

ODKRYWCY Nowych Światów

1.0 WSTĘP

„ODKRYWCY NOWYCH ŚWIATÓW” to gra strategiczna, której tematem jest eksploracja planet w różnych układach gwiazdowych. W grze bierze udział tylko jedna osoba. Dowodzi ona misją mającą na celu poszukiwanie pozaziemskich form życia. Gracz ma do swej dyspozycji załogę, roboty oraz całe wyposażenie gwiazdolotu. Celem misji jest gromadzenie przedmiotów egzotycznych form życia i innych eksponatów oraz powrót do bazy nienaruszonym pojazdem kosmicznym. Operacja ta musi być dokonana kosztem jak najmniejszych strat w ludziach.

Gra toczy się w dwóch płaszczyznach czasowych. Długość gry (tzn. rejsu) mierzona jest w miesiącach podróży. Natomiast jeśli wysłana ekspedycja bada powierzchnię jakiejś planety upływ czasu mierzy się w godzinach ekspedycji. Upływ godzin jest niezależny od upływu miesięcy. „ODKRYWCY NOWYCH ŚWIATÓW”, w przeciwieństwie do wielu innych tego typu gier nie jest pomyślana jako system powtarzających się sekwencji zdarzeń. Przeciwnie, gracz postawiony jest w obliczu serii przypadków (opisanych szczegółowo w 232 paragrafach), które dają mu możliwość samodzielnego wyboru wariantów wydarzeń, jakie następują w czasie podróży, a także ich konsekwencji. Następstwo wypadków jest rezultatem zarówno decyzji gracza, jak i czynnika losowego (tzn. rzutów kostką lub instrukcji zawartych w odpowiednich tabelach). W ten sposób powstaje fascynująca fabularna rozgrywka w innych grach tego rodzaju.

2.0 REKWIZYTY

W skład gry wchodzi: zbiór zasad uzupełniony o zestaw 232 paragrafów odnoszących się do konkretnych sytuacji; tabele; plansza, na której toczy się gra oraz żetony. Żetony są wytłoczone na kartonowym arkuszu. Przed przystąpieniem do gry należy je rozdzielić, a następnie skleić ze sobą tak, by powstały żetony dwustronne. Linia zagłębienia jest również wytłoczona na kartonie.

Do gry niezbędne są także: dwie sześcienną kostki do gry, ołówek oraz gumka do wycierania.

[2.1] PLANSZA przedstawia osiem obszarów, które mogą być przedmiotem eksploracji, oraz szereg innych elementów graficznych używanych w czasie gry.

Każdy z obszarów jest oddzielny i oddzielony od innych – w danym momencie gra może się toczyć tylko i wyłącznie na jednym z nich. Mapę każdego z obszarów pokrywa siatka sześciokątnych pól, ułatwiająca umieszczanie i przemieszczanie żetonów. Każde z sześciokątnych pól oznaczone jest numerem identyfikacyjnym i odpowiada obszarowi o boku jednego kilometra. Mapa gwiazdowa używana jest do rejestracji ruchu gwiazdolotu od planety do planety. Również i ona pokryta jest siatką pól. Każda planeta, którą można badać jest specjalnie oznakowana. Planety te stanowią elementy odrębnych układów słonecznych, oddalonych od siebie o wiele lat świetlnych. Plansza zawiera również następujące inne elementy: ściągę CZAS/ZASOBY, tabelę „Warunki naturalne planety”, pola symbolizujące skład ekspedycji oraz legendę.

[2.2] TABELY wykorzystuje się w celu obliczania danych niezbędnych w pewnych fazach gry. Składają się na nie: tabela zdarzeń w przestrzeni międzygwiazdowej, tabela planet, tabela zdolności nośnej, tabela wpływu uszkodzenia

terenu, tabela eksploracji, tabela strategii spotkania, tabela wskaźników istot żywych, tabela rezultatów starcia, dziennik pokładowy gwiazdolotu, dziennik cech istot żywych i zdobytych punktów zwycięstwa. Dwie ostatnie pozycje przeznaczone są do użytku jednorazowego, dlatego też należy sporządzić kilka odbitek kserograficznych, które służyć będą w wielu rozgrywkach.

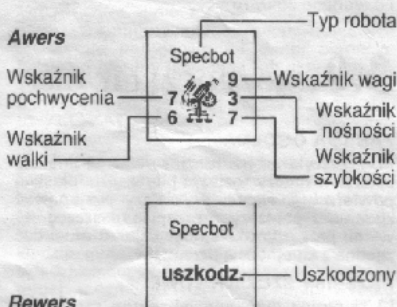
[2.3] PARAGRAFY przedstawiają wszystkie zdarzenia, jakie mogą mieć miejsce w czasie gry.

Każdy z nich zaopatrzony jest w numer porządkowy od 001 do 232. Numery te służą wyłącznie celom identyfikacyjnym i nie mają żadnego wpływu na kolejność, w jakiej paragrafy te są wykorzystywane.

[2.4] ZESTAW ŻETONÓW składa się z: 7 postaci ludzkich, 4 robotów, 21 urządzeń, 39 istot żywych, 5 wytworów obcej inteligencji oraz 24 żetonów specjalnych.

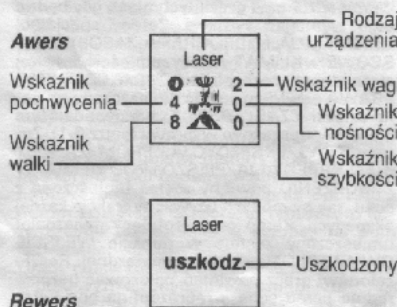
Ludzie, roboty i urządzenia w chwili rozpoczęcia gry znajdują się na pokładzie gwiazdolotu i pozostają do całkowitej dyspozycji gracza. Powyższe rodzaje żetonów noszą zbiorczą nazwę „jednostek”.

PRZYKŁAD ŻETONU „ROBOT”



Każdy z robotów scharakteryzowany jest przez pięć wskaźników, analogicznych do umieszczonych na żetonach reprezentujących ludzi. Roboty nie mają natomiast ani WSKAŹNIKA INTELIGENCJI, ani WSKAŹNIKA ODPORNOŚCI. Rewers żetonu robota używany jest, gdy mamy do czynienia z robotem uszkodzonym. W takim wypadku wszystkie charakterystyki robota wskaźniki (z wyjątkiem jego wagi) tracą aktualność, aż do czasu, kiedy robot zostanie naprawiony.

PRZYKŁAD ŻETONU „URZĄDZENIE”



Każde z urządzeń charakteryzuje pięć wskaźników analogicznych do umieszczonych na żetonach reprezentujących roboty. Rewers żetonu używa się, gdy urządzenie jest uszkodzone. Urządzenia, których rewery są puste nie mogą ulec uszkodzeniu, mogą jedynie zostać zniszczone. Każde urządzenie zaopatrzone w symbol ZASOBY traktowane jest jako wymagające wykorzystywania zasobów (dalej zwane jest „absorbentem zasobów”) (patrz 7.1). W grze bierze udział następujące urzą-

dzenia:

CIĘŻKI SKAFANDER (oznaczenie na żetonie: „Ciężki skaf”). Musi być stosowany przez ludzi przebywających w atmosferze kwasowej. Jego ciężaru nie traktuje się jako „niesionego” przez człowieka, niemniej dodaje się go do wagi człowieka, jeśli osoba taka przebywa na pokładzie ŁAZIKA lub PROMU. W stosunku do człowieka ubranego w ciężki skafander zamiast wskaźników właściwych danej osobie stosuje się te, które charakteryzują CIĘŻKI SKAFANDER (z wyjątkiem wagi).

OGŁUSZACZ. Może być użyty w starciu z istotami żywymi. W takim wypadku WSKAŹNIK POCHWYCENIA i (lub) WSKAŹNIK WALKI ogłuszacza stosowane są zamiast odpowiednich wskaźników, charakteryzujących używającego go człowieka. Raz użyty, ogłuszcza uważa się za zniszczony.

PARALIZER. Może być użyty w starciu z istotami żywymi. W takim wypadku WSKAŹNIK POCHWYCENIA i (lub) WSKAŹNIK WALKI paralizera stosowane są zamiast wskaźników, charakteryzujących używającego go człowieka. PARALIZER nie może być stosowany w zanurzeniu.

WSPINACZ. Skraca czas zużyty na piesze wejście na pola, mieszczące góry i urwiska (patrz tabela wpływu ukształtowania terenu).

NEURODETEKTOR. Może pomóc ekspedycji w przypadkach spotkania z istotami inteligentnymi, w sposób opisany w odpowiednich paragrafach.

LASER. Może zostać użyty w starciu z istotami żywymi. W takim wypadku WSKAŹNIK POCHWYCENIA i (lub) WSKAŹNIK WALKI lasera stosowane są zamiast wskaźników, charakteryzujących używającego go człowieka.

NARZĘDZIA SPECJALNE (oznaczenie na żetonie: „Specnarz”). Mogą zostać użyte w trakcie trwania ekspedycji w celu naprawy uszkodzonych robotów. (patrz 6.9).

NARZĘDZIA. Mogą zostać użyte w trakcie trwania ekspedycji w celu naprawy uszkodzonych urządzeń. (patrz 6.9).

APTECZKA. Może być użyta w czasie ekspedycji w celu leczenia członków załogi, którzy ponieśli szkody na zdrowiu. (patrz 6.9).

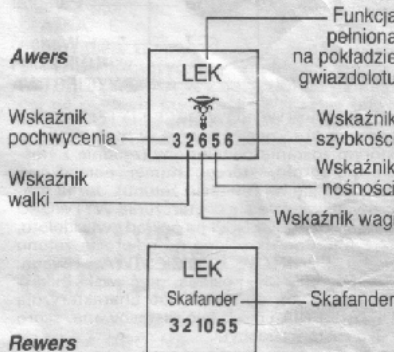
DETEKTOR. Zmniejsza prawdopodobieństwo ataku z zaskoczenia, dokonywanego przez istoty żywe. (patrz 8.1).

HOLAPARAT. Może być użyty w celu wytworzenia trójwymiarowego, analitycznego obrazu tych organizmów żywych, których schwyłtanie regulę gry zakazują (stosownie do wyjaśnień zamieszczonych w odpowiednich paragrafach).

ŁAZIK. Może służyć do transportu ekspedycji w obrębie danego obszaru. Jego WSKAŹNIK WAGI stosowany jest wyłącznie wtedy, gdy ŁAZIK znajduje się na pokładzie PROMU. WSKAŹNIK NOŚNOŚCI ŁAZIKA określa tabelę zdolności nośnej.

KLATKA - E. Może być użyta w celu przetrzymywania i transportu istot żywych. Jej waga jest zawsze taka sama, bez względu na to, czy jest pusta czy nie i na rodzaj stworzenia, jakie się w niej znajduje. Jedną (i tylko jedną) istotą żywą może w danym momencie znajdować się w KLATCE - E.

PRZYKŁAD ŻETONU „CZŁOWIEK”

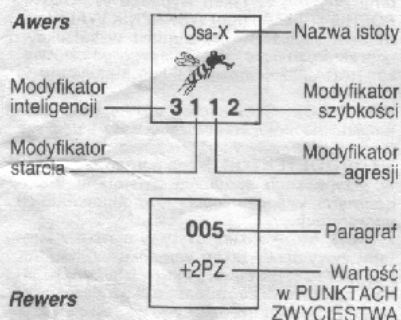


Każda z osób nazwana jest stosownie do funkcji, jaką pełni na pokładzie gwiazdolotu. Skrót na żetonach oznaczają odpowiednio: DOW = Dowódca, INZ = Inżynier, ŻOŁ = Żołnierz, NAUK = Naukowiec, ZWIAD = Zwiadowca, NAW = Nawigator, LEK = Lekarz. Funkcja danej osoby nie ma bezpośredniego wpływu na zadanie, do wykonania którego

jest ona użyta. Niemniej, osoba zajmująca dane stanowisko może być bardziej przydatna w sytuacji opisanej w konkretnym paragrafie. Poza pięcioma wskaźnikami licbowymi, wymienionymi na żetonie, każda z osób ma określony WSKAŹNIK INTELIGENCJI (patrz 3.3) oraz WSKAŹNIK ODPORNOŚCI równy 5. Powinno się je zaznaczyć w dzienniku pokładowym gwiazdołotu. Rewers każdego z żetonów, przedstawiających ludzi używany jest w momencie, gdy dana postać używa skafandra, co wymaga procedury specjalnej (patrz 5.2). Pociąga to za sobą zmiany wartości poszczególnych wskaźników, spowodowane skutkami użycia skafandra.

[2.6] W trakcie gry ekspedycja spotyka na danym obszarze istoty żywe i wytwory obcej inteligencji. Gracz może usiłować je schwycić lub zdobyć.

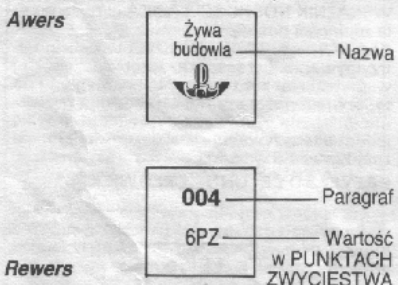
PRZYKŁAD ŻETONU „ISTOTA ŻYWA”



Uwaga: podkreślone MODYFIKATORY mają wartość ujemną.

Nazwa każdej z istot żywych powinna zostać umieszczona w dzienniku cech istot żywych w momencie jej schwytania. MODYFIKATORY stosuje się przy ustalaniu WSKAŹNIKÓW, właściwych każdej z istot żywych (patrz 8.4). Z chwilą ustalenia wartości danego WSKAŹNIKA należy umieścić ją w dzienniku. Jeśli zamiast MODYFIKATORA na żetonie umieszczona jest kropka, jego wartość równa się zeru. Umieszczony na rewersie numer porządkowy odpowiada oznaczeniu paragrafu, omawiającego wstępny kontakt z daną istotą żywą. Wartość punktowa pojawiająca się na żetonach, przedstawiających niektóre istoty żywe równa jest liczbie dodatkowych PUNKTÓW ŻYCIĘSTWA, jakie otrzymuje gracz w momencie, gdy uda mu się dostarczyć schwytane istoty żywe na pokład gwiazdołotu.

PRZYKŁAD ŻETONU „WYTWÓR OBCEJ INTELIGENCJI”



Każdy z WYTWORÓW OBCEJ INTELIGENCJI zaczyna brać udział w grze w momencie, w którym zostanie odnaleziony (zgodnie z treścią paragrafu, którego numer porządkowy znajduje się na rewersie żetonu). Jeżeli graczowi powiedzie się dostarczenie WYTWORU OBCEJ INTELIGENCJI na pokład gwiazdołotu, otrzymuje on określoną na odwrocie żetonu liczbę PUNKTÓW ŻYCIĘSTWA. Uwaga: BRON OBCEJ posiada pięć wskaźników analogicznych do tych, jakie charakteryzują URZĄDZENIA i może być zastosowana, skoro tylko zostanie zdobyta.

[2.7] ŻETONY SPECJALNE umieszczane są na planszy w celu określenia cech planet i badanych obszarów, oraz w celu oznaczenia pozycji gwiazdołotu i wysłanej zeń ekspedycji.

GWIAZDOŁOT: Używany w celu oznaczenia aktualnej pozycji gwiazdołotu na mapie gwiazdnej.

PROM: Umieszcza się go w obszarze, który w

danym momencie poddawany jest eksploracji, w celu oznaczenia pola, na którym wylądowała ekspedycja.

CZAS WYPRAWY/PRZEKROCHONY CZAS WYPRAWY. Umieszczany na ścieżce CZAS/ZASOBY w celu oznaczenia ile miesięcy planowego czasu wyprawy już upłynęło. W wypadku jeśli planowy czas wyprawy został już przekroczony, żeton należy odwrócić (rewers do góry patrz 4.6).

CZAS/EKSPEDYCJA: Umieszczany na ścieżce CZAS/ZASOBY w celu ustalenia od ilu godzin ekspedycja przebywa w danym obszarze. EKSPEDYCJA/ZASOBY: Umieszczany na ścieżce CZAS/ZASOBY, w celu określenia jaką liczbą punktów ZASOBÓW dysponuje ekspedycja.

PROM/ZASOBY: Umieszczany na ścieżce CZAS/ZASOBY, w celu określenia jaką liczbą punktów ZASOBÓW dysponuje prom po wylądowaniu na danym obszarze.

POD ZIEMIĄ/W ZANURZENIU: Umieszcza się go na żetonie PIESZO, jeżeli ekspedycja znajduje się w jaskini; lub na żetonach ŁAZIK lub PIESZO, jeżeli ekspedycja bada obszar pod powierzchnią cieczy (patrz 6.7).

ZBADANE/ZBADANE POD ZIEMIĄ/ZBADANE W ZANURZENIU: Żeton ten umieszcza się na każdym z pól obszaru i na każdej z planet mapy gwiazdnej, które zostały przebadane. Rewers używany jest w celu zaznaczenia, że przebadaniu uległy obszary znajdujące się pod powierzchnią gruntu lub cieczy.

GRAWITACJA, ATMOSFERA, HYDROGRAFIA/GEOLOGIA SPOKOJNA, HYDROGRAFIA/GEOLOGIA AKTYWNA, ZASOBY MIEJSCOWE, KLIMAT/KLIMAT MGLISTY: Umieszcza się je na tabeli cech planet, w celu oznaczenia cech specyficznych danej planety i badanego obszaru.

3.0 ROZPOCZĘCIE GRY

ZASADA OGÓLNA

Po przeczytaniu instrukcji i uważnej analizie żetonów, należy rozłożyć planszę na płaskiej powierzchni. Następnie należy postępować zgodnie z poniższymi przepisami szczegółowymi, przy czym kolejność działań musi być zgodna z kolejnością przepisów.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[3.1] Gracz decyduje jak długo ma trwać wyprawa, czyli określa planowy czas wyprawy gwiazdołotu.

Może on wybrać rejs dziesięćmiesięczny (jego przeprowadzenie zajmuje doświadczonemu graczowi około 45 minut), dwudziestomiesięczny (zajmujący około dwóch godzin gry) lub trzydziestomiesięczny (zajmujący mniej więcej trzy godziny gry).

[3.2] Żetony zostają umieszczone na i obok planszy.

Żetony reprezentujące istoty żywe i wytwory obcej inteligencji należy umieścić w widocznym miejscu obok planszy, by mogły zostać wprowadzone do gry natychmiast, gdy będzie tego wymagać sytuacja. Żetony specjalne: GRAWITACJA, HYDROGRAFIA, ZASOBY MIEJSCOWE i KLIMAT należy umieścić z lewej strony tabeli cech planet. Żeton CZAS/WYPRAWA powinien zostać umieszczony na polu ścieżki CZAS/ZASOBY, odpowiadającym planowemu czasowi wyprawy (patrz 3.1). Żetony CZAS/EKSPEDYCJA, PROM/ZASOBY oraz EKSPEDYCJA/PIESZO i POD ZIEMIĄ/W ZANURZENIU powinny zostać umieszczone z boku, tak by móc ich używać w trakcie każdej ekspedycji. Żeton reprezentujący gwiazdołot umieszczony zostaje w punkcie WEJŚCIE GWIAZDOŁOTU na mapie gwiazdnej. Reszta żetonów, gracz powinien uplasować bezpośrednio przed sobą – reprezentują one ludzi, roboty oraz urządzenia znajdujące się na pokładzie gwiazdołotu.

[3.3] Oznaczony zostaje WSKAŹNIK INTELIGENCJI każdego z ludzi – członków załogi gwiazdołotu.

Gracz wykonuje po jednym rzucie kostką, dla każdego z członków załogi statku oddzielnie. Jeżeli wypadnie jedynka – WSKAŹNIK INTELIGENCJI danego osobnika wynosi 6; jeżeli rezultatem rzutu jest 2 lub 3, wskaźnik ów równa się 7, jeśli wynikiem rzutu jest 4 lub 5, wynosi on 8, w przypadku zaś wyrzucenia

szóstki – 9. Bezpośrednio po ustaleniu WSKAŹNIKA INTELIGENCJI danego członka załogi, wynik ten należy zanotować w odpowiedniej rubryce dziennika pokładowego gwiazdołotu. Raz ustalony WSKAŹNIK INTELIGENCJI nie może ulec zmianie w czasie gry.

[3.4] W celu rozpoczęcia podróży należy zapoznać się z treścią paragrafu 201.

Instrukcje zawarte w tym paragrafie wymagają od gracza, by przesunął żeton GWIAZDOŁOT w kierunku dowolnej planety zaznaczonej na mapie gwiazdnej, poprzez RUCH w przestrzeni międzygwiazdnej i ewentualnie, by stawił czoła ZDARZENIU w przestrzeni międzygwiazdnej, w sposób opisany w rozdziale 4.0. Po wykonaniu RUCHU należy, przy pomocy tabeli planet, ustalić numer paragrafu, zawierającego dalsze informacje. Każdy z paragrafów, o których mowa, opisuje daną sytuację i kieruje do kolejnego paragrafu. Cała wyprawa odbywa się w powyższy sposób, aż do momentu, w którym gracz skierowany zostanie do paragrafu stwierdzającego, że gra jest zakończona (co może wyjść mu zarówno na dobre, jak i na złe). Często gracz może zauważyć, że bywa odsyłany do tego samego paragrafu wielokrotnie (np. do paragrafu 050).

[3.5] W wielu wypadkach dany paragraf może nakazać graczowi wybór ludzi, robotów, czy innych biorących udział w grze jednostek, metodą losową.

Jeżeli instrukcja poleca mu wykonać tego typu czynność, gracz może wyciągnąć na chybił trafił jeden z pozostających w jego dyspozycji żetonów, bądź też przyporządkować każdemu z nich inną liczbę i dokonać wyboru uzależnionego od rezultatu rzutu kostką. Np.: jeśli jeden z trzech robotów musi być wybrany metodą losową, gracz może albo wymieszać żetony i nie patrząc na nie wyciągnąć jeden z nich, albo założyć, że dany żeton zostanie wylosowany w przypadku, jeśli rzut kostką przyniesie wynik 1 lub 2, kolejny, przy rezultacie 3 i 4, ostatni przy wyniku 5 lub 6, a następnie wykonać rzut kostką, aby określić, na który z żetonów padł los.

GWIAZDOŁOT I RUCH W PRZESTRZENI MIEDZYGWIAZDNEJ.

ZASADA OGÓLNA

Gwiazdołot można przemieszczać z danej, zaznaczonej na mapie gwiazdnej planety na inną, stosując RUCH w przestrzeni międzygwiazdnej za każdym razem, kiedy gracz zostanie skierowany do paragrafów 201 lub 050. Gracz wybiera dowolną planetę na mapie, do której dotąd nie podróżował, lub jakiej do tej pory nie badał i wykonuje RUCH w przestrzeni międzygwiazdnej w celu umieszczenia gwiazdołotu na orbicie wokół wybranej planety. RUCHU w przestrzeni międzygwiazdnej używa się także do wyprowadzenia pojazdu z punktu WEJŚCIE GWIAZDOŁOTU oraz powrotu do niego. Przed rozpoczęciem RUCHU w przestrzeni międzygwiazdnej gracz uprawniony jest do przeprowadzenia szeregu czynności na pokładzie statku.

PROCEDURA

Po dokonaniu wyboru planety – celu podróży, gracz przesuwając gwiazdołot pole po polu z pozycji wyjściowej, w kierunku miejsca przeznaczenia, ustalając przy tym przez ile pól przeszedł w czasie tego przesunięcia. Liczba tych pól może być dowolna, jednak żadne z nich nie może zawierać planety, nie będącej punktem docelowym. Po zakończeniu RUCHU gracz przesuwając żeton CZAS/WYPRAWA po ścieżce CZAS/ZASOBY o tyle pól w kierunku zera, czyli w górę, ile pól gwiazdołot przebył po mapie gwiazdnej w trakcie RUCHU wliczając w to pole docelowe, a pomijając pole wyjściowe. Następnie wykonuje rzut dwiema kostkami. Jeżeli suma wyrzuconych oczek jest mniejsza lub równa liczbie pól przekroczonych w czasie tej podróży (wliczając w to pole docelowe i pole wyjściowe) ma miejsce ZDARZENIE w przestrzeni międzygwiazdnej. W przeciwnym razie należy odnieść się do tabeli planet.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[4.1] Mapa gwiazdna określa wielkość każ-

dej z planet oraz ich względną odległość od własnego słońca.

Planeta może być jednej z czterech następujących wielkości: MINIATUROWA, MAŁA, DUŻA bądź OGROMNA. Wielkość planety wpływa na rodzaj panującej na niej grawitacji. Odległość od słońca może mieścić się w czterech poniższych kategoriach: BLISKA, BIOSFERYCZNA, ODLEGLA i BARDZO ODLEGLA. Odległość ta ma wpływ na klimat, jaki panuje na obszarze danej planety. Gracz może korzystać z powyższych danych ogólnych w momencie wyboru planety, w kierunku której udaje się gwiazdolit.

[4.2] Tabela zdarzeń w przestrzeni międzygwiazdowej używa się w przypadkach, gdy ZDARZENIE ma miejsce w czasie RUCHU w przestrzeni międzygwiazdowej, w celu oznaczenia numeru paragrafu zawierającego dane na ten temat.

[4.3] Tabela planet wykorzystywana jest po dokonaniu RUCHU w przestrzeni międzygwiazdowej w celu oznaczenia numeru paragrafu zawierającego dane na temat docelowej planety.

[4.4] Gra zaczyna się od przesunięcia żetonu GWIAZDOLOT z punktu WEJŚCIE GWIAZDOLOTU, a kończy się z chwilą powrotu do tego punktu.

W żadnym innym momencie gry gwiazdolit nie może znaleźć się w punkcie wejścia. Należy pamiętać, że punkt ten jest traktowany jako pole przy obliczaniu pokonanej przez statek odległości. W momencie, gdy gracz dokona RUCHU w przestrzeni międzygwiazdowej z dowolnego pola mapy gwiazdowej do punktu WEJŚCIE GWIAZDOLOTU (co oznacza zakończenie gry) należy zastosować polecenia paragrafu 232.

[4.5] Za każdym razem, gdy gracz znajduje się w sytuacji opisanej w paragrafie 050 może on dokonać dowolnej, lub wszystkich CZYNNOŚCI POKŁADOWYCH przed wykonaniem RUCHU w przestrzeni międzygwiazdowej. CZYNNOŚCI POKŁADOWE to:

* **Naprawa urządzeń i (lub) robotów:** cztery uszkodzone urządzenia oraz roboty, znajdujące się na pokładzie gwiazdolotu mogą być naprawione (zaznacza się to odwracając żeton awersom ku górze) kosztem jednego miesiąca CZASU WYPRAWY. Jeżeli na pokładzie obecny jest INŻYNIER, wszystkie uszkodzone urządzenia i roboty mogą zostać naprawione w ciągu jednego miesiąca. Naprawa każdego z urządzeń i robotów pociąga za sobą wymazanie odpowiedniego oznaczenia z dziennika pokładowego gwiazdolotu (patrz 8.8).

* **Leczenie ludzi:** Kosztem jednego miesiąca CZASU WYPRAWY członkowie załogi mogą odzyskać łącznie do czterech PUNKTÓW ODPOORNOCI, z tym że jeden człowiek nie może w ciągu tego miesiąca odzyskać więcej niż dwa PUNKTY ODPOORNOCI. Jeżeli na pokładzie obecny jest LEKARZ (i on sam nie podlega kuracji) w tym samym czasie można odzyskać łącznie 6 PUNKTÓW ODPOORNOCI (z tym, że pojedyncza osoba nie może odzyskać więcej niż 3 punkty). APTECZKA nie ma żadnego wpływu na proces leczenia ludzi, znajdujących się na pokładzie gwiazdolotu. Odzyskanie utraconych wcześniej PUNKTÓW ODPOORNOCI zaznacza się poprzez wymazanie odpowiednich oznaczeń w dzienniku pokładowym gwiazdolotu.

* **Badanie istot żywych:** gracz może obliczyć nieznanne dotychczas cechy, charakteryzujące wszystkie schwytane i umieszczone na pokładzie gwiazdolotu (patrz 8.4) istoty żywe. Jeżeli na pokładzie znajduje się NAUKOWIEC, procedura ta nie wymaga czasu. Jeżeli go nie ma zajmuje ona jeden miesiąc (bez względu na to, jak wiele cech zostało ustalonych).

Wszystkie wspomniane wyżej czynności mogą być wykonywane równocześnie. Z tego powodu liczba miesięcy konieczna w celu przeprowadzenia najbardziej czasochłonných zabiegów wyznacza całkowity czas trwania wszystkich wymienionych czynności. Np. jeśli zużyto jeden miesiąc na naprawę sprzętu, dwa miesiące na kurację załogi i nie stracono ani jednego miesiąca na badania, wszystkie te badania łącznie pochłonęły dwa miesiące CZASU WYPRAWY. Czas, zużyty na te zabiegi winien być dodany do czasu zużytego na RUCH w przestrzeni międzygwiazdowej, a więc żaden z nich nie może być przeprowadzony podczas ruchu gwiazdolotu. Czas, jaki pochłonęły opisane czynności rejestrowany jest przy pomocy przesunięcia żetonu CZAS/

WYPRAWA o odpowiednią liczbę pól na ścieżce CZAS/ZASOBY.

[4.6] Jeżeli przed zakończeniem gry żeton CZAS/WYPRAWA dojdzie do zera (poza ścieżkę CZAS/ZASOBY) należy go odwrócić rewersom ku górze. Następnie żeton ten jest przesuwany po ścieżce w dół, określając ile miesięcy gwiazdolit przebywa w przestrzeni kosmicznej ponadplanowo.

5.0 PRZYGOTOWANIA DO EKSPEDYCJI

ZASADA OGÓLNA

Za każdym razem, gdy gwiazdolit dociera do danej planety, odpowiedni odczyt z tabeli planety kieruje gracza do paragrafu określającego ogólne cechy planety i rodzaje obszarów, jakie mogą być poddane eksploracji. Po uważnym przestudiowaniu tych informacji, gracz musi zdecydować, czy chce badać daną planetę, czy też nie. Jeżeli decyduje się jej nie badać, automatycznie kieruje się do paragrafu 050. Jeżeli ma zamiar dokonać eksploracji planety, przystępuje do przygotowania ekspedycji, wypełniając kolejno polecenia zawarte w podanych niżej przepisach szczegółowych.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[5.1] Gracz umieszcza właściwe żetony na tabeli cech planet stosownie do cech, wymienionych w paragrafie odnoszącym się do danej planety. Żetony: GRAWITACJA, ATMOSFERA, HYDROGRAFIA i ZASOBY MIEJSCOWE umieszczone zostają w odpowiednich kolumnach tabeli, odpowiadających warunkom panującym na danej planecie. Geologia planety (spokojna lub aktywna) zaznaczana jest przed odwróceniem żetonu HYDROGRAFIA odpowiednią stroną do góry. Żetony KLIMATU nie są w tym momencie umieszczane.

[5.2] Gracz dokonuje wyboru członków załogi, robotów i urządzeń, przy pomocy których zamierza dokonać eksploracji planety. Może on wybrać dowolne urządzenia i (lub) roboty spośród tych, które znajdują się na pokładzie gwiazdolotu, pod warunkiem, że w skład ekspedycji zostanie włączony przynajmniej jeden człowiek. Dokonując wyboru gracz sumuje wartości WSKAŹNIKÓW WAGI wszystkich urządzeń, robotów i ludzi, wchodzących w skład ekspedycji. Ta suma nie może przekroczyć ZDOLNOŚCI NOŚNEJ PROMU (patrz 5.8). Wszystkie wybrane żetony traktowane są jako znajdujące się na pokładzie promu i gotowe do wyjścia na powierzchnię planety.

[5.3] Gracz decyduje o tym ile PUNKTÓW ZASOBÓW umieścić na pokładzie PROMU. Każdy z PUNKTÓW ZASOBÓW ma wagę równą 1. Dowolna liczba PUNKTÓW ZASOBÓW od 1 do 30 (maksimum) może zostać umieszczona na pokładzie promu, o ile nie powoduje to przekroczenia jego ZDOLNOŚCI NOŚNEJ (punkty te dodaje się do wagi ludzi, robotów i urządzeń, znajdujących się w danym momencie na promie). Liczbę wybranych PUNKTÓW ZASOBÓW oznacza się umieszczając żeton ZASOBY/PROM w odpowiednim miejscu ścieżki CZAS/ZASOBY.

[5.4] Na podstawie paragrafu, dotyczącego ogólnych warunków planety gracz określa, na którym z pól badanego obszaru zostanie umieszczony PROM. Następnie odczytuje numer kolejnego paragrafu, tym razem dotyczącego już konkretnej sytuacji na polu lądowania.

Gracz rzuca kostką i umieszcza żeton PROM w polu wyznaczonym przez rezultat rzutu. Pole to nosi nazwę pola lądowania. Jeżeli gracz nie jest zadowolony z obszaru, w jakim wypadł prom, może wykonać kolejny rzut kostką, wybierając tym samym inne pole, zgodnie z postanowieniami paragrafu odnoszącego się do danej planety. Jednak kosztuje to jeden miesiąc CZASU WYPRAWY (żeton CZAS/WYPRAWA przesuwa się o jedno pole w górę), poza tym gracz musi zastosować się do rezultatu drugiego rzutu.

[5.5] Paragraf, do którego odesłany zostaje gracz po umieszczeniu PROMU w polu lądowania opisuje warunki lokalne. Paragraf

ten określa w jakim punkcie tabeli cech planet powinien zostać umieszczony żeton KLIMATU. Miejsu nadajacemu się do eksploracji wyłącznie pod powierzchnią cieczy nie jest przypisany żaden klimat. Jeżeli w okolicy występuje mgła żeton ten należy odwrócić rewersom do góry (patrz tabela wpływu ukształtowania terenu). Ponadto, dany paragraf może określać pewne zmiany, jakie należy wprowadzić do ukształtowania terenu w obrębie obszaru lub zmianę ZASOBÓW MIEJSCOWYCH (jakkolwiek ich wartość nigdy nie może przekroczyć 5).

[5.6] Gracz ustala, którzy z członków załogi oraz jakie roboty i urządzenia pozostaną na pokładzie promu, a jakie zostaną „wysłane w teren”.

Prostokąta EKSPEDYCJA na planszy używa się w celu określenia położenia wszystkich jednostek, jakie wraz z promem wydładowały na powierzchnię planety. Każda z jednostek, która ma pozostać na pokładzie promu, zostaje umieszczona w przegródce PROM.

Jeżeli na planetę zabrany został ŁAZIK i ma on być użyty do transportu ekspedycji na dany obszar, jednostki wysłane „w teren” umieszczone zostają w przegródce ŁAZIK, a żeton ŁAZIK ustawiony zostaje na polu lądowania. W ŁAZIKU może zostać umieszczona dowolna liczba PUNKTÓW ZASOBÓW (górną jej granicę wyznacza żeton ZASOBY/PROM). Żeton ZASOBY/EKSPEDYCJA umieszczony zostaje na ścieżce CZAS/ZASOBY w miejscu oznaczonym odpowiednią liczbą. Jednocześnie żeton ZASOBY/PROM przesuwa się o analogiczną liczbę pól w kierunku zera. Suma WSKAŹNIKÓW WAGI oraz PUNKTÓW ZASOBÓW umieszczonych w ŁAZIKU nie może przekraczać jego ZDOLNOŚCI NOŚNEJ (patrz 5.8).

Jeżeli ekspedycja zamierza poruszać się po badanym obszarze pieszo, jednostki wybrane uprzednio przez gracza umieszczone zostają w przegródce PIESZO, a żeton PIESZO ustawiony zostaje na polu lądowania. Suma WSKAŹNIKÓW WAGI urządzeń oraz PUNKTÓW ZASOBÓW nie może przewyższać łącznej ZDOLNOŚCI NOŚNEJ ludzi i robotów umieszczonych w przegródce PIESZO (patrz 5.8).

[5.7] Ekspedycja składa się ze wszystkich jednostek umieszczonych w przegródce ŁAZIK lub w przegródce PIESZO. Nie wolno umieszczać jednostek w obydwu przegródkach; ekspedycja może się odbywać bądź pieszo, bądź łazikiem, w żadnym wypadku nie wolno stosować tych dwóch metod poruszania się na raz. W każdym wypadku, w ekspedycji musi brać udział co najmniej jeden człowiek. Jeśli wymóg ten nie jest spełniony wszystkie urządzenia i PUNKTY ZASOBÓW ekspedycji uważa się za zniszczone.

Gracz przemieszczając ekspedycję w obrębie danego obszaru, dokonuje jego eksploracji. Żetony ŁAZIK i PIESZO (w zależności od tego, który z nich jest używany) reprezentują całą ekspedycję. Pierwszą czynnością ekspedycji musi być eksploracja pola lądowania (patrz 6.1).

Uwaga: Roboty mogą nieść urządzenia, jednak nie mogą ich używać. Wyjątek stanowi KLATKA – E.

[5.8] Tabela zdolności nośnej podaje właściwe dane dotyczące zdolności nośnej PROMU i ŁAZIKA w zależności od panującej na planecie grawitacji. Wskazuje także w jakim stopniu zmieniają się WSKAŹNIKI NOŚNOŚCI ludzi, robotów i urządzeń.

6.0 PORUSZANIE SIĘ EKSPEDYCJI I EKSPLOACJA.

ZASADA OGÓLNA

Wykonując określone CZYNNOŚCI EKSPEDYCJI gracz przemieszcza ekspedycję w ramach danego obszaru, natykając się na szereg zjawisk miejscowych. Jeśli jakiś paragraf wymaga od gracza podjęcia CZYNNOŚCI EKSPEDYCJI, może on zdecydować, że ekspedycja przeprowadza badanie danego pola, porusza się MARSZEM FORSOBNYM, lub wykonuje jedną z czynności wymienionych w roz-

dziale 6.9. Wybór rodzaju działania, jakie podejmuje ekspedycja może również nastąpić po sprawdzeniu treści paragrafu omawiającego KONTAKT lub po zakończeniu starcia. Z reguły podjęcie przez ekspedycję jakichś czynności wymaga przeznaczenia na nie pewnej liczby godzin ekspedycji.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[6.1] W trakcie jednego RUCHU ekspedycja może przeprowadzić badanie pola, w jakim przebywa, bądź przenieść się do pola sąsiedniego i dokonać jego eksploracji. Zbadanie każdego pola wymaga określonej liczby godzin, zależnej od warunków naturalnych, panujących na tym polu. Pod uwagę brane są wszystkie występujące na tym polu rodzaje terenu. Liczba wydatkowanych godzin rośnie dodatkowo, jeżeli w trakcie jednego RUCHU, ekspedycja wkracza w obręb danego pola. Stosowne dane zawiera tabela wpływu ukształtowania terenu. Np. na eksplorację pola z górami, pokrytego bujną roślinnością potrzeba ośmiu godzin. Jeżeli jednak w czasie tego samego ruchu, ekspedycja wkracza do tego pola i bada je – wymaga to łącznie dwunastu godzin. Jeżeli dane pole podlega eksploracji umieszcza się na nim żeton ZBADANY, po czym gracz korzysta z tabeli eksploracji w celu ustalenia następnego paragrafu, odnoszącego się do zaistniałej sytuacji (patrz 6.4).

Zbadany

[6.2] Żeton ZBADANY umieszczony zostaje na danym polu po przeznaczeniu określonej liczby godzin, niezbędnej dla jego eksploracji.

Jeżeli pole z jaskinią badane jest pod ziemią, lub pole pokryte cieczą badane jest w zanurzeniu, żeton ZBADANY układa się awersem w dół. Pole oznaczone żetonem ZBADANY nie może być poddane badaniom po raz wtóry.

Wyjątki: Pole pokryte cieczą lub pole z jaskinią, mogą być badane zarówno na ich powierzchni, jak i pod nią. Jeżeli badane jest pole z miastem obcych, a nie natrafiono tam na żadne formy życia inteligentnego, ani wytwory obcej inteligencji, może ono zostać przebadane po raz drugi (i tym samym ostatni). W takim wypadku umieszcza się na nim dwa żetony ZBADANY. Gracz nie jest ograniczony liczbą żetonów ZBADANY w jaką wyposażony jest niniejszy zestaw gry. W przypadku wyczerpania się ich zapasu, gracz może zastąpić je dowolnym innym oznaczeniem.

[6.3] Ekspedycja może przemieszczać się z dowolnego pola danego obszaru do dowolnie wybranego innego pola w jego obrębie, stosując MARSZ FORSOWNY.

Gracz umieszcza ekspedycję w polu docelowym, przy czym sumuje liczbę godzin potrzebnych (zgodnie z danymi tabeli wpływu ukształtowania terenu) na przebycie drogi między polem wyjściowym a docelowym. Np. Gdy ekspedycja poruszająca się pieszo przeniosła się z pola 0310 do pola 0611 MARSZEM FORSOWNYM, kosztowało to ją 6 godzin. Na polach mijanych w czasie poruszania się MARSZEM FORSOWNYM nie wolno prowadzić żadnych badań. Niemniej po zakończeniu marszu stosuje się tabelę eksploracji w celu oznaczenia paragrafu odnoszącego się do sytuacji, jaka istnieje na polu docelowym (patrz 6.4).

[6.4] Tabela eksploracji używa się po przebadaniu danego pola lub po ukończeniu MARSZU FORSOWNEGO w celu oznaczenia paragrafu, który określa nową sytuację, w jakiej znalazła się ekspedycja.

Instrukcje postępowania oraz te ważne modyfikatory losowe (wyniki rzutu kostką), które mogą zostać zastosowane, dołączone zostały do tabeli.

[6.5] Każdy z paragrafów określających warunki, w jakich znalazła się ekspedycja, składa się z trzech lub czterech twierdzeń, które mogą odpowiadać aktualnemu położeniu ekspedycji lub określać pewne inne sytuacje, mające miejsce w najbliższym otoczeniu.

Jeżeli jedno z zawartych w paragrafie twierdzeń okaże się prawdziwe, gracz przystępuje do analizy paragrafu, do którego został przez

to prawdziwe twierdzenie skierowany. Jeżeli żadne z nich nie jest prawdziwe, gracz wybiera następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI. Prawdziwość twierdzeń sprawdza się w kolejności, w jakiej są one podane; jeżeli jedno z nich jest prawdziwe, następnie należy opuścić.

Jeżeli jakieś z pól, przez które przeszła ekspedycja w czasie poruszania się MARSZEM FORSOWNYM odpowiada warunkom opisanym w którymś ze wspomnianych twierdzeń, ekspedycja cofa się do tego pola. W takiej sytuacji traci jedynie tyle godzin ile potrzeba było na dotarcie do pola przerywającego MARSZ FORSOWNY. Jeżeli wspomnianym warunkom odpowiada więcej niż jedno z pól, wybrane zostaje to z nich, które położone jest bliżej pola docelowego. W procedurze tej nie bierze się pod uwagę pól oznaczonych żetonem ZBADANE.

[6.6] W tabeli wpływu ukształtowania terenu znajduje się zestawienie czasu (w godzinach), zużywanego na wejście w obręb danego pola (ŁĄZIKIEM lub PIESZO) oraz jego eksplorację.

Tabela wymienia również wartość MODYFIKATORÓW ZASOBÓW dla każdego z rodzajów ukształtowania terenu.

[6.7] Wiele pól mieści w sobie więcej niż jeden rodzaj terenu. Niektóre z nich mieszczą obszary specjalne.

Np. pole 1620 składa się z płaskiego terenu porośniętego rzadką roślinnością i jeziora. Oba rodzaje warunków terenowych muszą być wzięte pod uwagę przy obliczaniu liczby godzin, jakie muszą być poświęcone na wejście do danego pola i (lub) jego zbadanie. Jeśli jeden z rodzajów ukształtowania terenu odpowiada warunkom twierdzenia zawartego w danym paragrafie występowanie drugiego nie zaprzecza prawdziwości całego twierdzenia. I tak, jeżeli twierdzenie to wspomina o terenie płaskim, pole 1620 odpowiada jego warunkom.

Do pola z jaskinią można wejść jedynie przez bok przecinający tę jaskinię. Jeżeli ekspedycja przebywa w obrębie takiego pola, umieścić na nim należy żeton POD ZIEMIĄ.

Pole pokryte cieczą może być przekroczone i (lub) zbadane na powierzchni lub w zanurzeniu. Żeton W ZANURZENIU umieszczany jest, jeśli ekspedycja znajduje się pod powierzchnią wspomnianej cieczy. Przyjmuje się, że na tego rodzaju polu występuje wyłącznie roślinność podwodna (chyba że w paragrafie odnoszącym się do pola lądowania postanowione jest inaczej). Jest ona brana pod uwagę przy analizie twierdzeń paragrafu tylko wtedy, gdy twierdzenie to wspomina również o polu pod powierzchnią cieczy.

[6.8] Uprawy godzin ekspedycji zaznacza się przy pomocy przesuwania żetonu CZAS/EKSPEDYCJA w dół ścieżki CZAS/ZASOBY.

Żeton ten nie może być przesunięty poza to pole ścieżki, które odpowiada KONTROLI ZASOBÓW dla typu grawitacji, panującego na danej planecie. W momencie, gdy żeton osiąga to pole, zostaje cofnięty do początku ścieżki, po czym kontynuuje swój ruch od początku. Przykładowo: grawitacja jest DUŻA. Żeton pozostaje w danym momencie na polu oznaczonym numerem 10, a dana sytuacja wymaga wydatkowania pięciu godzin. Wobec tego żeton przesuwamy na pole nr 3, a przed wykonaniem jakiegokolwiek innej czynności ma miejsce KONTROLA ZASOBÓW (patrz 7.0). Gdyby grawitacja była ZIEMSKA lub NIEWIELKA, należałoby przesunąć żeton na pole nr 15 (i nie zachodziłaby potrzeba dokonania KONTROLI ZASOBÓW). Zdarza się (zwłaszcza w warunkach grawitacji WIELKIEJ), że żeton CZAS/EKSPEDYCJA dochodzi do pola KONTROLI ZASOBÓW dwukrotnie podczas jednego ruchu. W takim przypadku uważa się, że KONTROLA ZASOBÓW nastąpiła dwukrotnie, raz za razem.

[6.9] Jeżeli dany paragraf postanawia, że gracz może wybrać rodzaj CZYNNOŚCI EKSPEDYCJI ma on prawo wyboru jednej z następujących możliwości:

Naprawa urządzenia lub robota: Gracz wybiera dowolnie uszkodzone urządzenie lub robota, z tych w jakie wyposażona jest ekspedycja i decyduje ile godzin (od jednej do sześciu) poświęca na jego naprawę. Następnie wykonuje rzut kostką; jeśli wyrzucona liczba oczek jest mniejsza niż liczba godzin przeznaczonych na naprawę, urządzenie lub robot

zostały zreperowane (zaznacza się to przez odwrócenie żetonu danej jednostki awersem do góry i wymazanie z odpowiedniej kratki dziennika pokładowego, umieszczonego tam wcześniej oznaczenia). Jeżeli w ekspedycji bierze udział INŻYNIER, od wyniku rzutu kostką odejmuje się 2. Jeżeli w wyposażeniu ekspedycji znajdują się NARZĘDZIA, (w wypadku reperatury urządzeń) lub SPECJALNE NARZĘDZIA (w wypadku reperatury robota) od wyniku rzutu odejmuje się 2. Reperować można za każdym razem tylko jedno uszkodzone urządzenie lub jednego robota. Bez względu na to, czy próby naprawy uwięzione zostały sukcesem, liczba godzin zużytych na te wysiłki nie może ulec zmniejszeniu.

Opieka medyczna nad ludźmi: Gracz wybiera jednego z członków załogi, który utracił co najmniej jeden PUNKT ODPORNOŚCI i poświęca od jednej do dwunastu godzin (według własnego wyboru), aby spróbować odzyskać jeden z utraconych przez daną osobę PUNKTÓW ODPORNOŚCI. Następnie wykonuje rzut dwiema kostkami. Jeżeli liczba oczek jest mniejsza niż liczba godzin przeznaczonych na kurację, dana osoba odzyskuje utracony PUNKT ODPORNOŚCI (należy wymazać odpowiedni znaczek z dziennika pokładowego gwiazdolatę). Jeżeli w ekspedycji bierze udział LEKARZ (i to nie on poddawany jest kuracji) lub gdy ekspedycja posiada APTECZKĘ od wyniku rzutu odejmuje się 3. Jeżeli w ekspedycji jest LEKARZ oraz APTECZKA, gracz wykonuje rzut jedną kostką, a nie dwiema, nie odejmując od wyniku rzutu. Każda próba kuracji ma na celu odzyskanie jednego PUNKTU ODPORNOŚCI przez jedną osobę i tylko jeden raz. Próbe leczenia można podjąć jedynie wtedy, gdy w skład ekspedycji wchodzi przynajmniej jeden człowiek (poza osobą leczoną).

Bez względu na to, czy kuracja powiodła się czy nie, liczba zużytych na nią godzin nie może ulec zmniejszeniu.

Porzucenie wyposażenia: Urządzenia, roboty i zasoby, a także istoty żywe (ale nie ludzie) mogą zostać porzucone – po prostu usuwa się odpowiednie żetony ze składu ekspedycji. Zabieg ten może okazać się konieczny, jeżeli całkowita ZDOLNOŚĆ NOŚNA ekspedycji ulegnie zmniejszeniu w wyniku utraty PUNKTÓW ODPORNOŚCI lub uszkodzenia robotów. Jeżeli porzucono zostanie ŁĄZIK, w jego miejsce należy ustawić żeton PIESZO. Jeżeli jakieś urządzenie lub robot zostaną porzucone, należy zaznaczyć to w dzienniku pokładowym gwiazdolatę tak, jakby uległy one zniszczeniu (patrz 8.8). Porzucenie sprzętu nie pociąga za sobą zużycia godzin ekspedycji.

Reorganizacja ekspedycji: Jeżeli ekspedycja znajduje się na tym samym polu co PROM, gracz może przenieść jedną lub wszystkie wchodzące w skład ekspedycji jednostki z tego pola na prostokąt EKSPEDYCJA. Jednostki, wytwory inteligencji Obcych oraz istoty żywe mogą być przetransportowane z miejsca, w którym znajduje się ekspedycja, na PROM i vice versa. Istota żywa, przeniesiona na PROM musi znajdować się w KLATCE – E. Dozwolona jest wymiana PUNKTÓW ZASOBÓW między ekspedycją a PROMEM, poprzez dokonanie odpowiednich zmian we WSKAZNIKACH ZASOBÓW. Czynności te nie powodują upływu czasu ekspedycji.

Powrót do gwiazdolatę: Jeżeli ekspedycja znajduje się na tym samym polu, co PROM badania mogą zostać przerwane. Wszystkie jednostki, istoty żywe i wytwory obcej inteligencji, jakie znajdują się na wspomnianym polu mogą zostać usunięte z prostokąta EKSPEDYCJA. Wszystkie żetony znajdujące się na ścieżce CZAS/ZASOBY (poza żetonem CZAS/WYPRAWA) zostają z niej zdjęte. W chwili, gdy ekspedycja opuszcza daną planetę, w odpowiednim miejscu na mapie gwiazdnej należy umieścić żeton ZBADANE. Uważa się, że prom wraz ze wszystkim, co się na nim znajduje powrócił bezpiecznie na pokład gwiazdolatę. Przejdź do paragrafu 050.

7.0 ZASOBY

ZASADA OGÓLNA

Za każdym razem, kiedy żeton CZAS/EKSPEDYCJA

DYCJA dochodzi do pola KONTROLI ZASOBÓW, odpowiadającego rodzajowi grawitacji badanej planety, gracz musi przeprowadzić KONTROLĘ ZASOBÓW. Zabieg ten pochłania od zera do ośmiu PUNKTÓW ZASOBÓW, w zależności od ABSORBENTÓW ZASOBÓW, biorących udział w ekspedycji, MIEJSCOWYCH ZASOBÓW planety oraz ukształtowania powierzchni pola, na którym znajduje się ekspedycja. Jeżeli żeton CZAS/EKSPEDYCJA przechodzi przez pole KONTROLI ZASOBÓW, wraca z powrotem do początku ścieżki (patrz 6.8) KONTROLA ZASOBÓW dokonuje się na tym polu, na którym przebywa ekspedycja i przeprowadzana zostaje bezpośrednio po zakończeniu bieżącej czynności ekspedycji (przed przejściem do następnego paragrafu).

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[7.1] Ludzie, roboty oraz niektóre urządzenia traktowani są jako ABSORBENCI ZASOBÓW.

Każdy z ludzi jest podwójnym ABSORBENTEM ZASOBÓW. Każdy z robotów oraz każde z urządzeń oznaczonych symbolem ZASOBY – absorbentem pojedynczym. ŁĄZIK jest podwójnym ABSORBENTEM ZASOBÓW. W sytuacji, kiedy należy dokonać KONTROLI ZASOBÓW (patrz 6.8), gracz określa sumę absorbentów, licząc każdego z ludzi przebywających na badanym obszarze podwójnie, a urządzenia i roboty pozostające poza polem, odpowiednio pojedynczo lub podwójnie. Urządzenia i roboty pozostające na pokładzie promu nie są w tym wypadku uwzględniane (ale ludzie są). Np., jeżeli dwoje ludzi, robot i laser znajdują się w ŁĄZIKU, suma ABSORBENTÓW ZASOBÓW wynosi 10, uszkodzone urządzenia i roboty oraz schwyte istoty żywe nie są uważane za ABSORBENTÓW ZASOBÓW.

[7.2] Podczas przeprowadzania KONTROLI ZASOBÓW wynik jednego i tylko jednego rzutu kostką stosowany jest przy obu opisanych niżej obliczeniach, w wyniku których ustalona jest całkowita liczba zużytych PUNKTÓW ZASOBÓW. Suma ABSORBENTÓW ZASOBÓW zostaje podzielona przez wynik rzutu kostką (rezultat zaokrąglamy w dół). Zużyta zostaje liczba PUNKTÓW ZASOBÓW, odpowiadająca otrzymanemu rezultatowi. Uwaga: Nie więcej niż cztery PUNKTY ZASOBÓW mogą być wydatkowane w ten sposób.

Wartość liczbowa ZASOBÓW MIEJSCOWYCH planety dodaje się do terenowych MODYFIKATORÓW ZASOBÓW pola, na którym przebywa ekspedycja (patrz tabela wpływu ukształtowania terenu). Jeżeli otrzymana suma jest wartością dodatnią, dzielimy ją przez wynik rzutu kostką (zaokrąglając rezultat w dół), w celu ustalenia liczby dodatkowych PUNKTÓW ZASOBÓW, jakie muszą zostać zużyte. Uwaga: Nie więcej niż cztery PUNKTY ZASOBÓW można stracić w ten sposób. Jeżeli w wyniku opisanego wyżej dodawania uzyskamy liczbę ujemną, żadne dodatkowe PUNKTY ZASOBÓW nie zostają zużyte. Przykład: Wyrzucona została trójka. Suma ABSORBENTÓW ZASOBÓW wynosi 10. Należy zużyć trzy PUNKTY ZASOBÓW. Ekspedycja przebywa na polu 1705, na planecie o poziomie ZASOBÓW MIEJSCOWYCH równym 2. W wyniku dodania do tej wartości wartości wszystkich MODYFIKATORÓW ZASOBÓW danego pola otrzymujemy rezultat 2. Dwa podzielone przez trzy, daje mniej niż jeden, a zatem nie ma potrzeby wydatkowania ani jednego dodatkowego PUNKTU ZASOBÓW (ponad wspomniane trzy).

[7.3] Utrata PUNKTÓW ZASOBÓW jest rejestrowana przez przesunięcie żetonu ZASOBY/PROM (i lub) ZASOBY/EKSPEDYCJA na ścieżce CZAS/ZASOBY o stosowną liczbę pól w stronę zera.

Żeton ZASOBY/PROM może być przesunięty w wyniku KONTROLI ZASOBÓW jedynie o liczbę pól mniejszą lub równą liczbie pozostających na pokładzie promu ludzi. Ewentualna różnica może być zignorowana. Utrata zasobów przez ekspedycję zaznaczana jest przez przesunięcie żetonu ZASOBY/EKSPEDYCJA o stosowną liczbę pól. Jeżeli rezerwa PUNKTÓW ZASOBÓW została wyczerpana, wymóg utraty PUNKTÓW ZASOBÓW musi zostać spełniony poprzez wydatkowanie PUNKTÓW ODPORNOŚCI należących do ludzi, robotów i urządzeń korzystających z zasobów, posiadanych przez ekspedycję (patrz 8.8). Pierwszy z PUNKTÓW ODPORNOŚCI musi stracić czło-

wiek (jeśli takowy jest), drugi: robot lub urządzenie (jeśli takowe są) trzeci, znowu człowiek, czwarty urządzenie lub robot itd.

8.0 ISTOTY ŻYWE STARCIA I STRATY

ZASADA OGÓLNA.

Większość paragrafów, do których kierowany jest gracz, służy temu, by w formie twierdzeń, odnoszących się do sytuacji, jaką napotyka ekspedycja opisać istoty żywe, wytwory obcej inteligencji, czy rozumnych Obcych, z którymi ekspedycji przychodzi się spotkać. O ile nie jest to specjalnie zastrzeżone w danym paragrafie, każda z odnalezionych istot żywych i wytworów obcej inteligencji reprezentowana jest przez osobny żeton. Rozumni Obcy występują tylko w formie opisu. W chwili spotkania gracz odszukuje żeton, oznaczony na rewersie numerem odpowiadającym danemu paragrafowi i umieszcza go na polu, na którym doszło do spotkania. Nazwa każdej z istot żywych umieszczona jest w tabeli wskaźników istot żywych. Następnie gracz wykonuje dalsze polecenia paragrafu.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[8.1] Jeżeli dany paragraf wspomina, że odksedycja może być zaskoczona, należy przeprowadzić następującą procedurę sprawdzającą.

Wykonaj rzut kostką. Jeżeli ekspedycja przeprowadza eksplorację i dysponuje DETEKTOREM, zostaje ona zaskoczona w przypadku wyrzucenia 6 oczek. Jeżeli członkowie ekspedycji, prowadzący eksplorację nie mają DETEKTORA, uznaje się ich za zaskoczonych przy rezultacie rzutu mieszczącym się w granicach od 4 do 6 oczek. Jeżeli ekspedycja porusza się MARSZEM FORSOWNYM i ma DETEKTOR, uznaje się ją za zaskoczoną w wypadku rezultatu od 3 do 6 oczek. Ekspedycja poruszająca się MARSZEM FORSOWNYM i nie dysponująca DETEKTOREM jest automatycznie zaskoczona. Po ustaleniu czy ekspedycja została zaskoczona, należy postępować zgodnie z dalszymi instrukcjami, zawartymi w danym paragrafie.

[8.2] Jeżeli podczas spotkania z istotą żywą gracz otrzymuje polecenie wyboru strategii, decyduje on, czy będzie próbować: porozumieć się z tą istotą, schwycić ją, zabić czy uciec. Następnie konfrontuje swoją decyzję z tabelą strategii spotkania.

Tabela skieruje gracza do następnego paragrafu. Użyty wynik rzutu kostką może być skorygowany przez MODYFIKATORY CECH istot żywych. Próby schwytania istoty żywej oraz zabicia jej traktowane będą w wielu przypadkach jako jedna strategia, zwana STARCIEM.

[8.3] Symbol gwiazdki (*) w tabeli strategii spotkania oznacza, że mogą zostać zastosowane instrukcje specjalne.

Jeżeli paragraf, dotyczący istoty żywej zawiera gwiazdkę, po której następuje wybrana strategia spotkania, należy zastosować się do podanych instrukcji specjalnych. Np., w paragrafie 145 stosuje się instrukcję specjalną, jeżeli wybrane zostaną strategie POROZUMIENIE lub STARCIE, a w wyniku rzutu kostką z tabeli strategii spotkania odczytany zostanie numer paragrafu opatrzonego „*”. Jeżeli gwiazdka umieszczona jest w tabeli, a odnoszący się do spotkanej istoty żywej paragraf nie zawiera specjalnych instrukcji dla wybranej strategii, wtedy stosuje się paragraf, którego numer w tabeli towarzyszy gwiazdce. Instrukcje paragrafu oznaczone gwiazdką, pomija się, o ile gracz nie zostanie do nich skierowany w wyżej opisany sposób.

[8.4] Jeżeli dany paragraf nakazuje graczowi określenie WSKAŹNIKÓW cech istoty żywej, należy zastosować tabelę wskaźników istot żywych, a otrzymane wyniki wpisać do dziennika cech istot żywych.

Wskaźniki cech istot żywych określa się jedynie wtedy, jeśli wymaga tego dany paragraf, lub jeśli dana istota poddana została badaniu (patrz 4.5). Każdy ze WSKAŹNIKÓW wyznaczony jest w sposób zgodny z wytycznymi, zawartymi w tabeli.

[8.5] Jeżeli dany paragraf wymaga od gracza, by przeprowadził STARCIE, podejmuje

on następujące kroki:

1. O ile nie jest to wyraźnie sformułowane, wybiera czy ekspedycja chce schwycić, czy zabić daną istotę.

2. Oblicza sumaryczny WSKAŹNIK STARCIA ekspedycji dodając WSKAŹNIKI POCHWYCE NIA lub WALKI (zależnie od dokonanego wcześniej wyboru) wszystkich nadających się do tego celu jednostek, biorących udział w ekspedycji. Każdy z robotów używa swego własnego WSKAŹNIKA. Ludzie mogą używać swego własnego WSKAŹNIKA, bądź WSKAŹNIKA dowolnego z urządzeń, jakimi dysponuje ekspedycja.

3. Ustala WSKAŹNIK STARCIA istoty żywej (patrz 8.4).

4. Odejmuje WSKAŹNIK STARCIA istoty żywej od WSKAŹNIKA STARCIA ekspedycji w celu ustalenia RÓŻNICY STARCIA.

5. Używa RÓŻNICY STARCIA w celu odnalezienia właściwej kolumny tabeli rezultatów starcia. Jeżeli wymagane jest przesunięcie kolumn (zgodnie z instrukcją zawartą w danym paragrafie) przesuwają się w prawo lub lewo o określoną liczbę kolumn.

6. Wykonuje rzut kostką i odnajduje punkt przecięcia się danej kolumny z odpowiednim wierszem tabeli czyli ostateczny rezultat STARCIA.

[8.6] Tabela rezultatów starcia używana jest wtedy, gdy wymaga się przeprowadzenia STARCIA. Literowe oznaczenia wyników STARCIA wyjaśnione są w tabeli.

[8.7] W wyniku STARCIA istota żywa może zostać zabita, schwytana, lub może uciec, zaś wchodzące w skład ekspedycji jednostki mogą zostać uszkodzone lub ranne.

Każdy z oznaczonych symbolem literowym rezultatów ma dwie wersje; jedną z nich stosuje się w wypadku gdy gracz wyraził chęć schwytania, inną, kiedy zdecydował się zabić. W niektórych przypadkach, dany paragraf może zmienić znaczenie odczytanego z tabeli rezultatów starcia literowego wyniku. Pierwszeństwo mają zawsze postanowienia paragrafu. Zabita istota żywa usuwa się z danego obszaru. Schwytana istota żywa może być umieszczona w KLATCE-E. Jeżeli ekspedycja nie dysponuje wolną KLATKĄ-E, istota żywa musi natychmiast zostać wypuszczona na wolność. Istota żywa może zostać przetransportowana na pokład PROMU tylko wtedy, gdy znajduje się w KLATCE-E. Istota żywa, która znalazła się już na pokładzie gwiazdolotu nie musi być trzymana w KLATCE-E. Schwytanej istoty żywej nie można spotkać ponownie (jeśli gracz zostanie skierowany ponownie do odnoszącego się do niej paragrafu, wybiera wtedy inną czynność EKSPEDYCJI).

Jeżeli istota żywa uniknie schwytania lub zabicia gracz musi ponownie dokonać wyboru STRATEGII SPOTKANIA (patrz 8.2), przedtem zaznaczając wszelkie rany i uszkodzenia, jakie odniosła ekspedycja. Po zakończeniu STARCIA i zaznaczeniu wszelkich, odniesionych przez ekspedycję ran i uszkodzeń, wybiera kolejną czynność EKSPEDYCJI.

[8.8] Jeśli ekspedycja odniosła w rezultacie STARCIA jakieś rany lub uszkodzenia, gracz musi odebrać jednostkom, zaangażowanym w STARCIE ich PUNKTY ODPORNOŚCI, oraz (lub) PUNKTY ZASOBÓW ekspedycji. Zaznaczając odniesione rany i uszkodzenia gracz może użyć dowolnej kombinacji utraczonych PUNKTÓW ODPORNOŚCI i PUNKTÓW ZASOBÓW. Jednak nie może w tym celu użyć PUNKTÓW ZASOBÓW PROMU oraz PUNKTÓW ODPORNOŚCI tych jednostek, które nie brały udziału w STACIE. Jedna rana lub uszkodzenie równoznaczne są jednemu PUNKTOWI ODPORNOŚCI lub dwóm PUNKTOM ZASOBÓW. Utrata PUNKTU ODPORNOŚCI przez człowieka zaznaczana jest poprzez umieszczenie znaku X w jednym z kwadratów symbolizujących ODPORNOŚĆ danej jednostki w dzienniku pokładowym gwiazdolotu. Jeżeli PUNKT ODPORNOŚCI traci urządzenie lub robot oznaczamy ten fakt ukośną kreską w kwadracie odpowiednim dla danego typu jednostki w dzienniku pokładowym.

Uwaga: uszkodzenie skafandra człowieka zaznacza się poprzez odwrócenie jego żetonu. Jeżeli urządzenie lub robot traci dwa PUNKTY ODPORNOŚCI usuwa się jego żeton z ekspedycji, a w kwadracie odpowiednim dla danego typu jednostki umieszcza się znak X (jednostka taka uważana jest za zniszczoną). PUNKTY ZASOBÓW ekspedycji usuwane są zgodnie z procedurą przewidzianą w punkcie

7.3. Niekiedy, ekspedycja może otrzymać rany i(lub) uszkodzenia w rezultacie zdarzenia opisanego w paragrafie (a nie w wyniku STARCIA). W takim wypadku PUNKTÓW ODPORNOŚCI w liczbie niezbędnej do wyrównania tej straty mogą zostać pozbawiona dowolna jednostka wchodząca w skład ekspedycji.

[8.9] ZDOLNOŚĆ NOSNA człowieka, który stracił PUNKTY ODPORNOŚCI ulega obniżeniu. Uszkodzone urządzenia i roboty w ogóle nie mogą być używane.

ZDOLNOŚĆ NOSNA człowieka ulega zmniejszeniu o wielkość, równą liczbie PUNKTÓW ODPORNOŚCI, które on utracił (nawet jeśli ma on na sobie skafander lub ciężki skafander). Jeśli w dzienniku pokładowym zakreślonych zostanie wszystkie sześć kwadratów ODPORNOŚCI człowieka – umiera on i należy usunąć go z gry. Uszkodzone urządzenie lub robot nie mogą być w żaden sposób wykorzystane (ale mogą być transportowane) do momentu, w którym zostaną naprawione (patrz 4.5 i 6.9). **Wyjątek:** Uszkodzony skafander lub ciężki skafander mogą być używane przez ludzi. Osoba używająca uszkodzonego skafandra w okolicy pozbawionej atmosfery, lub mającej atmosferę trującą traci dwa PUNKTY ODPORNOŚCI przy każdej KONTROLI ZASOBÓW. Człowiek, ubrany w uszkodzony ciężki skafander i przebywający w atmosferze kwasowej, umiera przy najbliższej KONTROLI ZASOBÓW. Człowiek, przebywający w otoczeniu, które wymaga użycia ciężkiego skafandra lub skafandra (patrz 5.2) umiera natychmiast po całkowitym zniszczeniu tego sprzętu. Zniszczone urządzenie lub robot nie mogą być naprawione.

Dziennik pokładowy gwiazdołotu wskazuje ile poszczególnych urządzeń i robotów znajduje się na pokładzie w chwili rozpoczęcia gry. Zależy to od planowego czasu wyprawy. Na przykład, liczba SPECBOTÓW pozostających do dyspozycji w czasie wyprawy, dziesięć, dwudziesto- i trzydziestomiesięcznej, wynosi odpowiednio trzy, pięć i sześć. Warto zauważyć, że zestaw zetonów nie zawiera wszystkich urządzeń i robotów, jakie znajdują się na pokładzie. Ograniczony on jest do liczb

by, jaką gracz może użyć w czasie ekspedycji. Jeżeli urządzenie czy robot ulegną zniszczeniu w trakcie jednej ekspedycji, ich zetonowy mogą zostać użyte w czasie ekspedycji następnej. Niemniej, jeśli wszystkie urządzenia lub roboty określonego rodzaju ulegną zniszczeniu lub uszkodzeniu, żadne inne urządzenie, ani robot tego typu nie mogą zostać włączone w skład ekspedycji.

9.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

ZASADA OGÓLNA

Wygrana w „Odkrywcach nowych światów” zależy od liczby PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ), jakie zgromadzi gracz w trakcie rozgrywki. Gracz zaznacza wszystkie zdobyte i utracone PZ w dzienniku cech istot żywych. Pod koniec gry wspomniane PZ podsumowuje się w celu ustalenia czy gracz dobrze wypełnił swą misję.

PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

[9.1] Gracz otrzymuje PZ za:

- **Jeden PZ** przyznawany jest za każdą z ustalonych i zapisanych w dzienniku cech istot żywych cechę istoty żywej (bez względu na to czy dana istota została schwytana, czy nie).

Uwaga: Gracz musi wziąć pod uwagę, że MODYFIKATOR cechy istoty żywej, oznaczony kropką, oznacza, iż ta cecha równa jest zeru i za nią PZ nie są otrzymywane, chyba, że gracz miałby okazję obliczenia tej cechy w sposób standardowy.

- **Jeden PZ** przyznawany jest za każdą istotę żywą, jaka została schwytana i przetransportowana na pokład gwiazdołotu. Niektóre istoty żywe mają dodatkową wartość w PZ, o ile zostaną schwytane i dostarczone do gwiazdołotu (zaznaczone to jest na rewersie ich zetonów). Punkty te nanoszone są na odpowiednie dla każdej z istot żywych, oznaczone symbolem PZ miejsce w dzienniku.

- **Zdobyte i dostarczone** na pokład gwiazdołotu wytwory obcej inteligencji również mają

określoną wartość w PZ, podaną na rewersach ich zetonów. Zaznacza się je w wierszu, zatytułowanym Dodatkowe PZ.

- **Jeden PZ** przyznawany jest za każdą planetę, która została zbadana, bez względu na to, czy cokolwiek na niej odkryto. Punkty te zaznacza się w wierszu zatytułowanym Dodatkowe PZ.

- **Niektóre** paragrafy opisują inne metody, przy pomocy których gracz może zdobyć PZ. Jeśli je zdobędzie, zaznacza się to w wierszu zatytułowanym Dodatkowe PZ.

[9.2] Gracz traci PZ w przypadkach wyszczególnionych poniżej. Wszystkie stracone PZ zapisuje się w wierszu, zatytułowanym Straty PZ.

- **Dziesięć PZ** traci się za każdego zabitego człowieka.

- **Jeden PZ** utracony zostaje za każdy z PUNKTÓW ODPORNOŚCI, stracony przez każdą z pozostałych przy życiu do końca gry osób, PUNKTY ODPORNOŚCI, które zostały utracone, a następnie odzyskane ponownie w wyniku kuracji nie są w tym wypadku brane pod uwagę.

- **Jeden PZ** zostaje utracony za każdego robota lub za ŁAZIK, które w momencie zakończenia gry są uszkodzone lub zniszczone.

- **Jeden PZ** zostaje stracony za każdy typ urządzeń wymienionych w dzienniku pokładowym gwiazdołotu, który został całkowicie wyeksploatowany (tzn. wszystkie dostępne egzemplarze danego typu pod koniec gry są uszkodzone bądź zniszczone).

- **Pięć PZ** traci się za każdy ponadplanowy miesiąc przebywania gwiazdołotu na mapie gwiazdnej.

[9.3] Liczbę straconych PZ odejmuje się od liczby zdobytych PZ w celu ustalenia końcowej liczby PZ. Jeżeli końcowa liczba PZ jest dwa lub więcej razy większa od liczby miesięcy planowego czasu wyprawy, gracz zwycięża. Podróż okazała się zarówno finansowym, jak i naukowym sukcesem. W przeciwnym wypadku gracz przegrywa. Rezultat wyprawy nie usatysfakcjonował Galaktycznej Komisji do spraw Badań.

PARAGRAFY SYTUACJI EKSPEDYCJI

Paragrafy te, ponumerowane od 001 do 232 stanowią istotę gry. Nie należy czytać ich przed rozpoczęciem gry. Dopiero w jej trakcie, gdy otrzyma się odpowiednie polecenie należy odszukać i odczytać odpowiedni paragraf, a następnie zrealizować zawarte w nim polecenia. Pierwszą czynnością w grze jest odczytanie § 201.

001. Jeżeli odległość, pokonana w bieżącej podróży międzygwiazdnej wynosi trzy lub więcej pól (wliczając w to pole wyjściowe), błąd w nawigacji spowodował, że gwiazdołot znacznie zboczył z kursu: kosztowało to jeden dodatkowy miesiąc wyprawy. Jeżeli odległość wyniosła dwa pola lub mniej nie nastąpiło żadne zdarzenie w przestrzeni międzygwiazdnej. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

002. Problemy techniczne i nieprzewidziane zmiany ukształtowania powierzchni grożą wypadkiem w momencie lądowania promu. Jeżeli na pokładzie promu jest NAWIGATOR – patrz § 070. Jeżeli na pokładzie nie ma NAWIGATORA – patrz § 148.

003. Ekspedycja odkrywa stado małych, trawozernych ptaków. W chwili, gdy sploszone zwierzęta rozbiegają się w przerażeniu, ekspedycji udaje się odciąć jedno z nich od stada. Wybierz strategię spotkania.

* **Jakakolwiek strategia:** Ukrywający się w chaszczach drapieżnik skradł się za jedną z istot ze stada. Teraz przypaść mu do gustu jeden z członków ekspedycji. W chwili, w której ekspedycja zauważyła drapieżnika, odcięty od stada ptak ucieka – patrz § 054.

004. Budowla okazuje się ogromnych rozmiarów żywym stworem. Czy został on stworzony sztucznie, czy jest dziwnym tworem ewolucji naturalnej – nie wiadomo. Jednakże gwałtowne konwulsje, jakie nim wstrząsają i wydzielane przez niego śmiertelnie silne promieniowanie energii dowodzą w sposób oczywisty, że czuje się on dotknięty tym, iż się go niepokoi. Porozumienie z tym metalowym potworem wydaje się niemożliwe. Ekspedycja może próbować uciec – patrz § 187 lub walczyć – patrz § 193.

005. Ekspedycja odkrywa niewielkie latające owady, pokryte skórą podobną do skóry gadów. Wybierz strategię spotkania.

* **Starcie:** małe stworzonko łatwo daje się złapać. Do starcia nie dochodzi.

Jeżeli dochodzi do starcia z tym stworzeniem i jeśli wynikiem tego starcia jest rezultat inny niż A, jeden z ludzi używających skafandra lub ciężkiego skafandra (wybrany losowo) zostaje przez nie ukąszony, po czym stworzenie zdycha (nie może być ono schwytane, dlatego stosuje się rezultat odpowiedni do walki). Rzuci kostką, by ustalić ile PUNKTÓW ODPORNOŚCI wybrana osoba musi natychmiast utracić. Odejmij dwa od wyniku, jeżeli w skład ekspedycji wchodzi LEKARZ i odejmij dwa, jeśli ekspedycja dysponuje APTECZKĄ. PUNKTY ODPORNOŚCI stracone przez wybraną osobę w wyniku ukąszenia nie mogą być odzyskane, dopóki nie znajdzie się ona na pokładzie gwiazdołotu. (Przypadek ten należy specjalnie zaznaczyć w dzienniku pokładowym gwiazdołotu).

006. Znalezionej zostaje metalowej długości, metalowy obiekt w kształcie preta. Okazuje się on jakiegoś rodzaju bronią. Jeżeli w składzie ekspedycji nie ma ŻOLNIERZA – patrz § 175. Jeżeli jest on obecny, rzuci dwiema kostkami i porównaj rezultat z jego WSKAŹNIKIEM INTELIGENCJI. Następnie wybierz właściwą z podanych poniżej możliwości:

* **Jeżeli** wynik rzutu jest niższy niż WSKAŹNIK o więcej niż jeden, ŻOLNIERZ ustala, że broń jest mączą energetyczną wysokiej mocy. Może być ona niesiona przez ludzi, a także używana przez nich do końca ekspedycji.

* **Jeżeli** wynik rzutu jest niższy o jeden, równy, lub o jeden wyższy od WSKAŹNIKA, zasada działania tej broni zostanie odkryta po upływie pięciu godzin ekspedycji. Od tego momentu broń będzie mogła być wykorzystana tak, jak opisano powyżej.

* **Jeżeli** wynik rzutu jest o dwa, lub więcej wyższy niż WSKAŹNIK, zagadka broni pozostanie nierozwiązana. Broń może być przeniesiona na pokład gwiazdołotu (waga = 1).

007. Jaszczuropodobna, długa na dziesięć metrów istota niespodziewanie pakuje na ekspedycję. Jeśli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), przeprowadź STARCIE, z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie,

wyber strategię spotkania. Jeżeli ekspedycja (bez względu na to czy została zaskoczona czy nie) odnosi w wyniku STARCIA rany/ uszkodzenia, konieczne jest wydatkowanie czterech PUNKTÓW ZASOBÓW (zamiast jak zwykle dwóch) w celu zrównoważenia jednej rany/ uszkodzenia (wyjątek od 8.8).

008. Jeżeli ekspedycja porusza się pieszo, jeden z ludzi lub robotów (wyłoniony losowo) ginie. Wyjątek: jeżeli grawitacja jest niemal zerowa, lub człowiek, na którego padł los używa ciężkiego skafandra, lub ekspedycja wyposażona jest we WSPINACZ wylosowaną osobą lub robot nie ulega likwidacji. W za mian, jeżeli wylosowany jest człowiekiem – traci on liczbę PUNKTÓW ODPORNOŚCI równą wynikowi rzutu jedną kostką, jeżeli zaś jest robotem – ulega uszkodzeniu. Jeżeli ekspedycja porusza się przy pomocy ŁAZIKA – ŁAZIK spadł z wysokiej, stromej skarpy i uległ uszkodzeniu (uszkodzenie to nie da się naprawić). Ekspedycja odnosi 10 ran/ uszkodzeń. Po zastosowaniu powyższych poleceń, dokonaj wyboru CZYNNOŚCI EKSPEDYCJI.

009. Ekspedycja odkrywa zółwiopodobną istotę żywą. Wybierz strategię spotkania.

* **Porozumienie:** Określ WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty. Jeżeli wynosi on 6 lub więcej, a ekspedycja dysponuje NEURODETEKTOREM odebrany zostaje wysłany przez istotę komunikat, świadczący o jej pokojowym usposobieniu. Schwytanie istoty nie jest dozwolone. Ekspedycja uzyskuje 3 PZ. Jeśli dysponuje ona również HOLAPARATEM, zdobywa dodatkowo 2 PZ. Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 5 lub mniej, lub jeśli ekspedycja nie jest wyposażona w NEURODETEKTOR – patrz § 016.

010. Próby porozumienia się z istotą prowadzą do tego, że wpada ona w szat. Określ jej WSKAŹNIK AGRESJI.

* **Jeżeli** WSKAŹNIK AGRESJI istoty wynosi 4 lub mniej, określ jej WSKAŹNIK SZYBKOŚCI. Jeżeli jest on większy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOŚCI członków ekspedycji, istota ucieka; wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI. Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOŚCI istoty jest równy lub mniejszy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOŚCI członków ekspedycji przeprowadź STARCIE lub wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI.

* **Jeżeli** WSKAŹNIK AGRESJI wynosi 5 lub więcej,

istota atakuje ekspedycję. Ekspedycja odnosi 12 ran / uszkodzeń zanim istota ucieknie. Nie dochodzi do rzeczywistego starcia, nie pociąga to za sobą straty czasu ekspedycji.

011. Istota łatwo daje się schwycić. Upełniła liczbę godzin równą sumie dodatnich (wyłącznie) WSKAŹNIKÓW istoty. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

012. Istota nie wydaje się być zainteresowana podążaniem za ekspedycją, gdy ta rezygnuje ze spotkania. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

013. Istota wydaje się być rozczłuszczona próbami porozumienia się. Określ jej WSKAŹNIK AGRESJI. Jeżeli wynosi on 5 lub mniej, określ WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty. Jeżeli jest on większy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, istota ucieka; wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI. Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest równy lub mniejszy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, przeprowadź STARCIE lub wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI wynosi 6 lub więcej, przeprowadź STARCIE, z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Przesunięcie to wynosi tylko jedną kolumnę, jeżeli w ekspedycji bierze udział NAUKOWIEC (lub SPECBOT).

014. Określ WSKAŹNIK AGRESJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI wynosi 5 lub mniej, określ WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty; jeżeli jest on o więcej niż 1 większy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, istota umyka; wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.
* Jeżeli istota nie uda się zbliżyć, lub jej WSKAŹNIK AGRESJI jest większy niż 5, przeprowadź STARCIE. Jeżeli MODYFIKATOR INTELIGENCJI istoty jest liczbą ujemną, dokonaj przesunięcia w prawo o liczbę kolumn równą wartości bezwzględnej MODYFIKATORA.

015. Istota ostrożnie posuwa się za ekspedycją. Określ jej WSKAŹNIK SZYBKOSCI.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest o 1 lub więcej większy od najmniejszej szybkości robota lub człowieka, wchodzącego w skład ekipy (lub ŁAZIKA, o ile dysponuje ona takowym), przeprowadź STARCIE.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest o 1 większy, równy, bądź mniejszy od najmniejszej szybkości członków ekspedycji, uchodzi ona przed tym stworzeniem. Upełniła 1 godzinę. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

016. Wszelkie usiłowania porozumienia się spaliły na panewce. Jeżeli w ekspedycji bierze udział DOWODCA i (lub) NAUKOWIEC, upływa jedna godzina. Jeśli żadna z tych osób nie wchodzi w skład ekspedycji, upływają trzy godziny. W innych wypadkach skorzystaj ponownie z tabeli strategii spotkania, z tym, że możesz wybrać jedynie strategię: STARCIE lub UCIECZKA.

017. Określ WSKAŹNIK AGRESJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI wynosi 5 lub mniej, określ WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty. Jeżeli jest on większy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, stworzenie umyka; wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI. Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest równy lub mniejszy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, przeprowadź STARCIE.

* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI istoty wynosi 6 lub więcej, przeprowadź STARCIE z przesunięciem o jedną kolumnę w lewo o ile MODYFIKATOR INTELIGENCJI istoty wynosi +2 lub +3.

018. Istota śledzi ekspedycję. Określ jej WSKAŹNIK SZYBKOSCI.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest większy od najmniejszej szybkości człowieka lub robota w ekspedycji (lub ŁAZIKA, o ile dysponuje ona takowym), przeprowadzone zostaje STARCIE. Przesuwasz o jedną kolumnę w lewo, schwytywanie jest niedozwolone.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest równy lub mniejszy od najmniejszej szybkości człowieka lub robota w ekspedycji stworzenie męczy się, a ekipa umyka. Upływają dwie godziny. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

019. Zainstalowana została KLATKA – E. do której ekspedycja usiłuje zwać istotę, upływa jedna godzina. Określ WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 7 lub więcej lub jeśli MODYFIKATOR AGRESJI istoty równa się –3, istota ucieka. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.
* Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 6 lub mniej a jej MODYFIKATOR AGRESJI równa się –2, –1, 0 lub +1 udało się ją schwycić i umieścić w KLATCE – E. (patrz B.7).
* Jeżeli MODYFIKATOR AGRESJI istoty wynosi +2

lub +3 (niezależnie od jej WSKAŹNIKA INTELIGENCJI), przeprowadź STARCIE.

020. Przeprowadź STARCIE. Zsumuj wartości MODYFIKATORÓW INTELIGENCJI, AGRESJI i SZYBKOSCI istoty. Jeżeli suma jest liczbą dodatnią, przesuń się w tabeli rezultatów starcia o dwie kolumny w lewo, jeśli ujemna, o dwie kolumny w prawo.

021. Istota ściga ekspedycję. Określ jej WSKAŹNIK SZYBKOSCI.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest równy lub większy niż szybkość najwolniejszego robota albo człowieka wchodzącego w skład ekspedycji, ma miejsce STARCIE. Przesuwasz się o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia, istota nie można schwytać.
* Jeżeli WSKAŹNIK ten jest mniejszy niż najniższa szybkość członka ekspedycji, istota zostaje daleko w tyle i ekspedycja uchodzi cało. Trwa to trzy godziny. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

022. Istota reaguje na najprostsze próby porozumienia się. Określ WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 8 lub więcej, natychmiast ustal wszystkie pozostałe jej WSKAŹNIKI. Przepisy wydane przez Galaktyczną Komisję do spraw Badań zabraniają chwytania lub zabijania myślących form życia; istota spokojnie oddala się. Przyznana zostają 2 PZ. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI. Upłynęły dwie godziny.

* Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 7 lub mniej, przeprowadź STARCIE, traktując rezultaty walki jako rezultaty próby schwytywania (pomiń wyrukowane rezultaty dotyczące próby schwytywania).

023. Określ WSKAŹNIK AGRESJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI wynosi 4 lub mniej, określ jej WSKAŹNIK SZYBKOSCI. Jeżeli jest on równy lub większy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, istota umyka; wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI. Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest mniejszy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, przeprowadź STARCIE.
* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI wynosi 5 lub więcej, przeprowadź STARCIE z przesunięciem w lewo o liczbę kolumn równą MODYFIKATOROWI INTELIGENCJI lub SZYBKOSCI istoty. (Wybierz większy).

024. Istota niezmordowanie poluje na ekspedycję. Określ jej WSKAŹNIK SZYBKOSCI.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest o 1 mniejszy, równy lub większy od najmniejszej szybkości człowieka biorącego udział w ekspedycji PIESZO, osoba ta musi samodzielnie przeprowadzić STARCIE z tą istotą. Przesuń się o jedną kolumnę w lewo w tabeli rezultatów starcia. Schwytywanie istoty jest niedozwolone, a każdy z wyników STARCIA należy interpretować jako pociągający za sobą utratę PUNKTÓW ODPORNOŚCI przez osobę, biorącą udział w STARCII. Jeżeli, w wyniku STARCIA, człowiek ten ginie, a stworzenie wychodzi bez szwanku, STARCIE jest kontynuowane jako walka między istotą, a resztą ekspedycji (kolumny nie ulegają przesunięciu, schwytywanie jest niedozwolone).
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest o 1 mniejszy, równy lub większy od szybkości ŁAZIKA (jeśli takowy jest w ekspedycji) odbywa się STARCIE. Przesuń się o dwie kolumny w lewo, schwytywanie jest niedozwolone, każdy z rezultatów STARCIA należy interpretować, jako pociągający za sobą rany / uszkodzenia.
* Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI istoty jest o więcej niż 1 mniejszy od najmniejszej szybkości biorących udział w ekspedycji ludzi lub ŁAZIKA (jeśli stanowi on element wyposażenia), ekspedycji udaje się ująć cało. Upłynęły cztery godziny. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

025. Istota z entuzjazmem reaguje na najprostsze nawet próby porozumienia się. Określ WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 8 lub więcej, natychmiast ustal wszystkie pozostałe jej WSKAŹNIKI. Przepisy wydane przez Galaktyczną Komisję do spraw Badań zabraniają chwytania lub zabijania myślących form życia. Ekspedycja uzyskuje 3 PZ. Jeżeli ekspedycja dysponuje HOLAPARATEM, istota chce być uwieczniona; zarabiasz dwa dodatkowe PZ. Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi NAUKOWIEC uzyskujesz dwa dodatkowe PZ.

Istota oddala się. Upłynęły dwie godziny, wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

* Jeżeli WSKAŹNIK INTELIGENCJI istoty wynosi 7 lub mniej, przeprowadź STARCIE, traktując rezultaty walki jako rezultaty próby schwytywania (pomiń wyrukowane rezultaty próby schwytywania).

026. Określ WSKAŹNIK AGRESJI istoty.
* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI istoty wynosi 3 lub mniej, istota ucieka. Upłynęły dwie godziny. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.
* Jeżeli WSKAŹNIK AGRESJI istoty wynosi 4 lub więcej, przeprowadź STARCIE. Przesuń się w lewo o liczbę kolumn równą najwyższemu z trzech MODYFIKATORÓW: AGRESJI, INTELIGENCJI lub SZYBKOSCI.

KOSCI. Wszystkie rezultaty starcia, jakie uzyskała ekspedycja należy rozumieć jako rany / uszkodzenia.

027. Drapieżny nadrzeczny gad rzuca się na ekspedycję z gestwiny liści ponad jej głowami. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1) jeden z ludzi (wybrany losowo) zostaje ogłuszony pierwszym ciosem istoty i nie może być użyty w STARCII podczas tego spotkania. Wybierz strategię spotkania (z wyjątkiem ucieczki). Jeśli ekspedycja nie została zaskoczona, wybierz strategię spotkania.

* Starcie: Istota ma kolegów, którzy ukrywają się na górze, w liściach. Przeprowadź STARCIE, wykonaj rzut kostką w celu ustalenia o jaką liczbę kolumn w lewo należy dokonać przesunięcia w tabeli rezultatów starcia.

028. Gromada ostrożnych, niewidzialnych i obdarzonych inteligencją stworzeń z wielkim zainteresowaniem obserwuje każde posunięcie ekspedycji. Urządzenia i roboty, stanowiące ekwipunek ekspedycji stają się przedmiotem pożądania Obcych.

* Jeżeli ekspedycja wyposażona jest w NEURODETEKTOR, fale psychiczne niedogodnych tubylców zostają wykryte, a ekspedycja dochodząc do słusznego wniosku, że schwytywanie jest niemożliwe, rozsądnie przenosi się w inne miejsce. Uzyskujesz 4 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

* Jeżeli ekspedycja nie ma NEURODETEKTORA – patrz § 189.

029. Na ekspedycję napada wielka, wolnostojąca, przypominająca winorośl roślina. Jest to obdarzone częściową zdolnością ruchu, mięsożerne drzewo. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), przeprowadź STARCIE z przesunięciem o trzy kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeżeli ekspedycja nie została zaskoczona, wybierz strategię spotkania.

030. Ekspedycja natrafia na jarzącą się kulę, wykonaną z plastycznego materiału, osadzoną na szczycie kolumny. Ze środka kuli prześwituje jakaś delikatna, fosforyzująca ciecz. Ekspedycja może ominąć kulę (wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI) lub starać się ją zbadać. Wybierz dowolnego człowieka – członka ekspedycji i porównaj jego WSKAŹNIK INTELIGENCJI z wynikiem rzutu dwiema kostkami.

* Jeżeli rezultat rzutu jest mniejszy od WSKAŹNIKA o więcej niż jeden, udaje się zdjąć ów przepiękny globus z jego piedestału i umieścić w KLATCE – E. Może on być przetransportowany na pokład gwiazdolotu. Jeżeli ekspedycja nie dysponuje KLATKĄ – E zastąp następnym rezultatem, zamiast powyższego.

* Jeżeli wynik rzutu jest o 1 mniejszy, równy, bądź o 1 większy od WSKAŹNIKA, prowadzący badania człowiek traci trzy PUNKTY ODPORNOŚCI w momencie, gdy strumień żrącej cieczy wytryskuje z pękniętej kuli. Jeśli używał on skafandra, to ten skafander zostaje uszkodzony. Jeżeli ubrany był w cięży skafander, pęknięcie kuli nie pociągnęło za sobą żadnych skutków.

* Jeżeli wynik rzutu jest większy o więcej niż 1 od WSKAŹNIKA, kula eksploduje, zabijając na miejscu człowieka, który ją badał. Wyjątek: Jeżeli osoba ta miała na sobie ciężki skafander, uległ on uszkodzeniu, a człowiek traci trzy PUNKTY ODPORNOŚCI. Po wypełnieniu warunków wynikających z otrzymanego rezultatu, wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

031. Ekspedycja zakłóciła odpoczynek dużej, podobnej do skorpionia istoty, która w związku z tym wyłaziła ze swego podziemnego legowiska. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), jeden z biorących w niej udział ludzi (wybrany losowo) ginie natychmiast od gwałtownego ciosu smiercionosnego ogona istoty (nawet w przypadku, gdy człowiek ten używa ciężkiego skafandra). Wybierz strategię spotkania. Jeżeli ekspedycja nie została zaskoczona, wybierz strategię spotkania.

* STARCIE. PARALIZER I OGŁUSZACZ nie mogą być brane pod uwagę, jako że branie te są bezsilne wobec ostrych jak brzytwa pazurów i wstrząsającego pancera istoty.

032. Wstrząs sejsmiczny ogłuszył ekipę. Wykonaj rzut dwiema kostkami w celu ustalenia ile ran / uszkodzeń ekspedycja odniosła. Wyjątek: Jeżeli wszyscy ludzie wchodzący w skład ekspedycji używają ciężkich skafandrów, rzut wykonany zostaje przy użyciu tylko jednej kostki. Po wypełnieniu warunków, wynikających z otrzymanego rezultatu wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYJCJI.

033. Na ekspedycję spada duża, pokryta futrem istota. Żyje ona w symbiotycznym związku z kwiatem, który nie został wyrwany z korzeniami, przez ekspedycję, służyłtemu stworzeniu jako otwór pokarmowy. Doprowadzona do rozpaczy istota atakuje z dziką zjadłością. Wybierz strategię spotkania (porozumienie nie wchodzi w rachubę).

034. Delegacja wyskokich na 5 metrów czworonożów materializuje się przed ekspedycją. Każdy z nich pokryty jest pancerzem, stanowiącym prawdopodobnie naturalny szkielet zewnętrzny, zhułwiany z

prześwitujące), przypominającej sztuczne tworzywo substancji. Przez te części pancerza, które nie są pokryte wrytymi na jego powierzchni znakami ani malowidłami widoczne są bąbelkowate wnętrza każdej z tych przerażających postaci. Mimo iż nie widać niczego, co podtrzymałoby te istoty, każda z nich unosi się kilkanaście centymetrów nad powierzchnią gruntu. Jeden z członków tej grupy wyciąga w kierunku ekspedycji kończyny, w której trzyma jęczący się graniastosłup. Ekspedycja może próbować popoznać się **patrz § 195**, walczyć – **patrz § 199** lub uciec – **patrz § 204**.

035. Ekspedycja odkrywa stado olbrzymich ssaków. Udaje się jej zbliżyć do jednego z nich, który odłączył się od grupy. Wybierz strategię spotkania.
* **Porozumienie** lub **Starcie**: Jeżeli wszyscy ludzie uczestniczący w ekspedycji używają skafandrów lub ciężkich skafandrów spotkanie musi odbyć się w sposób opisany w paragrafie wybranym na podstawie tabeli strategii spotkania; w innych przypadkach – **patrz § 209**.
Do transportu istoty niezbędne są dwie KLATKI – E.

036. Znalaziona zostaje niezwykle piękna rzeźba, wykonana w mineralie przypominającym diament. Ma ona prawie metr wysokości, przedstawia wytworną istotę skrzekoludzką i jest wprost bezcenna. Może zostać przetransportowana na pokład gwiazdolotu (waga = 3). Wybierz następną CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.

037. Ekspedycja odkrywa istotę podobną do lewnicy, z wolną przeżuwającą korę drzewa. Wybierz strategię spotkania.
* **Starcie**: Istota nagle znika. Jeżeli ekspedycja dysponuje DETEKTOREM możliwe jest ponowne jej zlokalizowanie. Wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli wynik rzutu jest niższy od najwyższego ze WSKAŹNIKÓW INTELIGENCJI członków ekspedycji – **patrz § 020**. Jeżeli rezultat rzutu jest równy bądź wyższy od tego WSKAŹNIKA lub ekspedycja nie ma ze sobą DETEKTORA, istota udaje się wyminąć; wybierz następną CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.

038. Nagły wzrost aktywności wulkanicznej powoduje wytrysk strumienia lawy w kierunku ekspedycji. Dotkliwie gorąco i padający ognisty deszcz powodują, że ekspedycja odnosi 12 ran/uszkodzeń. Jeżeli wszyscy ludzie, wchodzący w skład ekspedycji, noszą ciężkie skafandry, ekspedycja odnosi 6 uszkodzeń, które muszą być odebrane jedynie robotom i urządzeniom. W każdym przypadku, jeżeli ekspedycja dysponuje ŁAZIKIEM, ulega on uszkodzeniu. Po dopełnieniu formalności związanych z otrzymanym wynikiem wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.

039. Ekspedycja napotyka plazmopodobną istotę bagiennej. Zabójstwo stworzy typie dobrułwie na zbliżającą się ekipę. Wybierz strategię spotkania.
* **Jakakolwiek strategia**: Wykonaj rzut kostką. Jeśli wynik rzutu mieści się w przedziale 1 do 4 – **patrz §** wskazany w tabeli strategii spotkania. Po zakończeniu procedury spotkania – **patrz § 197**. W przypadku, jeśli wynik rzutu wynosi 5 lub 6 – **patrz § 205**.

040. Ekspedycję wita grupa gadokształtnych istot rozumnych porozumiewających się telepatycznie. Obcy z największą przyjemnością udzielają ludziom krótkiej lekcji na temat swej fizjologii i historii społecznej w zamian za przyrzeczenie, że nie zostaną przeciw nim podjęte żadne wrógowe działania. Zdobyta zostaje liczba PZ równa WSKAŹNIKOWI INTELIGENCJI DOWÓDCY o ile jest on obecny. Jeśli nie – zdobytych zostaje 5 PZ.
Cztery dodatkowe PZ zostają przyznane jeśli ekspedycja dysponuje HOLARATEM. Niedozwolona jest dalsza eksploracja pól zawierających miasta i budowli obcych. Wybierz następną CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.

041. Cisze przerywają odgłosy szaleńczych skoków pokrytej białym futrem istoty. Jest ona duża, długie kończyny pozwalają jej poruszać się z dużą szybkością. Jeśli ekspedycja zostaje zaskoczona (**patrz 8.1**), przeprowadź **Starcie** z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie – wybierz strategię spotkania.
* **Ucieczka** – **patrz § 216**.

042. Znalaziony zostaje jękoształtny, kolorowo odrobiony obiekt rozmiarów melona. Nie da się określić czy jest on pochodzenia naturalnego, czy też stanowi wytwór sztuczny. Ekspedycja może go ominąć (wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI) lub przetransportować go na pokład gwiazdolotu (waga = 1). Jeżeli wybrana zostanie ostatnia możliwość wykonaj rzut kostką.
* W wypadku wyniku 1 lub 2 obiekt da się bez trudu przenieść. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.
* W wypadku wyniku 3 lub 4 – **patrz § 178**.
* W wypadku wyniku 5 lub 6 – **patrz § 185**.

043. Ekspedycja spotyka ogromne krzemooorganiczne monstrum.

Wybierz strategię spotkania. Jeżeli musi być przeprowadzone **Starcie**, można korzystać wyłącznie z siły bojowej ciężkich skafandrów, specbotów i laserów. Jeśli istota zostanie schwytana, do jej transportu potrzebne są dwie KLATKI – E.

* **Jakakolwiek strategia**: Jeden z robotów (wyznaczony losowo) zostaje starty w pył przez potężną istotę. Po zniszczeniu robota (o ile taki znajduje się w składzie ekspedycji) procedura spotkania prowadzona jest dalej przy użyciu wyniku odszukanego w tabeli strategii spotkania.

044. Podróż międzygwiazdowa powoduje nieoczekiwany defekt pola siłowego gwiazdolotu. Jeżeli na pokładzie znajduje się INŻYNIER, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od WSKAŹNIKA INTELIGENCJI INŻYNIERA, na naprawę uszkodzenia zużyty został jeden miesiąc wyprawy. Jeżeli wynik rzutu jest większy od wspomnianego WSKAŹNIKA liczba miesięcy wyprawy, niezbędnych do usunięcia awarii równa się różnicy między wynikiem rzutu a WSKAŹNIKIEM (nie może jednak przekroczyć czterech). Jeżeli na pokładzie nie ma INŻYNIERA, naprawa pochłania cztery miesiące wyprawy. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

045. Ekspedycja odkrywa dużego, ryjacego owada. Jego potężny pancerz czyni OGŁUSZACZ, REKONBOTĄ i SPECBOTĄ nieużytecznymi w wypadku **Starcia**. Wybierz strategię spotkania.
* **Porozumienie** lub **Starcie**: Istota znika w labiryncie tuneli. Ucieka. Minęły dwie godziny.

046. Wybuch Supernowej spowodował zakłócenie w ponadświatłowych kanałach komunikacyjnych, bieżących podórą międzygwiazdową pochłonięta jeden dodatkowy miesiąc wyprawy. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

047. Centralny procesor komputera pokładowego wymaga naprawy. Przed przystąpieniem do badań planety, na orbicie której znajduje się gwiazdolot urządzenie to musi zostać zregulowane. Odejmij wartość WSKAŹNIKA INTELIGENCJI NAUKOWCA, INŻYNIERA lub ZWIADOWCY (wybierz najwyższy) od liczby 9. Wynik przedstawia liczbę dodatkowych miesięcy wyprawy, zużytych na naprawę komputera. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

048. Ekspedycja odkrywa stworzenie podobne do motyla, skubiące liście. Skrzydła istoty mają rozpiętość około pół metra i są wzmocnione strukturą kostną przypominającą szkielet skrzydła ptaka. Wybierz strategię spotkania.
* **Porozumienie** lub **Starcie**: Istota łopocze skrzydłami i odlatuje z gwiazdem. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.

049. Gwiazdolot wpada w burzę asteroidową. Odejmij wartość WSKAŹNIKA INTELIGENCJI DOWÓDCY, NAVIGATORA lub INŻYNIERA (wybierz najwyższą) od liczby 9. Wynik przedstawia liczbę dodatkowych miesięcy wyprawy, poświęconych na naprawę uszkodzeń spowodowanych przez miotające się planetoidy. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

050. Wszystkie ocalale osoby, roboty, urządzenia, schwytana istota i zdobyte wynagrody obcej inteligencji znajdują się bezpiecznie na pokładzie gwiazdolotu. Mogą zostać przeprowadzone CZYNNOSCI POKŁADOWE (**patrz 4.5**). Następnie rozpocznij RUCH w przestrzeni międzygwiazdowej, sprawdzając, czy nie miało miejsca ZDARZENIE w przestrzeni międzygwiazdowej (**patrz 4.0 Procedura**). Po zakończeniu RUCHU przejdź do wykorzystania tabeli planet.

051. Ameboidalna istota, o średnicy około 30 cm, w tajemniczy sposób unosi się w powietrzu obok ekspedycji. Wybierz strategię spotkania.
* **Jakakolwiek strategia**: stosując nieznaną metodę poruszania się, istota wykonuje kilka okrążeń wokół ekspedycji, po czym odlatuje w dal. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCJI.

052. Jedną z istot, znajdujących się na pokładzie gwiazdolotu potrzebuje dla podtrzymania swych procesów życiowych czegoś, czego urządzenia do analizy egzobiologicznej nie są w stanie wykryć. Pomimo wysiłków załogi, by wykryć brakujący (lub szkodliwy) element sztucznie stworzonego środowiska istoty, istota owa (wybrana losowo) umiera. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

053. Sytuacja ekspedycji:
* Urwiszko lub przepaść są badane lub zostały przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 008**.
* Budowla Obcych jest badana lub została przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 004**.
* Równina jest badana lub została przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a klimat jest pustynny – **§ 031**.
* Grawitacja jest wielka, a klimat tropikalny – **§ 153**.

054. Kotokształtny drapieżnik wypada na ekspedycję zza odłamu skalnego. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (**patrz 8.1**), przeprowadź **Starcie** z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotkania.

055. Defekt mechanizmu reanimacyjnego hibernatora powoduje trwałe uszkodzenie mózgu jednego z członków załogi (wybranego losowo). Wszystkie jego WSKAŹNIKI ulegają zmniejszeniu o 1, z wyjątkiem WSKAŹNIKA INTELIGENCJI, który zostaje zmniejszony o liczbę równą rezultatowi rzutu kostką. Jeżeli jego WSKAŹNIK INTELIGENCJI wynosić będzie teraz 2 lub mniej utracenie zostają 4 PZ, a danej osoby nie uważa się za zdolną do pełnienia jej dotychczasowych obowiązków. Człowiek taki może uczestniczyć w ekspedycjach, z tym, że funkcja, którą do tej pory wykonywał przestaje istnieć. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

056. Sytuacja ekspedycji:
* Pole przyległe do pola z płynną lawą jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 038**.
* Pole z budowlą Obcych jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 004**.
* Pole z bujną roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 027**.
* Pole z równiną jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a hydrografia wynosi 50% – **§ 151**.

057. Ekspedycja odkrywa istotę zbudowaną wyłącznie z energii. Jej obecność zostaje odkryta dzięki silnemu strumieniowi energii elektromagnetycznej, wpływającemu z jej unoszącego się w powietrzu, organicznego jądra. Wybierz strategię spotkania.
* **Porozumienie** lub **Starcie**: Istota poraża prądem wszystkie roboty ekspedycji. Każdy z robotów uznany jest za uszkodzony w wyniku zwarcia elektrycznego. Kontynuuj procedurę spotkania, stosując paragraf wskazany w tabeli strategii spotkania.

058. Stały kontakt z niewykrytymi pozaziemskimi formami wirusów powoduje, że NAUKOWIEC popada na pewien czas w szaleństwo. Jeżeli na pokładzie nie ma NAUKOWCA, lub nie przebywano do tej pory na powierzchni żadnej z planet, pominięty ten przypadek (przejdź do wykorzystania tabeli planet). W innych przypadkach wykonaj rzut kostką i odejmij jego wynik od WSKAŹNIKA INTELIGENCJI NAUKOWCA. Inni członkowie załogi muszą w sumie stracić liczbę PUNKTÓW ODPORNOŚCI równą otrzymanej różnicy. Kto i ile tych punktów traci, zależy od decyzji gracza. Rzuć ponownie kostką. Jeżeli rezultat wyniesie 1, 2 lub 3 **patrz § 067**, przy rezultacie 4 lub 5 **patrz § 073**, w wypadku wyrzucenia szóstki **patrz § 144**.

059. Sytuacja ekspedycji:
* Pole z budowlą Obcych jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 028**.
* Pole z jeziorem lub bagnem jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – **§ 039**.
* Pole z jaskinią jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, hydrografia wynosi 50% lub 75% – **§ 147**.

060. Ekspedycja odkrywa śpiącego gada, podobnego do dinozaura. Długa na 4 metry istota budzi się w trakcie badania jej przez ekspedycję. Wybierz strategię spotkania.
* **Starcie**: Prerażona istota zabiera w powietrzu wydzielającymi jakąś ciecz pazurami, usiłując się bronić. **Patrz § 180**.

061. Podczas awarii pola siłowego gwiazdolot zostaje przechwycony przez niewielką flotę handlarzy-renegeatów, którzy domagają się inspekcji jego ładunku. Jeżeli na pokładzie gwiazdolotu znajduje się ZOLNIERZ, wykonaj rzut dwiema kostkami.
* Jeżeli rezultat rzutu jest mniejszy niż WSKAŹNIK INTELIGENCJI ZOLNIERZA, ZOLNIERZOWI udaje się zrzęcić wykorzystując system osłon gwiazdolotu odbijać strumienie śmiertelniego promieniowania wysyłane przez agresorów i gwiazdolot szczęśliwie wymyka się pogoni. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.
* Jeśli na pokładzie statku nie ma ZOLNIERZA lub wynik rzutu jest równy bądź większy od jego WSKAŹNIKA INTELIGENCJI – **patrz § 169**.

062. Sytuacja ekspedycji:
* Badane jest pole z budowlą Obcych – **§ 030**.
* Podczas MARSZU FORSOWNEGO przekroczone zostało pole z rzadką roślinnością, a grawitacja jest duża lub wielka – **§ 179**.
* Pole ze wzgórzami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a grawitacja jest duża – **§ 066**.

063. Ekspedycja spotyka gigantycznych rozmia-
rów morskiego gada podobnego do plezjozaura. Je-
żeli stworzenie to zostanie schwytane, do jego
transportu potrzebne są trzy KLATKI – E. Wybierz
strategię spotkania.

064. Jeśli trasa bieżącej podróży międzygwiaz-
dowej przebiega przez pole 14 (Opoplo), lub dowolnie
z pól do niego przyległych, czujniki gwiazdolotu odbie-
rają serie niezrozszyfrowanych transmisji z planety
Przepisy Galaktycznej Komisji do spraw Badań wy-
magają od gwiazdolotu przeprowadzenia badań
Kurs gwiazdolotu musi ulec zmianie z pola, w któ-
rym odebrano transmisję z Opoplo, a zużyty czas
wyprawy zmienia się stosownie do nowego miejsca
jej przeznaczenia. W celu ustalenia cech planety
patrz § 088, następnie przystąp do zorganizowania
ekspedycji na powierzchnię planety (patrz 5.0). Nie
rzucaj kostką w celu określenia, w jakim polu ulo-
kowana ma zostać ekspedycja; zamiast tego umieść
ekipę w polu 0817 i przejdź do § 076. Jeżeli trasa
podróży międzygwiazdowej nie przebiegała przez jed-
no z pól przyległych do Opoplo, żadne ZDARZENIE
w przestrzeni międzygwiazdowej nie miało miejsca.
trzymaj się kursu na wybraną planetę; skorzystaj
z tabeli planet.

065. Sytuacja Ekspedycji:

* Pole z miastem Obcych jest badane lub zostało
przekroczone w czasie MARSZU ORSOWNEGO – §
030.

* Pole z urwiskiem jest badane lub zostało przekro-
czone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 170.

* Pole z roślinnością pod powierzchnią cieczy jest
badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU
FORSOWNEGO – § 075.

066. Kolorowa mgła zaczyna nagle wykonywać
nie wróćące nic dobrego gesty. Okazuje się, że jest
ona zbudowana z substancji organicznej i na dodatek
jest męszcowa. Nie ma żetonu przedstawiają-
cego tę istotę. Jej MODYFIKATORY wynoszą odpo-
wiednio: INTELGENCJI +2, STARCIA +1, AGRESJI
+3, SZYBKOSCI +3. Jeżeli ekspedycja została za-
słonięta (patrz 8.1), przeprowadź STARCIE z prze-
sunieciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezulta-
tów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotkania
Istoty nie można schwycić (bez względu na to, czy
ekspedycja została zasłonięta czy nie). Jeżeli eks-
pedycja dysponuje HOLAPARATEM, zdobywa 4 PZ
(o ile nie zdecyduje się na ucieczkę).

067. Szaleństwo NAUKOWCA okazało się przeje-
drowe. Po upływie dodatkowego miesiąca wyprawy
wirus stracił swą zjadliwość i wszystko wróciło do
normy. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

068. Sytuacja ekspedycji:

* Pole z budowlą Obcych jest badane lub zostało
przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – §
004.

* Badane jest pole z bujną roślinnością – § 173.

* Badane są bagna – § 181.

069. Ekspedycja spotyka długiego, wrzecionowa-
tego humanoida.

Przez prześwitującą skórę widoczne są jego bulgo-
cące wnętrza. Wybierz strategię spotkania.

* POROZUMIENIE: Rzuć kostką. W wypadku rezulta-
tu 1 do 3, patrz § 213, w wypadku rezultatu 4 do
6, patrz § 217.

* STARCIE: Rzuć kostką. W wypadku rezultatu 1 do
4, patrz § 220, w wypadku rezultatu 5 do 6, patrz §
217.

070. Wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli wynik
jest:

* o dwa lub więcej niższy od WSKAŹNIKA INTELI-
GENCJI NAWIGATORA, kierowany prawą ręką
prom ładuje bezpiecznie, nie ponosząc żadnych
szkod.

* o 1 niższy, równy lub o 1 wyższy od WSKAŹNIKA
INTELGENCJI NAWIGATORA, ładowaniu towarzy-
szy silny wstrząs, niemniej jest ono bezpieczne. Je-
den z robotów (wyznaczony metodą losową) zostaje
uszkodzony.

* o 2 lub więcej niższy od WSKAŹNIKA INTELI-
GENCJI NAWIGATORA, prom podczas ładowania
ulega rozbiciu. Ekspedycja ponosi 5 ran/uszkodzeń
(patrz 8.8).
Po dopchnięciu formalności związanych z konse-
kwencjami wypadku (jeśli takowy miał miejsce), wy-
bierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

071. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 042.

* Grawitacja na badanej planecie jest niemal zero
wa – § 051.

* Atmosfera badanej planety jest trująca – § 043.

072. Z pozoru stabilna powierzchnia gruntu, roz-
ciągającego się przed ekspedycją wzbija się nagle do
góry. Trudne do opisania niebieskawe stworzenie
wynurza się zza skały i rozpościera na wszystkie

strony długie, wijące się macki. Jeżeli ekspedycja
została zasłonięta (patrz 8.1) przeprowadź STARCIE
z przesunięciem o jedną kolumnę w lewo w tabeli
rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotka-
nia. Jeżeli dochodzi do STARCIA (czy to w wyniku
zasłonięcia, czy też wybranej strategii spotkania)
patrz § 206.

* UCIECZKA: człowiek o najmniejszym WSKAŹNI-
KU SZYBKOSCI zostaje schwytany przez istotę i zni-
ka wraz z nią pod ziemią, by już nigdy więcej nie
urządzić światła dziennego. Pozostałym członkom eks-
pedycji udaje się uciec bezpiecznie. Wybierz CZYN-
NOSĆ EKSPEDYCYJ.

073. Wykonaj rzut dwiema kostkami i porównaj
otrzymany wynik ZE WSKAŹNIKIEM INTELGENCJI
LEKARZA.

* Jeżeli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od
WSKAŹNIKA szaleństwa naukowa zostaje wyłączo-
ne. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

* Jeżeli wynik rzutu jest większy od WSKAŹNIKA,
albo LEKARZ nie jest obecny na pokładzie statku, nie
udaje się znaleźć remedium na przypadłość nau-
kowca. Pozostaje on w stanie nadpobudliwości i
nie może być wykorzystany do momentu zakończe-
nia gry. Nie traktuje się go jako zabitego, niemniej
traci on wszystkie PUNKTY ODPORNOŚCI. Przejdź
do wykorzystania tabeli planet.

074. Sytuacja ekspedycji:

* Pole z budowlą Obcych jest badane lub zostało
przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – §
028.

* Badane jest pole z równiną, zaś grawitacja jest
duża lub wielka – § 009.

* Badane jest jaskinia – § 057.

075. Humanoidalna istota wodna zmierza bly-
skawicznie w kierunku ekspedycji. Jeżeli ekspedycja
została zasłonięta (patrz 8.1), przeprowadź STAR-
CIE z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli
rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotka-
nia.

* POROZUMIENIE: Istota wręcza ekspedycji po-
czworną larwę i umyka gwałtownie. Patrz § 208.

076. Prom wylądował na równinie pokrytej pla-
tami przypominającymi kępy trawy. Poniżej, pod
ziemią, znajduje się źródło fali elektromagnetycz-
nych. Na polach 0715 i 1016 znajdują się podzie-
mne budowle Obcych. Klimat umiarkowany. Umię-
dł ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDY-
CJA (patrz 5.6). Eksploatacja pola ładowania nie jest
wymagana, można przedsięwziąć dowolną CZYN-
NOSĆ EKSPEDYCYJ. Ekipa nie może opuścić tego
obszaru dopóki pola 0715 lub 1016 nie zostaną zba-
dane pod ziemią.

077. Ekspedycja odkrywa dużą, rozpostartą na
skale istotę o wyglądzie rozgwiazdy. Wybierz strate-
gię spotkania.

* POROZUMIENIE: Jeżeli ekspedycja dysponuje
NEURODETEKTOREM – patrz § 211. Jeśli nie, patrz
§ 016.

* STARCIE: Patrz § 215.

078. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 006.

* Pole z równiną jest badane lub zostało przekroczo-
ne w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 009.

* Badane jest pole z bagnem, jeziorem lub rzeką, a
klimat jest tropikalny – § 005.

079. Ekspedycja spotyka dużą, misiową istotę
pokrytą gładziegłazą fragmentami szkieletu zewnę-
trznego. Wybierz strategię spotkania.

080. Natychmiast po wyjściu z nadprzestrzeni
jedna z istot pozostających na pokładzie gwiazdolotu
(wyznaczona losowo) przekształca się w wysoce
agresywne, inteligentne i obdarzone ogromną siłą
stworzenie. Określ wszystkie jego WSKAŹNIKI. Je-
żeli WSKAŹNIKI INTELGENCJI i STARCIA istoty są
większe niż 6, patrz § 081. Jeżeli jej WSKAŹNIK
STARCIA jest wyższy niż 7, a WSKAŹNIK INTELI-
GENCJI niższy niż 6, patrz § 082. Jeżeli jej WSKAŹ-
NIK STARCIA wynosi 6 lub 7, a WSKAŹNIK INTELI-
GENCJI jest mniejszy niż 6, patrz § 083. Jeżeli
WSKAŹNIKI te nie mieszczą się w żadnej z opisa-
nych kategorii, patrz § 084. Jeżeli na pokładzie
gwiazdolotu nie ma żadnych istot, przejdź do wyko-
rzystania tabeli planet.

081. Istota z łatwością wydostaje się z miejsca, w
którym była uwięziona, neutralizuje wszystkie robo-
ty, zabija wszystkich ludzi i przejmuje kontrolę nad
gwiazdolotem, aby zdołać uczynić Przeznaczeniu,
które na zawsze pozostanie dla nas tajemnicą. Ko-
niec gry.

082. Istota wpada w szat niszczycielską i zmienia
gwiazdolot w kupę poskręcanych kawałków metalu.
Giną wszyscy, włącznie z samą istotą. Koniec gry.

083. Istota niszczy pomieszczenie, w którym była
uwięziona. Ona sama oraz jedna trzecia wszystkich
istot znajdujących się na pokładzie gwiazdolotu (wy-
znaczonych losowo) ginie. Przejdź do wykorzystania
tabeli planet.

084. Istota wydostaje się z miejsca, w którym była
uwięziona i rusza na poszukiwanie miejsca ludzkiego.
Wykonaj rzut dwiema kostkami i porównaj rezultat z
właściwym danemu gatunkowi WSKAŹNIKIEM
STARCIA lub INTELGENCJI (wybierz wyższy). Jeżeli
wynik rzutu jest równy bądź większy niż WSKAŹNIK
istota zostaje unicestwiona nie zdążając wyrządzić
szkod. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy od WSKAŹNI-
KA, różnica między nimi określa liczbę ludzi (wybra-
nych losowo), którzy zostają zabici zanim uda się
zniszczyć tę istotę. Przejdź do wykorzystania tabeli
planet.

085. Jesteś na orbicie Korkrana. Grawitacja: nie-
wielka, atmosfera: trująca, hydrografia: 75%, geo-
logia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 1.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 1502, § 125; rezultat 4 lub
5: pole 1721, § 131; rezultat 6: pole 0306, § 132.

086. Jesteś na orbicie Picolo. Grawitacja: niemal
zerowa, atmosfera: trująca, hydrografia: 25%, geo-
logia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 2.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 0412, § 119; rezultat 4 lub
5: pole 0806, § 115; rezultat 6: pole 1404, § 116.

087. Jesteś na orbicie Suwatte. Grawitacja: ziem-
ska, atmosfera: kwasowa, hydrografia: 75%, geo-
logia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 2.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 1803, § 134; rezultat 4 lub
5: pole 1520, § 122; rezultat 6: pole 0306, § 132.

088. Jesteś na orbicie Opoplo. Grawitacja: duża,
atmosfera: normalna, hydrografia: 60%, geologia:
spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 0. Jeżeli
planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Re-
zultat rzutu 1–3: pole 1721, § 131; rezultat 4 lub 5:
pole 1109, § 117; rezultat 6: pole 1117, § 138.

089. Jesteś na orbicie Mezo. Grawitacja: ziem-
ska, atmosfera: brak, hydrografia: 0%, geologia: ziem-
ska, spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli
planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Re-
zultat rzutu 1–3: pole 1109, § 117; rezultat 4 lub 5:
pole 0806, § 124; rezultat 6: pole 0806, § 115.

090. Jesteś na orbicie Paleo. Grawitacja: ziem-
ska, atmosfera: rozrzedzona, hydrografia: 0%, geo-
logia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 4.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 1002, § 133; rezultat 4 lub
5: pole 0816, § 121; rezultat 6: pole 1411, § 136.

091. Jesteś na orbicie Birss. Grawitacja: niewiel-
ka, atmosfera: brak, hydrografia: 0%, geologia: ak-
tywna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli
planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Re-
zultat rzutu 1–3: pole 1109, § 117; rezultat 4 lub 5:
pole 0806, § 115; rezultat 6: pole 1712, § 127.

092. Jesteś na orbicie Mefisto. Grawitacja: nie-
wielka, atmosfera: normalna, hydrografia: 0%, geo-
logia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 2.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 1513, § 118; rezultat 4 lub
5: pole 1002, § 133; rezultat 6: pole 0413, § 128.

093. Jesteś na orbicie Nowego Alto. Grawitacja:
niewielka, atmosfera: rozrzedzona, hydrografia: 0%,
geologia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych:
3. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć
kostką. Rezultat rzutu 1–3: pole 0412, § 119; rezul-
tat 4 lub 5: pole 0806, § 124; rezultat 6: pole 0909,
§ 126.

094. Jesteś na orbicie Korkrana. Grawitacja: ziem-
ska, atmosfera: normalna, hydrografia: 60%, geo-
logia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 0.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 1803, § 134; rezultat 4 lub
5: pole 1520, § 122; rezultat 6: pole 1117, § 138.

095. Jesteś na orbicie Picolo. Grawitacja: niemal
zerowa, atmosfera: brak, hydrografia: 25%, geo-
logia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 3.
Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką.
Rezultat rzutu 1–3: pole 0806, § 124; rezultat 4 lub
5: pole 0213, § 137; rezultat 6: pole 1502, § 125.

096. Jesteś na orbicie Suwatte. Grawitacja: duża,
atmosfera: trująca, hydrografia: 100%, geologia:
aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 1. Jeżeli

planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 0302, § 123; rezultat 4 lub 5: pole 0306, § 132; rezultat 6: pole 0504, § 114.

097. Jesteś na orbicie Opoplo. Grawitacja: wielka, atmosfera: trująca, hydrografia: 50%, geologia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1404, § 116; rezultat 4 lub 5: pole 1320, § 139; rezultat 6: pole 1117, § 138.

098. Jesteś na orbicie Mezo. Grawitacja: duża, atmosfera: rozrzedzona, hydrografia: 25%, geologia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 2. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1109, § 117; rezultat 4 lub 5: pole 0806, § 124; rezultat 6: pole 0412, § 119.

099. Jesteś na orbicie Paleo. Grawitacja: duża, atmosfera: normalna, hydrografia: 25%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 1. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1513, § 118; rezultat 4 lub 5: pole 1120, § 129; rezultat 6: pole 0413, § 128.

100. Sytuacja ekspedycji.
* Badane jest pole lądowania - § 002.
* Badane jest budowlą Obcych - § 006.
* Badane jest pole z roślinnością, a grawitacja jest duża lub wielka - § 207.
* Badane jest pole z bujną roślinnością, a atmosfera jest rozrzedzona - § 005.

101. Jesteś na orbicie Birss. Grawitacja: ziemiska, atmosfera: rozrzedzona, hydrografia: 0%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 2. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1109, § 117; rezultat 4 lub 5: pole 1712, § 127; rezultat 6: pole 0909, § 126.

102. Jesteś na orbicie Mefisto. Grawitacja: ziemiska, atmosfera: trująca, hydrografia: 0%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1002, § 133; rezultat 4 lub 5: pole 1513, § 118; rezultat 6: pole 1411, § 136.

103. Jesteś na orbicie Nowego Alto. Grawitacja: ziemiska, atmosfera: normalna, hydrografia: 25%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 1. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 0412, § 119; rezultat 4 lub 5: pole 1106, § 141; rezultat 6: pole 1520, § 122.

104. Jesteś na orbicie Korkrana. Grawitacja: duża, atmosfera: normalna, hydrografia: 100%, geologia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 0. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 0306, § 132; rezultat 4 lub 5: pole 0302, § 123; rezultat 6: pole 0504, § 114.

105. Jesteś na orbicie Picolo. Grawitacja: niewielka, atmosfera: rozrzedzona, hydrografia: 50%, geologia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 1. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1520, § 122; rezultat 4 lub 5: pole 1404, § 116; rezultat 6: pole 0213, § 137.

106. Jesteś na orbicie Suwatte. Grawitacja: duża, atmosfera: kwasowa, hydrografia: 50%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 3. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1502, § 125; rezultat 4 lub 5: pole 1712, § 127; rezultat 6: pole 0413, § 128.

107. Jesteś na orbicie Opoplo. Grawitacja: wielka, atmosfera: kwasowa, hydrografia: 0%, geologia: spokojna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 0806, § 115; rezultat 4 lub 5: pole 1106, § 141; rezultat 6: pole 0909, § 126.

108. Jesteś na orbicie Mezo. Grawitacja: duża, atmosfera: trująca, hydrografia: 50%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 3. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 0412, § 119; rezultat 4 lub 5: pole 1411, § 136; rezultat 6: pole 1320, § 139.

109. Jesteś na orbicie Paleo. Grawitacja: duża, atmosfera: kwasowa, hydrografia: 100%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 0816, § 121; rezultat 4 lub 5: pole 1002, § 133; rezultat 6: pole 1411, § 136.

110. Sytuacja ekspedycji.
* Pole z miastem Obcych jest badane lub zostało

przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO - § 028.

* Pole z równiną lub wzgórzami jest badane, a grawitacja jest prawie zerowa - § 159.

* Badane jest pole z przepaścią - § 176.

111. Jesteś na orbicie Birss. Grawitacja: duża, atmosfera: trująca, hydrografia: 0%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 4. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1712, § 127; rezultat 4 lub 5: pole 1109, § 117; rezultat 6: pole 0808, § 135.

112. Jesteś na orbicie Mefisto. Grawitacja: duża, atmosfera: trująca, hydrografia: 25%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 3. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1120, § 129; rezultat 4 lub 5: pole 1513, § 118; rezultat 6: pole 1411, § 136.

113. Jesteś na orbicie Nowego Alto. Grawitacja: duża, atmosfera: trująca, hydrografia: 50%, geologia: aktywna, wielkość zasobów miejscowych: 3. Jeżeli planeta ma być badana (patrz 5.0) rzuć kostką. Rezultat rzutu 1-3: pole 1404, § 116; rezultat 4 lub 5: pole 1120, § 129; rezultat 6: pole 1320, § 139.

114. Prom wylądował na powierzchni cieczy. W zasięgu wzroku nie widać żadnego lądu. Aparatura wskazuje, że pod powierzchnią kwitnie bujna wegetacja roślinna. Tamże znajdują się sztucznie wzniesione budowle. Wszelkiego rodzaju badania muszą być prowadzone w zanurzeniu. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6) i przebadaj pole lądowania.

115. Prom wylądował na płaskiej, pozbawionej roślinności powierzchni. Pasma ponurych wzniesień przechodzi ku zachodowi w łańcuch górski. Klimat arktyczny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

116. Prom wylądował na trawiastej polanie, otoczonej gęstym lasem. Od południowego wschodu dobiega odgłos płynącej rzeki. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

117. Prom wylądował w surowej, zimnej okolicy, osłoniętej przez niewysokie pasmo wzgórz przed białym słońcem. Wszystkie pola z miastem Obcych należy traktować jako pola z lodowcem. Klimat arktyczny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

118. Prom wylądował na krawędzi zastępnego jazu lawy. Zachodnią część horyzontu przecina sylwetka czynnego wulkanu. Klimat pustynny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

119. Prom wylądował u podnóża potężnej góry z płasko zakończonym wierzchołkiem. Budowlą Obcych na polu 0310 nie istnieje. Wokół góry można dostrzec kępy niskich krzewów. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

120. Sytuacja ekspedycji.
* Badane jest budowlą Obcych - § 006.
* Badane jest pole z jaskinią, a atmosfera jest rozrzedzona lub normalna - § 181.
* Badane jest pole z równiną lub wzgórzami, a grawitacja jest ziemiska i klimat niearktyczny - § 060.

121. Prom wylądował na absolutnie płaskiej, bezkresnej równinie. Jedynym urozmaicheniem krajobrazu jest widoczny na wschodzie wąwóz. Obszar pozbawiony jest roślinności. Klimat pustynny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

122. Prom wylądował na suchej polanie, otoczonej leniwie płynącymi rzekami i bagnami. Na wschodzie wody te wpadają do wielkiego jeziora. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

123. Prom unosi się na powierzchni oceanu, rozciągającego się we wszystkich kierunkach poza linię horyzontu. Pod powierzchnią cieczy aparatura wykryła bujną wegetację roślinną i kilka sztucznie wzniesionych budowli. Żadna z zaznaczonych na tym obszarze budowli Obcych nie istnieje. Pola z

miastem Obcych (0204 i 0304) uważać należy za pola z budowlą Obcych. Wszelkie badania muszą być prowadzone w zanurzeniu (patrz 6.7). Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

124. Prom wylądował na posępnej równinie z pasmem nagich wzgórz, przechodzących ku zachodowi w łańcuch górski. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

125. Prom osiadł na porośłym paprociami wzgórzu. Zbite masy listowia otaczają wzgórze, poniżej łagodnego zbocza widać rzekę. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

126. Prom wylądował na jałowej równinie, u stóp bezkresnego pola lodowego. Lśnienie jasnego metalu odcina się od białego tła, gdzieś daleko na wschodzie. Pola z miastem Obcych, wywysy pole 1012 uważać należy za pola z lodowcem. Klimat arktyczny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

127. Prom wylądował na pofałdowanym skrawku zakrzepłej lawy, z obydwu stron otoczonym płynną skałą, wylewającą się z niewielkiego wgłębienia na wschodzie i ogromnych rozmiarów stożka na zachodzie. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

128. Prom wylądował na jałowej równinie. Ogromna góra zasłania horyzont od zachodu. Na jej płasko zakończonym szczycie znajdują się trzy sztucznie wzniesione wieże nieznanego pochodzenia. Okolica całkowicie pozbawiona jest wegetacji roślinnej. Klimat pustynny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

129. Prom wylądował na równinie pokrytej kępami krzewów. Tuż obok, w kierunku zachodnim rozciąga się wąwóz z płynącą po jego dnie rzeką. Nie ma jaskiń. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

130. Sytuacja ekspedycji.
* Grawitacja planety jest niemal zerowa lub wielka - § 166.

* Pole z miastem Obcych jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO - § 042.

* Pole pod powierzchnią cieczy jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO - § 142.

* Pole z bujną roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO - § 029.

131. Prom wylądował obok strumienia płynącego w kierunku moczardów. Dalej na zachód, jego błotniste wody wpływają do znieczuchomiałego morza. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

132. Prom unosi się na powierzchni oceanu, otoczony przez wybujałą roślinność wynurzającą się spod powierzchni cieczy. Wszystkie pola z bujną roślinnością uważać należy za pola z roślinnością rosnącą zarówno pod jak i nad powierzchnią cieczy. Nie istnieją żadne miasta ani budowle Obcych. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

133. Prom ląduje na jałowym, otoczonym górami zboczu. Wska, wrzynająca się w łańcuch górski dołina prowadzi na wschód, w kierunku nieogłębionego płaskowyzu. Jaskinie na polach 1101, 1102 i 1103 nie istnieją. Klimat pustynny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

134. Prom ląduje na szczycie porośniętego roślinami pnącymi wzgórze. Gęsta mgła uniemożliwia uzyskanie dokładniejszych informacji wizualnych. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokacie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

135. Prom ląduje na polu śnieżnym, otoczonym wzgórzami i bryłami lodu. Ciąg kolorowych, zbudowanych z metalu i substancji przypominającej ka-

mieri, budowli rozciąga się na południe i zachód aż do linii horyzontu. Klimat arktyczny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

136. Prom ląduje na zastępytą lawie. Parująca mgła pokrywa okolicę. Na zachodzie widoczna luna, bijąca od stopionych skał. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

137. Prom ląduje na równinie pokrytej gdzienią-gdzienią złączonymi się roślinami. Na zachodzie ogromna góra w kształcie graniastostupa uwieńczona jest wzniesioną sztucznie budowlą. Klimat tropikalny. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

138. Prom ląduje na położonej na zachód od wawozu równinie. Obszary trawopodobnej roślinności urozmaicają płaski krajobraz. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

139. Prom ląduje na oblodzonym gruncie niedaleko zamrzniętej rzeki. Gęsta mgła otula okolicę. Daleko, na zachodzie słychać szum oceanu. Wszystkie rzeki uważać należy za zamrznięte, a wszystkie pola z bagnami za pola z lodowcem. Klimat arktyczny. Dodaj 1 do wielkości ZASOBÓW MIEJSCOWYCH. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

140. Sytuacja ekspedycji:
* Badane jest pole z miastem Obcych – § 006.
* Badane jest pole z bagnami, a atmosfera jest normalna lub trująca – § 003.
* Pole z lodowcem jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a grawitacja jest ziemską – § 170.

141. Prom osiadł na płaskim, pozbawionym śladów życia terenie. Gęsta mgła pokrywa okolicę. Klimat umiarkowany. Umieść ludzi, roboty i urządzenia na prostokącie EKSPEDYCJA (patrz 5.6). Zbadaj pole lądowania.

142. Pomarańczowy, obdarzony wielką liczbą małych drapieżników przeraża ekspedycję. Jeżeli istocie udało się osiągnąć zaskoczenie (patrz 8.1), przeprowadź STARCIE, z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotkania.

143. Sytuacja ekspedycji:
* Badane jest pole z miastem Obcych – § 006.
* Badane jest pole z równiną o rzadkiej roślinności, a hydrografia wynosi 50% lub 75% – § 003.
* Pole z jaskinią jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a atmosfera jest trująca lub kwasowa – § 162.

144. NAUKOWIEC umiera na tajemniczą chorobę pomimo intensywnych opieki lekarskiej. Rzucił kostką w celu ustalenia ile dodatkowych miesięcy wyprawy poświęcono na daremne próby uratowania mu życia (traktuj wynik 5 lub 6 jako zero, czyli równoznaczny z tym, że nie pociągnęło to za sobą straty ani jednego miesiąca). Co więcej jeżeli WSKAŹNIK INTELI-GENCJI LEKARZA wynosi 6 lub mniej, bądź LEKARZ nie znajduje się na pokładzie, wirus zaatakował kolejnego członka załogi (wybranego losowo). Przejdź do § 058, w miejsce WSKAŹNIKA INTELI-GENCJI LEKARZA wyniesi 7 lub więcej, przejdź do wykorzystania tabeli planet.

145. Ekspedycja odkrywa dwunożne, skrzydlate owady. Te wysokie na metr istoty właśnie się pasą. Wybierz strategię spotkania.
* POROZUMIENIE lub STARCIE: Istoty próbują uciec. Określi ich WSKAŹNIK SZYBKOSTY. Jeśli ci ludzie i te roboty, których WSKAŹNIK szybkości jest wyższy od szybkości istot mogą rozpocząć STARCIE (nawet jeśli wybrana została strategia porozumienia).

146. Sytuacja ekspedycji.
* Badana jest budowla Obcych – § 030.
* Badane jest pole z jaskinią – § 045.
* Pole ze wzgórzami porośniętymi rzadką roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a grawitacja jest duża – § 179.

147. Ekspedycja odkrywa niespodziewanie, że otoczona jest przez koloniję mikroskopijnych dzidzownic. Jeśli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), każdy z ludzi nie wyposażonych w ciężki skafander traci natychmiast liczbę PUNKTÓW ODPORNOŚCI równą wynikowi rzutu kostką (rzucić na

jednym razie dla każdej z osób). Jeżeli dana osoba ubrana była w skafander, odejmij 1 od wyniku rzutu (jeżeli dana osoba utraci co najmniej jeden PUNKT ODPORNOŚCI, skafander uważa się za uszkodzony). Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi NAUKOWIEC, od każdego z wyników rzutów odejmij 2. Podobnie odejmij 2 od wyników rzutów obcych, jeżeli w skład ekspedycji wchodzi ZWIADOWCA. Sytuacje, w których od wyniku rzutu odejmuje się pewną liczbę mogą się ze sobą sumować. Po dokonaniu opisanych wyżej operacji lub jeśli ekspedycja nie została zaskoczona – patrz § 212.

148. Wykonaj rzut dwiema kostkami i porównaj jego rezultat z najwyższym WSKAŹNIKIEM INTELI-GENCJI wśród tych ludzi, którzy znajdują się na pokładzie promu.

* Jeżeli wynik rzutu jest mniejszy niż wzięty pod uwagę WSKAŹNIK INTELI-GENCJI, prom ulega uszkodzeniu w trakcie lądowania. Ekspedycja natychmiast odnosi 5 ran/uszkodzeń.

* Jeżeli wynik rzutu jest równy lub wyższy od wziętego pod uwagę WSKAŹNIKA prom podczas lądowania ulega uszkodzeniu i wpada w poślizg. Ekspedycja odnosi 12 ran/uszkodzeń.

Po ukończeniu procedur związanych z ranami i uszkodzeniami wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI.

149. Ekspedycja staje niespodziewanie oko w oko z wysokim na 3 metry wielorekim humanoidem. Jeżeli została ona zaskoczona (patrz 8.1), przeprowadź STARCIE z przesunięciem o jedną kolumnę w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz STRATEGIE SPOTKANIA.

150. Sytuacja ekspedycji.
* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 030.
* Badana jest jaskinia, a grawitacja jest mała lub ziemską – § 045.
* Pole z zastępytą lawą jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 162.

151. Ekspedycja natyka się na duże, ośmionogie stworzenie podobne do niedźwiedzia. Długie, skudłacone futro sprawia wrażenie, że istota może być wielce niebezpieczna. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1) przeprowadź STARCIE z przesunięciem o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotkania.

152. Jeden z ludzi, członków ekspedycji (wybrany losowo) zapada na ciężkie schorzenie wirusowe, spowodowane przez organizmy żyjące w jeziorze. Umiera, a jego zwłoki muszą być niesione przez pozostałych uczestników ekspedycji aż do jej zakończenia. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI. Wyjątki:
* Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi LEKARZ (i to nie on jest ofiarą wirusa) i ma on do dyspozycji AP-TECZKĘ, udaje się skutecznie powstrzymać chorobę. Chory traci dwa PUNKTY ODPORNOŚCI. Upływają dwie godziny.

* Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi LEKARZ lub ekspedycja dysponuje APTECZKĄ rozwój choroby udaje się przyhamować, a chory znajduje się pod wpływem środków odurzających. Jego WSKAŹNIK ODPORNOŚCI równa się od tego momentu 1 i może on ulec zmianie tylko na pokładzie gwiazdolotu. Do końca ekspedycji chory musi być niesiony. Zabiegi te pochłaniają cztery godziny.

153. Tuż przed ekspedycją pojawia się obrzydliwa kula jarząca się galarety, poruszająca się przy użyciu potężnych maciek. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), przeprowadź STARCIE z przesunięciem o jedną kolumnę w lewo w tabeli rezultatów starcia. Jeśli nie, wybierz strategię spotkania. Jeżeli dojdzie do STARCIA (bez względu na to czy ekspedycja była zaskoczona, czy nie) i jego rezultat wyniesie D lub E, wszyscy ludzie wchodzący w skład ekspedycji zostają pożarci lub zabici.

154. Sytuacja ekspedycji.
* Badane jest pole z miastem Obcych – § 040.
* Pole z równiną o rzadkiej roślinności jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 156.
* Badane jest pole z równiną. Nie ma atmosfery – § 167.

155. Chemicznie aktywne składniki atmosfery powodują obniżenie sprawności robotów.

* Jeżeli atmosfera jest trująca, a w ekspedycji bierze udział INŻYNIER, w trakcie każdej KONTROLI ZASOBÓW odejmuje się po jednym PUNKCIE ODPORNOŚCI każdemu z robotów aż do zakończenia ekspedycji.

* Jeżeli atmosfera jest trująca, a w ekspedycji nie bierze udziału INŻYNIER lub atmosfera jest kwasowa, a INŻYNIER jest obecny, w trakcie każdej KONTROLI ZASOBÓW aż do końca ekspedycji każdy robot traci trzy PUNKTY ODPORNOŚCI.

* Jeżeli atmosfera jest kwasowa, a w skład ekspedycji nie wchodzi INŻYNIER, w trakcie każdej KONTROLI ZASOBÓW aż do zakończenia ekspedycji, każdy z robotów traci sześć PUNKTÓW ODPORNOŚCI.

NOSCI.
Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI.

156. Ekspedycja dostrzega dużego skrzydlatego ssaka, leniwie zataczającego koła w powietrzu. Istota zatrzymuje się tuż nad powierzchnią gruntu. Wybierz strategię spotkania.
* POROZUMIENIE lub STARCIE: Jeżeli ekspedycja dysponuje TRANSBOTEM lub LASEREM, przerażona istota odlatuje. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI. Jeżeli nie ma ona żadnego z tych urządzeń – patrz § 223.

157. Sytuacja ekspedycji.
* Pole z miastem Obcych jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 030.
* Pole z lodowcem jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 072.
* Pole z rzadką roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a atmosfera jest normalna – § 064.
* Geologia planety jest aktywna – § 032.

158. Istota jest inteligentna i przyjaźnie usposobiona. Telepatycznie opowiada przynajmniej jedną historię wielkiej cywilizacji, niegdyś władającej planecie, której jest ona ostatnim pozostałym przy życiu przedstawicielem. Użytkujesz 5 PZ. Po dwa dodatkowe PZ zostają przyznane jeśli:
– w ekspedycji bierze udział DOWÓDCA, lub
– ekspedycja dysponuje NEURODETEKTOREM, lub
– ekspedycja dysponuje HOLAPARATEM.

Istota pozostaje sam na sam ze swoimi wspomnieniami. Pomija się inne formy życia inteligentnego występujące na badanym obszarze.

159. Ekspedycja odkrywa dużą, owadopodobną istotę całkowicie pokrytą twardym odbijającym światło pancerzem. Wybierz strategię spotkania. Jeżeli dochodzi do STARCIA – pancerz istoty odbija wiązkę promieni LASERA, LASER nie może być zatem brany pod uwagę przy STARCIE.

160. Sytuacja ekspedycji:
* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 036.
* Badane jest pole z równiną, w okolicy występuje roślinność, a grawitacja jest duża – § 060.
* Atmosfera jest kwasowa, a klimat pustynny – § 153.

161. Ekspedycja staje w obliczu grupy wysokich na 2,5 metra dwunożnych owadów. Nie ma żetónów przedstawiających te istoty, nie są też one uwzględniane w tabeli wskaźników istot żywych. Rzucił kostką w celu ustalenia z ilu istot składa się stado (traktuj rezultat 1 lub 2 jako 3), MODYFIKATOR każdej z czterech cech istot wynosi –3. Ekspedycja może próbować porozumieć się – patrz § 222 lub walczyć – patrz § 225. Ucieczka jest niemożliwa.

162. Ekspedycja spotyka wysokiego na pół metra humanoida. Pozbawione zuchw szczęki istoty umożliwiają jej rozwarć paszczy do wielkości dwukrotnie przewyższającej jej własne rozmiary. Jej otwór gębowy wypełniają niezliczone szeregi zębów i innych ostrych wyrostków. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), przejdź do § 226. Jeżeli nie, a wśród członków ekspedycji znajduje się ZWIADOWCA, wybierz strategię spotkania. Jeżeli nie ma ZWIADOWCY, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli rezultat rzutu jest mniejszy niż najwyższy WSKAŹNIK INTELI-GENCJI ludzi, biorących udział w ekspedycji, wybierz strategię spotkania. Jeżeli rezultat rzutu jest równy lub wyższy od wspomnianego WSKAŹNIKA – patrz § 226.

163. Promowi zagraża pożarcie przez koloniję metalożernych owadów. Jeżeli na pokładzie promu znajduje się człowiek, bez trudu może on odpedzić intruzów, stosując odstraszczone magnetyczny. System alarmowy promu wysłał ostrzeżenie do ekspedycji. Jeżeli jest ona w stanie dotrzeć do promu przed następną KONTROLĄ ZASOBÓW, owady zostaną przegbane, zanim zdążą dokonać poważniejszych uszkodzeń – wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCJI. Jeżeli nie, ludzie (wyłącznie) wchodzący w skład ekspedycji wracają na pokład gwiazdolotu pojazdem ratowniczym. Przejdź do § 050. Niemożliwa jest jakakolwiek dalsza eksploracja tej planety.

164. Jeden z wierzchołków badanej góry jest obły, ponadto wykryto regularnie zachodzące zmiany jego rozmiarów; okazuje się on istotą żywą. W chwili, gdy ekspedycja przygląda mu się z bliska, istota gwałtownie rozpościera we wszystkich kierunkach długie macki. Nie ma żetónu przedstawiającego tę istotę. Jej MODYFIKATORY wynoszą odpowiednio: INTELI-GENCJI: +2, STARCIA: +1, AGRESJI: +1, SZYBKOSTY: 0. Stworzenia nie można schwycić. Wybierz jedną z następujących strategii.
* POROZUMIENIE: Rzucił kostką. W przypadku wyniku od 1 do 4, przejdź do § 214, jeśli rezultat rzutu wynosi 5 lub 6, patrz § 221.
* STARCIE: Rzucił kostką. W przypadku wyniku 1 lub

2. przejdź do § 218, w przypadku wyniku 3 lub 4, patrz § 221, jeśli rezultat rzutu wynosi 5 lub 6, istota znika bez śladu. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* UCIECZKA: Przejdź do § 221.

165. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 036.

* Badane jest pole z rzadką roślinnością, a grawitacja jest ziemską – § 145.

* Pole ze wzgórzami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a hydrografia wynosi 25% – § 151.

166. Jeżeli grawitacja jest niemal zerowa, nie uważa powoduje, że członkowie ekspedycji rozpraszają się. Jeżeli grawitacja jest wielka, pozorne niewielkie nachylenie terenu zwala z nóg uczestników ekspedycji. W obydwu wypadkach wykonaj rzut dwiema kostkami, by określić ile ran/uszkożeń odnosi ekspedycja. Jeżeli w ekspedycji bierze udział ZWIADOWCA lub dysponuje ona REKONBOTEM – rzut tylko jedna kostka. Jeżeli dysponuje ona ŁAZIEM uszkodzenia odnoszą się w pierwszej kolejności do niego. Jeżeli pozostaną potem jeszcze jakieś rany/uszkożenia należy je rozdysponować w następujący sposób:

* Jeżeli ludzie noszą SKAFANDRY wszystkie rany/uszkożenia należy traktować jako utratę PUNKTÓW ODPORNOŚCI. Każdy z używanych SKAFANDRÓW traktuje się przy tym jako uszkodzony.

* Jeżeli ludzie nie noszą SKAFANDRÓW wszystkie rany/uszkożenia należy traktować jako stratę PUNKTÓW ZASOBÓW lub stratę PUNKTÓW ODPORNOŚCI przez roboty i urządzenia. Po wypełnieniu stosownych formalności, wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

167. Ekspedycja odkrywa coś, co wydaje się wykonanym w metalu posągim stworzenia podobnego do antylopy. Po upływie 1 godziny poświęconej na badanie tej, z pozoru martwej, rzeźby budzi się ona do życia. Wybierz strategię spotkania. W wypadku STARCIA, PARALIZATOR i OGŁUSZACZ są nieskuteczne.

168. Sytuacja ekspedycji:

* W dowolnym momencie ekspedycji użyto MODYFIKATORA ZASOBÓW dla jeziora – § 152.

* Badane jest pole z miastem Obcych – § 036.

* Pole z lodowcem jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 041.

* Pole z równiną pozbawioną roślinności jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a atmosfera jest normalna – § 066.

169. Statki, pochodzące z niezarejestrowanej niszczycielskiej floty napadają na gwiazdolit. DOWÓDCA próbuje pertraktować z piratami w nadziei, że usatysfakcjonuje ich niewielką część ładunku. Jeżeli DOWÓDCA znajduje się na pokładzie statku, wykonaj rzut dwiema kostkami.

* Jeżeli wynik rzutu jest mniejszy od WSKAŹNIKA INTELIENCJI DOWÓDCY o więcej niż 1, przestępcy zostają wystrzygnięci na dudka darem składającym się ze zbędnych nadwyżek i zużytych wydrówek komputerowych i wesoło ruszają w dalszą drogę. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

* Jeżeli rezultat rzutu jest o 1 niższy, równy, lub o jeden wyższy od WSKAŹNIKA INTELIENCJI DOWÓDCY – patrz § 203.

* Jeżeli na pokładzie statku nie ma DOWÓDCY, lub wynik rzutu jest o więcej niż jeden wyższy od jego WSKAŹNIKA INTELIENCJI – patrz § 183.

170. Duży gładki kamień okazuje się skorupą ogromnego, wielookiego, potwornego gada. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1), człowiek lub robot o najniższym WSKAŹNIKU SZYBKOSTY zostaje natychmiast pozarty. Wybierz strategię spotkania (wykluczając UCIECZKĘ). Jeżeli ekspedycja nie została zaskoczona, wybierz strategię spotkania.

* UCIECZKA: Patrz § 229.

171. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z miastem Obcych – § 036.

* Badane jest pole z rzadką roślinnością, a grawitacja jest niewielką – § 145.

* Pole z górami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 147.

172. W ogromnym korytarzu opuszczonego miasta ekspedycja natyka się na małe, pokryte futrem stworzonko. Obcy, ubrany w strzępy tego, co było niegdyś wspaniałe i piękne nie ucieka na widok ekspedycji, przeciwnie – oczekuje jej nadejścia. Rzuć kostką. W przypadku wyniku 1 do 4, patrz § 158. Jeżeli rezultat wyniesie 5 lub 6, patrz § 228.

173. Ekspedycja odkrywa niewielką, podobną do grzyba roślinę o nader złożonej strukturze. Nie ma zetonu przedstawiającego to stworzenie. Jeżeli ekspedycja nie ma zamiaru go badać, wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ. Jeżeli twór ten ma zostać zbádany, a w skład ekspedycji wchodzi NAUKOWIEC,

patrz § 219. Jeśli wśród uczestników wyprawy nie ma NAUKOWCA, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli rezultat rzutu jest niższy od WSKAŹNIKA INTELIENCJI wybranego przez gracza człowieka – członka ekspedycji, przejdź do § 219. Jeżeli wynik jest równy lub wyższy od wspomnianego WSKAŹNIKA, przejdź do § 224.

174. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z miastem Obcych – § 161.

* Badane jest pole z roślinnością, a klimat jest tropikalny – § 048.

* Badane jest pole z równiną, a w obszarze nie ma roślinności – § 167.

175. Wykonaj rzut dwiema kostkami i porównaj jego rezultat z najwyższym WSKAŹNIKIEM INTELIENCJI człowieka, biorącego udział w ekspedycji. Po spełnieniu warunków podanych poniżej, wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli rezultat rzutu jest mniejszy od wspomnianego WSKAŹNIKA o więcej niż 1, broń została starannie przebadana, lecz niczego nie ustalono. Rzuć kostką, w celu ustalenia ile godzin poświęcono na badanie. Obiekt może zostać przetransportowany na pokład gwiazdolotu (waga = 1).

* Jeżeli rezultat rzutu jest o 1 mniejszy, lub równy WSKAŹNIKOWI INTELIENCJI wybranej osoby, nieskomplikowanie wyglądający obiekt zostaje pozostawiony samemu sobie.

* Jeżeli wynik rzutu jest większy od WSKAŹNIKA o więcej niż 1, nieostrożne manipulowanie przedmiotem powoduje jego wybuch, który unicestwia przedmiot i wyrządza szkody ekspedycji. Wykonaj rzut dwiema kostkami w celu ustalenia liczby ran/uszkożeń, jakie ekspedycja odnosi.

176. Ekspedycja natrafia na dużych rozmiarów plataninę wici i podobną do pajęczyny siatkę, rozciągającą się między dwiema skałami. Ta barwna, dziwnie skonstruowana platanina stanowi pojedynczą istotę żywą, czerpiącą na niczego nie spodziewające się ofiary. Istoty tej nie można schwytac, nie może ona także wyrządzić żadnych szkód ekspedycji (chyba że ktoś wejdzie w obręb pajęczynowatej gestwiny). Jeżeli ekspedycja dysponuje HOLAPARATEM, przynależne zostają 3 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

177. Sytuacja ekspedycji:

* Pole z miastem Obcych jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 042.

* Pole z górami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a grawitacja jest niemal zerowa lub niewielką – § 007.

* Pole z roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a klimat jest tropikalny – § 149.

178. Obiektem jest jajo, które otwiera się wkrótce po wyjściu, wydając na świat małą, zięjącą nienawidzi istotę. Rzuć kostką; w wypadku rezultatu 1 lub 2, patrz § 142, przy wyniku 3 lub 4, patrz § 159, przy wyniku 5 lub 6, patrz § 162.

179. Duża, pierzasta, czworonożna bestia atakuje ekspedycję. Nie wróćąc na dobre kolekcja rogów i innych ostrych narodził się z przedniej części stworzenia. Jeżeli ekspedycja została zaskoczona (patrz 8.1) jeden z ludzi (wybrany losowo) zostaje rozerwany na strzępy (nawet jeśli używał CIEŻKIEGO SKAFANDRA). Wybierz strategię spotkania. Jeżeli ekspedycja nie została zaskoczona, wybierz STRATEGIE SPOTKANIA.

* STARCIE: Przejdź do § 227.

180. Jeden z ludzi (wybrany losowo) zostaje spryskany trującą cieczą. Wykonaj rzut dwiema kostkami w celu ustalenia ile PUNKTÓW ODPORNOŚCI musi on natychmiast utracić. Jeżeli w ekspedycji bierze udział LEKARZ, odejmij 3 od wyniku rzutu. Jeżeli ekspedycja dysponuje APTECZKĄ, Odejmij 3 od wyniku rzutu. Jeżeli dana osoba ubrana była w SKAFANDER odejmij 2 od wyniku rzutu (sam SKAFANDER uznać należy za uszkodzony). Wszystkie wspomniane modyfikatory można łączyć. Jeżeli dana osoba ubrana była w ciężki skafander nie traci żadnych PUNKTÓW ODPORNOŚCI.

Następnie przejdź do § 017.

181. Ekspedycja odkrywa małą istotkę, wyglądającą na skrzyżowanie gryzonia z bezskrzydłym ptakiem. Wybierz strategię spotkania.

* POROZUMIENIE: Jeżeli ekspedycja dysponuje NEURODETEKTOREM patrz § 230. W innych wypadkach, patrz § 016.

182. Sytuacja ekspedycji:

* Na promie, ani na polu, na którym on stoi nie ma żadnego człowieka (żywego) – § 163.

* Badane jest pole z miastem Obcych – § 036.

* Pole z górami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a klimat jest arktyczny – § 041.

* Atmosfera jest kwasowa – § 043.

183. Rozpaczliwa walka z piratami jest jedynym wyjściem, jakie pozostało. Rzuć kostką.

* W wypadku rezultatu 1-3, piraci zostają wyparci. Wykonaj rzut dwiema kostkami w celu ustalenia ile PUNKTÓW ODPORNOŚCI muszą stracić biorący udział w wyprawie ludzie (punkty te odbierane zostają poszczególnym jednostkom zgodnie z decyzją gracza). Naprawa szkód, jakie poniósł w wyniku starcia gwiazdolit, pochłania jeden dodatkowy miesiąc wyprawy. Następnie przejdź do wykorzystania tabeli planet.

* W wypadku rezultatu rzutu, wynoszącego 4 lub 5, patrz § 191.

* Jeśli wynik rzutu wynosi 6, piraci demoluja statek i biorą jego załogę do niewoli lub zabijają. Koniec gry.

184. Sytuacja ekspedycji:

* Atmosfera jest trująca bądź kwasowa, a ekspedycja wyposażona jest w co najmniej jednego robota – § 155.

* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 042.

* Pole ze wzgórzami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a klimat jest pustynny – § 031.

* Pole z bujną roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 029.

185. Obiekt jest urządzeniem Obcych, służącym do porozumiewania się. Naruszone przez ekspedycję, urządzenie to włącza się i ulega samozniszczeniu. Rzuć kostką; w wypadku rezultatu rzutu wynoszącego 1 do 3, patrz § 161, jeżeli wynik rzutu waha się między 4 a 6, patrz § 034.

186. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z budowlą Obcych – § 042.

* Pole z bujną roślinnością jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a atmosfera jest normalna – § 027.

* Ekspedycja nie znajduje się ani w zanurzeniu, ani pod ziemią, a grawitacja jest niewielką – § 051.

187. Wykonaj po jednym rzucie dwiema kostkami dla każdego z ludzi i robotów wchodzących w skład ekspedycji. Jeżeli wynik rzutu jest wyższy od WSKAŹNIKA SZYBKOSTY danej osoby lub robota, zostaje ona (on) zniszczony przez wiązki promieni laserowych, emitowanych przez budowlę. Jeżeli ekspedycja dysponuje ŁAZIEM, przyjmuje się, że minimalny WSKAŹNIK SZYBKOSTY każdego człowieka lub robota wynosi 8. Jeżeli ekspedycja dysponuje LASEREM, od wyniku każdego rzutu odejmuje się 2. Jeżeli ekspedycja dysponuje DETEKTOREM, od wyniku każdego rzutu odejmuje się 2. Jeżeli dana osoba nosi CIEŻKI SKAFANDER od wyniku rzutu odejmuje się 2. Po wykonaniu wszystkich rzutów i dopięciu związków z ich rezultatami formalności, wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

188. Sytuacja ekspedycji:

* Na badanym obszarze znajduje się nie przebadane jeszcze miasto Obcych – § 034.

* Pole z bagnami jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO, a atmosfera jest trująca lub kwasowa – § 039.

* Pole podwodne jest badane lub zostało przekroczone w czasie MARSZU FORSOWNEGO – § 142.

189. Po zahipnotyzowaniu członków ekspedycji i wprowadzeniu ich w stan amnezji złośliwi gospodarze używają wszelkich znanych metod rabunku, by pozbawić ekspedycję jej wyposażenia technicznego. Rzuć kostką, by określić liczbę robotów i urządzeń, które zostały ukradzione. Pierwsze idą na straty roboty, dopiero po nich urządzenia (z wyjątkiem ŁAZI, CIEŻKICH SKAFANDRÓW i SKAFANDRÓW), wybrane metodą losową. Utrata wspomnianych elementów wyposażenia dociera do świadomości ekspedycji dopiero po opuszczeniu danego pola. Wybierz kolejną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

190. Sytuacja ekspedycji:

* Badane jest pole z miastem Obcych – § 172.

* Badane jest pole z bujną roślinnością – § 037.

* Badana jest góra, bądź urwisko. Brak atmosfery – § 164.

191. Po niezwykle ciężkiej walce piraci zostali odparci. Wykonany zostaje rzut jedną kostką w celu ustalenia ilu ludzi (wyznaczonych metodą losową) zostało zabitych. Stracono także po jednym egzemplarzu każdego z rodzajów robotów i urządzeń posiadających WSKAŹNIK WALKI – należy zakreślić odpowiedni kwadracik w dzienniku pokładowym. Rzuć kostką w celu ustalenia ile dodatkowych miesięcy wyprawy należy zużyć na dokonanie napraw na pokładzie gwiazdolotu. Jeżeli INŻYNIER jest jedną z osób, jakie pozostały przy życiu, od rezultatu rzutu odejmij 2. Przejdź do wykorzystania tabeli planet.

192. Sytuacja ekspedycji:

- * Badane jest pole z miastem Obcych – § 161.
- * Badane jest pole z bujną roślinnością, a grawitacja jest niewielka – § 037.
- * Badane jest pole z górą lub unwiskiem. Brak atmosfery – § 169.

193. Spoista żywa budowa może być obezwładniona jedynie poprzez wtargnięcie w głąb jej, przypominającego układ scalony, systemu mózgowego.

* Jeżeli ekspedycja dysponuje LASEREM, zastosuj WSKAŹNIK INTELIGENCJI jednej z osób biorących udział w ekspedycji w celu określenia odpowiedniej kolumny w tabeli rezultatów starcia (zamiast stosowanego normalnie wyniku RÓŻNICY STARCIA). Określ wynik STARCIA – użyj wyłącznie wyników walki. Po dokonaniu wszelkich związanych z tym formalności, mała cząstka budowli może zostać przetransportowana na pokład gwiazdolotu (waga = 3). Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli ekspedycja nie dysponuje LASEREM, traci natychmiast dziesięć PUNKTÓW ODPORNOŚCI i musi natychmiast próbować ucieczki – patrz § 187.

194. Sytuacja ekspedycji:

- * Badane jest pole z miastem Obcych – § 172.
- * Badane jest pole pokryte cieczą – § 063.
- * Badane jest pole z rzeką, a klimat jest tropikalny – § 069.

195. Obcy najwyraźniej górują intelektualnie nad ludźmi i szybko orientują się w charakterze ekspedycji. Przez chwilę porozumiewają się między sobą, używając w tym celu ultradźwięków. Rzuć kostką. Od wyniku rzutu odejmij po jednym punkcie, jeśli w ekspedycji biorą udział następujące osoby: DOWÓDCA, NAUKOWIEC lub jeśli dysponuje ona NEURODETEKTOREM.

* Jeżeli zmodyfikowany wynik rzutu kostką wynosi 1 lub mniej, Obcy zezwalają na kontynuowanie badań, pod warunkiem, że ekspedycja nie wejdzie na pola, na których znajdują się miasta lub budowle Obcych (po opuszczeniu przez nią aktualnie zajmowanego). Jeżeli ten zakaz zostanie złamany (podczas przebywania na tym obszarze) gracz musi natychmiast zastosować przepisy § 210. Zdobytych zostaje 7 PZ. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli wynik rzutu (po modyfikacji) wynosi 2, 3 lub 4 jarczący się graniastosłup wybuchy ogniem: wszystkie LASERY, SPECBOTY, PARALIZERY i OGŁUSZACZE przestają istnieć, po czym Obcy ogłaszają opisane wyżej rozporządzenie. Zdobytych zostaje 6 PZ. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli wynik rzutu wynosi 5 lub 6, graniastosłup eksploduje. Przejdź do § 210.

196. Sytuacja ekspedycji:

- * Badane jest pole z miastem Obcych – § 161.
- * Badane jest pole z lodowcem, a grawitacja jest niewielka lub ziemską – § 079.
- * Badane jest pole z roślinnością, a klimat jest umiarkowany – § 048.

197. Jeden z ludzi – członków ekspedycji (wybrany losowo) pokrywa się nagle pasożytniczym grzybem, z którym załoga gwiazdolotu zetknęła się w czasie jednej z poprzednich wypraw. Osoba ta będzie tracić po jednym PUNKCIE ODPORNOŚCI w czasie każdej KONTROLI ZASOBÓW, dopóki ekspedycja nie powróci na pokład gwiazdolotu (gdzie uleczy go specjalna aparatura medyczna). Jeżeli człowiek ten używa CIEŻKIEGO SKAFANDRA, zapobiega to infekcji. Wybierz następną CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

198. Sytuacja ekspedycji:

- * Badane jest pole z miastem Obcych – § 040.
- * Badane jest pole pod powierzchnią cieczy – § 077.
- * Badane jest pole z roślinnością, a atmosfera jest normalna – § 079.

199. Światło wydobywające się z graniastosłupa staje się jaśniejsze w momencie, gdy ekspedycja do niego broni i kieruje ją w stronę wroga. Rzuć kostką.

* Jeżeli rezultat rzutu wynosi 1, broń nie działa, patrz § 195.

* Jeżeli rezultat rzutu wynosi 2 lub 3, graniastosłup wybuchy ogniem: wszystkie LASERY, SPECBOTY, PARALIZERY, OGŁUSZACZE oraz wszystkie PUNKTY ZASOBÓW w obszarze przestają istnieć. Przyznanych zostaje 5 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli rezultat wynosi 4 lub 5, graniastosłup wydala oślepiający błysk. Wszystkie LASERY i całość wyposażenia (wyjąwszy CIEŻKIE SKAFANDRY i SKAFANDRY), a także wszystkie PUNKTY ZASOBÓW w danym obszarze, przestają istnieć. Przyznanych zostaje 5 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli wynikiem rzutu jest 6, graniastosłup eksploduje, przejdź do § 210.

200. Sytuacja ekspedycji:

- * Badane jest pole z miastem Obcych – § 028.
- * Badane jest pole pod powierzchnią cieczy z unwiskiem lub przepaścią – § 077.

* Badane jest pole z rzadką roślinnością, a atmosfera jest rozrzedzona lub normalna – § 035.

201. Wyekwipowany i wielokrotnie przetestowany gwiazdolot startuje z płyty kosmodromu Centrum Badawczego ENCORE i kieruje się ku pierwszej planecie w wyznaczonym sektorze badań (obszar objęty mapą gwiazdną). Wybierz planetę na mapie i wykonaj RUCH w przestrzeni międzygwiazdnej, kontrolując, czy nie zaszło ZDARZENIE w przestrzeni międzygwiazdnej (patrz 4.0). Po jego zakończeniu, odśledź odpowiedni wiersz w tabeli planet, w celu ustalenia numeru następnego paragrafu.

202. Sytuacja ekspedycji:

- * Badane jest pole z miastem Obcych – § 034.
- * Badane jest pole z równiną, na której występuje rzadka roślinność, a grawitacja jest ziemską – § 035.
- * Na badanym obszarze (gdziekolwiek) występuje płynna lawa, a klimat jest pustynny – § 057.

203. Piraci opuszczają gwiazdolot, jeśli dostaną po jednym egzemplarzu wszystkich typów robotów i urządzeń, znajdujących się na pokładzie. Jeżeli propozycja ta wydaje ci się rozsądną – wykreśl po jednym kwadraciku dla każdego z rodzajów robotów i urządzeń, wymienionych w dzienniku pokładowym, następnie przejdź do wykorzystania tabeli planet. Jeżeli nie wydaje ci się do przyjęcia, przejdź do § 183.

204. Ekspedycja zaczyna się wycofywać. Obcy trwają w bezruchu. Rzuć kostką.

* Jeżeli wynik rzutu wynosi 1, Obcy nie podążają za ekspedycją i może ona kontynuować badanie. Niemniej, jeśli w konsekwencji ekspedycja wkroczy na pole z budowlą lub miastem Obcych – natychmiast przejdź do § 210. Przyznanych zostaje 5 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli wynik rzutu wynosi 2 lub 3, Obcy zmieniają swe położenie blokując trasę odwrotu. Jeżeli ekspedycja dysponuje ŁĄŻKIEM, przestaje on w tym momencie istnieć. Przejdź do § 195.

* Jeżeli wynik rzutu wynosi 4 lub 5 ekspedycja zostaje uwieczniona przez Obcych, którzy przez czas jednego miesiąca wyprawę poddają ją badaniom. Po upływie tego czasu Obcy transportują całą ekspedycję (wraz ze wszystkimi schwytanymi istotami żywymi) na pokład promu, konfiskują jednak wszystkie PUNKTY ZASOBÓW. Przyznanych zostaje 5 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli wynik rzutu wynosi 6, jarczący się graniastosłup eksploduje, przejdź do § 210.

205. WSKAŹNIK AGRESJI istoty wynosi teraz +2. Stosując wybraną strategię, rzuć kostką i wróć do odpowiedniej kolumny tabeli strategii spotkania, w celu określenia numeru następnego paragrafu.

206. STARCIE z Podgłaźnikiem przebiega w dwóch rundach. W pierwszej rundzie rezultaty starcia wynoszą odpowiednio (stosowane są one za miast rezultatów wymienionych w tabeli):

* A: żadnych skutków, przejdź do następnej rundy STARCIA.

* B: jeden z ludzi (wybrany metodą losową) traci trzy PUNKTY ODPORNOŚCI. Jeżeli powoduje to jego śmierć, WSKAŹNIK STARCIA istoty powiększa się w następnej rundzie o 3.

* C: jeden z ludzi (wybrany metodą losową) zostaje pożarty. WSKAŹNIK STARCIA istoty powiększa się w następnej rundzie o 3.

* D lub E: dwoje ludzi (wybranych metodą losową) zostaje pożartych. WSKAŹNIK STARCIA istoty powiększa się w następnej rundzie o 5.

Po zakończeniu pierwszej rundy STARCIA dokonaj ponownego obliczenia RÓŻNICY STARCIA. Następnie przystąp do drugiej rundy, używając rezultatów wymienionych w tabeli.

207. Ekspedycja natyka się na niezwykle piękny, przypominający orchideę kwiat. Płatki kwiatu wolnym, pulsującym ruchem rozchylają się i zamykają z powrotem. Nie ma żetonu przedstawiającego ten gatunek. Roślina może być bez trudności zerwana i zabrana przez ekspedycję za co uzyskuje się 3 PZ. Niemniej jeśli ekspedycja to uczyni, trzeba wykonać rzut kostką. Jeżeli wynik rzutu wynosi 1–3 wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ. W wypadku wyniku rzutu od 4 do 6, przejdź do § 033.

208. Jeżeli w ekspedycji bierze udział NAUKOWIEC larwa może zostać przetransportowana na pokład gwiazdolotu bez żadnego ryzyka i przyznane zostaje 2 PUNKTY ŻYWIENIA. Jeżeli nie, rzuć kostką. W wypadku rezultatu rzutu wynoszącego 1–3, larwa zycha. Nie przyznane zostaje żadne PZ. Jeżeli wynik rzutu wynosi 4–6, larwa gwałtownie przepoczwarcza się i przekształca w śmiercionośne, dzikie stworzenie przypominające wyglądem płaszczkę. Wybierz strategię spotkania.

209. Jeden z ludzi (wybranych metodą losową) niespodziewanie dostaje konwulsji. Istota oddala się ociepale. Pozostali członkowie ekspedycji usiłują

udzielić pomocy poszkodowanemu, który, jak się okazuje, został zaatakowany przez wirusa, pasożytność na tutejszych istotach. Osoba zarazona traci natychmiast dwa PUNKTY ODPORNOŚCI, a przy każdej KONTROLI ZASOBÓW, mającej miejsce w trakcie bieżącej ekspedycji dodatkowo po jednym PUNKCIE ODPORNOŚCI. Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi LEKARZ zarazony zostaje wyleczony. Niemniej, żadna z osób wchodzących w skład ekspedycji nie może odzyskać PUNKTU ODPORNOŚCI poprzez kurację (patrz 6.9) dopóki nie znajdzie się na pokładzie gwiazdolotu. Jeżeli ekspedycja dysponuje APTECZKĄ, wszystkie osoby, pomijając bezpośrednio zarazonego, mogą odzyskiwać PUNKTY ODPORNOŚCI. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

210. Wszyscy ludzie biorący udział w ekspedycji zostają w oka mgnienia zetransportowani na pokład promu, który jest gotów do startu. Wszystkie roboty, urządzenia, ZASOBY i schwyte istoty znikły. Przyznanych zostaje 5 PZ (o ile punkty te nie zostały już przyznane za spotkanie z tymi Obcymi). Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ (bardzo zalecany jest powrót na pokład gwiazdolotu).

211. Płaszczon porozumiewa się telepatycznie z ekspedycją, domagając się by jej członkowie ruszyli w dalszą drogę. Przyznane zostaje 4 PZ. Jeżeli ekspedycja dysponuje HOLAPARATEM, uzyskuje dodatkowo 2 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

212. Ekspedycja może starać się schwycić jednego z tych szkodników. Jeżeli obecny jest NAUKOWIEC, robaka udaje się szczęśliwie złapać. Jeżeli nie, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli wynik rzutu jest niższy od najwyższego WSKAŹNIKA INTELIGENCJI członków ekspedycji, robak zostaje ujęty. Dopóki nie uda się go schwycić, ani jeden PZ nie może być przyznany za określenie cech tej istoty. Po próbie schwytania tego stworzenia (lub jeśli ekspedycja nie miała zamiaru go ująć), wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

213. Próby, jakie poczynił Szklak w celu porozumienia się, czynią oczywistym fakt, że obdarzony on jest wysoką inteligencją. Kodeks Galaktycznej Komisji do spraw Badań zabrania chwytania takich istot. Jeżeli ekspedycja dysponuje NEURODETEKTOREM, przyznane zostaje 4 PZ. Jeżeli ekspedycja dysponuje HOLAPARATEM, przyznane zostaje 2 PZ. Wspomniane PZ mogą być dodawane do siebie. Istota odchodzi. Skąd przyszła i dokąd się udała na zawsze pozostanie tajemnicą. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

214. Istota zaczyna z wolną znikać, od dolnych partii ciała poczynając. Na koniec pozostaje sam jej wierzchołek, który rozbłyśnie jasno, po czym również zniknie. Jeżeli ekspedycja dysponuje HOLAPARATEM, przyznane zostaje 3 PZ. Jeśli dysponuje również NEURODETEKTOREM, przyznane zostaje dalsze 2 PZ. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

215. Płaszczon emituje mentalne pole siłowe, które powoduje uszkodzenie wszystkich robotów i urządzeń, jakimi dysponuje ekspedycja. Jeżeli w jej skład wchodzi jednostki już uszkodzone emisja nie wywiera na nie żadnego dalszego wpływu. Po dokonaniu wszelkich związanych z tym formalności, przeprowadź STARCIE.

216. Abomid z dużą szybkością podąża za ekspedycją. Jeżeli ekspedycja porusza się przy pomocy ŁĄŻKI, wszyscy wchodzący w jej skład ludzie, którzy mają na sobie CIEŻKIE SKAFANDRY biorą udział w STARCIE. Jeżeli ekspedycja porusza się pieszo, człowiek o najniższym WSKAŹNIKU SZYBKOSCI i nie posiadający CIEŻKIEGO SKAFANDRA zostaje porwany. Istota natychmiast oddala się ze swym łupem, rozwijając ogromną prędkość. Wybierz CZYNNOŚĆ EKSPEDYCYJ.

217. Szlak okazuje się znacznie inteligentniejszy i znacznie bardziej wrogo nastawiony niż przypuszczano. Znienacka wydobywa on broni o ogromnej sile rażenia, unicestwiającej jednego z ludzi wchodzących w skład ekspedycji oraz jednego robota (wyłonionych losowo). Jeżeli ekspedycja nie dysponuje robotem, zabita zostaje wyłącznie jedna osoba. Po określeniu strat, musi zostać przeprowadzone STARCIE z tą istotą. MODYFIKATOR STARCIA Szklaka wynosi teraz +3 zamiast normalnej jego wartości +1, zaznaczonej na żetonie.

218. Przeprowadź STARCIE. Jeśli ekspedycja dysponuje LASEREM, rezultaty B, C i D STARCIA traktuj jako rezultat A, jednak LASER ulega zniszczeniu. Wszystkie wyniki A i E, traktowane są normalnie. Jeżeli ekspedycja nie dysponuje LASEREM, dokonaj przesunięcia o dwie kolumny w lewo w tabeli rezultatów starcia. Wszystkie odniesione rany/ uszkodzenia należy rozumieć jako utratę PUNKTÓW ODPORNOŚCI przez wchodzących w skład ekspedycji ludzi.

219. Uważne badanie grzyba pozwala ustalić, że jest on stworzeniem inteligentnym i wydziela rodzaj zracę, śmiertelnie niebezpiecznej trucizny, z chwilą gdy ktoś usiłuje się do niego dobrać. Rośliny tej nie da się schwytać. Jeżeli ekspedycja dysponuje NEURODETEKTOREM, przynajmniej zostają 3 PZ. Jeżeli posiada ona HOLAPARAT, przynajmniej zostają 2 PZ. Rzuć kostką w celu określenia ile godzin pochłonięły wspomniane badanie. Następnie wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

220. Szlak usiłuje umknąć. Określ jego WSKAŹNIK SZYBKOSCI. Jeśli jest on równy lub większy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji istota ucieka. Wybierz następną CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ. Jeżeli WSKAŹNIK SZYBKOSCI tego stworzenia jest mniejszy od najwyższego WSKAŹNIKA SZYBKOSCI członków ekspedycji, przeprowadź STARCIE.

221. Istota wytwarza silne pole psychoenergetyczne, które pozbawia świadomości wszystkich wchodzących w skład ekspedycji ludzi. Rzuć kostką, aby ustalić ile godzin upłynie zanim przyjdą oni do siebie. WSKAŹNIK INTELIGENCJI każdej z porażonych w ten sposób osób zostaje na stałe zredukowany do 6 (zaznacz to w dzienniku pokładowym gwiazdołotu). Istota znika bez śladu. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

222. Określ WSKAŹNIK AGRESJI jednej z istot.
* Jeżeli wynosi on 4 lub mniej, stworzenie pośpiesznie oddala się. Przynajmniej zostają 4 PZ. Przejdź do § 231.
* Jeżeli wskaźnik ten wynosi od 5 do 8 istota okazuje się skłonna do porozumienia. Przynajmniej zostaje liczba PZ równa WSKAŹNIKOWI INTELIGENCJI DOWÓDCY. Jeżeli nie jest on obecny przynajmniej zostają 4 PZ. Jeżeli ekspedycja dysponuje NEURODETEKTOREM, zdobywa jeden dodatkowy PZ. Jeśli posiada HOLAPARAT następny 1 PZ. Niedozwolone jest dalsze badanie pól z miastami lub budowlami Obcych na tym obszarze. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

* Jeżeli WSKAŹNIK ten wynosi 9 lub więcej, do wrogo wyglądającej grupy przyłączają się dwie dalsze istoty. Przejdź do § 225.

223. Aeron opada gwałtownie, porywa robota (wyznaczonego losowo) i odlatuje, jeżeli w skład ekspedycji nie wchodzi roboty, istota usiłuje wyładować na głowie jednego z ludzi (wybranego metodą losową). Osoba taka traci 2 PUNKTY ODPORNOŚCI. Istota znika w oddali; wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

224. Człowiek wyznaczony do przebadania grzyba zostaje opryskany żrącą, śmiertelnie trucizną. Jeżeli nosił on SKAFANDER, urządzenie to uważa się za uszkodzone. Aż do powrotu na pokład gwiazdołotu osoba ta będzie tracić po 3 PUNKTY ODPORNOŚCI przy każdej KONTROLI ZASOBÓW. Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi LEKARZ lub dysponuje ona APTECZKA, człowiek ten będzie tracił jedynie 2 PUNKTY ODPORNOŚCI. Jeżeli w skład ekspedycji wchodzi LEKARZ i ma ona APTECZKĘ poszkodowany tracić będzie po jednym PUNKCIE ODPORNOŚCI. Jeżeli opryskany człowiek używał CIĘŻKIEGO SKAFANDRA, trucizna nie wywarła na niego żadnego wpływu. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

225. Określ WSKAŹNIKI STARCIA każdej z istot wchodzących w skład grupy i zsumuj je. Przeprowadź STARCIE, używając tej sumy jako WSKAŹNIKA STARCIA. Istoty. Wszystkie rany/uszkodzenia odniesione w rezultacie STARCIA muszą być traktowane jako strata PUNKTÓW ODPORNOŚCI. Jeżeli w rezultacie starcia odczytasz E, istoty zostają zabite kosztem odniesienia przez ekspedycję dwunastu ran/uszkodzeń. O ile ekspedycja przeżyje to starcie, otrzymuje 5 PZ. Przejdź do § 231.

226. Oraloid gustuje w metalu, w związku z czym błyskawicznie rozdziera ŁAZIK na strzępy (ŁAZIK zostaje zniszczony). Jeżeli nie ma ŁAZIKA istota pożera jeden z robotów (wyloniony metodą losową). Wybierz strategię spotkania. W STARCIE z tą istotą nie może być użyty PARALIZER.

227. Przeprowadź STARCIE, wnosząc następujące zmiany do jego wyników:
* A, B: Zadnych zmian. Wszystkie odniesione rany/uszkodzenia należy traktować jako utratę PUNKTÓW ODPORNOŚCI przez ludzi.
* C, D lub E: Rogoopleń rozdziera jednego z ludzi (wybranego losowo) na miazgę. Następnie zastosuj również normalnie otrzymany rezultat. Wszystkie odniesione rany/uszkodzenia należy rozumieć jako utratę PUNKTÓW ODPORNOŚCI przez ludzi lub roboty.

228. Istota, zgorzkniały przedstawiciel niemal wymarłej cywilizacji, jest przekonana, że ekspedycja jest odpowiedzialna za zagładę jej świata. Naciska ukrytą dźwignię i sufit korytarza wraz z jego ścianami wali się na dół. Wykonaj po jednym rzucie dwiema kostkami dla każdego z ludzi i robotów. Jeżeli wynik rzutu jest mniejszy lub równy WSKAŹNIKOWI SZYBKOSCI danej jednostki, zdołała ona umknąć przed walącymi się szczątkami budowli. Jeżeli wynik rzutu jest większy od WSKAŹNIKA SZYBKOSCI człowieka, traci on natychmiast liczbę PUNKTÓW ODPORNOŚCI równą różnicy między wynikiem rzutu a WSKAŹNIKIEM. Jeżeli ekspedycja dysponowała ŁAZIKIEM, jego użycie w celu ucieczki nie jest możliwe, jako że automatycznie uległ on zniszczeniu. Jeżeli jakiś człowiek przeżyje to zamieszanie, przynajmniej zostaje 5 PZ. Wszystkie inne formy życia inteligentnego na tym obszarze pomija się.

229. Muszliowiec podąża w ślad za wycofującą się ekspedycją.
Z łatwością dotrzymuje jej kroku, ale nie zdradza jednak żadnych oznak wrogości. Ta przyjaźń nie stawiona istota daje się bez kłopotu schwytać, o ile tylko gracz sobie tego życzy. Pochłania to jedną godzinę ekspedycji. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

230. Ekspedycja ustala, że Radrod dysponuje pewnym potencjałem intelektualnym. Jeżeli sytuacja nie wymaga przeprowadzenia dalszych badań pozostaw tę istotę w spokoju i wybierz następną CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ. W innym wypadku, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeżeli wynik rzutu jest niższy od WSKAŹNIKA INTELIGENCJI dowolnego człowieka (wybór zależy od gracza), biorącemu udział w ekspedycji, przynajmniej zostają trzy dodatkowe PZ, a istota łatwo daje się schwytać (upływa jedna godzina ekspedycji). Jeżeli rezultat jest równy bądź wyższy od wspomnianego WSKAŹNIKA, zarówno

NEURODETEKTOR, jak i sama istota zostają zniszczone falami emitowanymi przez mózg stworzenia, a dany człowiek traci natychmiast dwa PUNKTY ODPORNOŚCI i jest uznany za nieprzytomnego. Wykonaj rzut dwiema kostkami, w celu ustalenia ile godzin upłynie zanim odzyska on świadomość. Jeżeli do zbadania Radroda wybrany był NAUKOWIEC, odejmij 2 od wyniku początkowego rzutu. Po wypełnieniu formalności związanych z otrzymanym rezultatem, wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

231. Rasa, do której należy spotkana istota wie już teraz o istnieniu ekspedycji i nie żywi w stosunku do niej przyjaznych uczuć. Za każdym razem, gdy ekspedycja przekracza pole z miastem lub budowlami Obcych, lub musi przystąpić do KONTROLI ZASOBÓW należy wykonać rzut kostką. Jeżeli rezultat rzutu wyniesie 1 lub 2, cała ekspedycja wpada w zasadzkę i zostaje zlikwidowana przez lokalne siły bezpieczeństwa. Wybierz CZYNNOSĆ EKSPEDYCYJ.

232. Gwiazdołot wyładował szczęśliwie w doku Kosmodromu ENCORE. Jego wyprawa dobiegła końca. Oblicz ostateczną sumę PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (patrz 9.0), by ocenić jak dobrze załoga wypełniła postawione przed nią zadania.

Opracowanie gry: Andrzej Zarzycki
Opracowanie graficzne: Marek Zalejski
Ilustracja na okładce: Jerzy Kurczak
Testowanie gry: Dariusław J. Toruń
Redakcja techniczna i produkcja: J. Adamski
Copyright © ENCORE, ul. Bernardyńska 3/74, 02-904 Warszawa

TABELA ZDARZEŃ W PRZESTRZENI MIĘDZYGWIEZDNEJ

WYNIK RZUTU 2 KOSTKAMI	NUMER §
2	080
3	061
4	055
5	049
6	046
7	001
8	044
9	047
10	052
11	058
12	064

W czasie każdego RUCHU w przestrzeni międzygwiazdnej gracz musi ustalić, czy nie miało miejsce zdarzenie w przestrzeni międzygwiazdnej (patrz 4.0 Procedury). Jeżeli tak – należy wykonać rzut dwiema kostkami, a jego wynik odnieść do powyższej tabeli, w celu ustalenia numeru odpowiedniego paragrafu.

TABELA REZULTATÓW STARCIA

WYNIK RZUTU KOSTKĄ	-4 lub mniej	2 lub -3	-1	0	+1	+2 lub +3	+4 lub +6	+7 lub +10	+11 lub więcej
1	D	C	C	B	B	A	A	A	A
2	D	D	C	C	B	B	A	A	A
3	E	D	D	C	C	B	B	A	A
4	E	E	D	D	C	C	B	B	A
5	E	E	E	D	D	C	C	B	B
6	E	E	E	D	D	C	C	C	B

Wyznacz RÓŻNICĘ STARCIA (patrz 8.5). Rzuć kostką. W celu uzyskania rezultatu STARCIA w kolumnie, odpowiadającej RÓŻNICZY STARCIA oznacz punkt, odpowiadający wynikowi rzutu. Przesunięcia w prawo poza kolumnę +11 i w lewo poza kolumnę -4 (o ile takowych się wymagają) są pomijane.

Rezultat STARCIA (szczegółowe wyjaśnienie patrz 8.7):

A: Istota została zabita lub schwyta (w zależności od decyzji podjętej wcześniej), ekspedycja odniosła 1 ranę lub uszkodzenie.

B: Istota została zabita, 2 rany/uszkodzenia; lub istota została schwyta, 4 rany/uszkodzenia.

C: Istota została zabita, 4 rany/uszkodzenia; lub istota została schwyta, 8 ran/uszkodzeń.

D: Istota została zabita, 8 ran/uszkodzeń; lub istoty nie udało się schwytać, 8 ran/uszkodzeń.

E: Istoty nie udało się zabić, 8 ran/uszkodzeń; lub istoty nie udało się schwytać, 12 ran/uszkodzeń.

GRAWITACJA	PROM	LAZIK	CZŁOWIEK, ROBOT LUB URZĄDZENIE
Niemal zerowa	120	50	P×2
Niewielka	100	40	P+2
Ziemska	80	30	P
Duża	60	20	P-2
Wielka	30	-	1/2 P

Uwagi:

aparatu tlenowego.

ZMODYFIKOWANY WYNIK RZUTU KOSTKĄ	POROZUMIENIE	STARCIE	UCIECZKA
-1	010	011	012
0	013	014	015
1	013	014	015
2	016*	017*	018*
3	019	020	018
4	019	020	018
5	016*	017*	018*
6	016	023	021
7	022	023	021
8	025	026	024

OSOBY	ODPORNOŚĆ					INTELIG.
DOWÓDCA	☐	☐	☐	☐	☐	12
LEKARZ	☐	☐	☐	☐	☐	7
NAWIGATOR	☐	☐	☐	☐	☐	7
INŻYNIER	☐	☐	☐	☐	☐	8
ZWIADOWCA	☐	☐	☐	☐	☐	8
NAUKOWIEC	☐	☐	☐	☐	☐	8
ŻOŁNIERZ	☐	☐	☐	☐	☐	8

ROBOTY I URZĄDZENIA	wyprawa 30 mies.	dodatkowo wypr. 20 mies.	dodatkowo wypr. 40 mies.
SPECBOT	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
REKONBOT	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TRANSBOT	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
REPBOT	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
SPEC. NARZ.	☐ ☐	☐	☐
NARZĘDZIA	☐ ☐	☐	☐
APTECZKA	☐ ☐	☐	☐
DETEKTOR	☐ ☐	☐	☐
SKAFANDER	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
CIĘŻKI SKAF.	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
LASER	☐ ☐	☐	☐
PARALIZER	☐ ☐	☐	☐
HOLAPARAT	☐	☐	☐
WSPINACZ	☐ ☐	☐	☐
NEURODETEK.	☐		
ŁAZIK	☐	☐	☐

[illegible]

STRAZONE PZ _____

TABELA PLANET

PLANETA	WYNIK RZUTU KOSTKĄ		
	1,2	3,4	5,6
Korkran	085	094	104
Picolo	086	095	105
Suwatte	087	096	106
Opoplo	088	097	107
Mezo	089	098	108
Paleo	090	099	109
Birss	091	101	111
Mefisto	092	102	112
Nowe Alto	093	103	113

Po zakończeniu RUCHU w przestrzeni międzygwiazdowej i umieszczeniu gwiazdolotu na orbicie jakiejś planety gracz rzuca kostką i przyporządkowuje wynik rzutu nazwie planety, na orbicie której się znajduje. Ustalony zostaje w ten sposób numer paragrafu określającego panujące na tej planecie warunki naturalne.

TABELA EKSPLOKACJI

WYNIK DRUGIEGO RZUTU KOSTKĄ	WYNIK PIERWSZEGO RZUTU KOSTKĄ					
	1	2	3	4	5	6
1	053	056	059	062	065	068
2	071	074	078	120	100	140
3	130	140	143	146	150	154
4	157	160	165	168	171	174
5	177	182	184	186	188	190
6	192	194	196	198	200	202

Rzuć kostką w celu ustalenia właściwej kolumny. Rzuć ponownie kostką w celu ustalenia właściwej wiersza. Punkt przecięcia wiersza i kolumny zawiera numer paragrafu, do którego należy się udać.

Modyfikatory Rzutu:

(1) Jeżeli właśnie skończył się MARSZ FORSOWNY od każdego z wyników rzutu odejmuje się 1. Jeżeli otrzymany w rezultacie wynik jest mniejszy od jedności, uważa się, że wynosi on 1.

(2) Jeżeli pole z miastem Obcych badane jest po raz drugi (patrz 6.2) do każdego z wyników rzutu dodaje się 1. Jeżeli zmodyfikowany wynik rzutu wynosi więcej niż 6, przyjmuje się, że jest on równy 6.

TABELA WSKAŹNIKÓW ISTOTZYWYCH

REZULTAT RZUTU DWIEMA KOSTKAMI	WARTOŚĆ WSKAŹNIKA
2, 3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
9	7
10	8
11	9
12	*

Wykonaj rzut dwiema kostkami, a do jego wyniku dodaj MODYFIKATOR cechy, której wskaźnik jest ustalany (są one umieszczone na żetonach przedstawiających dane istoty). Jeżeli wartość MODYFIKATORA jest podkreślona nie dodawaj jej, lecz ją odejmij. Liczba przyporządkowana każdemu ze zmodyfikowanych wyników rzutu stanowi wielkość WSKAŹNIKA danej cechy.

(*) Rzuć kostką ponownie (nie stosuje się MODYFIKATORA). W wypadku rezultatu 1 lub 2 WSKAŹNIK tej cechy wynosi 9; w wypadku rezultatu 3 lub 4 jego wartość wynosi 10; jeżeli wynik rzutu jest 5 WSKAŹNIK cechy równa się 11; a w wypadku wyrzucenia szóstki WSKAŹNIK cechy wynosi 12.

TABELA WPLYWU UKSZTAŁTOWANIA TERENU

MODYFIKATOR ZASOBÓW	RODZAJ TERENU	LICZBA GODZIN POTRZEBNYCH NA:		
		WEJŚCIE (PIESZO)	WEJŚCIE (ŁĄZIKIEM)	BADANIE
+1	Równina	1	1/2	2
+1	Wzgórze	2	1	3
+2	Góry	3 ^A	2	5
+3	Urwisko	5 ^A	P	8
-1	Rzadka roślinność	-	-	2
-2	Bujna roślinność	2	2	5
0	Przepaść	-	-	2
+3	Jaskinia	2	P	3
-1	Rzeka	-	-	2
-1	Jezioro	-	-	1
-1	Ciecz/na powierzchni	4	1	5
+1	Ciecz/w zanurzeniu	4	1	6
-1	Bagna	2	P	5
+3	Lodowiec	2	1	3
-	Płynna lawa	P	P	P
+4	Zastygła lawa	2	2	4
-	Budowla Obcych	-	-	2
+2	Miasto Obcych	1	1	10

Kiedy ekspedycja wchodzi na dane pole niezbędna na to liczba godzin określana jest przy pomocy kolumn PIESZO lub ŁĄZIKIEM. Jeśli pole podlega eksploracji używa się w tym celu kolumny BADANIE. Jeżeli w ciągu tego samego posunięcia ekspedycja zarówno wchodzi na pole, jak i bada je należy użyć kolumn PIESZO lub ŁĄZIKIEM oraz kolumny BADANIE. Kolumny zawierające MODYFIKATORY ZASOBÓW używa się za każdym razem, gdy przeprowadzana jest KONTROLA ZASOBÓW. P: Wstęp wzbroniony. (-): Efekt zerowy lub nie da wie zastosować. A: Jeśli ekspedycja dysponuje WSPINACZEM, pola z górami wymaga 2, a z urwiskiem 3 godzin, by nań wejść (nie ma żadnego wpływu na rezultaty kolumny ŁĄZIKIEM). Jeżeli na obszarze występuje mgła wejście na każde pole zajmuje 1 godzinę więcej, zaś badanie każdego pola - 2 godziny więcej.