakiś sposób! Włam się!

[Członek załogi 1]: Łatwizna. Włamać się do systemu. Świetnie. Claire?

[SI Claire]: Słucham.

[Członek załogi 1]: Potrzebuję twojej pomocy. Istnieje przynajmniej jeden program bezpieczeństwa zespolony z awaryjnym systemem łączności. Musisz się do niego dostać i go aktywować, zanim wszystkich nas zmiażdży metaliczny wodór.

[SI Claire]: Potrzebuję autoryzacji.

[Członek załogi 1]: Tak, jasne. To...

*** *Cisza* ***

[Członek załogi 1]: A niech mnie, co to było?

[SI Claire]: Możesz doprecyzować?

[Członek załogi 1]: Claire, czy ktoś jeszcze tu jest? W tym korytarzu?

[SI Claire]: Nie. Czy chcesz, żebym podała ci pozycje pozostałych członków załogi?


[Członek załogi 1]: Nikogo tu nie ma?

[SI Claire]: Nie.

[Członek załogi 1]: To... co ja właśnie widziałem? Albo raczej kogo?

[SI Claire]: Technicznie rzecz biorąc, zobaczenie kogokolwiek byłoby teraz niemożliwe. Najbliższy członek załogi...

[Członek załogi 1]: Pięknie. Po prostu świetnie. Teraz ja też tracę rozum.

- Każdy Członek Załogi w tym Sektorze rzuca .
- Jeśli bieżąca karta Warunków Globalnych to Wyższa sfera, kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1750**.

WPIS 1769

[Dowódca bazy]: SOS! SOS! Mayday! Mayday! Czy ktoś nas słyszy? Tu baza naukowa Dalszy Horyzont! Opadamy w atmosferę i nie mamy sposobu, żeby to zatrzymać. Jeden z członków załogi odniósł poważne rany. Desperacko potrzebujemy ewakuacji! SOS! Mayday! May...

[Członek załogi 2]: To nie działa.

[Dowódca bazy]: Co? System mówi, że radio jest włączone.

[Członek załogi 2]: Jest włączone. Ale nadajnik jest zbyt słaby, żeby wysłać sygnał przez atmosferę.




[Dowódca bazy]: Na pewno?

[Członek załogi 2]: A otrzymał pan jakąś odpowiedź?

[Dowódca bazy]: Nie, ale...

[Członek załogi 2]: Nie ma żadnego „ale”, dowódco. Zostaliśmy sami.

[Dowódca bazy]: Szlag.

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetwarzania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetwarzania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi. Zwróć wszystkie jego kości do właściwego zasobnika Sekcji, a Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli rozgrywasz kampanię i był to ostatni Członek Załogi, umieść żeton Niepowodzenia Misji obok Księgi Statku, otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Stakiem. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetwarzania, zignoruj czwartą kartę i kość Urazu. Kontynuuj grę.

WPIS 1770

Do Kapitan Vanguarda:

Pani Kapitan,

mam zaszczyt poinformować, że misja „Dalszy Horyzont” dobiegła końca.

Zadanie wydawało się szczególnie niebezpieczne ze względu na spotkanie z inteligentnymi formami życia zamieszkującymi niższe partie atmosfery z metalicznego wodoru. Stworzenia te, zaintrygowane naszym przybyciem, zaczęły zwiedzać naszą bazę i przypadkowo doprowadziły do poważnego uszkodzenia zbiorników tlenowych, co poskutkowało powolnym opadaniem całej bazy. System komunikacji tych stworzeń oparty na wielobarwnych chmurach kolorów wywoływał u załogi silne halucynacje i w efekcie nieprzewidywalne zachowania.

Jako że ocalenie spadającej bazy było niemożliwe, postanowiliśmy nawiązać łączność z Vanguardem i zorganizować ewakuację. Jednocześnie zdołaliśmy schwytać jedno z tych stworzeń, które pieszczotliwie nazywamy latającymi dywanami. Dzięki temu poznaliśmy ich pokojową, ale ciekawą naturę. Wykorzystując ich sposób komunikacji, wezwaliśmy więcej stworzeń, a one pomogły nam zatrzymać proces opadania bazy.

Chociaż utraciliśmy placówkę badawczą, a kilku członków naszej załogi może wymagać hospitalizacji na oddziale psychiatrycznym, odkryliśmy unikalną formę życia przystosowaną do niezwykle surowych warunków, co należy uznać za jedno z największych osiągnięć Vanguarda. Co więcej, zachowanie mojej załogi było wzorcowe i zasługuje na pochwałę. Cieszę się, że mogłem dowodzić tak solidną grupą.

Szczegóły mojego raportu są w dołączonym pliku.


Z wyrazami szacunku

Dowódca bazy Dalszy Horyzont

Gratulacje! Operacja „Dalszy Horyzont” została ukończona!

Sprawdź, jak udana była to misja. Im więcej próbek zebrała Grupa Wypadowa, tym większy sukces Operacji.

Usuń wszystkie znaczniki z kart Niebezpieczeństw i planszy Lądownika. Możesz wykorzystać znaczniki do policzenia punktów zdobytych za tę Operację. Każdy znacznik na planszy Lądownika to 1 punkt. Wykonaj poniższe kroki:

- Dodaj 2 punkty, jeśli Unikalne Odkrycie **33** znajduje się na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt za każde nie-Unikalne Odkrycie na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt za każdy  na planszy Lądownika.
- Dodaj 1 punkt, jeśli karta Misji **M37** nie jest odkryta.

Sprawdź ostateczny wynik:

- **0–3**: Marginalny sukces.
- **4–6**: Sukces!
- **7–10**: Wielki sukces!
- **11 lub więcej**: Ogromny sukces!

Jeśli rozgrywasz kampanię, otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Stakiem. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1771

*** *Odległe wycie syren* ***

[Dowódca bazy]: *** *nerwowo* *** Zgłoście się, CAPCOM. Tu baza naukowa Dalszy Horyzont. Mamy awarię i potrzebujemy natychmiastowej pomocy. CAPCOM, słyszycie mnie? Odbiór.

[CAPCOM]: *** *niewyraźnie* *** Tutaj CAPCOM. Dalszy Horyzont, ledwo was słyszemy. Co uległo awarii?

[Dowódca bazy]: Spadamy w atmosferę! Powtarzam: spadamy. Nie jesteśmy w stanie tego powstrzymać. Potrzebujemy pomocy!

[CAPCOM]: ***** niewyraźnie ***** Baza, powtórzcie, proszę.

[Dowódca bazy]: Nasze silniki wysiadły! Jesteśmy...

[CAPCOM]: ***** niewyraźnie ***** ...zrozumiano. Wkrótce... odbioru.

[Członek załogi 1]: Cholera, straciliśmy ich.

[Członek załogi 2]: Powiedzieli, że kogoś wysła? Przesłyszałam się czy obiecali, że po nas przylecą?

[Dowódca bazy]: Za wcześnie, żeby świętować. Musimy ponowić transmisję, jeśli chcemy mieć pewność. Poza tym nie mają dość informacji, żeby nam pomóc. Nie wiedzą, jak głęboko się znaleźliśmy, a muszą to wiedzieć, żeby przygotować lądownik. Chodźcie - robota jeszcze nie jest skończona!

[Członek załogi 1]: Robi się, szefie. Będę próbować, dopóki nadajnik działa.

- Jeśli bieżąca karta Warunków Globalnych to Wyższa sfera, przejdź do **Wpisu 1763**.
- Jeśli bieżąca karta Warunków Globalnych to **G35 Sfera wodoru** cząsteczkowego, przejdź do **Wpisu 1780**.
- Jeśli bieżąca karta Warunków Globalnych to **G36 Sfera wodoru metalicznego**, przejdź do **Wpisu 1776**.
- Jeśli bieżąca karta Warunków Globalnych to **G37 Rdzeń**, przejdź do **Wpisu 1785**.

WPIS 1772

***** Urywany oddech; ciche głosy *****

[Członek załogi 2]: Bez urazy, dowódco, ale kantyna nigdy nie widziała tak ciekawego gościa.

[Dowódca bazy]: Spójrzcie, jak to stworzenie unosi się i dotyka przewróconych mebli.

[Członek załogi 2]: Ono się nimi bawi. Jak dziecko! Gdybym lubiła się zakładać, powiedziałabym, że jest nimi zafascynowane.

[Dowódca bazy]: Miejmy nadzieję, że ta fascynacja nie przerodzi się w gniew. A teraz cicho. Podejźmy i...

[Członek załogi 2]: ***** zaniepokojona ***** Och... co? Widział pan to, dowódco?

[Dowódca bazy]: Widziałem i aż trudno mi uwierzyć. Nie sądziłem, że coś może zniknąć tak szybko. Claire, wiesz, gdzie się podziało to stworzenie?

[SI Claire]: Nie. Anomalie w całej bazie nie pozwalają mi ustalić jego dokładnej lokalizacji, ale najbardziej prawdopodobną odpowiedzią są kanały wentylacyjne.

[Dowódca bazy]: Kanały wentylacyjne. Czyli to coś może być teraz wszędzie.

[Członek załogi 2]: To inteligentna istota, dowódco. Jeśli jest w kanałach wentylacyjnych, może się przemieszczać do wygodniejszej dla niej części bazy.

[Dowódca bazy]: To znaczy?

[Członek załogi 2]: Nie wiem. To coś całe życie spędziło w wysokim ciśnieniu. Dokąd mogłoby chcieć uciec?

[Dowódca bazy]: Do domu?

[Członek załogi 2]: Racja. Czy możemy jakoś stworzyć takie warunki?

Rzuc K10 i umieść figurkę Nowego Okazu w zależności od wyniku:

- 0-1: w Sektorze 1. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 2.
- 2-3: w Sektorze 2. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 3.
- 4-5: w Sektorze 3. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 4.
- 6-7: w Sektorze 4. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 5.
- 8-9: w Sektorze 5. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 1.

WPIS 1773

***** Wycie syren w oddali; ciężkie oddechy; ciche, szybkie odgłosy cyfrowej klawiatury *****

[Członek załogi 2]: To wygląda obiecująco. Dowódco, uruchamiam nadajnik!

[SI Claire]: To tymczasowe rozwiązanie. Jeśli prędkość opadania wzrośnie, ciśnienie działające na nadajnik również wzrośnie i...

[Członek załogi 2]: Zatem carpe diem. Dowódco, nadajnik działa! Szybko - musimy się skontaktować z Vanguardem.

- Umieść 1 znacznik na bieżącej karcie Misji.
- Jeśli na karcie Misji znajduje się 5 znaczników, przejdź do **Wpisu 1761**. W przeciwnym wypadku rzuc K10 i umieść figurkę Vanguarda:

- 0-1: w Sektorze 1. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 2.
- 2-3: w Sektorze 2. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 3.
- 4-5: w Sektorze 3. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 4.
- 6-7: w Sektorze 4. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 5.
- 8-9: w Sektorze 5. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 1.

- Umieść 1 znacznik Paranoi na wybranej Ścieżce połączonej z Sektorem z figurką Vanguarda. Jeśli znacznik znajduje się już na każdej połączonej Ścieżce, nic się nie dzieje.
- Następnie, jeśli na bieżącej karcie Misji znajdują się 3 znaczniki, przejdź do **Wpisu 1771**. W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

WPIS 1774

Wprowadzenie fabularne

Wpis badawczy, dzień 5

Wprowadzamy się! Prace budowlane zakończone. Sekcja Inżynierska niedługo zainstaluje ostatni sprzęt. Przez kolejne miesiące będę stacjonować w tym niezwykłym ośrodku badawczym, unosząc się w najwyższych warstwach masywnego gazowego olbrzyma. Zawiesiliśmy bazę w punkcie równowagi atmosferycznej, w którym tlen stanowi gaz wypornościowy. Dzięki temu możemy używać zewnętrznych zbiorników tlenowych, by zapewnić sobie stałą wysokość. Spędzimy tu osiem miesięcy, badając możliwości istnienia życia w atmosferze gazowego olbrzyma. Będziemy tu sami. Vanguard wykorzysta ten czas na przelot do innej planety w tym systemie.

Wpis badawczy, dzień 28

Kontynuujemy nasze badania. W górnych warstwach atmosfery odkryliśmy niezwykle bogactwo cząsteczek pochodzenia organicznego, w tym nietypowe piranozowe RNA. Skąd ono się wzięło? Niestety, żaden z dronów wysłanych w niższe warstwy nie wrócił. Sądzę, że winne temu są silnie zjonizowane chmury.

Dwóch moich współpracowników miało halucynacje. Jednemu z nich wydawało się, że słyszał, jak coś skrobie w poszycie od zewnątrz, jednak zamontowane tam czujniki niczego nie wykryły.

Wpis badawczy, dzień 119

Zbudził nas alarm. Zewnętrzne zbiorniki tlenowe i część modułów podtrzymywania życia uległy uszkodzeniu, a stacja opadła w niższe partie atmosfery. Zanim zlokalizowaliśmy wyciek, obniżyliśmy pułap o trzy kilometry. Na zewnątrz panuje niebezpiecznie wysokie ciśnienie. Nie mamy dość tlenu, by wyrównać ciśnienie wewnątrz. Co więcej, musimy pracować w kombinezonach, używając pozostałych zapasów tlenu. Nie możemy ich marnować, więc postanowiliśmy wpompować do naprawionego zbiornika głównego trochę wodoru, w nadziei, że uda się nam zwiększyć pułap.

Wpis badawczy, dzień 120

Baza wciąż opada, mimo że napełniliśmy niemal cały zbiornik główny. To nie ma sensu! Zupełnie jakby coś ciągnęło nas w dół... Odbieramy wokół jakieś dziwne odczyty. Żałuję, że nie mamy czasu ich przeanalizować, ale wszyscy skupiamy nasze wysiłki na wyniesieniu stacji. Budujemy dodatkowy zbiornik, który da nam większą wyporność, a przy okazji wyrzucamy niepotrzebny sprzęt.

Wpis badawczy, dzień 123

Zauważyłem pierwsze pęknięcie na hartowanym szkle szyby w centrum dowodzenia. Ściany nieustannie trzeszczą. Co jakiś czas przez korytarze przetacza się echo metalicznego trzasku, który brzmi jak wystrzał z broni. Wczoraj musieliśmy odizolować jednego z techników. Krzyczał coś o piosenkach, które słyszy z zewnątrz. Zeszłej nocy uciekł i ukradł nasz lądownik. Nasza jedyna nadzieja to kontakt z Vanguardem - musimy przy tym przetrwać na tyle długo, by odsiecz nadeszła.

Problem w tym, że na takiej głębokości uzyskanie łączności z Vanguardem jest niemal niemożliwe. Stacja ma kilka transponderów i konsol. Metodą prób i błędów musimy odkryć, które z nich działają wciąż na tyle dobrze i mają dość mocy, by nawiązać kontakt z naszym statkiem. Niestety, wymaga to czasu.

Czasu, którego nie mamy.

- Otwórz Planetopedię na stronach **12–13** (Dalszy Horyzont).
- Jeśli rozgrywasz kampanię, usuń z gry kartę Lądowania **L8**.
- Rzuć K10 i umieść figurkę Vanguarda w zależności od wyniku:
 - **0–1**: w Sektorze 1.
 - **2–3**: w Sektorze 2.
 - **4–5**: w Sektorze 3.
 - **6–7**: w Sektorze 4.
 - **8–9**: w Sektorze 5.
- Rzuć K10 i umieść kartę **P350** w zależności od wyniku:
 - **0–1**: w Sektorze 1.
 - **2–3**: w Sektorze 2.
 - **4–5**: w Sektorze 3.
 - **6–7**: w Sektorze 4.
 - **8–9**: w Sektorze 5.
- Przejdź do **Wpisu 1765**.

WPIS 1775


[SI Claire]: Mówi Claire, sztuczna inteligencja bazy naukowej Dalszy Horyzont. Działam w trybie czarnej skrzynki. Próby badania atmosfery planetarnej zakończyły się niepowodzeniem ze względu na bezprecedensowe wydarzenia wywołane głównie przez na wpół samoświadome istoty zamieszkujące niższe warstwy atmosfery. W wyniku uszkodzenia większości zbiorników tlenowych i awarii kluczowych systemów stacja zaczęła opadać w stronę rdzenia planety. Mimo heroicznym prób załoga nie zdołała nawiązać kontaktu z nową rasą ani uratować bazy. Ich ostatnie słowa zachowałam w chmurze danych bazy. Z przykrością informuję, że odzyskanie szczątków bazy i załogi będzie niemożliwe.

Operacja zakończyła się niepowodzeniem!

Wszyscy Członkowie Załogi giną. Usuń ich karty Członków Załogi z koszu Rang.

Jeśli rozgrywasz kampanię, przejdź do **Wpisu 1766**. W przeciwnym wypadku odłóż grę do pudełka.

WPIS 1776

- Jeśli w rozgrywce biorą udział 2 Sekcje, każdy Członek Załogi Odświeża wszystkie , bierze 1 dodatkową kość ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza ją w Puli Zużytych kości. Następnie zyskuje 2 punkty Zapasów.
- Jeśli w rozgrywce biorą udział 3 lub 4 Sekcje, każdy Członek Załogi bierze 1 dodatkową kość ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza ją w Puli Zużytych kości, a następnie dobiera karty do limitu ręki.

WPIS 1777

***** Wycie syren; elektroniczne piski; kobiecy głos powtarza: „Niebezpieczeństwo. Niekontrolowane opadanie” *****

[Członek załogi 1]: Claire, czy możesz wyłączyć te ostrzeżenia dźwiękowe?

[SI Claire]: Z przyjemnością.

***** Syreny milkną *****

[Członek załogi 1]: Co za ulga. Dziękuję, Claire. Patrzenie, jak moi przyjaciele pracują na zewnątrz, jest dostatecznie stresujące.

[SI Claire]: Dowódca bazy wykazał się odwagą, opuszczając stanowisko kontroli, żeby pracować na zewnątrz, nieprawdaz?

[Członek załogi 1]: Claire, nie masz pojęcia, jakie to uczucie nic nie robić w takich chwilach.

[SI Claire]: Rozumiem to. Wyłączenie mnie podczas prac konserwacyjnych i aktualizacji oprogramowania.

[Członek załogi 1]: To nie to samo. Baza spada, a my się boimy, Claire. Bardzo. W takich wypadkach lepiej jest robić cokolwiek, niż... ***** wystraszony ***** Hej, co to było? Dowódco, słyhać mnie?

[Dowódca bazy]: Tak, ale jesteśmy tutaj zajęci. Zewnętrzną powłokę pokrywa teraz jakiś dziwny osad mineralny. Spawarka nie jest w stanie...

[Członek załogi 1]: Widziałem to!

[Dowódca bazy]: Co widziałeś?

[Członek załogi 1]: Ten kształt! Pojawił się i zniknął, ale widziałem go równie wyraźnie, jak teraz widzę was. Wygląda... sam nie wiem, jak jakiś latający dywan!

[Członek załogi 2]: Ja też to widziałam, choć tylko przez chwilę.

[Dowódca bazy]: Nic nie jest w stanie przetrwać w metalicznym wodorze.

[Członek załogi 2]: Nic, o czym wiemy.

[Dowódca bazy]: Claire, czy radar coś wyłapał?

[SI Claire]: Nie, dowódco. Tylko zakłócenia.

[Dowódca bazy]: Widzicie? Wracajcie do pracy. Musimy załatać tę dziurę, zanim...

[SI Claire]: Dowódco?

[Dowódca bazy]: Tak?

[SI Claire]: Chcę podkreślić, że te zakłócenia są identyczne z tymi, które pojawiły się podczas pierwszego potencjalnego spotkania.


[Członek załogi 1]: Szlag, wynoście się stamtąd!

***** Ponowne wycie syren; kobiecy głos powtarza: „Niebezpieczeństwo. Niekontrolowane opadanie” *****

[Członek załogi 1]: Claire!

[SI Claire]: To nie ja. Komunikat powtarza się za każdym razem, kiedy osiągniemy kolejny punkt krytyczny.

[Członek załogi 1]: Nie, nie, nie!

- Zyskaj 3 Wskazówki: Minerale.
- Zyskaj 2 .
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Umieść kartę **P000** w Sektorze 6.

WPIS 1778

***** Urywany oddech; ciche głosy *****

[Członek załogi 2]: Nie, nie! To coś pływa w Stacji Centralnej. Uważaj sobie, latający dywan. Lepiej niczego nie dotykaj!

[Dowódca bazy]: Jak to coś dostało się do środka?

[Członek załogi 2]: Chyba przez kanały wentylacyjne. Kurde, to stworzenie o wszystko się ociera.

[Dowódca bazy]: Jakby badało pomieszczenie. Uczyło się. Bawiło się.

[Członek załogi 2]: Możemy zapłacić wysoką cenę za jego ciekawość. Co, jeśli coś uszkodzi?

[Dowódca bazy]: Fakt. Claire, możesz wyłączyć sterowanie ręczne?

[SI Claire]: Zrobione.

***** Odgłosy wyłączanych systemów *****

[Członek załogi 2]: Stworzenie ucieka! Spłoszyliśmy je!

[Dowódca bazy]: ***** gniewnie ***** Cholera jasna! Byliśmy tak blisko!

[Członek załogi 2]: Widziałam, jak wślizguje się do wentylacji.

[Dowódca bazy]: I jak ma nam to pomóc? Kanały wentylacyjne prowadzą dosłownie wszędzie, a te łowy mogą trwać w nieskończoność.

[Członek załogi 2]: Nie sądzę. Myślę, że to stworzenie instynktownie wybiera najbezpieczniejsze miejsce do ucieczki.

[Dowódca bazy]: Myślisz, że ma tu jakąś swoją kryjówkę? W naszej bazie?

[Członek załogi 2]: Czemu nie? Zastanówmy się, gdzie to coś mogłoby szukać schronienia.

[Dowódca bazy]: W pomieszczeniu o warunkach przypominających naturalne.

[Członek załogi 2]: Właśnie. Możemy je jakoś odtworzyć?

Rzuc K10 i umieść figurkę Nowego Okazu w zależności od wyniku:

- 0-1: w Sektorze 1. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 2.
- 2-3: w Sektorze 2. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 3.
- 4-5: w Sektorze 3. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 4.
- 6-7: w Sektorze 4. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 5.
- 8-9: w Sektorze 5. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 1.

WPIS 1779

***** Wycie syren; odgłosy giętego metalu i uszkodzanego sprzętu *****

[Członek załogi 1]: ***** stęka z wysiłku ***** Dobra, spokojnie... teraz spokojnie.

***** Głośny huk *****

[Członek załogi 1]: Cholerne szafki. Powinniśmy byli przykręcić je do ściany już dawno temu.

***** Odgłos szybko zbliżających się kroków *****

[Członek załogi 1]: Co ci zajęło tyle czasu?

[Członek załogi 2]: Dowódca miał napad halucynacji, ale już chyba wszystko gra.

[Członek załogi 1]: Dobrze. Droga wolna! Teraz mamy dostęp do nadajnika, żeby sprawdzić, czy...

[Dowódca bazy]: ***** spanikowany ***** Co? Hej, hej, nie, nie!

[Członek załogi 1]: O nie. Tylko nie znowu to. Dowódco, co się dzieje?

[Dowódca bazy]: To coś jest tutaj... w zamkniętym pomieszczeniu! Widzę to! Jest wielkie! Chodźcie tutaj! Szybko! Musicie to zobaczyć!

[Członek załogi 2]: Znowu ma zwidy.

[Członek załogi 1]: Jest tylko jeden sposób, żeby się upewnić. Chodźmy to sprawdzić.

***** Echo szybkich kroków *****

[Członek załogi 2]: Gdzie pan jest?

[Dowódca bazy]: Tutaj. Patrzcie! Spójrzcie na ekran!

[Członek załogi 2]: Co to... O! Też to widzę, dowódco.

[Członek załogi 1]: To coś wygrzyzło kilka dziur w naszej stacji. Jest niesamowite. I przerażające.

[Dowódca bazy]: Tym razem to nie były halucynacje. To coś naprawdę istnieje.

[SI Claire]: Wybaczcie, że przeszkadzam, ale wykryłam obcą formę życia. Dostała się do jednego z zamkniętych pomieszczeń. Wygląda jak...

[Członek załogi 1]: ...bioluminescencyjny latający dywan. Dzięki, Claire. Właśnie na niego patrzymy.

[Dowódca bazy]: Dobra, załogo. Kończy nam się czas - jedno z was musi pracować nad nadajnikami, żebyśmy mogli wezwać Vanguarda; drugie dołącza do mnie. Musimy złapać to coś i się temu przyjrzeć.

WPIS 1780

- Jeśli w rozgrywce biorą udział 2 Sekcje, każdy Członek Załogi bierze 1 dodatkową kość ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza ją w Puli Zużytych kości, a następnie dobiera karty do limitu ręki i zyskuje 1 tadeunek.
- Jeśli w rozgrywce biorą udział 3 lub 4 Sekcje, każdy Członek Załogi bierze 1 dodatkową kość ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza ją w Puli Zużytych kości, a następnie dobiera karty do limitu ręki.

WPIS 1781

***** Wycie syren alarmowych; jęk metalu; przytłumione wybuchy *****

[SI Claire]: Obawiam się, że proces opadania w gazową atmosferę przyspiesza. Kadłub jest na granicy wytrzymałości.

[Dowódca bazy]: Sam do tego doszedłem, ale dziękuję, Claire. Przełącz mnie na otwarty kanał.

[SI Claire]: Zrobione.

[Dowódca bazy]: Raportujcie wszyscy. Czy możemy już nawiązać kontakt z Vanguardem?

[Członek załogi 1]: Jeszcze nie, dowódco. Próbujemy dotrzeć do ostatniego nadajnika!

[Członek załogi 2]: Drogę blokuje zniszczony sprzęt. Odsuwamy go, ale to trwa.

[SI Claire]: Sugeruję, byście włożyli w pracę więcej wysiłku. Moje obliczenia mogą się zmienić, gdy pojawią się nowe zmienne, ale baza nie wytrzyma dalszego opadania. Co więcej...

[Dowódca bazy]: Proszę, Claire. Załogo, idę wam pomóc... ***** z nagłą paniką ***** Co? Co to jest? Nie! Nie!

***** Głuchy odgłos upadającego ciała; dyszenie; nadsięgające kroki *****

[Członek załogi 2]: ***** dysząc ***** Dowódco? Dowódco, nic panu nie jest?

[Dowódca bazy]: Mnie? Nie, nie. Tylko...

[Członek załogi 2]: Pomogę panu wstać. Co się stało?

[Dowódca bazy]: Zobaczyłem... Zobaczyłem, jak ogień wypełnia pomieszczenie kontroli. Schowałem się - nie potrafię tego wyjaśnić. Claire, nie było żadnego ognia, prawda?

[SI Claire]: Ze wszystkich obecnych zagrożeń ogień jest najmniej prawdopodobnym zabójcą.


[Dowódca bazy]: ***** sarkastycznie ***** Co za ulga.

[Członek załogi 2]: To te halucynacje, dowódco.

[Dowódca bazy]: Czy droga do nadajnika została oczyszczona?

[Członek załogi 2]: Nie.

[Dowódca bazy]: Więc wracajcie do pracy. Pomogę wam, ale... potrzebuję chwili.

- Każdy Członek Załogi w Sektorze 6   .

- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą **P354**.
- Zastąp kartę w Sektorze 3 kartą **P353**.
- Zastąp kartę w Sektorze 4 kartą **P356**.
- Zastąp kartę w Sektorze 6 kartą **P361**.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G36**.
- Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M36** na polu Misji Opcjonalnej.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Nowy Okaz na planszy Planety.
- Rzuc K10 i umieść figurkę Nowego Okazu w zależności od wyniku:

- 0-1: w Sektorze 1.
- 2-3: w Sektorze 2.
- 4-5: w Sektorze 3.
- 6-7: w Sektorze 4.
- 8-9: w Sektorze 5.

- Przejdź do Wpisu 1779.

WPIS 1782

***** Wycie syren; huki i trzaski w tle; kobiece głosy powtarza: „Niebezpieczeństwo. Niekontrolowane opadanie” *****

[Członek załogi 1]: Wiem, że to piekło, ale wygląda jak niebo.

[Członek załogi 2]: To prawda - wszystkie te migoczące, fosforyzujące kolory.

***** Kroki *****


[Członek załogi 2]: Hej! Dokąd idziesz?

[Członek załogi 1]: ***** echo oddalającego się głosu ***** Na zewnątrz. Złapać jedno z tych stworzeń. Nawet jeśli to będzie ostatnia rzecz w moim życiu.

[Członek załogi 2]: Słusznie. Idę z tobą!

[Dowódca bazy]: Dobrze. W międzyczasie ja spróbuję raz jeszcze wywołać Vanguarda.

[Członek załogi 1]: Powodzenia, dowódco.

- Zyskaj 3 Wskazówki: Żywy Okaz.
- Zyskaj 2 .
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Umieść kartę **P000** w Sektorze 6.
- Odrzuć kartę Misji **M37**.

WPIS 1783

***** Urywany oddech; ciche głosy *****

[Członek załogi 2]: Widok zniszczonych kwater jest strasznie przynębiający.

[Dowódca bazy]: Spójrzcie. Nasz gość wydaje się równie poruszony. Patrzcie, jak dotyka przewróconych mebli, jakby je oglądał. Chyba analizuje, co się tutaj wydarzyło.

[Członek załogi 2]: Albo raczej do czego doprowadził. Nawet jeśli nieświadomie.

[Dowódca bazy]: To bez znaczenia. Ale mamy powody, żeby przypuszczać, że to inteligentna istota. Teraz ostrożnie. Nie możemy jej wystraszyć.

[Członek załogi 2]: Szlag, właśnie ją wystraszyliśmy!

[Dowódca bazy]: Znikła jak sen! Dokąd uciekła?

[Członek załogi 2]: Chyba w stronę ściany. Spójrzcie, tu jest kanał wentylacyjny. Możliwe, że się tam wcisnęła.

[Dowódca bazy]: Claire, czy to możliwe?

[SI Claire]: Tak, dowódco. Stworzenie w pewnym stopniu potrafi zmieniać rozmiar. Warto dodać, że Vanguard napotkał już na swojej drodze istoty, które mieściły się w ludzkiej...

[Dowódca bazy]: Oszczędź mi wykładów, Claire. Potrafiś wytropić to stworzenie?

[SI Claire]: Nie, dowódco. Jest zbyt wiele zakłóceń.

[Członek załogi 2]: Ale może nam się to uda, dowódco. Stworzenie instynktownie ucieka w kierunku pomieszczenia, które uznaje za najbezpieczniejsze.

[Dowódca bazy]: Czyli dokąd?

[Członek załogi 2]: Jeszcze tego nie wiem. Ale spróbujmy to wywnioskować. Czy jest jakieś miejsce w bazie, gdzie to stworzenie czułoby się dobrze? Może zwabimy je w takie miejsce i odetniemy mu drogę ucieczki?

Rzuc K10 i umieść figurkę Nowego Okazu w zależności od wyniku:

- 0–1: w Sektorze 1. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 2.
- 2–3: w Sektorze 2. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 3.
- 4–5: w Sektorze 3. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 4.
- 6–7: w Sektorze 4. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 5.
- 8–9: w Sektorze 5. Jeśli już tam jest, zamiast tego umieść ją w Sektorze 1.

WPIS 1784

***** Wycie syren; elektroniczne piski; kobiecy głos powtarza: „Niebezpieczeństwo. Niekontrolowane opadanie” *****

[Członek załogi 2]: Claire, wyłącz te przeklęte syreny.

***** Cisza *****

[SI Claire]: Twoje zachowanie klasyfikuję jako niegrzeczne.

[Członek załogi 2]: A ja klasyfikuję naszą sytuację jako beznadziejną. To pewnie dlatego. Dowódco, jak nam idzie?

[Dowódca bazy]: Żartujesz sobie? Tutaj wszędzie są dziury! Cała armia ludzi by ich nie załatała!

[Członek załogi 1]: Nasze kombinezony ledwo znoszą wzrost ciśnienia. Na niektórych powierzchniach znalazłem coś, co przypomina kolonie bakterii.

[Członek załogi 2]: A ja widzę kolejny latający dywan! Unosi się tuż nad tobą!

[Dowódca bazy]: Widzę go.

[Członek załogi 1]: Czyli istnieje życie w najniższych warstwach tej planety.

[Dowódca bazy]: Nie będziemy wiedzieć, czy jest to forma życia, dopóki jej nie zbadamy, a na to chyba nie mamy czasu.

[Członek załogi 1]: Dowódco, te sukinsyny wciąż niszczą naszą bazę! Być może powinniśmy złapać tego dużego i... O nie, co to?

[Dowódca bazy]: Moje oczy! Co się dzieje?

***** Okrzyki bólu *****

[SI Claire]: Zostaliście oślepieni przez nagły rozbłysk jaskrawych barw, które prawdopodobnie wyemitowało stworzenie, które nazywacie latającym dywanem.

[Dowódca bazy]: O, już po wszystkim. Bazo, wszystko gra?

[Członek załogi 2]: Mamo?

[Dowódca bazy]: Bazo, powtórz.

[Członek załogi 2]: Mamo, co... co ty tutaj robisz?


[Dowódca bazy]: Na Pustkę, co się tam dzieje, Claire?

[Członek załogi 2]: Mamo, to niemożliwe. Zostawiłam cię na pokładzie Vanguarda! Kilka miesięcy temu!





[Dowódca bazy]: Claire?

[SI Claire]: Dowódco, jedno z was doświadcza halucynacji.

[Dowódca bazy]: Nie, tylko nie znowu to.

- Zyskaj 3 Wskazówki: Mikroorganizm.
- Zyskaj 2 .
- Umieść wszystkich Członków Załogi z Sektora 6 w Sektorze 5.
- Umieść kartę P000 w Sektorze 6.

WPIS 1785

- Jeśli w rozgrywce biorą udział 2 Sekcje, każdy Członek Załogi Odświeża wszystkie , bierze 2 dodatkowe kości ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza je w Puli Zużytych kości, następnie bierze 2 karty Wyposażenia Małego  ze Zbrojowni i dobiera karty do limitu ręki. Następnie zyskuje 2 punkty Zapasów.
- Jeśli w rozgrywce biorą udział 3 lub 4 Sekcje, każdy Członek Załogi Odświeża wszystkie , bierze 2 dodatkowe kości ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza je w Puli Zużytych kości, następnie bierze 2 karty Wyposażenia Małego  ze Zbrojowni i dobiera karty do limitu ręki.

OPERACJA „PIELGRZYMKA”

WPIS 1800

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

To nie działa! Wszystko na marne! Marnujesz czas, ktoś inny musi to zrobić!

Rzuc  i 2  na karcie Niebezpieczeństwa *Iluzja Strażnika*.

WPIS 1801

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** *dyszcz* *** Vanguard? Słyszycie mnie? Czy to cholerne radio w ogóle działa?

[Porucznik Banini]: Działa, dowódcu. Słyszemy. Jaki jest wasz status?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To jakiś chory koszmar. Przeszliśmy te przeklęte idemiańskie próby i... Uru miał już otrzymać tę swoją upragnioną Łzę. Wtedy zaczął się prawdziwy horror. Rytualna Przewodniczka pochwyliła Uru i wlała mu do oczodołu jakiś toksyczny płyn.

[Porucznik Banini]: Może to była ta Łza?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Poruczniku, to coś wypaliło Uru oko i część mózgu. Nasz idemiański sojusznik umarł w potwornym cierpieniu, zanim zdążyliśmy chwycić za broń.

[Porucznik Banini]: Przykro mi to słyszeć.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tym gorzej oglądać. Zlikwidowaliśmy Przewodniczkę, ale było za późno. Teraz musimy pochować Uru i... Możecie nas stąd zabrać?

[Porucznik Banini]: Burza ucichła. Wysyłam lądownik.

Gratulacje! Operacja „Pielgrzymka” została ukończona!

Zyskaj 1 .

Jeśli rozgrywasz kampanię, przejdź do **Wpisu 1807**. W przeciwnym wypadku odrzuć wszystkie karty Misji z planszy Planety.

Możesz rozegrać tę Eksplorację ponownie jako oddzielną Operację, by odkryć inne możliwości i zakończenia!

WPIS 1802

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Vanguard, mam pilny raport do zdania. Kiedy badaliśmy teren wokół rozbitego lądownika, trafiliśmy na Idemianina w stanie śpiączki. Musiał tam być od dłuższego czasu. Jego ciało porosły miejscowe rośliny.

[Kapitan Lee]: Jest w śpiączce?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Jego parametry życiowe są słabe, ale stabilne. Co mamy zrobić?

[Kapitan Lee]: Chwila, dowódcu. Mam na linii doktor Juarez.

[Doktor Juarez]: Dowódcu, nasza wiedza na temat idemiańskiej biologii jest ograniczona, ale moim zdaniem śpiączka oznacza przejście w tryb przetrwania. Możliwe, że wywołała ją beznadziejna sytuacja, którą należało przeczekać.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jak awaryjne lądowanie na pustynnej planecie. Ma to sens. Doktor Juarez, czy powinniśmy obudzić tego Idemianina?

[Doktor Juarez]: Nie widzę przeciwwskazań. Wiem, że reagują na zastrzyki z adrenaliny tak samo jak ludzie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze. Zatem przygotujemy niewielką dawkę.

- Otwórz Planetopedię na stronach 8–9 (Pielgrzymka).
- 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.
- Nie umieszczaj na stole karty Awansu. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, twoi Członkowie Załogi otrzymają nową Rangę w zależności od wyniku tej Eksploracji.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 1.

- Gracze rozdzielają między sobą karty Wyposażenia Osobistego i Wyposażenia Misji. 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 swojej planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.
- Przejdź do **Wpisu 1815**.

WPIS 1803

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej




To nie działa! Wszystko na marne! Marnujesz czas, ktoś inny musi to zrobić!

Rzuc  i 2  na karcie Niebezpieczeństwa *Iluzja Inżyniera*.

WPIS 1804

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Gdybyśmy mogli, porzucilibyśmy tę potworną planetę w jednej chwili, ale nie możemy. Szaleje straszliwa burza, która blokuje wszystkie sygnały wychodzące i sprawia, że opuszczenie planety wiązałoby się ze zbyt dużym ryzykiem. Do diabła, musimy tu zostać i stawić czoła temu światu.

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

W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

Jeśli na planszy Planety nie ma już Członków Załogi, przejdź do **Wpisu 1833**.

WPIS 1805

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze, ludzie. O kolejnej Próbie wiemy już wszystko, co musimy.

[Członek załogi 1]: Czyli mamy stawić czoła olbrzymiemu wężowi, który stworzył unikalny styl walki. Uderza tuż poniżej linii żeber, ponieważ tam są wszystkie najważniejsze organy Idemian.

[Członek załogi 2]: Tak, a najwrażliwszą częścią ciała tego węża jest jego ogon.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Zapamiętajmy to i ruszajmy.

WPIS 1806

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Jestem blisko jego ogona! Jeszcze chwila i będę mogła go urwać!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zrób to!

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):


 **CELUJ W OGON**
 = 



WPIS 1807

Sprawdź, jak udana była to misja.

Możesz wykorzystać znaczniki do policzenia punktów zdobytych za tę Operację. Każdy znacznik na planszy Lądownika to 1 punkt. Wykonaj poniższe kroki:

- Dodaj 2 punkty, jeśli w tej Misji brały udział tylko 2 Sekcje.
- Dodaj 1 punkt, jeśli w tej Misji brały udział 3 Sekcje.
- Dodaj 1 punkt za każdy  na planszy Lądownika.
- Odejmij 2 punkty za każdego martwego Członka Załogi.
- Odejmij 2 punkty za każdy znacznik na karcie Misji **M30**.

Sprawdź ostateczny wynik:


- **0–7:** Żaden Członek Załogi nie Awansuje. Ledwo uszłście z życiem.
- **8–10:** Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Dobra robota.
- **11–12:** Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1 i Rangi 2, którzy brali udział w tej Eksploracji, Awansują. Wspaniała robota!
- **13 lub więcej:** Wszyscy Członkowie Załogi, którzy brali udział w tej Eksploracji, mogą zastąpić swoje obecne koszulki Rangi koszulkami Rangi 3. Niesamowite osiągnięcie!

Odrzuć wszystkie karty Misji z plansy Planety.

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

WPIS 1808

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Inżynieryjna, nagrałem cały przebieg walki od początku do końca. Jak tylko wrócę, pokażę wam. Wiem, że cała załoga was szanuje, ale od teraz zaczną się was też bać! Zyskaj 1 .

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Inżyniera* oraz figurkę Członka Załogi Sekcji Inżynieryjnej bez kolorowego pierścienia.

Jeśli na planszy Planety nie ma żadnych kart Niebezpieczeństw, przejdź do **Wpisu 1817**.

WPIS 1809


Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Raczej już nie polecisz, co?

[Członek załogi 1]: Nie ma szans, dowódczo. Jest zbyt uszkodzony.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To niedobrze. Spróbujcie odzyskać, co się da. Zwróćcie szczególną uwagę na systemy łączności. Być może uda się nam skontaktować z Vanguardem.

Wybierz 1 niezaznaczone pole, zaznacz je i rozpatrz jego tekst.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, Odśwież 1 .

- Zbierz zapasy** – zyskaj 2 punkty Zapasów.
- Zbierz sprzęt medyczny** – 1 Członek Załogi w tym Sektorze może odrzucić 1 kość Urazu i 1 kartę Urazu.
- Zachowaj nieuszkodzone części** – zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych.

WPIS 1810

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Szlag, nie idzie nam za dobrze. Rozdzielmy się, zanim będzie za późno!

[Członek załogi 2]: Myślę, że już jest za późno. Nigdy nie zdołamy...

[Członek załogi 1]: Dowódczo, Uru! Tam! Dołączył do nas!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Do licha... To tak w kwestii przeważenia szal... Załogo, mamy szansę! Do ataku!

[Członek załogi 1]: Załatwiliśmy go. Wąż pokonany. Nie do wiary.

[Członek załogi 2]: Przeszliśmy tę Próbę!

Zyskaj 1 .

Odrzuć kartę **P253** z Sektora **4**.

Odrzuć kartę Warunków Globalnych **G16**.

Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki w Sektorze **4**.

WPIS 1811

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Aż trudno uwierzyć, że ukończyliśmy tę Próbę. Niezależnie od tego, co się teraz wydarzy, na zawsze zapamiętam tę chwilę. Wkrótce Idemiańska Łza zostanie wręczona. Nad nami góruje cień Monolitu. W grobowej ciszy czekamy na rozpoczęcie ceremonii.

Jeśli pole we **Wpisie 1853** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1848**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1801**.

WPIS 1812

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Nie do wiary. Ktokolwiek powiedział, że nerdy nie umieją latać, ewidentnie nie widział jajogłowych z Vanguarda w akcji. Gratulacje, mózgowcy. W całym wszechświecie nikt wam nie dorównuje!

Zyskaj 1 .

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Badacza* oraz figurkę Członka Załogi Sekcji Naukowej bez kolorowego pierścienia.

Jeśli na planszy Planety nie ma żadnych kart Niebezpieczeństw, przejdź do **Wpisu 1817**.

WPIS 1813

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To co już wiemy?

[Członek załogi 2]: Wiemy, że Idemianie mają niesamowite możliwości regeneracyjne i że potrafią kontrolować działanie swoich organów wewnętrznych. Celem tej Próby jest doprowadzenie Idemian na skraj śmierci, a następnie pozwolenie im na regenerację.

[Członek załogi 1]: Cholera, jeśli weźmiemy udział w tej Próbie, na pewno jej nie przeżyjemy!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Na szczęście chyba nie będziemy musieli. Kiedy tu przybyliśmy, Uru właśnie ją przechodził. Próba dobiegła końca.

[Członek załogi 1]: Co za ulga.

WPIS 1814

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Lata praktykowania sztuk walki, czarne pasy, medale, puchary, dziesiątki sparingpartnerów, a wszystko prowadziło do tej jednej chwili. Właśnie patrzę, jak Sekcja Bezpieczeństwa daje wycisk... cóż, samym sobie! Nigdy tego nie zapomnę!

Zyskaj 1 .

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Strażnika* oraz figurkę Członka Załogi Sekcji Bezpieczeństwa bez kolorowego pierścienia.

Jeśli na planszy Planety nie ma żadnych kart Niebezpieczeństw, przejdź do **Wpisu 1817**.

WPIS 1815

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, Idemianin się budzi. Jego stan jest stabilny, ale... Spokojnie, nieznajomy, spokojnie. Jesteśmy załogą Vanguarda. Spotkaliśmy już twój lud i...

[Uru]: Co się dzieje? Kim... kim jesteście?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przybywamy z Ziemi i...

[Uru]: Skąd? Nie, nie, uciekajcie! Uciekajcie stąd natychmiast!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co? Czemu chcesz, żebyśmy...

[Uru]: Jesteście w wielkim niebezpieczeństwie! Jeśli...

***** Przytłumiony wybuch w oddali *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co to było?

[Członek załogi 1]: Dowódczo, to nasz lądownik! Coś się z nim dzieje!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: CAPCOM, zostaliśmy zaatakowani. CAPCOM?

[Członek załogi 2]: Straciliśmy łączność.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Chodźcie! Musimy tam wrócić i dowiedzieć się, co się wydarzyło!

***** Echo szybkich kroków *****

[Członek załogi 2]: Widzę go! Pustko, miej nas w swojej opiece. To jakiś olbrzymi humanoid! Dwa razy większy od nas!

[Uru]: To Rytualna Przewodniczka. Mówiłem, żebyście uciekali.

[Członek załogi 2]: Dowódczo?

[Uru]: Już za późno. Dostrzegła was.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uciekać!

***** Dudnienie kroków *****

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Khm, khm... Wszyscy cali?

[Członek załogi 1]: Do diabła, co to było?

[Członek załogi 2]: Ten sukinsyn powalił nas wszystkich i... wstrzyknął nam jakąś substancję!

[Członek załogi 1]: Moja apteczka jej nie rozpoznaje.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Moja też nie. Wiesz, co to było?

[Uru]: Nazwa nic wam nie da. Skład tej substancji jest nieznan, zatem nie da się jej zneutralizować. Aplikuje się ją wszystkim kandydatom biorącym udział w Rytuale.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Rytualna Przewodniczka wzięła nas za Idemian. Co jest z nią nie tak?

[Uru]: Nie potrafię tego wyjaśnić. Ale jako że i tak musicie ukończyć Rytuał, zabiorę was do Monolitu Prób.

- Jeśli rozgrywasz kampanię, otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Umieść kartę **P251** w Sektorze **1**.
- Umieść kartę **P250** w Sektorze **2**.
- Umieść kartę Misji **M30** na polu Misji po prawej stronie planszy Planety.
- Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M31** na polu Misji obok planszy Planety.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Rytualna Przewodniczka* we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki w Sektorze **2**.
- Jeśli rozgrywasz kampanię, usuń z gry kartę Lądowania **L10** i odłóż na bok Księgę Statku.
- Wykonaj Eksplorację Planetarną zgodnie z zasadami zawartymi w rozdziale III instrukcji.

Podpowiedź: W trakcie tej Operacji Grupa Wypadowa zostanie poddana licznym Próbom. Odszyfruj tajemnicę starożytnego Monolitu na Planecie lub skontaktuj się z Idemianami przebywającymi na pokładzie Vanguarda.

WPIS 1816**Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej**

To nie działa! Wszystko na marne! Marnujesz czas, ktoś inny musi to zrobić!

Rzuc  i 2  na karcie Niebezpieczeństwa *Iluzja Badacza*.

WPIS 1817**Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej**

Teraz rozumiem symbolikę Próby. Trudno jest przewyciężyć własne słabości, a jeszcze trudniej pokonać swoje mocne strony. Aby pokonać siebie, trzeba uczynić obie te rzeczy.

Ukończyliśmy Próbę, podobnie jak Uru. Co ciekawe, choć nie jesteśmy Idemianami, ta Próba również skłoniła nas do refleksji.

- Odrzuć kartę **P256** z Sektora **3**.
- Umieść kartę **P254** w Sektorze **5**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa *Rytualna Przewodniczka* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki w Sektorze **3**.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G15**.

Podpowiedź: Mamy trochę czasu przed rozpoczęciem ceremonii. Bieżąca karta Warunków Globalnych zakończy Eksplorację Planetarną.

WPIS 1818**Nagrania Grupy Wypadowej**

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Chciałbym, żeby to już był koniec, ale tak nie jest, prawda?

[Uru]: Nie. To nie koniec. Przeszliście jedną Próbę, ale będzie kolejna.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Trudniejsza niż poprzednia?

[Uru]: Obiektywnie patrząc - nie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: A subiektywnie?

[Uru]: Zobaczycie sami. Najpierw was tam zabiorę.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze.

Umieść kartę **P256** w Sektorze **3**.

WPIS 1819**Nagrania Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 1]: Wąż się zwija! Szykuje się do uderzenia!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Widzę. Rozproszyc się! Aktywować apteczki! Weźmiemy na siebie główne uderzenie, a potem sprawimy, że nas popamięta!

Wybierz jedno:

- » **Chrońcie głowy i gardła** – przejdź do **Wpisu 1824**.
- » **Chrońcie ręce i nogi** – przejdź do **Wpisu 1839**.
- » **Chrońcie narzędzia wewnętrzne** – przejdź do **Wpisu 1851**.

WPIS 1820

Jeśli rozgrywasz kampanię i pole we **Wpisie 1204** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1846**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Vanguard, czy mnie słyszycie?

[Porucznik Banini]: Tu Vanguard. Mówi porucznik Banini. Grupa Wypadowa, nic wam nie jest?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Powiedzmy. Nasz lądownik uległ zniszczeniu i...

[Porucznik Banini]: Dowódco, wasz sygnał jest słaby! W atmosferze szaleje potężna burza i zakłócenia są wprost niebywałe!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, a my używamy prowizorycznego radia, które może się w każdej chwili zepsuć, więc będę się streszczać. Potrzebujemy informacji na temat idemiańskich obrządków. Najwyraźniej wplątaliśmy się w coś takiego.

[Porucznik Banini]: Rozumiem. Łączę was z jednym z naszych idemiańskich członków załogi. Jestem pewny, że pomoże.

[Idemiański członek załogi]: Czyli ta planeta jest miejscem rytuału? Fascynujące. Jest wiele takich miejsc, ale nie znamy dokładnej lokalizacji wszystkich z nich. Posłuchaj, dowódco, nasze rytuały na różnych planetach się różnią, ale z reguły obejmują trzy Próby. Zawsze jest jakiś Rytualny Przewodnik, który nadzoruje całą procedurę, oraz Monolit wskazujący kolejną Próbę. Niestety, odszyfrowanie komunikatów bywa trudne nawet dla Idemian. Jaka będzie wasza kolejna Próba?

Wybierz jedno:

- » **Spytajcie o Próbę sprawdzającą ostrożność i zdolności bojowe** – przejdź do **Wpisu 1805**.
- » **Spytajcie o Próbę sprawdzającą honor i odwagę** – przejdź do **Wpisu 1840**.
- » **Spytajcie o Próbę udowadniającą przewagę umysłu nad śmiercią** – przejdź do **Wpisu 1813**.

WPIS 1821**Nagrania Grupy Wypadowej**

[Członek załogi 2]: Dowódco, nie ma śladu po tej dziwnej anomalii energetycznej, ale wykryłam coś, co może być barierą maskującą.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ktoś próbuje tutaj coś ukryć. Miejcie się wszyscy na baczności. Spróbujemy się przebić.

*** **Ostrożne kroki** ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jesteśmy po drugiej stronie.

[Członek załogi 1]: Dowódco, widzę jakieś budynki.

[Członek załogi 2]: Bardziej konstrukcje niż budynki. Maszyny. Kable.

[Członek załogi 1]: A to wygląda jak gniazda.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zgaduję, że właśnie znaleźliśmy stację lądowania Rytualnej Przewodniczki. Rozejrzemy się tu.

Zyskaj 1 .

Zastąp kartę w Sektorze **7** kartą **P252**.


WPIS 1822

Nagrania Grupy Wypadowej

[Uru]: Już zbyt długo zwlekamy. Rytualna Przewodniczka traci cierpliwość.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co masz na myśli? To tylko robot i...

[Uru]: Pozwólcie, że przejdę tę Próbę za was. W końcu po to tu jestem.

- Każdy Członek Załogi rzuca .
- Umieść znacznik na karcie Misji **M30**. Jeśli są tam 2 znaczniki, przejdź do **Wpisu 1823**.
- Jeśli tylko 1 pole we **Wpisie 1845** jest zaznaczone:
 - Odrzuć kartę **P253** z Sektora **4**.
 - Odrzuć kartę Warunków Globalnych **G16**.
 - Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki w Sektorze **4**.
- Jeśli 2 pola we **Wpisie 1845** są zaznaczone:
 - Odrzuć wszystkie karty Niebezpieczeństw umieszczone nad planszą Planety oraz wszystkie figurki Członków Załogi bez kolorowych pierścieni.
 - Umieść kartę Niebezpieczeństwa Rytualna Przewodniczka w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety.
 - Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki w Sektorze **3**.
 - Umieść kartę **P254** w Sektorze **5**.
 - Zastąp kartę Warunków Globalnych kartą **G15**.

WPIS 1823

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, mam niepokojące wieści.

[Kapitan Lee]: Chodzi o Grupę Wypadową?

[Porucznik Banini]: Niestety tak. Jak pani wie, jej członkowie zostali wciągnięci w idemiański rytuał inicjujący i potem straciliśmy z nimi kontakt.

[Kapitan Lee]: Ale w końcu się z nami skontaktowali, prawda?

[Porucznik Banini]: Tak, rozmawialiśmy chwilę, zanim burza osiągnęła stan krytyczny. Od tamtej chwili nie mieliśmy z nimi kontaktu. Niestety ponieśli klęskę.

[Kapitan Lee]: Jak to: ponieśli klęskę?

[Porucznik Banini]: Kiedy niebo się przejaśniło, mogliśmy w końcu przeskanować powierzchnię planety. Wtedy zobaczyliśmy ich ciała. Żadnych oznak życia, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: To... bardzo przykre.

[Porucznik Banini]: To prawda. Niestety nie przeżyli tego, cokolwiek się tam wydarzyło. Czy mam wysłać lądowca, żeby odzyskać ciała?

[Kapitan Lee]: Oczywiście, poruczniku. Ja powiadomię resztę załogi.

Operacja zakończyła się niepowodzeniem!

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

Jeśli rozgrywasz kampanię:

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Możesz rozegrać tę Eksplorację ponownie jako oddzielną Operację, by odkryć inne możliwości i zakończenia!

WPIS 1824

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wszyscy cali?

[Członek załogi 1]: Chyba... chyba tak.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przecież widziałem, jak wąż wgrzyza się w twój brzuch. Tuż poniżej żeber!

[Członek załogi 1]: Nic, z czym apteczka by sobie nie poradziła. Bez obaw, dowódco.

[Członek załogi 2]: Czy to możliwe, że Idemiańskie mają najbardziej wrażliwe organy poniżej żeber?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Wąż próbował cię zabić, ale nie wie, że nie jesteśmy Idemiańcami. Nie damy mu kolejnej szansy.

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):



WPIS 1825

Jeśli gracz Sekcji Bezpieczeństwa wykonał Akcję, która poskutkowała rozpatrzeniem zielonego Rezultatu, przejdź do **Wpisu 1814**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1800**.

WPIS 1826

OPERACJA „PIELGRZYMKA”

Poniższe zasady pozwolą ci rozpocząć Operację „Pielgrzymka” jako odrębną, samodzielną misję. Operacja ta jest jednak dostępna również na mapie kampanii i może zostać rozegrana w ramach pełnej kampanii ISS Vanguard: Zaginiona flota.

Liczba Członków Załogi: 2–4.

Poziom trudności: Średni.

Częste Testy: , , .

Testy:  są bardziej niebezpieczne niż zwykle.

Lądowanie:  i .


Zagrożenia: Przygotuj się na Niebezpieczeństwa, Urazy i trudności w zarządzaniu kosćmi.

Przygotowanie:





1. Przygotuj Lądownik:

- Umieść planszę Lądownika Galaktyczny Wędrowiec na stole. Umieść Modyfikację Lądownika **A01–A20** na stole. Wybierz maksymalnie 2 Modyfikacje Użytkowe i maksymalnie 1 Modyfikację Strukturalną, a następnie umieść je 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, wybiera 1 z tych kart i umieszcza ją w koszułce Rangi 3 swojej Sekcji. Umieść zakoszułkowane karty Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi.
- Każdy gracz zapełnia swoją planszę Załogi 12 kosćmi Sekcji z pudełka. Pośród tych kości każdy Członek Załogi musi mieć przynajmniej 1 kość Podstawową () w każdym z 3 kolorów. W tej Operacji gracze mogą korzystać z kości Uniwersalnych, Eksperymentalnych, Dzikich i Obcych.
- Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej 10 kart jego Sekcji. Można wykorzystać tylko karty Rangi 3 lub niższej. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.
- Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków na każdej planszy Załogi.

3. Załaduj Lądownik:

- Weź karty Wyposażenia **E01–E53**, 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.
- Następnie wybierz liczbę kart Wyposażenia Osobistego  i Wyposażenia Misji  do wysokości limitu (limit podany jest w sekcji Ładowność w lewym górnym rogu planszy Lądownika). 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 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 Łądownik, jednak można ją zmieniać przy użyciu Modyfikacji Łądownika.

4. Zapnij pasy!

- Przejdź do **Wpisu 1842**.

WPIS 1827

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ładny brzuszek, ładny! A teraz masz!

Każdy Członek Załogi rzuca .

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):

 **CELUJ W TRZEWIA**
  = 



WPIS 1828








Jeśli gracz Sekcji Naukowej wykonał Akcję, która poskutkowała rozpatrzeniem zielonego Rezultatu, przejdź do **Wpisu 1812**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1816**.

WPIS 1829

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Vanguard, szykujemy się do lądowania. Muszę was ostrzec, że to będzie jazda bez trzymanki z tymi wszystkimi zmiennymi wiatrami w górnych partiach atmosfery. Do tego ograniczona widoczność. Nadciąga kolejna burza, więc odradzam kolejne lądowanie. Zrobimy to tylko raz. Miejmy nadzieję, że się uda.

Rozpocznij procedurę Lądowania:

- Umieść znacznik na początkowym polu toru Lądowania (oznaczonym „S”) na planszy Łądownika.
- 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 1802**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Brak widoczności	Wykonaj skanowanie dalekiego zasięgu Jeśli  to 3 lub więcej, każdy Członek Załogi  W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi 
	Silny wiatr	Przetrwaj Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku strać 1 punkt Zapasów.
	Zmienny wiatr	Pokonaj prądy powietrzne Zwróć 1 losową kartę Wyposażenia do Zbrojowni.

WPIS 1830

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Już po wszystkim. Wąz został pokonany. Ale nie było łatwo, wprost przeciwnie. Jestem wycieńczony. Hej, Uru! Dzięki za przyjście nam z pomocą. Bez ciebie nie dalibyśmy sobie rady, przyjacielu.

Zyskaj 2 .

Odrzuć kartę **P253** z Sektora 4.

Odrzuć kartę Warunków Globalnych **G16**.

Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki w Sektorze 4.

WPIS 1831

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Celujemy w oczy, załogo. Pozbawimy go wzroku i wyłączymy z akcji!

[Członek załogi 2]: Zrozumiano, dowódco.

Każdy Członek Załogi rzuca .

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):

 **CELUJ W OCZY**
  = 



WPIS 1832

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Kolejne szokujące odkrycie. Oglądamy właśnie rozbity statek kosmiczny, bez wątplenia idemiański, dość stary. Ma przynajmniej kilkaset lat. W pobliżu leżą idemiańskie zwłoki i... Hmm. Chyba wiemy, co było przyczyną zgonu. Ktoś wstrzyknął – lub coś wstrzyknęło – w oczodół Idemianina zabójczą toksynę, która rozpuściła jego oko. Teraz przypominam sobie, że Uru wspominał o Idemiańskiej Ęzie, i czuję się z tym dziwnie.

Zyskaj 1 .

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole we **Wpisie 1841**.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P257**.

WPIS 1833

Zapis dźwiękowy z mostka Vanguarda

[Porucznik Banini]: Pani kapitan, mam niepokojące wieści.

[Kapitan Lee]: Chodzi o Grupę Wypadową?

[Porucznik Banini]: Niestety tak. Jak pani wie, zostali wciągnięci w idemiański rytuał inicjujący i potem straciliśmy z nimi kontakt.

[Kapitan Lee]: Ale w końcu się z nami skontaktowali, prawda?

[Porucznik Banini]: Tak, rozmawialiśmy chwilę, zanim burza osiągnęła stan krytyczny. Od tamtego czasu nie mieliśmy z nimi kontaktu. Niestety ponieśli klęskę.

[Kapitan Lee]: Jak to: ponieśli klęskę?

[Porucznik Banini]: Kiedy niebo się przejaśniło, mogliśmy w końcu przeskanować powierzchnię planety. Wtedy zobaczyliśmy ich ciała. Żadnych oznak życia, pani kapitan.

[Kapitan Lee]: To... bardzo przykre.

[Porucznik Banini]: To prawda. Niestety nie przeżyli tego, cokolwiek się tam wydarzyło. Czy mam wysłać łądownik, żeby odzyskać ciała?

[Kapitan Lee]: Oczywiście, poruczniku. Ja powiadomię resztę załogi.

Jeśli rozgrywasz kampanię:

- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Łądownika.
- Otwórz Księgę Statku na stronie 25 i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Możesz rozegrać tę Eksplorację ponownie jako oddzielną Operację, by odkryć inne możliwości i zakończenia!

WPIS 1834

Jeśli gracz Sekcji Zwiadowczej wykonał Akcję, która poskutkowała rozpatrzeniem zielonego Rezultatu, przejdź do **Wpisu 1849**.
W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1850**.

WPIS 1835

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Więc to Monolit, prawda?

[Uru]: Tak. Wszystkie te ryty wskazują, które Próby musicie przejść.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie ma ich wiele.

[Uru]: To się cały czas zmienia. Monolit trzeba regularnie odwiedzać.

Jeśli dowolne pola we **Wpisie 1845** są zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1840**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1805**.

WPIS 1836

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Stoiśmy na brzegu płytkiego jeziora, które ciągnie się aż po horyzont. Tafla jest zupełnie nieruchoma i przypomina lustro. To byłby wspaniały widok, gdyby nie ta przeklęta Rytualna Przewodniczka. Widzimy, jak krąży przy krawędzi wody i wlewa coś do środka. Mam złe przeczucia, ale Uru każe mi być cicho.

Robię, co mówią.

Płyn znika w kryształowych wodach jeziora, a ku mojej uldze Rytualna Przewodniczka odchodzi. Chciałbym...

Wszelkichświecie, miej nad nami litość. Co to? Co ja widzę?

Ze srebrnego lustra wyłaniają się postaci. Wyglądają jak my! Są identyczne! I wrogo nastawione...

Co? Mamy walczyć sami ze sobą?

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa Rytualna Przewodniczka i jego figurkę.

Odrzuć kartę **P256** z Sektora **3**.

Sprawdź, które Sekcje znajdują się na planszy Planety, i zastosuj poniższe względem każdej Sekcji:

- Sekcja Zwiadowcza – umieść kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Zwiadowcy* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść nieużywaną figurkę Członka Załogi Sekcji Zwiadowczej w Sektorze **5**.
- Sekcja Naukowa – umieść kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Badacza* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść nieużywaną figurkę Członka Załogi Sekcji Naukowej w Sektorze **1**.
- Sekcja Inżynierska – umieść kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Inżyniera* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść nieużywaną figurkę Członka Załogi Sekcji Inżynierskiej w Sektorze **3**.
- Sekcja Bezpieczeństwa – umieść kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Strażnika* w wyznaczonym miejscu nad planszą Planety. Umieść nieużywaną figurkę Członka Załogi Sekcji Bezpieczeństwa w Sektorze **7**.

WPIS 1837

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wybiję ci wszystkie kły z tej twojej paskudnej mordy!

Każdy Członek Załogi rzuca .

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):

 **CELUJ W KŁY**
 = 

Przejdź do **Wpisu 1810**.

Każdy Członek Załogi rzuca .

WPIS 1838

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Dobrze, jesteśmy na miejscu. Próba zaraz się rozpocznie. Nie mogę uwierzyć, że biorę udział w tym szaleństwie... Do roboty.

Umieść figurkę Rytualnej Przewodniczki obok jej karty Niebezpieczeństwa i odwróć tę kartę.

Umieść kartę **P253** w Sektorze **4**.

Podpowiedź: Masz ograniczony czas na ukończenie Próby.

WPIS 1839

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wszyscy cali?

[Członek załogi 1]: Chyba... chyba tak.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przecież widziałem, jak wąż wgrza się w twój brzuch. Tuż poniżej żeber!

[Członek załogi 1]: Nic, z czym apteczka by sobie nie poradziła. Bez obaw, dowódco.

[Członek załogi 2]: Czy to możliwe, że Idemianie mają najbardziej wrażliwe organy poniżej żeber?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Wąż próbował cię zabić, ale nie wie, że nie jesteśmy Idemianami. Nie damy mu kolejnej szansy.

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):

 **CELUJ W KŁY**
 = 

Przejdź do **Wpisu 1847**.

Każdy Członek Załogi rzuca .

WPIS 1840

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Trudno jest pozbierać wszystkie te nowe informacje do kupy. Idemianie potrafią kontrolować własne sny.

[Członek załogi 1]: Fascynujące. W rezultacie nie mają koszmarów.

[Członek załogi 2]: Tak. Zatem jedynym, czego mogą się obawiać, są... oni sami.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Oni sami. To z czym będziemy walczyć? Z czym... albo z kim? Tak czy inaczej, drużyno, skupcie się na tym, co wasze Sekcje robią najlepiej.

WPIS 1841

- Grupa Wypadowa zdobyła wskazówkę dotyczącą tego, co wydarzyło się na planecie.
- Grupa Wypadowa wie już, co się wydarzyło.

WPIS 1842

Odprawa kapitan Lee

Dzień dobry wszystkim. Proszę, nie wstawajcie. Jak już wszyscy wiecie, zbliżamy się do nadającego się do zamieszkania świata, który jest znany Idemianom od dawna i który z jakiegoś powodu mianowali Pielgrzymką. Jako że planeta nie była odwiedzana od dziesięcioleci, idemiańscy członkowie naszej załogi złożyli formalną prośbę o zbadanie sytuacji, na co się zgodziłam. Ich prośbę podyktowało odkrycie współczesnego idemiańskiego statku, który rozbił się na powierzchni, choć do tej pory nie odebraliśmy żadnego sygnału z prośbą o pomoc. Na wschód od miejsca katastrofy wykryliśmy również miejsce zużywające duże ilości energii. Operacja musi rozpocząć się wkrótce, gdyż dysponujemy niepokojącymi prognozami pogody. Wkrótce mają nadejść gwałtowne burze w wyższych warstwach atmosfery, zatem jeśli macie jakieś pytania, nie marnujcie czasu.

Przejdź do **Wpisu 1829**.

WPIS 1843

Jeśli gracz Sekcji Inżynieryjnej wykonał Akcję, która poskutkowała rozpatrzeniem zielonego Rezultatu, przejdź do **Wpisu 1808**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1803**.

WPIS 1844

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jak ci na imię?

[Uru]: Uru.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Możesz nam powiedzieć, co się tutaj dzieje?

[Uru]: Brałem udział w świętym rytuale Idemian. Nagrodą za jego przejście jest Idemiańska Łza.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Hmm... co to właściwie jest?

[Uru]: To wyróżnienie widoczne wyłącznie dla innych Idemian. Tym, którzy przejdą rytuał, wstrzykuje się do oka specjalny płyn, dzięki któremu zyskują szacunek.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: A zna czym polega ten rytuał?

[Uru]: Rytuał obejmuje kilka wyzwań. Pierwszym jest Próba Śmierci, podczas której kandydat otrzymuje kilka zabójczych ciosów i musi powrócić znad krawędzi śmierci. Moja Próba trwała już sześć lat, kiedy ją przerwaliście.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przykro mi. Sądziliśmy, że ci pomagamy.

[Uru]: Przepraszam, są niepotrzebne. Ta Próba dobiegała już końca.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jakie są inne wyzwania?

[Uru]: Jest ich wiele. Monolit powie wam więcej.

Zyskaj 1 .

Zastąp kartę w Sektorze 1 kartą P000.

WPIS 1845

Nagrania Grupy Wypadowej

[Uru]: Nie mamy czasu do stracenia! Próba za chwilę się rozpocznie!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Do diabła! Pospieszcie się wszyscy!

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

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

A Przejdź do **Wpisu 1838**.

B Przejdź do **Wpisu 1818**.

WPIS 1846

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Vanguard, czy mnie słyszycie?

[Porucznik Banini]: Tu Vanguard. Mówi porucznik Banini. Grupa Wypadowa, nic wam nie jest?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: W sumie nie. Nasz lądowik uległ zniszczeniu i...

[Porucznik Banini]: Dowódco, wasz sygnał jest słaby! W atmosferze szaleje potężna burza i zakłócenia są wprost niebywałe!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, a my używamy prowizorycznego radia, które może się w każdej chwili zepsuć. Słuchajcie, potrzebujemy informacji na temat idemiańskich obrządków. Najwyraźniej wplątaliśmy się w coś takiego.

[Porucznik Banini]: Rozumiem. Łączę was z Anu, naszą Idemiańką.

[Anu]: Czyli ta planeta jest miejscem rytuału? Fascynujące. Jest wiele takich miejsc, ale nie znamy dokładnej lokalizacji wszystkich z nich. Posłuchaj, dowódco, nasze rytuały na różnych planetach się różnią, ale z reguły obejmują trzy Próby. Zawsze jest jakiś Rytualny Przewodnik, który nadzoruje całą procedurę, oraz Monolit wskazujący kolejną Próbę. Niestety, odszyfrowanie komunikatów bywa trudne nawet dla Idemian. Jaka będzie wasza kolejna Próba?

Wybierz jedno:

- » **Spytajcie o Próbę sprawdzającą ostrożność i zdolności bojowe** – przejdź do **Wpisu 1805**.
- » **Spytajcie o Próbę sprawdzającą honor i odwagę** – przejdź do **Wpisu 1840**.
- » **Spytajcie o Próbę udowadniającą przewagę umysłu nad śmiercią** – przejdź do **Wpisu 1813**.

WPIS 1847

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Mamy okazję! Ruszamy!

[Członek załogi 2]: Jestem tuż za panem, dowódco!

Wybierz jedno:

- » **Celujcie w kły** – przejdź do **Wpisu 1837**.
- » **Celujcie w trzewia** – przejdź do **Wpisu 1827**.
- » **Celujcie w ogon** – przejdź do **Wpisu 1806**.
- » **Celujcie w oczy** – przejdź do **Wpisu 1831**.

WPIS 1848

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** szeptem ***** Plan jest taki, załogo: ustawimy się tak, jakbyśmy mieli otrzymać Łzę, ale odmówimy tego zaszczytu i stanimy za plecami Rytualnej Przewodniczki. Kiedy Rytualna Przewodniczka przejdzie do Uru, zaatakujemy ją z zaskoczenia. To prosty plan, ale solidny. No i... cóż, wybacz, Uru.

[Uru]: Rozumiem.

[Członek załogi 1]: Nadchodzi Przewodniczka.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Stańcie w szeregu i przygotujcie się.

***** Dudniący odgłos kroków Rytualnej Przewodniczki *****

[Rytualna Przewodniczka]: Okazaliście się godni, by otrzymać Idemiańską Łzę, która będzie symbolem waszej odwagi aż do chwili śmierci. Czy chcecie przyjąć Łzę, czy wolicie kontynuować rytuał, by dostąpić jeszcze większego zaszczytu?

[Członek załogi 1]: Chcę kontynuować!

[Członek załogi 2]: Ja też. Nie jestem jeszcze godna.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I ja nie jestem godny.

[Rytualna Przewodniczka]: Wasze zdecydowanie przynosi dumę całemu idemiańskiemu ludowi. A ty?

[Uru]: Ja... Umm...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Teraz!

***** Odgłosy walki *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** dysząc ***** Robot pokonany. Dzięki, Uru. Czy możemy teraz odpalić nasze prowizoryczne radio i skontaktować się z Vanguardem? Mam nadzieję, że burza minęła.

[Członek załogi 1]: Jasna sprawa, dowódco.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: ***** dysząc ***** Vanguard, czy mnie słyszycie? Powaliliśmy Rytualną Przewodniczkę i chwilowo jesteśmy bezpieczni.

[Kapitan Lee]: Dobrze to słyszeć, dowódco. Niech pan przekaże swojemu idemiańskiemu towarzyszkowi, żeby nie czuł rozczarowania. Jego odwaga jest niepodważalna i otrzyma Idemiańską Łzę od ambasadora na Vanguardzie.

Zyskaj 2 .

Jeśli rozgrywasz kampanię, przejdź do **Wpisu 1807**. W przeciwnym wypadku odrzuć wszystkie karty Misji z planszy Planety.

Gratulacje! Operacja „Pielgrzymka” została ukończona!

WPIS 1849

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Dowalcie im, zwiadowcy! Oby tak dalej! Co za niesamowity spektakl! Załogo, właśnie przewyższyliście samych siebie. Ofcjalnie nie ma we wszechświecie nikogo, kto by wam dorównywał.

Zyskaj 1 .

Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa *Iluzja Zwiadowcy* oraz figurkę Członka Załogi Sekcji Zwiadowczej bez kolorowego pierścienia.

Jeśli na planszy Planety nie ma żadnych kart Niebezpieczeństw, przejdź do **Wpisu 1817**.

WPIS 1850

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

To nie działa! Wszystko na marne! Marnujesz czas, ktoś inny musi to zrobić!

Rzuć  i 2  na karcie Niebezpieczeństwa Iluzja Zwiadowcy.

WPIS 1851


Nagrania Grupy Wypadowej




[Dowódca Grupy Wypadowej]: Świetnie! Teraz to my przejęliśmy inicjatywę!



[Członek załogi 1]: Przynajmniej obrona powinna być łatwiejsza.


[Członek załogi 2]: Uważajcie!

Wykonaj następujący Test (pozostali Członkowie Załogi mogą Asystować, jakby byli w tym samym Sektorze):

 **BRÓŃ SIĘ**

  = 

 +  | Przejdź do Wpisu 1847.

Każdy Członek Załogi
rzuca .

WPIS 1852

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Dobrze, zatem zaczynamy Próbę. Uru próbował nas ostrzec, ale nic nie było w stanie nas przygotować na ponowny widok olbrzymiej Rytualnej Przewodniczki, która wstrzyknęła nam jakieś substancje. Kiedy zaczną działać, będziemy mogli zobaczyć węża - największego wroga Idemian - i cóż... mamy go zabić w bezpośredniej walce.

Próba ma na celu sprawdzenie, czy Idemianie wciąż potrafią sięgnąć do swoich pierwotnych instynktów. Do diabła, my przecież NIE JESTEŚMY Idemianami!

Za późno na narzekanie. Otoczenie się zmienia, wypacza, robi surrealistyczne. Boję się jak diabli, ale robię wszystko, żeby tego nie okazać.

Dołącz do ISS-a, mówili. Zwiedzisz wszechświat, mówili. I...


O, jest tam. Widzę go! Odbezpieczyć broń, drużyno!

Przejdź do Wpisu 1819.

WPIS 1853

Jeśli wszystkie pola we **Wpisie 1841** są zaznaczone, zaznacz poniższe pole i rozpatrz jego tekst.

W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

Zyskaj 1 . Następnie czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uru, posłuchaj. Musimy porozmawiać. Czy zauważyłeś, że Rytualna Przewodniczka zachowuje się nieobliczalnie?

[Uru]: Nieobliczalnie?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Robot uległ uszkodzeniu, Uru. Nie da ci Idemiańskiej Łzy, o której marzysz. Zamiast tego wstrzyknie ci zabójczą toksynę, która cię zabije.

[Uru]: Niemożliwe!


[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ale to prawda. Mamy zwłoki, które to potwierdzają.

[Uru]: Czyli... Czyli Rytualna Przewodniczka jest naszym wrogiem?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Przykro mi to mówić, ale tak. Musimy opracować plan jej zniszczenia.

[Uru]: Dobrze. Wierzę wam.

WPIS 1854

Jeśli figurka Rytualnej Przewodniczki znajduje się na planszy Planety, Odśwież 3 .

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Dziennik audio dowódcy Grupy Wypadowej

Dobrze, Rytualna Przewodniczka wciąż jest nieaktywna, a my ukończyliśmy analizę. Wnioski są przerażające. Najwyraźniej w którymś momencie Idemianie zaczęli zaniedbywać prace konserwacyjne. Przewodniczka jest uszkodzona. Uszkodzona i niebezpieczna. Powinniśmy byli uświadomić to sobie, kiedy pomyliła nas z Idemianami, ale jej defekt najwyraźniej jest o wiele poważniejszy.

Zyskaj 1 .

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole we **Wpisie 1841**.

Zastąp kartę w Sektorze 7 kartą P000.

OPERACJA „TARTAR”

WPIS 1900

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Uważajcie, załogo. To długa wspinaczka i nie chcę, żebyśmy musieli nieść kogoś ze zwicznęną kostką do lądownika.

[Członek załogi 1]: Spokojnie, dowódco. Damy sobie radę.

[Członek załogi 2]: Nie mogę się już doczekać, kiedy obejrzą ich silniki!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak czy siak, patrzcie pod nogi.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P455.

WPIS 1901

Odtajnione nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Jesteśmy na miejscu, przyjaciele. Nigdy nie sądziłem, że w jakimkolwiek momencie życia zejdem w najniższe kręgi piekieł.

[Martwy członek załogi 2]: W ciele obcego, dodajmy.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Koniec żartów, ludzie. Rozejrzyjmy się.

[Martwy członek załogi 1]: Ale to jest piekło.

[Martwy członek załogi 2]: Przynajmniej jest dobrze oznakowane. Są tu jakieś napisy. I rysunki. Widzę też panel z przyciskami.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: I jakaś wajcha. Co to wszystko jest?

[Martwy członek załogi 1]: Nie mam pojęcia. Tęsknię za naszą starą, dobrą SI...

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Musimy się obyć bez niej. To ślepy zaułek. Wynośmy się stąd.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P459.

WPIS 1902

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Żal mi tych wszystkich udręczonych dusz. Zastanawiałem się, jak im pomóc.

[Martwy członek załogi 2]: I nam przy okazji.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Mam teorię. Po tym, co usłyszeliśmy od grzeszników, zaczynam sądzić, że będziemy w stanie odwrócić strumień dusz.

[Martwy członek załogi 1]: Ale jak?

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: To zabrzmia dziwnie, ale może da się to zrobić mechanicznie? Pociągnąć za jakąś dźwignię albo przekręcić klucz? Rozejrzyjmy się.

Zastąp kartę Misji M41 kartą Misji M42.

Kontynuuj grę.

WPIS 1903

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Nie mam już wątpliwości. Nie mogę tego już dłużej usprawiedliwiać. Wszechogarniająca aura grzechu stała się zbyt silna. Mam teraz pewność, że zgrzeszyliśmy. I że poniesiemy karę. Idą po nas. Już za późno, żeby uciekać.

Odśwież 1 .

Przesuń żetony na wszystkich torach Czasu o 1 pole do przodu.













WPIS 1904

Nagrana odprawa dowódcy Grupy Wypadowej

Słuchajcie, ludzie. Zakładam, że znacie szczegóły misji, więc podkreślę tylko, że musimy zachować ostrożność. W bazie nie wykryliśmy żadnych oznak życia, lecz mogą się tam znajdować aktywne systemy obronne. Co więcej, ktokolwiek zabił lub przepędził stąd konstruktorów tej bazy, wciąż może tu być. Pamiętajcie, że nie mamy absolutnie żadnej wiedzy na temat tej rasy, jej kultury i sposobu rozumowania. To znaczy, że każdy krok może prowadzić w zasadzkę, a każda decyzja ma znaczenie. Innymi słowy: niczego nie dotykajcie. Nie wchodźcie do budynków, które wyglądają podejrzanie. Miejcie oczy dookoła głowy, myślcie i analizujcie. Chcę, żebyście wszyscy wrócili do domu bezpiecznie.

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). Jeśli twojego wyniku nie ma w tabeli, przejdź do następnego kroku. W rzadkich przypadkach, kiedy Członek Załogi miałby otrzymać czwarty Uraz, zignoruj kartę i kość tego Urazu.
- Dokonaj postępu na torze Lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie poza ostatnie pole.
- Jeśli znacznik dotarł do pola „Lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 1920**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

	Fragmenty asteroid	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Przyjmij uderzenie Zwróć 5 losowych kart Wyposażenia do Zbrojowni (obniż tę liczbę o wartość ). » Wykonaj manewry unikowe Każdy Członek Załogi 7  pomniejszone o wartość .
	Elementy konstrukcyjne stacji	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Łot od strony ładowni Strać 6 punktów Zapasów (obniż tę liczbę o wartość . » Łot od strony kokpitu Każdy Członek Załogi 1 .
	Wąski przesmyk	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Prześlizgnij się Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku każdy Członek Załogi rzuca . » Zawróć i poszukaj innej drogi Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Ukryty tunel	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Wleć do tunelu Każdy Członek Załogi 1  by przejść do Wpisu 1920. » Przeleć obok tunelu Dokonaj postępu na torze Lądowania.

WPIS 1905

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobra, to... Trzy. Dwa. Jeden.

*** *Elektroniczne piski panelu budzącego się do życia* ***

[Członek załogi 1]: Działa.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dziwne. Palce mnie mrowią. Mam dziwne uczucie, jakbym dotknął relikwii, a nie panelu kontrolnego.

[Członek załogi 1]: Panel działa, ale nic innego się nie dzieje.

[Członek załogi 2]: Nie, coś się jednak dzieje.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ja też to słyszę. Na dole, przy wejściu, jest jakieś zamieszanie.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 1979**. Jeśli pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1906

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: To... ukrywacie się tutaj?

[Martwa grzeszniczka]: Tutaj nie ma się gdzie ukryć. Ogary prędzej czy później mnie znajdą. One się nie męczą. W przeciwnieństwie do mnie.

[Martwy członek załogi 2]: Nie można z nimi walczyć?

[Martwa grzeszniczka]: Nie byłabym w stanie, nawet gdybym mogła. Jestem wycieńczona. Kiedy widzę nadciągającego Strażnika Piekieł, po prostu się poddaję. Są delikatniejsze, jeśli się nie opierasz.

[Martwy członek załogi 2]: Strażnika Piekieł?

[Martwa grzeszniczka]: Tak właśnie nazywamy tu Ogary Grzechów.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Czy to znaczy, że już raz cię schwytały? Po co miałyby to robić ponownie?


[Martwa grzeszniczka]: Żeby pozwolić mi umrzeć i narodzić się na nowo. Udręka musi trwać.

[Martwy członek załogi 1]: A czemu ty tutaj jesteś?

[Martwa grzeszniczka]: Przywłaszczyłam cały pojemnik z tlenem. Dusiałam się, ale powinnam pamiętać, że nie wolno brać tego, co do mnie nie należy.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Ciekawe. Natrafiliśmy tam na górze na stróżów prawa, więc wszelka wiedza może się nam przydać.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **G** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1907

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Ten budynek wygląda jak piec.

[Martwy członek załogi 1]: Przygnębiające odkrycie.

[Martwy członek załogi 2]: Niezupełnie. Spójrz tam. Sądzę, że to nie tylko piec na dusze, ale również pomieszczenie kontrolne.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: A przy konsolocie stoi ktoś, z kim bardzo chciałbym porozmawiać.

*** *Echo kroków* ***

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Przepraszam. Nie przeszkadzamy, prawda?

[Martwy dowódca bazy]: Co? Och... A wy to kto?

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: To długa historia. Powiedzmy, że jesteśmy ocalańcami, którzy robią, co mogą, żeby się stąd wydostać.

[Martwy dowódca bazy]: Ach, prawdziwe istoty myślące. W końcu mam z kim porozmawiać.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: W takim razie pomówmy. Kim jesteś?

[Martwy dowódca bazy]: Nazywam się Grohlan. Niegdyś byłem jednym z przywódców dumnego i wspaniałego ludu. Przemierzaliśmy wszechświat i umiejętnie radziliśmy sobie ze wszystkimi przeszkodami w duchu jedności i odwagi. Aby zapobiec brakowi dyscypliny, który mógłby zniweczyć wszystkie nasze postępy, stworzyliśmy religię mającą wzmocnić naszą wolę osiągnięcia założonego celu. Jako że nie istniało żadne piekło, które mogłoby zmotywować naszych ludzi, wymyśliliśmy je. Później odkryliśmy, że spalanie dusz to jednocześnie doskonały sposób na zasilanie bazy. Z obu tych względów wprowadziliśmy jeszcze bardziej rygorystyczne zasady i...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I stworzyliście błędne koło.

[Martwy dowódca bazy]: Tak. Wkrótce uniknięcie jakiegokolwiek grzechu stało się niemożliwe. W rezultacie mieliśmy mnóstwo paliwa, ale nie było komu go używać. Przegraliśmy.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Najwyraźniej, skoro nawet ty tutaj trafiłeś.

[Martwy dowódca bazy]: To prawda. Za każdym razem, gdy spalane są dusze, ja też płonę, jednak odradzam się tutaj, by cierpieć w nieskończoność. To straszny ból.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Posłuchaj, myślę, że możemy ci przynieść długo wyczekiwane ukojenie. Musi istnieć jakiś sposób na odwrócenie strumienia dusz i przywrócenie cię do życia.

[Martwy dowódca bazy]: Och, istnieje pewien sposób. I jest też klucz, który musicie przekręcić...

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: *** *entuzjastycznie* *** Wiedziałem! Wiesz, gdzie jest ten klucz?

[Martwy dowódca bazy]: Mam go tutaj, ale żeby go użyć, musicie wykazać się wielką odwagą...

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Daj mi go!

Zyskaj Unikalne Odkrycie **34**.

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

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

WPIS 1908


Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Nie mogę już uciekać. Jestem zbyt wycieńczony, żeby myśleć i... Nie obchodzi mnie już, co one mi zrobią. Vanguardzie, dziękuję. Dziękuję wam wszystkim. To była... jazda bez trzymanki.

Te posągi to roboty. Zmechanizowani inkwizytorzy, którzy służą miejscowej... miejscowej, restrykcyjnej religii. Widzę, że jeden z nich się zbliża. Ogar Grzechów, tak? Teraz rozumiem. On... On nie jest wrogo nastawiony. Po prostu wykonuje swoją pracę. Nie będę się opierać. Nie mogę.

Sądzę, że Ogar to widzi. Ostrożnie pochyla się nade mną. Trzyma... obrożę! Nie jestem jednym z twoich grzeszników! Zabierz to! Nie jestem...

Dobierz 1 kartę Sekcji i Odśwież .

Zaznacz pole **G** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .


Przejdź do **Wpisu 1917**.

WPIS 1909

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dobra, SI zakończyła pierwszą część odszyfrowywania. Najwyraźniej te dokumenty to instrukcje - listy różnych materiałów w dyspozycji bazy. Co ciekawe, każdy arkusz zawiera to samo zdanie u dołu. Oznajmia ono, że wykorzystywanie wspólnych materiałów do użytku prywatnego jest zakazane i uznawane za grzech, nawet jeśli dany materiał jest zużyty, uszkodzony lub niepotrzebny. Dlaczego tutejsze zasady były takie surowe?

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1910

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Pali się tam jakieś ognisko.

[Martwy członek załogi 2]: I siedzi przy nim dwóch miejscowych. Chyba się grzeją.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Ciekawe, dlaczego. Nie jest zimno.

[Martwy członek załogi 1]: Jakby tutaj cokolwiek miało sens.

*** *Chrzęst kroków, trzask ognia* ***

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Witajcie. Umm... Jesteśmy...

[Martwa grzeszniczka]: Czy to ważne, kim jesteście?

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: To... Dobrze, zatem kim wy jesteście?

[Martwa grzeszniczka]: My jesteśmy martwi.

[Martwy grzesznik]: Jesteśmy martwymi grzesznikami. Jak wszystko i wszyscy tutaj.

[Martwy członek załogi 1]: Jest pewna różnica między wami a nami. My nie zgrzeszyliśmy!

[Martwa grzeszniczka]: Wszyscy to wypierają.

[Martwy grzesznik]: Musieliście złamać którąś ze świętych reguł. Życie w naszej bazie było niczym labirynt zasad, który z każdym dniem stawał się coraz bardziej skomplikowany. Coraz łatwiej było zgrzeszyć. Ja przykładowo niechcący kogoś zabiłem.

[Martwa grzeszniczka]: A ja ukradłam butlę tlenową. Ogary szybko nas dopadły.

*** *Ironiczny śmiech* ***

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Ogary. To one zabrały nasze ciała!

[Martwa grzeszniczka]: Prędzej czy później wszystkich złapią. Was też znowu dopadną.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Dlaczego? I jak to: znowu? Przecież już tu jesteśmy, a to wasze piekło!

[Martwy grzesznik 1]: Ogary nigdy nie przestają polować. *** *parsknięcie* *** Nasz odpoczynek wkrótce dobiegnie końca. Wasz również.

[Martwa grzeszniczka]: Znowu was dopadną.

[Martwy członek załogi 2]: To jakieś szaleństwo.

*** *szeptem* *** Dowódco, może ta dwójka nieszczęśników pomoże nam się stąd wydostać!

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Ale tylko jeśli porozmawiamy z prawdziwym grzesznikiem. Mamy mordercę i złodziejkę butli z tlenem. Przemyślny wszystko, czego się dowiedzieliśmy. Czy jesteśmy w stanie wskazać prawdziwego grzesznika?


Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P456**.

WPIS 1911

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Patrzę właśnie na magazyn butli z tlenem. To jedyna zwykła rzecz w tym morzu tajemnic. Zbiorniki to ciekawe znalezisko, ale zostawię je tutaj. Są zbyt ciężkie i jest ich zbyt wiele, żeby nosić je ze sobą.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **D** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1912

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Wyjaśnij mi raz jeszcze. Jesteś tutaj, ponieważ... nie uczyniłaś znaku przed wejściem do fabryki?

[Martwa grzeszniczka]: Tak. To wielki grzech. Ten znak świadczy o tym, że chcesz pracować dla dobra społeczności. Nieuczynienie takiego znaku świadczy o tym, że jesteś niewłaściwą osobą w tym miejscu.

[Martwy członek załogi 2]: Słyszałam o tej zasadzie. Dlatego uznaliśmy, że to ty prawdziwie zgrzeszyłaś. Zgrzeszyłaś w oczach swojej religii, bo dla nas to akurat błahostka. Zbyt małe przewinienie, żeby cię tak karać.

[Martwa grzeszniczka]: Być może macie rację. W zasadzie niektórzy z nas myślą podobnie. Jesteśmy skazani na zagładę, więc wolność słowa to wszystko, co mamy. Niedawno rozmawialiśmy o naszych szansach na powrót.


[Martwy członek załogi 2]: Na powrót? To w ogóle możliwe?

[Martwa grzeszniczka]: Słyszeliśmy takie plotki. Jako że zostaliśmy zesłani tutaj przez jakiś strumień energii, najwyraźniej można odwrócić jego kierunek.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Jak?

[Martwa grzeszniczka]: Tego nie wiemy. Tylko znawca Świętego Prawa może pomóc.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **L** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1913

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Panie dowódco, mamy dość! Musimy się stąd wydostać!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wiem. Myślę. Nigdy wcześniej nie próbowałem uciec z piekła. A wy?

[Członek załogi 1]: *** *słabo* *** Nie, ale... musimy coś zrobić!






Zaznacz pierwsze niezaznaczone pole.

Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, przejdź do

Wpisu 1949.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Ewakuacja jest niemożliwa, ponieważ chwilowo nie jesteście do końca żywi!

Członek Załogi, który otrzymał czwarty Uraz, wykonuje Test Przetrwania: rzuć 3 kośćmi Urazów. Jeśli wyrzucisz 1  i 1  LUB 2 , Test Przetrwania kończy się niepowodzeniem. Usuń tego Członka Załogi z jego koszulki Rangi i usuń jego figurkę z gry. Zwróć wszystkie jego kości do właściwego zasobnika Sekcji, a Wyposażenie do Zbrojowni. Eksploracja Planetarna jest kontynuowana bez niego.

Jeśli Członek Załogi zda Test Przetrwania, kontynuuj grę.

Jeśli wszyscy Członkowie Załogi zginą, przejdź do **Wpisu 1949**.

WPIS 1914

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Nie powinniśmy zabierać tych dokumentów!

[Członek załogi 2]: Zabieramy je tylko po to, żeby dowiedzieć się więcej o mieszkańcach bazy. Poza tym nie mamy kogo zapytać o pozwolenie.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Rozumiem twoje obawy. Dla miejscowych to byłby ciężki grzech, ale baza jest opuszczona. Ani żywego ducha.

[Członek załogi 1]: Fakt, nie ducha.

[Członek załogi 2]: O czym ty mówisz?

[Członek załogi 1]: Pamiętacie te dwa posągi, które przed chwilą mijaliśmy? One... Dowódco, ona kierują się w naszą stronę!

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1915

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Idziemy w górę, co nie jest łatwe. Wszędzie są duże szczeliny i dziury, a cała konstrukcja ledwo się trzyma. Żałuję, że nie rozkazałem części załogi zostać na dole, ale nikt nie był zbyt skory, żeby zostawać tam z Ogarami Grzechów. Zabawne, że dobrze wyszkolona grupa doświadczonych badaczy boi się posągów. Przyznaję, że jest w nich coś niepokojącego. O, drzwi. W końcu.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P454**.

WPIS 1916

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Kolejna niezidentyfikowana budowla.


[Członek załogi 2]: Powiedziałaabym, że to kompleks podtrzymywania atmosfery. Jestem niemal pewna, że te maszyny tutaj wytwarzają tlen.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Możesz mieć rację. Jest tam otwarty magazyn wypełniony cylindrycznymi zbiornikami. To mogą być butle tlenowe.

[Członek załogi 1]: Chodźmy to sprawdzić.

[Członek załogi 2]: Najpierw chciaabym się przyjrzeć tym maszynom. A nawet je włączyć. Co pan na to, dowódcu?

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

- » **Przyjrzyjcie się maszynom** – przejdź do **Wpisu 1948**.
- » **Wejdźcie do magazynu z butlami tlenowymi** – przejdź do **Wpisu 1973**.
- » **Włączcie maszyny** – przejdź do **Wpisu 1966**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1917

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: ***** dysząc ***** Jesteśmy bezpieczni?

[Członek załogi 2]: Ani trochę. To coś zna tę okolicę.

[Członek załogi 1]: Ale jest wolniejsze od nas.

[Członek załogi 2]: Tyle że się nie męczy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cisza. Idzie tu.

***** Zbliżający się odgłos mechanicznych kroków *****

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tędy!

***** Szybkie kroki *****

[Członek załogi 1]: Nie! Tam jest jeszcze jeden!

[Członek załogi 2]: To pułapka!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: W ty! Wycofać się!

***** Bieg; okrzyk bólu *****

[Członek załogi 1]: Moja kostka... Panie dowódcu, skrzyłem kostkę.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Czas stawić mu czoła. Otworzyć ogień!

***** Wystrzały z broni *****

[Członek załogi 1]: Nie! Nie dotykaj mnie! To coś chce mnie porwać!

[Członek załogi 2]: Ty sukinsynu! Puszczaj go!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Strzelać dalej!

[Członek załogi 1]: Nie!

[Członek załogi 2]: Sukinsyn jest kuloodporny!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Do diabła! CAPCOM, straciliśmy jednego z naszych.

[Członek załogi 2]: Nadchodzi kolejny robot.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie... Uciekać!

Jeśli na planszy Planety jest tylko 1 figurka Członka Załogi, przejdź do **Wpisu 1962**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Umieść figurkę każdego Członka Załogi znajdującego się na karcie **P000** lub **P001** na odpowiadającej planszy Załogi. Ci Członkowie Załogi nie biorą już udziału w grze (do czasu, aż wszyscy Członkowie Załogi zostaną schwytani).

WPIS 1918

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Spodziewałam się, że to będzie maszynownia, a nie kaplica!

[Członek załogi 1]: Kaplica?

[Członek załogi 2]: Tak, to chyba najlepsze określenie. Sam zobacz. Wszystkie te panele i uchwyty oznaczono religijnymi symbolami, podobnie jak kable. Innymi słowami, symbolika ich religii może mieć związek z tym, jak używa się tych maszyn. Nie potrafię nawet powiedzieć, jakiego rodzaju energii potrzebujemy, żeby je uruchomić.

[Członek załogi 1]: Czyli marnujemy tutaj czas?

[Członek załogi 2]: Niezupełnie. Odkryłam, że najgrubsze kable prowadzą do innych dysków. Wiecie, do niższych części tej stacji. Co, jeśli to tam znajduje się ich źródło energii?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: W takim razie zostawmy na razie tę kaplicę i chodźmy tam.

[Członek załogi 2]: Hej, możemy też spróbować uruchomić te maszyny!

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **H** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1919

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Jest wyższa, niż myślałem.

[Członek załogi 2]: Żadna wieża nie jest dostatecznie wysoka, żebym miała zapomnieć o tych wszystkich zwłokach tam na dole. Są ich tysiące! Na zimną Pustkę, co się tutaj wydarzyło?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Być może widok z góry nam coś podpowie. Na razie uważajcie, żeby nie nadepnąć na żadne zwłoki.

[Członek załogi 1]: Mowy nie ma.

[Członek załogi 2]: O, tu jest jakaś tablica. Zgodnie z tłumaczeniem SI ta wieża jest „równie dumna i harmonijna jak dusza osoby bez grzechu”.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Widzę schody prowadzące na górę.

***** Dyszenie, ciężki oddech *****

[Członek załogi 1]: Niezła wspinaczka.

[Członek załogi 2]: Chyba było warto. Spójrzcie, widzę nasz lądownik. A obok niego coś, co wygląda na świątynię.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: A ten budynek? Gdybym miał zgadywać, powiedziałabym, że to jakaś fabryka.

[Członek załogi 1]: Możliwe. Spójrzcie, na jej dziedzińcu są dziesiątki, jeśli nawet nie setki, tych posągów!

[Członek załogi 2]: Jeszcze coś. Między świątynią a fabryką jest przestrzeń, jakby miejscowi woleli trzymać się z dala od obu.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Kolejna rzecz do zapamiętania.

Przejdź do **Wpisu 1942**.

WPIS 1920

1. Przygotuj planszę Planety:

- Otwórz Planetopedię na stronach **18–19** (Tartar – Metropolia).
- Umieść kartę Misji **M40** na polu Misji obok planszy Planety.
- Usuń z gry kartę Lądowania **L9**.
- 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.
- Przetasuj talię Wydarzeń Zaawansowanych i umieść ją po lewej stronie planszy Planety. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach oddzielnego scenariusza, Wydarzenia Zaawansowane wciąż mogą znajdować się w Tajnej koperce.
- Umieść talię Urazów po prawej stronie planszy Planety.

- Umieść figurki Ogarów Grzechów w Sektorze 1 i Sektorze 6. Na razie figurki te nie mają odpowiadającej im karty Niebezpieczeństwa. Nie ruszaj ich, dopóki gra tego nie nakaze.

2. Przeprowadź wyładunek:

- Umieść figurkę Ładownika w Sektorze 2.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze 2.
- Nie umieszczaj na stole karty Awansu. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, twoi Członkowie Załogi otrzymają nową Rangę w zależności od wyniku tej Eksploracji.
- 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 Inżynierskiej.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną Tura dostępną do góry.
- Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków na każdej planszy Załogi.
- 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.

3. Rozpocznij Eksplorację Planetarną!

WPIS 1921

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 2]: Miejscowi musieli być świetnymi i utalentowanymi budowniczymi. Cokolwiek przydarzyło się ich stacji, większość infrastruktury to przetrwała.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Myślisz, że część wciąż może działać?

[Członek załogi 2]: Nie wiem. Ten panel to może być główny panel kontrolny. Może spróbujemy go aktywować? Być może damy radę poruszyć stację?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Albo narobimy bałaganu. Nie wiemy nic o tych ludziach ani ich intencjach.

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

- » **Ostrożnie przyjrzyjcie się panelowi** – przejdź do **Wpisu 1974**.
- » **Uruchomcie system kontroli stacji** – przejdź do **Wpisu 1905**.
- » **Opuśćcie to miejsce** – odrzuć kartę **P454** z tego Sektora.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież 1 i kontynuuj grę.

WPIS 1922

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To serce stacji, dowódco.

[Członek załogi 2]: Wydaje mi się, że patrzymy na centrum kontroli. To tutaj przywódcy tej społeczności podejmowali decyzje.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Istotne decyzje. Powinniśmy stąd wdrapać się na szczyt lub najpierw przeszukać podziemną część.

[Członek załogi 1]: Obie te opcje brzmią sensownie, ale...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ale co?

[Członek załogi 1]: Sam nie wiem. Gdziekolwiek pójdziemy, wpadamy na te dziwne posągi, te Ogary Grzechów. Trochę mnie niepokoją.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Są dość przerażające, ale to tylko posągi. Chodźmy dalej.

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

- » **Wejdźcie na szczyt** – przejdź do **Wpisu 1915**.
- » **Zejdźcie pod ziemię** – przejdź do **Wpisu 1900**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież 1 i kontynuuj grę.

WPIS 1923

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Jesteśmy za daleko, żeby dojrzeć jakiegokolwiek szczegóły, dowódco. Wiem, że to obrzydliwe, ale powinniśmy...

[Członek załogi 2]: Właśnie coś zobaczyłam. Zwłoki kogoś, kto nosił tę wielką obrożę.

[Członek załogi 1]: To mogły być ozdoby.

[Członek załogi 2]: Jasne, ale widzę pewną prawidłowość. Spójrz, kończyny tych z obrożami są rozrzucone, jakby zginęli w trakcie robienia czegoś. Zwłoki tych bez obroży po prostu tam leżą z rękami przy ciele, jakby ich śmierć była o wiele mniej dramatyczna – jakby się nie bronili. Jakby czekali.

[Członek załogi 1]: Czy to mogło być zbiorowe samobójstwo?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Jeśli tak, to te obroże musiały mieć jakieś znaczenie. Przemysłmy nasze kolejne kroki

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież 1.

WPIS 1924

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Wchodzimy do ciemnego budynku. Cisza jest uderzająca. Wygląda to tak, jakby ktoś wyssał całe życie z tego miejsca – drzwi otworzono siłą, wszędzie leżą rozrzucone meble. Ktoś – lub coś – musiał rozerwać mieszkańców na strzępy, ale gdzie się potem podział? Nie ma żadnych wskazówek odnośnie do tego, co się tu wydarzyło. Sprawdzamy po kolei każde pomieszczenie mieszkalne, ale to wszystko jest dziwne i depresyjne. Jakbyśmy oglądali pustą, pozbawioną życia skorupę.

Jest jeszcze jedno pomieszczenie, do którego musimy zajrzeć. Swego rodzaju wielki apartament. Być może tam znajdziemy jakieś wskazówki.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P450**.

WPIS 1925

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Szybko! Szybko! Idzie po nas!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Wiem. Już tu jest! Chodźcie, zostało tylko kilka metrów!

***** Stękniecie wysiłku, zbliżające się mechaniczne kroki *****

[Członek załogi 2]: ***** słabo ***** Nie zostawiajcie mnie tu...

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nikt cię nie zostawia.

[Członek załogi 1]: No już. Chodź. Pomogę ci.

***** Buczenie otwieranych drzwi *****

[Członek załogi 1]: Jesteśmy w środku.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zapnijcie pasy! CAPCOM, mamy ranną członkinię załogi! Rozpoczynamy ewakuację awaryjną.

[CAPCOM]: Przyjeliśmy.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Ładownika.

Odrzuć wszystkie nie-Unikalne Odkrycia z planszy Ładownika.

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

WPIS 1926

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Wydaje mi się, że dotarliśmy na obrzeża tego...

[Martwy członek załogi 2]: Piekła.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Nie sposób inaczej tego nazwać. Spójrzcie na niego! Czyżby próbował uciec?

[Martwy członek załogi 1]: O! Zniknął.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Niemożliwe. Podejdźmy bliżej.

*** Chrzęst kroków ***

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Widzicie? Tam jest wielka rozpadlina, częściowo ukryta przed naszym wzrokiem. Biedak rzucił się w dół. Prosto w otchłań.

[Martwy członek załogi 1]: Jest straszna. Nie widzę dna.

[Martwy członek załogi 2]: Patrzcie! Kolejny skacze!

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Najwyraźniej sądzą, że to skróci ich cierpienia.

*** Kroki ***

[Martwa grzeszniczka]: Witajcie, grzesznicy.

[Martwy grzesznik]: Czym zgrzeszyliście?

[Martwy członek załogi 1]: Wcale nie...

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Lista jest bardzo długa. A wy?

[Martwa grzeszniczka]: Ja się zabiłam. Byłam na tyle naiwna, że sądziłam, iż życie po śmierci będzie lepsze.

[Martwy grzesznik]: A ja zabrałem do domu ważne dokumenty. Uznali to za kradzież.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: To rzeczywiście ciężkie grzechy. Dobrze, załogo, skupmy się. Czy wiemy dostatecznie dużo, by stwierdzić, kto z nich jest prawdziwym grzesznikiem? Z kim powinniśmy porozmawiać? Dobrze to przemyślmy. Rozmowa z nieodpowiednim grzesznikiem może się dla nas źle skończyć.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P462**.

WPIS 1927


Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Zbliżyliśmy się do centrum religijnego, które wygląda na świątynię. To okazała budowla, a jej wejścia „bronią” jakiegoś rodzaju mackowate posągi. Nasza SI przetłumaczyła widniejące na nich symbole jako „Ogary Grzechów”. Nazwa sprawia, że są równie intrygujące, co niepokojące.

Mieszkańcy tej bazy musieli być bardzo przywiązani do swoich zasad religijnych, zatem mam nadzieję, że wewnątrz świątyni znajdziemy więcej informacji na ten temat. Tyle tylko... Nie mogę się pozbyć wrażenia, że te posągi patrzą na mnie potępiająco.

Co to miejsce ze mną robi?

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

- » **Wejdźcie do świątyni** – przejdź do **Wpisu 1969**.
- » **Obejrzyjcie posągi** – przejdź do **Wpisu 1957**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1928

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Co za niesamowity widok. Ogary Grzechów rozpadają się jeden po drugim; coś musi się dziać w tych piekielnych czeluściach, gdyż wykrywamy potężne wstrząsy. To jednak nic w porównaniu z tym, co dzieje się ze strumieniem dusz. Teraz to już nie jest strumień, lecz rwąca rzeka. Dusze zalewają całą bazę, opadając na wszystkie ciała na ziemi i... nie do wiary, zwłoki z obrożami zaczynają się ruszać. Wracają do życia, a niektóre z nich próbują dopaść do pozostałych butli tlenowych, najwyraźniej mając na tyle silnej woli, by oprzeć się zimnej pustce wystarczająco długo, by znaleźć schronienie. To chyba koniec. Jesteśmy gotowi, żeby wracać.

Odrzuć karty Misji **M40** i **M42**.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, zyskaj 3 .

Przejdź do **Wpisu 1943**.

WPIS 1929

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie zwracajcie uwagi na te posągi. Są duże i straszne, ale martwe. Po prostu tam stoją...

[Członek załogi 1]: I patrzą.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Posągi nie patrzą.

[Członek załogi 1]: A mimo wszystko wpędzają mnie w poczucie winy.

[Członek załogi 2]: Tak, w ich spojrzeniach płoną milczące wyrzuty.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To posągi. Tylko posągi.

[Członek załogi 1]: Nie czuje pan tego?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: *** z wahaniem *** Czuję. Ale staram się zachować trzeźwy umysł.

[Członek załogi 1]: To wejście do fabryki. Wchodzimy?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak.

*** Odgłos otwieranych drzwi ***

[Członek załogi 1]: Nigdy nie widziałem fabryki, w której byłoby tyle religijnych symboli i napisów.

[Członek załogi 2]: Wiem, co oznaczają te napisy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co takiego?

[Członek załogi 2]: Że powinniśmy się stąd zabierać. I to szybko.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie będę się spierać. Na zewnątrz. Już.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

Jeśli karta **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1930

Przejdź do **Wpisu 1955**.

WPIS 1931

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dotykanie wszystkiego nic nie da.

[Członek załogi 2]: Wciąż nie mam pojęcia, jak to uruchomić.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobrze, miałaś szansę. Możemy tu wrócić później.

[Członek załogi 2]: Mogę też wyjąć część elementów panelu kontroli i przeanalizować je na pokładzie Vanguarda.

[Członek załogi 1]: Dobrze, pomogę ci.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Słyszeliście ten hałas?

[Członek załogi 1]: Tak, chyba... Tylko mi się wydaje czy ktoś tutaj idzie?

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1932

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Na Pustkę, co tu... Szlag, to one! To nie są posągi! Powtarzam, to nie są posągi! To roboty – do tego zaskakująco szybkie i zwinne. Biegają za nami!

*** Dyszenie ***

CAPCOM, słyszycie mnie? Ścigają nas olbrzymie roboty strażnicze! Możecie nam pomóc? Próbujemy uciec i się ukryć, ale one lepiej znają teren. Możemy jedynie kupić sobie nieco czasu.

Grzesznicy? Co? Krzyczą za nami: „Grzesznicy”!

Chodźcie wszyscy! Tędy!

Umieść kartę Warunków Globalnych **G40** na polu Warunków Globalnych.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa Ogar Grzechów we wskazanym miejscu nad planszą Planety. Karta jest teraz aktywna. Figurki umieszczone na planszy odpowiadają tej karcie Niebezpieczeństwa.

Zastąp karty WP w Sektorze 1 i Sektorze 6 kartami **P001**. Każdy Członek Załogi w tych Sektorach może się poruszyć do dowolnego połączonego Sektora.

Podpowiedź: Nie ma dokąd uciekać. Spróbuj dowiedzieć się jak najwięcej, zanim zostaniesz złapany. Zdobyta wiedza bez wątpienia pomoże w przyszłych misjach.

WPIS 1933

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: To mi wygląda na odręcznie napisany list.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co za bazgroły. Ale może chociaż SI zdoła to odcyfrować. Daj mi to.

*** *Cyfrowe piski* ***

[Członek załogi 2]: To zajmuje całe wieki.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cierpliwości. Spójrz, poradziła sobie już z pierwszymi słowami! List mówi: „Oni nadchodzą”.


[Członek załogi 1]: Oj, mam złe przeczucia.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Cicho, jest tego więcej. „Bez wątplenia ścigają właśnie mnie. Piekło już na mnie czeka. Nie wiedziałem, że nie mogę wejść do tego miejsca! Nie wiedziałem, że to grzech! Nie tak dawno to miejsce było pełne ludzi. Święte Prawo znów się zmieniło! Są tutaj. Widzę obrożę”.

[Członek załogi 2]: To wszystko?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Chodźcie, załogo. Ktoś może potrzebować pomocy.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **A** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1934

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Patrzemy na zwłoki i myślę, że wszyscy wolelibyśmy tego nie robić. Nigdy wcześniej nie widzieliśmy takiej ilości śmierci z tak bliska.


Co więcej, mam... poczucie winy. Do tego czuję strach. Im dłużej patrzę, tym bardziej to poczucie winy we mnie narasta. Zaczynam odnosić wrażenie, że zaraz ktoś zjawi się, żeby mnie ukarać.

Co za niedorzeczna myśl. Atmosfera tego miejsca chyba mnie przytłoczyła. Czas, żebyśmy się stąd zabierali.

Co? Zbliża się do nas jakaś postać, za nią kolejna. Obie są duże. Kto to?

Z jakiegoś powodu to poczucie winy ciąży mi coraz bardziej.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **B** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1935

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Hej, nie uciekaj!

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Chcemy tylko porozmawiać!

[Martwa grzesniczka]: Porozmawiać? O czym? Czy nie wszystko już postanowione?

[Martwy członek załogi 2]: Nie, nie wszystko. Chcemy się dowiedzieć jak najwięcej o tym miejscu i znaleźć stąd wyjście.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Jak to się stało, że tutaj skończyłaś?

[Martwa grzesniczka]: Próbowałam... próbowałam pomóc przyjacielowi. Leżał nieruchomo i sądziłam, że jedynie stracił przytomność, ale on nie żył. Nie wiedziałam, że dotykam zwłok. Skazałam się na śmierć.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pola **B** i **J** we **Wpisie 1979**. Jeśli oba te pola są już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .


WPIS 1936

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Spójrzcie tutaj! To archiwum albo biblioteka!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: To dobra okazja, żeby dowiedzieć się więcej o mieszkańcach tego miejsca.

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

- » **Przeczytajcie łatwo dostępne dokumenty** – przejdź do **Wpisu 1909**.
- » **Przeczytajcie trudno dostępne dokumenty** – przejdź do **Wpisu 1944**.
- » **Ukradnijcie dokumenty** – przejdź do **Wpisu 1914**.
- » **Opuśćcie to miejsce** – odrzuć kartę **P451** z tego Sektora.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1937

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Ostrożnie. Zabierz rękę z tej dźwigni.

[Członek załogi 2]: Czemu?

[Członek załogi 1]: Bo możesz ją...

*** *Zgrzyt metalu* ***

[Członek załogi 1]: ...przesunąć. Właśnie tak.

[Członek załogi 2]: I dlaczego to miałby być problem?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie wiem, ale jeden z posągów się poruszył. To nie jest posąg... To cholerny robot! W nogi!

[Członek załogi 1]: Mówiłem, żebyś niczego nie dotykała. Uciekaj!

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1938

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Spójrzcie na to! Martwe Ogary Grzechów!

[Martwy członek załogi 2]: Czyli da się zniszczyć te sukinsyny!

[Martwa grzesniczka]: Tak, to możliwe.

*** *Gwałtowne wciągnięcie powietrza* ***

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Wystraszyłaś nas. Czyli da się zniszczyć Ogary?

[Martwa grzesniczka]: Tak, ale w miejsce każdego zniszczonego produkuje się kolejnego. Nie ma sensu ich niszczyć.

[Martwy członek załogi 1]: Czyli... Korzystacie z ich pustych skorup jako schronień?

[Martwa grzesniczka]: Tylko chwilowo. Nowe Ogary Grzechów, jeszcze większe i silniejsze, mogą się w każdej chwili pojawić, żeby na nas polować.

[Martwy członek załogi 1]: Czym sobie zasłużyłaś na taką karę?

[Martwa grzesniczka]: Ja i kilku moich popleczników próbowaliśmy zorganizować zamach, żeby obalić naszego kapitana. A nasi sąsiedzi z tamtego wraku nie dość szybko uczynili znak podczas wchodzenia do fabryki.

[Martwy członek załogi 1]: Wygląda na to, że trudno jest uciec od winy i kary w waszej społeczności.

[Martwy członek załogi 2]: Dowódco, możemy spróbować porozmawiać z jedną z grup, zanim przybędą Ogary. Tylko z którą? Ze spiskowcami czy tymi, którzy zaniedbali święty obowiązek?

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Czy wiemy na temat ich religii dość, żeby zrozumieć, który z tych czynów jest prawdziwym grzechem?

[Martwy członek załogi 2]: Musimy wybrać mądrze. Nie chcę rozmawiać z fałszywymi grzesznikami. Mogą się okazać niezrównoważeni i nas skrzywdzić.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P461**.

WPIS 1939

Nagrania Grupy Wypadowej

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Proszę, powiedz nam, dlaczego tak cierpisz.

[**Martwa grzeszniczka**]: *** *żkajqc* *** To nasza wina. Sprowadziliśmy na siebie ten straszliwy los.

[**Martwy członek załogi 1**]: Dlaczego?

[**Martwa grzeszniczka**]: Nieustannie dodawaliśmy nowe prawa do reguł naszej już i tak rygorystycznej religii. Dzięki temu szeregi grzeszników rosły, a nasza baza zyskiwała coraz więcej energii. Nikt nie przewidział jednak zagrożenia. Nikt nie pomyślał, że pewnego dnia wpadniemy w pułapkę, którą sami zastawiliśmy.

[**Martwy członek załogi 2**]: A ty? Co zrobiłaś?

[**Martwa grzeszniczka**]: Cóż, zmieniłam naszą prędkość. Tylko trochę - nasza baza mknęła w kierunku skupiska asteroid i chciałam je ominąć.

[**Martwy członek załogi 2**]: Czyli sprawiłaś, że baza była bezpieczniejsza, tak? Jaki to grzech?

[**Martwa grzeszniczka**]: Nie miałam pozwolenia na dotknięcie świętej maszyny. Złamałam Święte Prawo i muszę pokutować.

Zaznacz pola **A** i **K** we **Wpisie 1979**. Jeśli oba te pola są już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1940

Ostateczny raport Grupy Wypadowej

Po tym, jak dopadły nas Ogary Grzechów, na jakiś czas straciliśmy przytomność. Po przebudzeniu uświadomiliśmy sobie, że Ogary przeniosły nasze dusze w ciała innych grzeszników. Było to szokujące odkrycie, tym bardziej że wiedzieliśmy, iż musimy dotrzeć do drugiej części bazy. Obszar wyglądał depresyjnie surrealistycznie i apokaliptycznie - na dodatek bez drogi powrotnej.

Przyznaję, że przydzielono mi odważną i zdyscyplinowaną grupę. Przywyknęliśmy do naszych nowych ciał i tej dziwnej, piekielnej scenarii zajęło nam kilka traumatycznych chwil, w końcu jednak skupiliśmy się na tyle, by odnaleźć wyjście.

Ostatecznie była to niezwykła, choć przerażająca podróż.

Umieść kartę Misji **M41** na polu Misji na planszy Planety.

Ważne: Rozpatrz efekt pasywny na bieżącej karcie Warunków Globalnych.

Kontynuuj grę.

WPIS 1941

Odprawa przed misją planetarną 48-C, ściśle tajne

Jak widzicie, ta konstrukcja ma iście kosmiczną skalę. Średnica każdego dysku wynosi około pięciu tysięcy mil, co oznacza, że ta megabudowla ma możliwy do zamieszkania obszar o wielkości blisko dziewiętnastu milionów mil kwadratowych - to niemal połowa Ziemi. Pomijając Oko Pustki, nie widzieliśmy innych tej skali megabudowli obcych. Stację tę mogła zamieszkiwać niegdyś duża cywilizacja, choć wygląda na to, że teren został opuszczony dawno temu.

Oba dyski mają olbrzymie kopuły, które prawdopodobnie służą utrzymaniu właściwego ciśnienia i odpowiedniej atmosfery. Górna kopuła nie działa i brak jest jakichkolwiek śladów napraw. Dolna kopuła została uszkodzona, ale wciąż funkcjonuje. Dopóki nie poznamy jej sposobu działania, wolimy nie zbliżać się do niej lądownikami lub sondami.

Oba dyski łączy jakiegoś rodzaju promień grawitacyjny. Zauważyliśmy strumienie cząsteczek przepływające z górnego dysku do dysku dolnego - nie zanotowaliśmy żadnego ruchu w drugą stronę.

Waszym zadaniem będzie wylądować na górnym dysku i zbadać samą konstrukcję oraz pozostałe części kopuły. Musimy się dowiedzieć, kim byli mieszkańcy i co się z nimi stało, i co najważniejsze, czy możemy dowiedzieć się czegoś na temat ich technologii.

Załogo, ta misja ma kod pomarańczowy! Nie możemy wykluczyć kontaktu z automatycznymi formami zabezpieczeń. Na dodatek na dolnym dysku odnotowaliśmy niepokojącą aktywność. Grubość kopuły utrudnia zebranie danych, jednak skany termiczne sugerują, że wciąż coś tam pracuje. Uważajcie na siebie.

Kryptonim tej operacji to „Tartar”.

OPERACJA „TARTAR”



Poniższe zasady pozwolą ci rozpocząć Operację „Tartar” jako odrębną, samodzielną misję. Operacja ta jest jednak dostępna również na mapie kampanii i może zostać rozegrana w ramach pełnej kampanii ISS Vanguard: Zaginiona flota.

Liczba Członków Załogi: 2-4.

Poziom trudności: Średni.

Częste Testy:  .

Niebezpieczeństwa: Opcjonalne aktywne Niebezpieczeństwo.


Lądowanie: Zaleca się wysokie  i .

Przygotowanie:





1. Przygotuj Lądownik:

- Umieść planszę Lądownika Galaktyczny Wędrowiec na stole. Umieść Modyfikację Lądownika **A01-A20** na stole. Wybierz maksymalnie 2 Modyfikacje Użytkowe i maksymalnie 1 Modyfikację Strukturalną, a następnie umieść je 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, 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 zapełnia swoją planszę Załogi 10 kośćmi Sekcji z pudełka. Pośród tych kości każdy Członek Załogi musi mieć przynajmniej 1 kość Podstawową () w każdym z 3 kolorów. W tej Operacji gracze mogą korzystać z kości Uniwersalnych, Eksperckich, Dzikich i Obcych.
- Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej 10 kart jego Sekcji. Można wykorzystać tylko karty Rangi 2 lub niższej. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.

3. Załaduj Lądownik:

- Weź karty Wyposażenia **E01-E53**, 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.
- Następnie wybierz liczbę kart Wyposażenia Osobistego  i Wyposażenia Misji  do wysokości limitu (limit podany jest w sekcji ładowność w lewym górnym rogu planszy Lądownika). 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 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 1904**.

WPIS 1942

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Zbliżamy się do miejsca przypominającego park pokryty cieniami. Strzeże go samotny, olbrzymi posąg – „Ogar Grzechów”, jeśli dobrze odczytujemy symbole na jego piersi. Budzi we mnie złe przeczucia. Ruszamy jednak dalej i zagłębiając się w labirynt krzewów oraz roślin przypominających drzewa. Żałuję, że nie możemy...


*** Długa pauza ***

Poprawka. Z bliska widzę, że to miejsce to jeden wielki cmentarz, tyle że nikt nie kłopotał się grzebaniem zmarłych. To nasza pierwsza okazja, żeby przyjrzeć się mieszkańcom stacji. Są humanoidalni. Mają długie kończyny, szerokie karki i wystające brzuchy; płaskie twarze z dużymi, skośnymi oczami, szczątkowe usta i... parę macek sterczącą z obu stron czaszki. To zapewne jakiś organ poznawczy. Posągi również go mają.

Ciała są w różnym stanie rozkładu. Niedaleko stąd widzę świeższe zwłoki. Nie bardzo wiem, co teraz robić.

Moglibyśmy zrobić zdjęcia zwłok obcych z daleka. Możemy również podejść bliżej, a nawet wykonać pełne badanie. Co? Jasne. Jeden z członków załogi wskazał wielki monument na środku parku. Możemy na razie zignorować ciała i zbadać monument.

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

- » **Obejrzyjcie zwłoki z daleka** – przejdź do **Wpisu 1923**.
- » **Wykonajcie autopsję polową** – przejdź do **Wpisu 1953**.
- » **Podejdźcie i przyjrzyjcie się zwłokom** – przejdź do **Wpisu 1934**.
- » **Wdrapcie się na monument i rozejrzyjcie się po okolicy** – przejdź do **Wpisu 1919**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1943

Terapia psychoanalityczna dowódcy Grupy Wypadowej, sesja 4

[Doktor Morra]: Proszę mi jeszcze raz opowiedzieć o pierwszych chwilach w piekle.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Niewiele pamiętam. To był szok. Szok i rozpacz. Dziwna mieszanka.

[Doktor Morra]: Mieszanka, która często potrafi złamać ludzi. Jednak pan się nie poddał.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Miałem poczucie obowiązku, choć nieco przytłumione. Wiedziałem, że odpowiadam za swój zespół.

[Doktor Morra]: To nie było łatwe, prawda?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Nie. To było największe wyzwanie w moim życiu. Schwytały nas te potworne Ogary Grzechów, które same w sobie były przerażające, a potem obudziliśmy się w kosmicznym piekle! To była strefa pokuty stworzona przez religijnych fanatyków!

[Doktor Morra]: Obudziliście się w innych ciałach.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak. Jakby jeszcze było mało! Każde z nas utknęło w ciele miejscowego. To jedynie potęgowało nasze poczucie zagubienia i niedoli.

[Doktor Morra]: Ale udało się panu je opanować.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Tak, ale proszę mnie nie pytać, jak to zrobiłem. W głębi duszy trząsałem się z płaczu.

[Doktor Morra]: Proszę mi powiedzieć, co wydarzyło się później.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zebraliśmy wskazówki od mieszkańców piekła. Był tam jakiś panel z przyciskami i dźwignia. I jakieś napisy, których nie rozumieliśmy bez SI. Musieliśmy działać.

Za każde zaznaczone pole we **Wpisie 1979** umieść 1 znacznik na karcie Misji umieszczonej na planszy Planety.






Jeśli masz Unikalne Odkrycie **34** na planszy Lądownika, umieść na karcie Misji jeszcze 3 znaczniki.

Za każde zaznaczone pole we **Wpisie 1913** odrzuć 1 znacznik z karty Misji umieszczonej na planszy Planety.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach samodzielnej misji, przejdź do **Wpisu 1961**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Policz znaczniki na karcie Misji:

- **3–5 znaczników:** Ledwo przeżyliście. Zyskaj 1 .
- **6–10 znaczników:** Dobra robota. Zyskaj 2 . Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Operacji, Awansują. Jeśli brakuje dostępnych koszułek Rangi 2, danego Członka Załogi nie można Awansować.
- **11–14 znaczników:** Doskonała robota! Zyskaj 2 . Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 2, którzy brali udział w tej Operacji, Awansują. Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Operacji, Awansują. Jeśli brakuje dostępnych koszułek Rangi 2, danego Członka Załogi nie można Awansować.
- **15 znaczników:** Fenomenalna robota! Zyskaj 3 . Wszyscy Członkowie Załogi Rangi 2, którzy brali udział w tej Operacji, Awansują. Następnie wszyscy Członkowie Załogi Rangi 1, którzy brali udział w tej Operacji, Awansują. Jeśli brakuje dostępnych koszułek Rangi 2 lub 3, danego Członka Załogi nie można Awansować. Podnieś Morale na Statku (Księga Statku, strona **3**). Jeśli Morale jest już Wysokie, zamiast tego zyskaj 1 .

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

WPIS 1944

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dotarłem na tyły archiwum, gdzie widzę jakieś dokumenty warte przejrzenia. Na pierwszy rzut oka różnią się od siebie, więc niewykluczone, że dotyczą różnych tematów. Przyjrzyjmy się temu. SI, bardzo proszę.

Uch, trudny temat. Jest tu mnóstwo religijnych rozważań, których nawet SI nie jest w stanie odczytać, ale... tak, dwa słowa powtarzają się w tekście wielokrotnie: „Ogary Grzechów”. Zapewne chodzi o te olbrzymie posągi. Najwyraźniej zostały stworzone, żeby... Okej, to zmienia postać rzeczy. Hej, ludzie! Te posągi nie są ceremonialne! To roboty odpowiedzialne za - co? Egzekwowanie Świętych Praw? Co to ma być? Mechaniczna inkwizycja? Jeśli SI nie popełniła błędów w tłumaczeniu, to mamy kłopoty.

Na zewnątrz słyszę jakiś hałas. Coś próbuje się dostać do środka.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 1979**. Jeśli pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1945

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwa grzesniczka]: Też zamierzacie skoczyć?

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Niespecjalnie. Dlaczego oni to robią?

[Martwa grzesniczka]: To zdesperowani głupcy. To nie jest sposób, żeby się stąd wyrwać. Ich dusze rozpadną się na tysiące kawałków, po czym wrócą tutaj, prosto w łapy Ogarów. Wkrótce się o wszystkim dowiedzą - z wyjątkiem jednej rzeczy.


[Martwy członek załogi 1]: A dokładniej?

[Martwy grzesznik]: Ich ciała spłoną na samym dnie otchłani, a to, wierzcie lub nie, zasili bazę.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Skąd to wiecie?

[Martwa grzesniczka]: Pamiętacie te dokumenty, które ukradłam? Właśnie o tym traktowały.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **H** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1946

- Otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę obecnego Lądownika na stronę **Lądownik uszkodzony** (chyba że to Podstawowy Lądownik).
- Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika i odrzuć z niej wszystkie nie-Unikalne Odkrycia.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1947

Jeśli karta Misji **M42** jest odkryta, masz nową Misję – kontynuuj grę.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagrania Grupy Wypadowej

[**Martwy członek załogi 1**]: Od jak dawna tu jesteście?

[**Martwy członek załogi 2**]: Od kilku godzin. Sporo się dowiedzieliśmy w tak krótkim czasie. Znamy podstawy ich religii i wiemy...

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Wciąż nie wiemy, co wydarzyło się z mieszkańcami tego miejsca.

***** krótka pauza ***** Musimy poznać ich los i dowiedzieć się, jak im pomóc.

[**Martwy członek załogi 2**]: Pomóc? Czy to w ogóle możliwe?

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Tego również chciałbym się dowiedzieć.

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

- » **Zakończcie tę misję i opuście stację** – przejdź do **Wpisu 1965**.
- » **Zostańcie, zbierzcie więcej informacji i znajdźcie sposób, by pomóc udreńczonym duszom** – przejdź do **Wpisu 1902**.

WPIS 1948

Nagrania Grupy Wypadowej

[**Członek załogi 2**]: To niesamowite. Ta cywilizacja stworzyła unikalną technologię wytwarzania tlenu.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Cóż, skoro byli tak kreatywni, że zdołali zapewnić swojej kolonii dość tlenu, to dlaczego dopuścili do katastrofy, która doprowadziła do pęknięcia kopuły?

[**Członek załogi 1**]: Tajemnice się piętrzą. Szukajmy dalej.

Przejdź do **Wpisu 1916**.

WPIS 1949

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, przejdź do **Wpisu 1946**.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach samodzielnej misji, **ta Operacja zakończyła się niepowodzeniem!**

WPIS 1950

Przejdź do **Wpisu 1962**.

WPIS 1951

Przejdź do **Wpisu 1955**.

WPIS 1952

Nagrania Grupy Wypadowej

[**Martwy członek załogi 1**]: To. Jest. Cud. Prawdziwy cud!

[**Martwy członek załogi 2**]: Odwróciliśmy bieg strumienia dusz!

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Tak! Wskakujcie, załogo. To nasza jedyna szansa, żeby dostać się do górnej części bazy!

[**Martwy członek załogi 1**]: I wrócić do naszych ciał!

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Czekajcie. Spójrzcie na strumień. Wydaje się niestabilny. Może się nam uda...

[**Martwy członek załogi 2**]: Musi się udać!

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Ale nie uratujemy tak tych wszystkich biednych ludzi wysłanych do piekła. Żeby to zrobić, po przebudzeniu musimy od razu biec do świątyni. Tam jest główna konsola.

[**Martwy członek załogi 1**]: Jasna sprawa, dowódco.

[**Martwy członek załogi 2**]: A teraz... Możemy?

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Wskakujcie!

Przejdź do **Wpisu 1928**.

WPIS 1953

Nagrania Grupy Wypadowej

[**Członek załogi 1**]: Pozwól, że ja go obrócę. Ta sama historia. Zwłoki nie mają żadnych ran, urazów ani nawet zadrapań.

[**Członek załogi 2**]: Co się tutaj wydarzyło? Oni tu przyszedli umrzeć czy co?

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Nie możemy wykluczyć jakiegoś rodzaju masowego samobójstwa. Na Ziemi istniały kultury, które robiły takie rzeczy.

[**Członek załogi 1**]: Ale jak? Każde samobójstwo pozostawia jakieś ślady.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Możesz wykonać skan medyczny?

[**Członek załogi 2**]: Dobry pomysł. Robi się coraz dziwniej. SI uważa, że doszło do samouduszenia. Ta osoba wstrzymywała oddech tak długo, aż umarła.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Trudno w to uwierzyć.

[**Członek załogi 2**]: ***** siłąc się na żartobliwy ton ***** Ci goście tam na pewno wiedzą, co się wydarzyło.

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Kto?

[**Członek załogi 2**]: Ci duzi. Myśleliśmy, że to posągi, ale wyraźnie się do nas zbliżają!

[**Dowódca Grupy Wypadowej**]: Ewakuacja!

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **J** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1954

Przejdź do **Wpisu 1955**.

WPIS 1955

Nagrania Grupy Wypadowej

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Przepraszam... Zgubiliśmy się i chcielibyśmy...

[**Martwa grzesniczka**]: Zostawcie mnie w spokoju! Wszyscy!

[**Martwy członek załogi 1**]: Słucham?

[**Martwy członek załogi 2**]: Ta biedaczka chyba nie mówi do nas. Posłuchajcie.

[**Martwa grzesniczka**]: Nie jestem grzesniczką! Nie powinno mnie tu być! Nie złamałam Świętego Prawa!

[**Martwy członek załogi 1**]: Jest obłąkana.

[**Martwy członek załogi 2**]: Tak, czuję to. Prawie... fizycznie.

[**Martwy członek załogi 1**]: Aż czuję świdrowanie w czaszce. Szlag, to boli! Wynośmy się stąd.

[**Martwy dowódca Grupy Wypadowej**]: Pamiętajmy, że rozmowa z tymi, którzy zostali niesłusznie skazani, może być niebezpieczna i bolesna!

Każdy Członek Załogi .

WPIS 1956

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Najwyraźniej istotne były tu znaki religijne. Nasze instrukcje podkreślały konieczność zachowania szacunku dla zasad miejscowych, ale jako że miejscowi zniknęli, te reguły nie mają sensu.


Żadnych pustych gestów.

Powoli zagłębiajmy się w mrok ośrodka pracy. Przed wejściem stoją dwa olbrzymie posągi, które patrzą na nas z góry. Dziwne, ale ich spojrzenia przyprawiają mnie o dreszcze.

W zasadzie niezbyt tu ciemno. Zaraz obok wejścia znajduje się dobrze oświetlony punkt, w którym znajdujemy wiele linijek tekstu - SI jest w stanie przetłumaczyć część. Wygląda to na zasady spisane dla robotników. Jeśli nie uczynisz odpowiedniego znaku przy wejściu do fabryki, to znaczy, że nie jesteś gotowy do pracy, a tym samym stajesz się grzesznikiem.

Zatem w świetle ich martwych przekonań właśnie zostaliśmy grzesznikami i... Hej, czy coś się z nami poruszyło?

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **L** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież 1 .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1957

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Zbliżam się do posągów. Nigdy wcześniej nie widziałem takiego przywiązania do szczegółów. Rozpoznaję symbole oznaczające „Ogary Grzechów”, ale widzę również inne inskrypcje, jakby ich stwórcy próbowali zapisać na posągach wszystkie zasady ich religii.

Czym w ogóle są te posągi? Może to awatary tutejszej religii? Sama ich liczba jest zastanawiająca. Dlaczego mieszkańcy stacji wyprodukowali ich aż tyle? Mieli na ich punkcie obsesję? Przede wszystkim jednak – czy te posągi są dla nas niebezpieczne?

Przejdź do **Wpisu 1927**.

WPIS 1958

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

To miejsce bardziej przypomina biuro lub centrum dowodzenia niż zwykłe mieszkanie. Widzę olbrzymie okna sięgające od podłogi do sufitu, które wychodzą na strzaskaną kopułę i usiane gwiazdami niebo ponad nią. Na samym środku pomieszczenia stoi coś w rodzaju stołu nawigacyjnego.

Wygląd mieszkańców tej bazy wciąż jest dla nas tajemnicą, ale kształt mebli i drzwi sugeruje, że mieli mniej lub bardziej humanoidalne kształty.

Podłoga usiana jest arkuszami przypominającymi mapy, a pod oknem stoi konsola nieznanego przeznaczenia.

Może to urządzenie do wytyczania kursu? Możliwe, że znajdujemy się w pokoju nawigatora stacji. Najbardziej szokują mnie jednak napisy na drzwiach i ścianach, które zdaniem SI oznaczają „święte miejsce”, do którego śmiertelnicy mają „zakaz wstępu”. Zakaz wstępu do pomieszczenia nawigacyjnego?

Wygląda na to, że baza należała do bardzo religijnej społeczności, która kierowała się rygorystycznymi zasadami. Opuszczamy budynek i kontynuujemy nasze poszukiwania.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież 1 .

Możesz odrzucić kartę **P450** z tego Sektora.

WPIS 1959

Przejdź do **Wpisu 1955**.

WPIS 1960

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1908**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Czekamy, aż coś się wydarzy. Nigdy nie widziałem tak opustoszałej i ponurej kolonii żywych istot. Nie ma tu żadnego życia, żadnego ruchu. Tylko wiatr wyszeptuje melancholijne piosenki pośród nieruchomych posągów.

Nieruchomych? Jeden z nich właśnie się poruszył.

To nie są posągi!

Odśwież 3 .

Przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1961

Policz znaczniki na karcie Misji:

- **3–5 znaczników:** Ledwo udało wam się przeżyć.
- **6–10 znaczników:** Całkiem niezłe.
- **11–14 znaczników:** Dobra robota!
- **15 znaczników:** Fenomenalna robota!

WPIS 1962

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

*** **Dyszenie** ***

Osaczyli mnie. Stąd nie ma ucieczki. Te... Te mechaniczne postaci zabrały moją załogę. Nie mam pojęcia, co się z nimi stało. Zbliżają się. Idą po mnie. Widzę wielkie mechaniczne ciało i macki wijące się wokół głowy. Sięga po mnie. CAPCOM, nie wysyłajcie kolejnej ekipy. Koniec transmisji na żywo, bez odbioru.

- Odlóż wszystkie figurki z planszy Planety poza planszę Planety.
- Odrzuć wszystkie karty i znaczniki z planszy Planety. Pozostaw tylko kartę Misji **M40** oraz kartę Niebezpieczeństwa z boku (wkrótce wrócą one na planszę) – kartę Warunków Globalnych należy odrzucić.
- Odrzuć z planszy wszystkie żetony Wyposażenia Misji. Zwróć wszystkie karty Wyposażenia do Zbrojowni – przypadły.
- Jeśli odrzucisz w ten sposób robota P.E.T., zwróć gość do Puli Zużytych kości jej właściciela.
- Otwórz Planetopedię na stronach **20–21** (Tartar – Piekło).
- Umieść kartę Misji **M40** na polu Misji obok planszy Planety.
- Każdy Członek Załogi odrzuca wszystkie Urazy (karty i kości).
- Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz **O krok od śmierci**.
- Każdy Członek Załogi bierze 1  ze swojego zasobnika Sekcji i umieszcza ją w Puli Zużytych kości.
- Za każde zaznaczone pole we **Wpisie 1979** każdy Członek Załogi Odświeża 1 .
- Weź karty Wyposażenia **E196, E197, E198, E199** z sekcji Niedostępne Wyposażenie (organizer A) i rozdziel je pomiędzy Członków Załogi (zgodnie z ich Sekcjami). Zwróć nieużywane karty Wyposażenia do sekcji Niedostępne Wyposażenie (organizer A).
- Odwróć kartę Niebezpieczeństwa **Ogar Grzechów** na drugą stronę.
- Umieść po figurce Strażnika Piekła w Sektorze **2** i w Sektorze **6**.
- Umieść wszystkich Członków Załogi w Sektorze **1**.
- Przenieś wszystkie Modyfikacje Lądownika z planszy Lądownika do koperty „Oczekujących...”.
- Strać wszystkie Zapasy.
- Przejdź do **Wpisu 1940**.

WPIS 1963

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 1]: Spójrzcie na tych wszystkich nieszczęśników! Niekończące się rzędy ludzi przykutych do ziemi.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Wszystkich poza nią! Hej! Hej, ty! Możemy porozmawiać? Możesz nam powiedzieć, co się tutaj dzieje?

[Martwa grzesniczka]: Nie widzisz? Jesteś świadkiem końca dumnego ludu podróżującego przez wszechświat! Zobacz, co się wydarzyło, odkąd wykorzeniliśmy z siebie grzech. Nie zdaliśmy próby wiary, a teraz ścigają nas Ogary Grzechów.

[Martwy członek załogi 2]: Ale ciebie najwyraźniej jeszcze nie złapały!

[Martwa grzesniczka]: *** **szeptem** *** Bo ja wiem, gdzie się ukrywać! Te Ogary nigdy nie patrzą pod nogi. Wystarczy ukryć się w dziurze w ziemi i będziecie bezpieczni! Wielu z nas stosuje tę strategię. Tam, w tej dziurze, znajdziecie tych, którzy bezczęścili ciała. W tamtej są kłamcy. Wszyscy jesteśmy grzesznikami!

[Martwy członek załogi 1]: Może pójdziemy z nimi porozmawiać?

[Martwy członek załogi 2]: Tak, ale z którą grupą? Musimy wybrać prawdziwych grzeszników, zgodnie z ich religią, oczywiście. Czy dowiedzieliśmy się czegoś, co mogłoby nam podpowiedzieć? Jak myślicie? Kłamcy czy bezczęszczący ciała?

Zyskaj 2 Wskazówki: Technologia Obcych.

Zastąp kartę Ważnego Punktu (WP) w tym Sektorze kartą **P457**.

WPIS 1964

Przejdź do **Wpisu 1955**.

WPIS 1965

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej CAPCOM, z dumą informuję, że wykonaliśmy misję. Jakimś cudem odzyskaliśmy własne ciała i ku naszej wielkiej uciechy i uldze właśnie wsiadamy do lądownika, żeby rozpocząć procedurę odlotu. Nikt z naszych nie zginął i udało się przywrócić w bazie ład. Wszelkie próby podsumowania tej misji nie mają sensu, więc powiem jedynie, że właśnie doprowadziliśmy do religijnej rewolucji w piekle. Grupa Wypadowa, bez odbioru.

Odrzuć karty Misji **M40** i **M41**.

Przejdź do **Wpisu 1943**.

WPIS 1966

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Dobre wieści, dowódco. Tę fabrykę tlenu łatwo obsłużyć. Przepuściłem instrukcję obsługi przez program deszyfrujący SI i mam teraz szczegółowe wytyczne.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobra robota. Jesteśmy w stanie jej użyć?

[Członek załogi 1]: Jak sądzę, nie w tej chwili. Kopuła jest zbyt popękana. Cały wyprodukowany tlen ulotniłby się w próżnię.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Te pęknięcia mnie niepokoją. Co się wydarzyło w tej bazie? Co się stało z tą kopułą? Jakiś deszcz meteorytów? Broń? Nie daje mi to spokoju.

Przejdź do **Wpisu 1916**.

WPIS 1967

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Co? Nie! Nie!

[Członek załogi 2]: Dowódco, te sukinsyny właśnie zniszczyły nasz lądownik! Jak, na Pustkę, się dostaniemy?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Spokojnie, załogo. Musi być stąd jakieś wyjście.

[Członek załogi 1]: Lepiej, żeby tak było. Nie chcę tu utknąć na zawsze.

Zyskaj 1 łańdunek.

Zwróć wszystkie Modyfikacje Lądownika z planszy Lądownika do koperty „Oczekujących...”.

Odrzuć figurkę Lądownika z planszy Planety. Lądownik uległ zniszczeniu i Odlot jest teraz niemożliwy!

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, otwórz Księgę Statku na stronie **19** i odwróć kartę Lądownika przedstawiającą wasz aktualny Lądownik na stronę Lądownik uszkodzony (chyba że to Podstawowy Lądownik).

WPIS 1968

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Spójrzcie. Kolejna potworność.

[Martwy członek załogi 1]: Niekończąca się kolejka grzeszników czeka do... Co to jest? Jakiś olbrzymi piec?

[Martwy członek załogi 2]: To możliwe. Najbardziej szokuje mnie jednak, że ludzie czekają w kolejce, żeby dobrowolnie do niego wejść.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Pójdę zapytać. Przepraszam. Możesz mi powiedzieć, co to za miejsce?

[Martwa grzeszniczka]: Słyszałam waszą rozmowę i dobrze zgadliście. To piec. I tak - spłonimy, ale tylko na jakiś czas. Niedługo się odrodzimy.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Ale... Dlaczego mielibyście chcieć spłonąć?

[Martwa grzeszniczka]: Ogień to nie tylko kara za nasze grzechy, ale również energia dla stacji. Potraficie sobie wyobrazić wspanialsze poświęcenie?

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **I** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odswież .

WPIS 1969

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Nie jestem przesądny, ale atmosfera w środku jest...

[Członek załogi 2]: Ciężka.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Delikatnie mówiąc. Zupełnie jakby to miejsce wiedziało, że jesteście niewłaściwymi osobami, żeby tu być. Jakbyśmy byli...

[Członek załogi 1]: Grzesznikami?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Możliwe.

[Członek załogi 1]: Ale przecież nie zrobiliśmy nic złego. Nikogo nie uraziliśmy i nie zbezcześciliśmy żadnego świętego miejsca.


[Członek załogi 2]: Być może właśnie teraz to robimy. Pamiętaj że posągi przed świątynią? Miałam wrażenie, że drgnęły, kiedy tam wchodziliśmy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Żadna religia nie sprawia, że posągi zaczynają się ruszać.

[Członek załogi 1]: *** ze strachem *** Niemniej coś się zbliża! Coś groźnego!

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Być może jednak coś zbezcześciliśmy. Uciekajmy!

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **F** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odswież .

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1903**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1932**.

WPIS 1970

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Stoję kilka kroków od rampy lądownika i znów mam wątpliwości. Czy zrobiliśmy wszystko, by odkryć mroczne sekrety tej bazy? To miejsce jest bardzo niepokojące, ale czy nie poddajemy się za wcześnie? Muszę to wszystko przemyśleć. Żegnajcie, Ogary Grzechów. Być może jeszcze się spotkamy.

Jeśli karta Warunków Globalnych **G40** jest na planszy, przejdź do **Wpisu 1967**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Uwaga! Jeśli postanowisz teraz przerwać Eksplorację, twoja misja zakończy się niepowodzeniem. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, nie będziesz mieć możliwości powrotu na tę Planetę.

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

- » **Zostańcie na planecie** – kontynuuj grę.
- » **Opuśćcie planetę** – umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika.

Odrzuć połowę nie-Unikalnych Odkryć z planszy Lądownika (zaokrąglając w dół).

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

WPIS 1971

Nagrania Grupy Wypadowej

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Okej. Umm... Jak wyglądał ten gest?

[Członek załogi 1]: O tak. Lewą rękę trzymasz tutaj, prawą umieszczasz tutaj.

[Członek załogi 2]: A teraz pokłon.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dobra, już wiem. Zrobmy to razem. Żadnych śmiechów. Nikt nie patrzy, ale musimy przestrzegać miejscowych zwyczajów.

*** *Cisza* ***

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zrobione. Wejdzmy do środka.

*** *Kroki* ***

[Członek załogi 1]: Spójrzcie, na tamtej ścianie jest dobrze oświetlony tekst. Dalej, SI, obudź się. Mamy tu tekst do odszyfrowania.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: I co jest tu napisane?

[Członek załogi 1]: Że gęsty, które uczyniliśmy, oznaczają, że jesteśmy wolni od grzechów, a co za tym idzie oddani pracy dla społeczności.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ciekawe. Chodźmy dalej.


Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P451.

WPIS 1972

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Dotarliśmy do samego wejścia do fabryki posągów. Kimkolwiek byli tutejsi mieszkańcy i cokolwiek robili, religia odgrywała w ich życiu ważną rolę. A jako że te posągi stanowiły jej wszechobecny symbol, ta fabryka może być jednym z centralnych punktów tej stacji. Możliwe, że znajdziemy tu odpowiedzi. Na przykład na pytanie, dlaczego te posągi nazywano Ogarami Grzechów.

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

- » **Wejdźcie do środka** – przejdź do **Wpisu 1929**.
- » **Zaczekajcie i odpocznijcie** – przejdź do **Wpisu 1960**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1973

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Fabryka tlenu to imponujący kompleks, ale ciekawość popycha mnie naprzód. Przeklęta ciekawość. Podobno to pierwszy stopień do piekła, ale kto wie... Dotarłem do korytarza, który zaprowadził mnie do... jakiegoś rodzaju magazynu. Widzę kilka butli tlenowych. Niektóre wydają się zdatne do użytku. Ciekawe.


Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P452.

WPIS 1974

Nagranie na żywo z kamery dowódcy Grupy Wypadowej

Panel kontrolny stacji bardzo przypomina naszą technologię. Widzę przyciski, ekrany i dźwignie; jednak w przeciwieństwie do naszych systemów kontroli tu każdy element jest szczegółowo opisany, jakby załoga potrzebowała nieustannych przypomnień. Po wszystkim, co zobaczyliśmy, mam pewność, że te symbole mają znaczenie religijne. Czyli... kontrolowanie stacji miało związek z ich religią? Być może tylko wybrańcy mieli prawo dotykać paneli.

Dobierz 1 kartę Sekcji.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 1979**. Jeśli to pole jest już zaznaczone, zamiast tego Odśwież .

WPIS 1975

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Spójrzcie na to wzniesienie. Przypomina mi kopiec termitów.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Zachowaj uwagi dla siebie. Spójrzcie, wejście do ośrodka pracy jest przed nami. Nad drzwiami kolejne napisy.


[Członek załogi 1]: Jasne. Pozwoli pan, że włączę SI. To dziwne. Jest tu napisane, że zanim wejdziemy, musimy uczynić skomplikowany znak przy użyciu rąk.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Ciekawe. Niektóre ziemskie religie wymagały od swoich wyznawców wykonywania podobnych rytuałów.

[Członek załogi 1]: Ale czy na pewno musimy to robić? Nikt nie patrzy.

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Dajcie mi pomysłów.

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

- » **Uczyńcie znak, wchodząc** – przejdź do **Wpisu 1971**.
- » **Nie czyńcie znaku, wchodząc** – przejdź do **Wpisu 1956**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1976

Nagrania Grupy Wypadowej

[Martwy członek załogi 2]: Nasza podróż ciągnie się bez końca.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Wszyscy jesteście wycieńczeni, ale musimy być cierpliwi. Musi być stąd jakaś droga ucieczki.

[Martwy członek załogi 1]: Cokolwiek by się działo, nie cierpimy tak bardzo jak ci goście.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Kolejna grupa zawodzących i wrzeszczących nieszczęśników.

[Martwy członek załogi 2]: Są wyżsi i nawet ich szmaty wydają się lepszej jakości. Bez wątpienia to klasa wyższa.

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Hej! Co zrobiliście, żeby się tu znaleźć?

[Martwa miejscowa 1]: Skłamałam! Okłamałam swoich przełożonych w sprawie zgubionych dokumentów i godzin dyżuru.

[Martwy miejscowy 2]: A ja dokonałem modyfikacji w silnikach stacji. Niewielkich! Praktycznie niezauważalnych. Chciałem jedynie poprawić ich wydajność!

[Martwy członek załogi 1]: Kolejna zagadka, dowódco. Z kim powinniśmy porozmawiać? Z kłamczynią czy bezprawnym mechanikiem?

[Martwy dowódca Grupy Wypadowej]: Co wiemy o ich religii, załogo? Kto może być prawdziwym grzesznikiem?

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą P460.

WPIS 1977

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Na Pustkę, co to za miejsce?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Co mówią wykrywacze życia?

[Członek załogi 1]: Milczą, szeptem. Ta okolica jest opuszczona i... to chyba najbardziej upiorne miejsce, jakie w życiu widziałem.

[Członek załogi 2]: Aż mnie ciarki przechodzą.


[Dowódca Grupy Wypadowej]: To mi wygląda na budynek mieszkalny, więc zajrzyjmy do środka. Być może dowiemy się czegoś o mieszkańcach.

[Członek załogi 1]: Możemy też przejrzeć ten dokument.

[Członek załogi 2]: Jaki dokument?

[Członek załogi 1]: Tam widzę coś, co przypomina kartkę.

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

- » **Wejdźcie do otwartego mieszkania** – przejdź do **Wpisu 1924**.
- » **Przeczytajcie dokument** – przejdź do **Wpisu 1933**.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1978

Nagrania Grupy Wypadowej

[Członek załogi 1]: Kolejne podziemne pomieszczenie wypełnione martwymi maszynami.


[Członek załogi 2]: Nie mamy pewności, że są martwe. Dowódco, możemy się im przyjrzeć z bliska? Albo lepiej – uruchomić jedną z nich?

[Dowódca Grupy Wypadowej]: Sam nie wiem. Czuję się tu dziwnie osaczony.

[Członek załogi 1]: Tak. Wynośmy się stąd.

[Członek załogi 2]: Hej, zabijacie moją ciekawość!

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

- » **Ostrożnie przyjrzyjcie się silnikom** – przejdź do **Wpisu 1918**.
- » **Uruchomcie silniki** – przejdź do **Wpisu 1931**.
- » **Opuśćcie to miejsce** – odrzuć kartę P455 z tego Sektora.
- » **Nic nie róbcie** – Odśwież  i kontynuuj grę.

WPIS 1979

Ważne: Możesz przeczytać wyłącznie zaznaczone pola!

- A** Nie jest grzechem czytanie czyjegoś pamiętnika, jeśli znajduje się on na widoku publicznym. Święte Prawo w tym zakresie dynamicznie się zmienia. Istnieją na stacji miejsca, do których wchodzenie jest grzechem.
- B** Nie jest grzechem popełnienie samobójstwa. Nie jest grzechem patrzenie na zwłoki z daleka. Grzechem jest oglądanie zwłok z bliska.
- C** Kontrola lotu stacji jest święta. Tylko wybrani członkowie społeczności mają prawo dotykać panelu kontrolnego. Jeśli zrobi to ktoś niegodny, będzie to grzech.
- D** Grzechem jest przywłaszczenie sobie wspólnych zasobów.
- E** Grzechem jest czytanie trudno dostępnych dokumentów, szczególnie tych o charakterze religijnym.
- F** Grzechem jest wejście do fabryki posągów lub do świętych miejsc.
- G** Dobrowolne poddanie się karze sprawia, że Ogary są łaskawsze.
- H** Niegodni popełniają grzech, dotykając silników. Źródło energii stacji znajduje się na niższym dysku.
- I** Ta rasa sama zapisała absurdalne wersy Świętego Prawa, które miały sprawić, że pojawi się więcej grzeszników będących paliwem dla stacji. Spalone dusze odradzają się tylko po to, by na nowo spłonąć.
- J** Grzechem jest dotykanie zwłok.
- K** Ta rasa sama zapisała absurdalne wersy Świętego Prawa, które miały sprawić, że pojawi się więcej grzeszników będących paliwem dla stacji.
- L** Grzechem jest nieuczynienie znaku przed wejściem do zakładu pracy.

