

# DZIENNIK POKŁADOWY

Po latach debat i sporów, 24 sierpnia 2006 r. Międzynarodowa Unia Astronomiczna zdecydowała o wycofaniu statusu Plutona jako dziewiątej planety Układu Słonecznego. Od tego dnia nasz układ planetarny liczył już tylko osiem planet, z czego najdalszą, ósmą od Słońca planetą został Neptun.

**NAJPIERW ZAPOZNAJ  
SIĘ Z INSTRUKCJĄ,  
NA ODWRÓCIE  
DZIENNIKA  
POKŁADOWEGO**

Jednakże lata później pojawiła się pewna przełomowa teoria – na obrzeżach Układu Słonecznego musi znajdować się jakieś olbrzymie, wcześniej nieznanne ciało niebieskie. Źródłem tych teorii były dane przesłane przez sondy kosmiczne *Voyager 2* oraz *New Horizons*. Niezwykłe zakłócenia pomiarów oraz częściowe przerwy w ich transmisjach zadziwiałały naukowców. Początkowo bagatelizowana przez środowiska naukowe jako efekt wybujałej wyobraźni teoria wraz z upływem czasu i napływem kolejnych dowodów stała się wiarygodna nawet dla sceptyków. Spływające dane były jednak niejednoznaczne. Pomimo skrupulatnych analiz szerokiego grona naukowców w dalszym ciągu brakowało niepodważalnych dowodów na prawdziwość tej teorii.

Pozbawiony innych opcji, zespół badawczy pod przewodnictwem dr. Markowa powołał do życia Projekt NAUTILUS: załogową misję mającą na celu empiryczne potwierdzenie istnienia Dziewiątej Planety. Po latach prac badawczych i niezliczonych niepowodzeniach udało się opracować technologię umożliwiającą przeprowadzenie tej misji. Pozostało pytanie: kto wejdzie w skład załogi? Czy jesteście gotowi dołączyć do projektu NAUTILUS? Ochotnicy poszukiwani!

## Dane załogi:

**ZAŁOGA:**         
  
  
Początek:  Koniec:  Podejścia:

**ZAŁOGA:**         
  
  
Początek:  Koniec:  Podejścia:

**ZAŁOGA:**         
  
  
Początek:  Koniec:  Podejścia:

**ZAŁOGA:**         
  
  
Początek:  Koniec:  Podejścia:

**ZAŁOGA:**         
  
  
Początek:  Koniec:  Podejścia:

**ZAŁOGA:**         
  
  
Początek:  Koniec:  Podejścia:

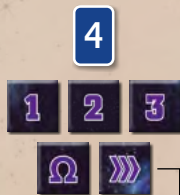
## Jak korzystać z dziennika pokładowego

Uzupełnij dane załogi w powyższym formularzu. Wpisz imiona członków załogi, daty rozpoczęcia pierwszej i zakończenia ostatniej misji oraz całkowitą ilość potrzebnych do tego podejść. Symbol „X” wskazuje, którego okienka załogi należy używać podczas każdej misji do zapisywania liczby podejść. Przykładowo pierwsza załoga powinna używać do tego okienka najbardziej z lewej. Oznacza to, że aż do sześciu różnych załóg może równocześnie śledzić swoje postępy w dzienniku pokładowym.

Numer misji. Złota ramka służy jako przypomnienie o dodatkowej zasadzie, z której od 25 misji można korzystać w rozgrywce na pięciu graczy.

Jeżeli misja wymaga użycia kart zadań, ich liczbę określa ten symbol.

W tym miejscu znajduje się opis misji. Zawiera on wszystkie potrzebne informacje na temat bieżącej misji. Większość stanowi opis fabularny toczącej się właśnie przygody. Jeżeli jednak tekst jest zapisany w ten sposób, oznacza to specjalną zasadę dla danej misji. Należy się z nią dokładnie zapoznać!



Przypomnienie o użyciu sygnału alarmowego.

Pole do zaznaczenia użycia sygnału alarmowego.

Po udanym zakończeniu misji należy w tym miejscu odnotować liczbę podejść do jej wykonania. Jeżeli pole sygnału alarmowego jest zakreślone, liczba podejść jest zwiększona o jeden.

Jeżeli ciągle nie udaje wam się wypełnić jakiejś misji lub po prostu chcecie przeskoczyć do następnej, można w tym miejscu wpisać „10” i przejść dalej.

Jeżeli podczas danej misji obowiązują zasady dodatkowe, będą oznaczone symbolem w tym miejscu. Pogrubiony tekst w opisie misji zawierać będzie szczegóły na ich temat. Niektóre z tych symboli są również objaśnione w instrukcji.

W tym miejscu określone są wszystkie zetony zadań wymagane podczas danej misji.

W przypadku przerwy od rozgrywek w tym miejscu możecie sprawdzić, jak daleko udało wam się dojść. Dodatkowo możecie także porównać swój wynik z innymi załogami.

Na dole każdej strony znajduje się podsumowanie. Należy tu odnotować całkowitą liczbę dotychczasowych podejść do wszystkich misji.

Podsumowanie



3

1

Gratulacje! Spośród wszystkich kandydatów to wy zostaliście wybrani do wzięcia udziału w najważniejszym i najniebezpieczniejszym przedsięwzięciu, jakie ludzkość do tej pory podjęła: poszukiwaniu Dziewiątej Planety. Ledwo przybyliście do ośrodka treningowego, a już rozpoczął się pierwszy etap waszego szkolenia: *budowanie zespołu*.

1



2

Nie ulega wątpliwości, że jesteście idealnie dobraną załogą. Przede wszystkim z uwagi na waszą więź mentalną – ten wspólny tok myślenia dobrze wróży waszej dalszej, pomyślnej współpracy. Pora na drugi oraz trzeci etap szkolenia: *zaznajomienie z technologią oraz ćwiczenia w stanie nieważkości*.

2



2

Każde kolejne szkolenie bazuje na doświadczeniu zdobytym podczas poprzedniego etapu. Ćwiczenie z zakresu *zarządzania energią* i *ustalania priorytetów* będzie wymagało wysokiego stopnia logicznego myślenia, by zrozumieć i wykorzystywać pewne zależności. Wiedza z zakresu matematyki na pewno się tu przyda.

1

2

3



4



Podsumowanie

Wasze przygotowania dobiegają końca. Ostatnie etapy szkolenia poświęcone są kalibracji modułów sterujących, reorientacji komunikatorów oraz zapoznaniu się z zaawansowanymi układami pomocniczymi skafandrów kosmicznych. Wkrótce będziecie gotowi do odlotu.

3

4



Zbyt wcześnie na świętowanie! Jeden z was zachorował. Po tym, jak wszyscy zapoznali się ze swoimi kartami, dowódca pyta każdego członka załogi, jak się czuje. Można odpowiedzieć jedynie „dobrze” albo „źle”. Następnie dowódca decyduje, kto jest chory. Chory członek załogi nie może zgarnąć żadnej stawki.

Nie może  
wygrać

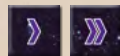


5



Po uporaniu się z tą drobną przeszkodą czeka na was ostatni etap szkolenia: problemy z komunikacją. W tym celu zasymulowany zostanie pobyt w **martwej strefie**. Ponieważ takie sytuacje mogą się zdarzyć z wielu różnych powodów, trzeba się do nich przygotować. Musicie wzmocnić swoją mentalną więź, by poradzić sobie z tym ostatnim testem.

3



6



Podsumowanie



5





To będzie pamiętny dzień! Jesteście gotowi do startu. Jednak ukończenie szkolenia to dopiero początek waszej przygody. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-START! Ogromna siła ciągu wciska was w fotele – nie ma już odwrotu. W akompaniamencie ogłuszającego hałasu oddalacie się od ziemi, kraju, kontynentu, a w końcu planety.

3



7



Osiągnęliście orbitę Księżyca, pojawia się stan nieważkości – niesamowite uczucie. W przygotowaniu na ten moment przeszliście wiele testów i szkoleń, a i tak przepełnia was radość. Spoglądacie na Ziemię, która do tej pory była całym waszym światem – teraz możecie zasłonić ją samym kciukiem.

3



8



Raptownie zostajecie wyrwani z zadumy, kiedy pokładowy moduł analizy NAVI ogłuszającym wyciem alarmu domaga się waszej uwagi. Jakiś kawałek metalu wbił się w panel sterowania. By nie uszkodzić obwodów scalonych, potrzebna będzie stabilna ręka. **Co najmniej jedna stawka musi zostać wygrana kolorową kartą o wartości jeden.**

**Jedna stawka  
wygrana  
za pomocą:**



9



6



Podsumowanie

Po całym zamieszaniu na początku waszej misji jesteście gotowi by pozostawić Księżyc za sobą. Wysyłacie raport na Ziemię, uruchamiacie autopilota i systemy pomiarowe oraz odpalacie silniki. To naprawdę będzie wielki skok. Zarówno dla was, jak i dla całej ludzkości.

4

10



Radary ostrzegają przed gęstym polem asteroid, które wkrótce kolidować będzie z waszym kursem. Dowódca wyznacza jednego członka załogi, który musi zająć się wytyczeniem nowego kursu. Zadanie to będzie wymagać pełnego skupienia, dlatego wybrany członek załogi nie może nadać komunikatu podczas tej misji.

4

1

11



Z napięciem obserwujecie mijające niebezpiecznie blisko asteroidy. W całym tym zamieszaniu pomieszaliście listę dalszych wytycznych, co wywołało kilka minut chaosu. Zaraz po rozegraniu pierwszej stawki każdy z was musi dobrać na rękę losową kartę od członka załogi po prawej. Następnie kontynuujecie według normalnych zasad.

4

Ω

12



Podsumowanie



7

Pomimo zmiany kursu i tak nie udało się uniknąć kolizji z jakimiś drobnymi kosmicznymi śmieciami. Moduł kontrolny zgłasza usterkę napędu. Musicie przeprowadzić pomiar ciągu wszystkich silników, by wyizolować problem. Każda z czterech kart rakiet musi wygrać stawkę, do której została zagrana.

**Stawki  
wygrane  
każdą z:**



13



Jesteście już na tyle blisko Marsa, by gołym okiem dostrzec Olympus Mons, najwyższy wulkan w całym Układzie Słonecznym. Korzystacie z okazji, by sfotografować zarówno tę górę, jak i księżycy Marsa – Fobos oraz Dejmos. Ten fantastyczny widok wynagradza wam fakt, że właśnie znajdujecie się w **martwej strefie**.



14



Mijacie Marsa i wydostajecie się z martwej strefy. Przez wasze głowy przemknęła myśl o czekoladowych batonikach, gdy nagle moduł kolizji wszczyną alarm. Nim macie szansę zareagować, w wasz statek uderza meteoroid. Musicie natychmiast odciąć cztery uszkodzone moduły i rozpocząć naprawę.



15



8



Podsumowanie





Chmura pyłu okazuje się być ogromnych rozmiarów, a im dłużej w niej przebywacie, tym dziwniej reaguje moduł komunikacji. Sygnał ciągle przeskakuje od bycia krystalicznie czystym do całkowicie zablokowanego. Niestety okresy jego zaniku stają się coraz dłuższe. **Można nadawać komunikaty dopiero od trzeciej stawki.**

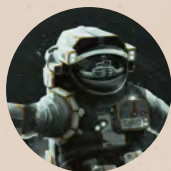
5

1

19



W końcu wydostajecie się z chmury pyłu i wahania modułu komunikacji się uspokajają. Przed wami ukazuje się Jowisz, w całej swojej okazałości. Określenie gazowy olbrzym zdecydowanie pasuje do tej planety. Wasz zachwyt kończy się, gdy dostrzecie 2 uszkodzone czujniki radaru. **Dowódca decyduje, komu przydzielić zadania przeprowadzenia napraw. Dowódca nie może wyznaczyć sam siebie.**



2

wszystkie zakryte

20



Po dokonaniu napraw przekonujecie się, że podczas przeprawy przez chmurę pyłu zbyt blisko zbliżyliście się do Jowisza. Jego przyciąganie grawitacyjne, ok. 2,5 raza większe od ziemskiego, znacząco wypaczyło wasz kurs. Aby temu przeciwdziałać, musicie się skupić i wykazać wyjątkową precyzją, by osiągnąć idealny punkt wyjściowy. W całym tym zamęciu nawet nie zauważyliście **usterki systemu komunikatów.**

5

1

2

21



10



Podsumowanie

Ledwo wysłicie na prostą, gdy temperatura nagle spada. Odpalają się alarmy wszystkich systemów kontrolnych i musicie natychmiast założyć skafandry. Moduł kontrolny ma problemy z nadążaniem za wszystkimi wymaganymi poprawkami. Musicie w odpowiedniej kolejności obejść systemy zasilania wszystkich pozostałych modułów, by zapobiec całkowitej awarii systemu.

5



22



Większość modułów pozostaje w trybie zasilania awaryjnego, a wy zastanawiacie się nad powodem tego nagłego ochłodzenia. Kallisto, jeden z 79 księżyców Jowisza, przemyka obok i wydaje się, że uciekliście ze strefy zimna. **Przed wyborem kart zadań możecie zamienić miejscami dwa żetony zadań.** Zdecydujcie razem, nie ujawniając jednak żadnych informacji na temat posiadanych kart.

5



23



Ten incydent mocno namieszał we wszystkich możliwych procesach. Jest wiele do zrobienia, ale nikt nie wie, od czego zacząć. Dowódca bierze sprawy we własne ręce i opracowuje plan działań. **Po tym, jak członkowie załogi zapoznali się ze swoimi kartami, dowódca pyta każdego z nich o chęć podjęcia się danego zadania. Można odpowiedzieć jedynie „tak” lub „nie”.** Następnie dowódca przydziela zadania.

6



24



Podsumowanie



11

Docieracie do Saturna i zatrzymujecie się na chwilę, by podziwiać jego powoli obracające się kamieniste pierścienie. Nie bez powodu czasem nazywa się go zaobrączkowaną planetą. Mimo wyczerpania skupiacie się na wskazaniach komputerów pokładowych. Znajdujecie się w **martwej strefie**, więc nic wam nie przeszkadza. **Jeżeli załoga liczy pięciu członków, od teraz możecie korzystać z dodatkowej zasady trybu na pięć osób.**

6



25



Głośny huk wyciąga was z głębokiej zadumy. Dwie kosmiczne skały krążące po orbicie Saturna zrobiły wyrwy w kadłubie waszego statku. Pokładowy moduł analizy natychmiast odgrodził naruszone ładownie. Obie skały nadal tkwią zaklinowane w kadłubie. Musicie je ostrożnie wydobyć, starając się nie pogorszyć uszkodzeń. **Co najmniej dwie stawki muszą zostać wygrane kolorową kartą o wartości jeden.**

**Dwie stawki  
wygrane przy  
pomocy:**



26



Odkrywacie, że wyrwy w kadłubie niosą ze sobą dodatkowe konsekwencje. Sprawdzenie modułów powiązanych z tym obszarem statku wykazuje uszkodzenie kondensatora strumienia. O ile obecnie nie stwarza to większego problemu, o tyle na dłuższą metę naprawy będą konieczne, jeżeli chcecie wrócić do domu. **Dowódca wyznacza, który członek załogi zajmie się naprawami.**



3

wszystkie  
zakryte

27



12



Podsumowanie

Odczyty wskazują bardzo wysoki poziom promieniowania kosmicznego w tym obszarze. Kontynuujecie swój lot bez zakłóceń, nieświadomi, że wasze transmisje radiowe nie są przesyłane lub dochodzą ze sporym opóźnieniem. Na pewno nie ułatwi to dalszych prac. **Można nadawać komunikaty dopiero od trzeciej stawki.**

6

1



28



Moduł komunikacji jest w gorszym stanie niż wam się wydawało. Naprawa wymaga przeprowadzenia serii testów i kalibracji, wykonanych z pełną precyzją i synchronizacją. **Żaden z członków załogi nie może zgarnąć o dwie stawki więcej niż którykolwiek z pozostałych członków załogi. Nie można nadawać komunikatów.**



29



Część napraw za wami, ale gdy zbliżacie się do Urana, odkładacie na chwilę dalsze prace. Jego gładka, blade niebieska powierzchnia sprawia, że wygląda niemal sztucznie. Odrywacie się od tego fascynującego widoku i wracacie do reszty czekających was napraw. **Można nadawać komunikaty dopiero od drugiej stawki.**

6



30



Podsumowanie



13



Gdy oddalacie się powoli od Urana, otrzymujecie wiadomość z Ziemi, zleającą zgromadzenie metadanych na temat księżyców tej planety. Niestety, przez zakłócenia radiowe dotarła ona za późno, gdy widoczne są już tylko trzy spośród 27 księżyców – Rozalinda, Belinda i Puk. To będzie musiało na razie wystarczyć.

6

1

2

3

31



Pomimo sprzyjających warunków, w międzyczasie długa podróż razem zaczyna dawać się we znaki i na jaw wychodzą różnice waszych charakterów. By uniknąć zaogniania konfliktów, każdy rzuca się w wir pracy. **Dowódca w ramach zarządzania zespołem rozdziela indywidualne zadania.**

7



32



Spacer kosmiczny jest nieunikniony! Jeden z włazów jest uszkodzony i wymaga napraw. Niestety opuszczanie statku zawsze wiąże się z niebezpieczeństwem. **Po tym, jak wszyscy zapoznali się ze swoimi kartami, dowódca pyta każdego z członków załogi o zgłoszenie się w roli ochotnika. Na to pytanie można odpowiedzieć jedynie „tak” lub „nie”. Następnie dowódca wybiera jednego z pozostałych członków załogi. Wskazany członek załogi musi zgarnąć dokładnie jedną stawkę, ale nie za sprawą karty rakiety.**

**Dokładnie jedna stawka**



33



14

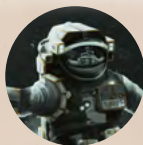


Podsumowanie

Neptun jest już w zasięgu wzroku, gdy nagle statkiem targają wstrząsy. Musicie zająć się obsługą stabilizatorów, by nie stracić kontroli. W tym samym czasie dowódca musi poprawić ustawienia modułu grawitacyjnego. **Żaden z członków załogi nie może zgarnąć o dwie stawki więcej niż którykolwiek z pozostałych członków załogi. Dodatkowo, dowódca musi zgarnąć pierwszą i ostatnią stawkę.**



**Pierwsza i ostatnia stawka**



**34**



Powoli zbliżacie się do ostatniej planety Układu Słonecznego: lodowego olbrzyma, Neptuna. Na widok jego barwy głębokiego błękitu aż przechodzi was dreszcz. Powoli mijając Neptuna, otrzymujecie kolejny przekaz z Ziemi. Sonda kosmiczna *Alfa 5* orbituje wokół planety, niestety jej czujniki zostały uszkodzone. Musicie ją znaleźć i naprawić.

**7**

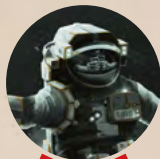
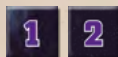


**35**



Korzystacie z rzadkiej chwili spokoju, by zrelaksować się we wspólnym gronie. Ciągłe awarie, cała spoczywająca na waszych barkach odpowiedzialność, niepewność co do wyniku waszej ekspedycji – wszystko to wywołuje napięcie u każdego z członków załogi. Dobrze więc czasem po prostu usiąść i ze sobą porozmawiać. Odprężeni, mentalnie przygotowujecie się na kolejne wyzwania. **Dowódca przydziela indywidualne zadania.**

**7**



**36**



**Podsumowanie**



**15**



Docieracie do planety karłowatej, Plutona. Wiele lat temu był uznawany za dziewiątą planetę. Przez moment zagłębiacie się we wspomnienia, jak wasze wykształcone matki siadały z wami i przy obiedzie opowiadały o planetach. Nie możecie się powstrzymać przed rozmyślaniem o zmiennej naturze świata. Niemniej jednak, statek musi trzymać kurs. **Dowódca decyduje, kto powinien się tym zająć.**



4

wszystkie zakryte

37



Docieracie do heliopauzy, przestrzeni granicznej Układu Słonecznego. Jeżeli wszystkie wyliczenia są poprawne, dziewiąta planeta musi być gdzieś niedaleko. Rozpiera was podekscytowanie, oto nadchodzi godzina prawdy. Instrumenty pomiarowe budzą się do życia i aż poderwaliście się z foteli. Niestety, to tylko fałszywy alarm. **Można nadawać komunikaty dopiero od trzeciej stawki.**

8

38



To musi być to! Źródłem odczytów wyświetlanych przez wszystkie moduły może być tylko naprawdę olbrzymi obiekt. Jego wpływ jest tak duży, że **zakłóca nawet komunikaty.** Ponownie skalibrujcie instrumenty pomiarowe i sprawdźcie co tak naprawdę się dzieje.

8



39



16



Podsumowanie

Dokładnie obserwujecie nieznany obiekt, dalej nie mając pewności czym tak naprawdę jest. To co widzicie, może być jakimś księżycem Plutona. Nie, moment, to żaden księżyc! Udało się! Znaleźliście Dziewiątą Planetę! Rozlewa się między wami fala euforii a wszystkie dotychczasowe trudności idą w zapomnienie. Skan powierzchni sugeruje skorupę w stanie stałym. To by oznaczało, że nie jest to kolejny gazowy olbrzym, lecz planeta, na której można wylądować. Fantastyczna okazja stoi otworem. **Przed wyborem kart zadań możecie przydzielić jeden z żetonów zadań do innej karty zadania, która nie ma jeszcze żetonu. Zdecydujcie razem, nie ujawniając jednak żadnych informacji na temat posiadanych kart.**



40



Regulujecie silniki szykując się do lądowania. Z uwagi na zupełnie nieznane warunki jedno z was musi zająć się koordynowaniem lądowania. **Po tym, jak wszyscy zapoznali się ze swoimi kartami, dowódca pyta każdego z członków załogi o gotowość. Na to pytanie można odpowiedzieć jedynie „tak” lub „nie”. Następnie dowódca wybiera jednego z pozostałych członków załogi. Zadaniem wskazanego członka załogi jest zgrnięcie tylko pierwszej i ostatniej stawki. Ponieważ przy pozycjonowaniu używa się jedynie silników sterujących, żadna z tych stawek nie może zostać wygrana kartą rakiety.**

**Tylko pierwsza i ostatnia stawka**



41



Podsumowanie



17

9

Planeta jest zimna i nieprzyjazna, ale wydaje się zdalna do zasiedlenia. Podczas zwiadu zauważacie obszar, który według wskazań instrumentów cały czas się oddala. Im bardziej zbliżacie się do tej anomalii, tym wyraźniej widać błędy pomiarowe. Wnioski wymykają się naukowym wyjaśnieniom. Przynajmniej udało się zawęzić obszar występowania tego zjawiska – w miarę oddalania się odczyty wracają do normy.

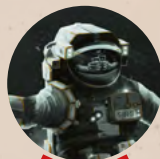
42



9

W imię nauki, podchodzicie bliżej. Grawitacja zdaje się działać na opak w miarę zbliżania się do anomalii i musicie dla bezpieczeństwa użyć haków z vibranium, by zakotwiczyć się o powierzchnię planety. **Dowódca zajmuje się zabezpieczeniem reszty załogi i przydziałem indywidualnych zadań.** Zebrane dane sugerują tylko jedno wyjaśnienie: odkryliście tunel czasoprzestrzenny.

43



Do tej pory tunele czasoprzestrzenne istniały jedynie hipotetycznie, a oto stoicie przed jednym z nich. Przyćmiewa was jak czarny monolit – niezrozumiały, lecz o niezwykłej sile przyciągania. Wysyłacie wiadomość na Ziemię i szykujecie silniki do skoku. **Każda z kart raket musi wygrać stawkę.** Najpierw karta o wartości jeden, następnie dwa, trzy i na końcu cztery.

44



**Stawki wygrane kolejno każdą z:**



18



Podsumowanie



Efekt jest monumentalny! Siedzicie zapięci w fotelach, ale czujecie jakbyście byli wszędzie w tym samym czasie. Zmieniają się kształty i kolory, a światło zdaje się być oplatającą was wirująca masa, zachowująca się jak rozumna istota. Skupiacie uwagę na odczytach instrumentów, jednocześnie próbując nie postradać zmysłów.

9



45



Przytłoczeni informacjami, nadal instynktownie reagujecie na zagrożenia. Podczas skoku nagle wszystkie główne moduły statku się wyłączają, a czerwone światła ostrzegawcze i wycie alarmów wyrwywają was z transu. **Waszym zadaniem jest, by członek załogi, który siedzi po lewej stronie gracza posiadającego różową kartę o wartości 9, zgarnął wszystkie różowe karty.** Ogłoście, kto posiada różową dziewiątkę.

**Wszystkie różowe karty**



46



Jesteście wyczerpani, wręcz u kresu wytrzymałości. Skok wydaje się być więzieniem, w którym nie jesteście w stanie odróżnić rzeczywistości od urojeń. Wasze ciała dają znać, że nie zdzierzą nawet dziesięciu kolejnych sekund w tym stanie, ale umysły kwestionują, jak długo tak naprawdę trwa dziesięć sekund. Zaczynacie je odliczać i nagle zostajecie wyrzuceni przez tunel czasoprzestrzenny.

10


47



Podsumowanie



19

Nie macie nawet czasu na rozeznanie. Nagle wszędzie zapanował ekstremalny gorąc. Pokładowy moduł analizy natychmiast przełącza statek w tryb najwyższego stopnia zagrożenia. Pierwsze systemy padają ofiarą skrajnych wahań temperatury. Nawet w skafandrach bezpieczeństwa po ledwie kilku sekundach czujecie spływający z was pot. Musicie aktywować protokół awaryjny, rozwinąć osłony termiczne i jak najszybciej oddalić się od źródła ciepła. **Zadanie z żetonem  musi zostać wykonane w ramach ostatniej stawki.**

3



**W ostatniej stawce**

48



Gdy w końcu się opamiętaliście, sytuacja była prawie unormowana. Ledwo podjęliście odpowiednie kroki, nim padliście z wyczerpania. Po określeniu obecnego położenia nie wierzycie własnym oczom. Orbitujecie wokół Wenus! Tunel czasoprzestrzenny okazał się być bezpośrednim przejściem między Dziewiątą Planetą a Wenus – drugą planetą układu. To tłumaczy również ekstremalne ciepło, ponieważ Wenus znajduje się znacznie bliżej Słońca niż Ziemia. Po chwili dociera do was, że możecie wrócić do domu! Sprawdźcie wszystkie dziesięć modułów, ze szczególnym uwzględnieniem systemu podtrzymywania życia, silników oraz modułu komunikacji. Ustawcie kurs na Ziemię.

10



49



20



Podsumowanie

Droga powrotna okazuje się być trudniejsza niż wam się wydawało. W trakcie podróży niektóre z modułów zostały uszkodzone na stałe i będziecie musieli przezwyciężyć potężne przyciąganie grawitacyjne Słońca. Z wyczerpanymi zapasami paliwa, nie możecie pozwolić sobie na żaden błąd – podróż do domu będzie wymagała precyzyjnego zaplanowania i wykonania. Po pierwsze, musicie skorzystać z asysty grawitacyjnej. Następnie trzeba będzie nadzorować wszystkie moduły i zainicjować podejście do Ziemi. W końcu, lądowanie na Ziemi będzie niemniej wymagające niż każdy z podjętych do tej pory manewrów. **Każdy** zapoznaje się ze swoimi kartami. Jeden członek załogi musi zgarnąć pierwsze cztery stawki. Inny członek załogi musi zgarnąć ostatnią stawkę. Pozostali członkowie załogi muszą zgarnąć wszystkie stawki pomiędzy. Dowódca pyta każdego o to, które z powyższych zadań preferuje, a następnie razem zdecydujcie o podziale ról. Nie wspominajcie nic o posiadanych kartach.

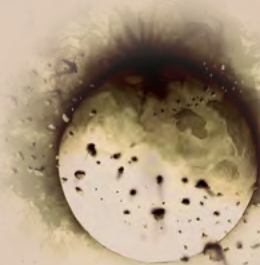
**Tylko pierwsze cztery stawki**



**Tylko ostatnia stawka**



50



Podsumowanie



21

# EPILOG

Udało wam się bezpiecznie wylądować na Ziemi. Wasz niespodziewany powrót rozpętał bezprecedensową burzę medialną. Historia o waszym skoku przez tunel czasoprzestrzenny rozchodzi się lotem błyskawicy po kontynentach – jest na ustach wszystkich. Powrót do rodziny i przyjaciół pozwala wam na chwilę zapomnieć o przeżytych trudnościach i długim czasie spędzonym w przestrzeni kosmicznej. Niezmiernie cieszycie się z powrotu do domu.

Odkrycia i dane z waszej podróży szybko dały początek nowym, niesamowitym teoriom naukowym. Ponieważ tunel czasoprzestrzenny jest relatywnie niedaleko od Ziemi, błyskawicznie można dotrzeć na Dziewiątą Planetę. Dokładna analiza danych potwierdziła, że jej powierzchnia nadaje się do kolonizacji. Wasze odkrycia utarły drogę dla wcześniej niewyobrażalnych możliwości. Przyszli astronauty mogliby najpierw być transportowani na Dziewiątą Planetę, a następnie rozpocząć właściwą misję ze zbudowanej tam stacji planetarnej.

Co za tym idzie, jeżeli eksploracja przestrzeni kosmicznej mogłaby się zaczynać na obrzeżach Układu Słonecznego, może w końcu osiągalne byłoby to, co do tej pory było tylko fikcją naukową: podróże międzygwiazdne. Naprawdę udało wam się zapoczątkować nową erę podróży kosmicznych!