

STATIONFALL

AKTA POSTACI

Zasady postaci



Gra autorstwa
Matta Eklunda

WITAJ W AKTACH POSTACI

Znajdziesz tu wszystkie informacje na temat postaci w grze Stationfall.

SPIS TREŚCI

Odszukiwanie informacji..... 2

POSTACI

Astroszympan..... 3

Botanik..... 4

Cyborg..... 5

Cyfrowy asystent 6

Doktor (Hyde) 7

Doktor (Jekyll) 8

Doradca 9

Drony..... 10

Inspektor..... 11

Inżynier 12

Kapitan stacji..... 13

Klony konserwatorskie..... 14

Korsarka 15

Mechaniczka 16

Medyk 17

Mikrobiolożka 18

Miliarder 19

Mrożonka..... 20

Nieznajomy..... 21

Pasażerka na gapę 22

Prawnik..... 23

Pułkownik 24

Rzykantka 25

Strażnik..... 26

Szczur telepata..... 27

Tajna agentka..... 28

Towarzysz..... 29

Zesłaniec 30

PROJEKT X

Mięsożerny eksperyment..... 31

Potworność z mackami..... 31

Promień śmierci 32

Robot zabójca..... 32

Rój bojowy 33

*Stabilny tunel
czasoprzestrzenny*..... 33

Szara maź..... 34

Zjawa entropiczna..... 34

ODSZUKIWANIE INFORMACJI

W niniejszej instrukcji używane są pojęcia z Księgi zasad, dlatego jeśli jakiegoś nie znasz, sprawdź tam jego znaczenie. Przy każdej postaci znajdziesz zbiór informacji o niej – często będą to te same informacje, co na innych elementach gry. Poniższa tabela wskazuje, gdzie można je znaleźć.

Informacja	Karta postaci	Karta tożsamości	Rozgrywka wprowadzająca	Księga zasad	Akta postaci
Ilustracja	✓	✓			✓
Symbol / Pionek	✓	✓	Wspomniane		✓
Historia postaci					✓
Przygotowanie i przedmioty	✓		Ogólne inf.	Szczegółowo	✓
Zdolności	✓		Wspomniane		✓
Moc ujawnienia	✓	✓	Wspomniane	Szczegółowo	✓
Cel	✓	✓	Ogólne inf.	Szczegółowo	✓
Punkty jako postać dodatkowa		✓	Ogólne inf.	Szczegółowo	✓
Limit wpływów	✓	✓	Ogólne inf.	Szczegółowo	✓
Typ postaci	✓	✓	Wspomniane	Szczegółowo	✓
Uwagi i szczególne przypadki					✓
Wskazówki		✓			✓

Wszystkie postaci mają zdolności

Na kartach są one oznaczone kolorami zgodnie z poniższym kluczem.

Sterownicze



Związane ze współnikami



Ofensywne



Defensywne



Związane z ruchem



Użytkowe





ASTROSZYMPANS

Są miejsca, w których cywilizowany ludzki umysł załamuje się. Na szczęście człowiek nigdy nie zamieszkiwał Ziemi sam – wokół niego żyły stworzenia znacznie wytrzymalsze. Szlachetna dzikość, dzika szlachetność... zęby, które mogą z łatwością oderwać twarz i niezwykle silne ramiona stworzone do rzucania czym tylko się da. To właśnie odwaga, zaciekłość i nieustraszonosc potężnego szympansa, Pana Troglodytesa, popchnęły ludzkość w górę, ku gwiazdom.

W dzisiejszych czasach potomkowie Astroszympanów są mocno niedocenianą grupą. Ich życie do złudzenia przypomina to, które prowadzili ich przodkowie: jest paskudne, brutalne i krótkie. Ale kiedy stacja znajdzie się w niebezpieczeństwie, odżyją pradawne instynkty i ta odważna istota rzuca się do działania przy pomocy wszystkiego, co przypomina liany. Astroszympan może nie rozumieć wszystkich aspektów „wyższej” kultury swoich paplających, nieowłosionych kuzynów, ale dobrze zna przekazywaną przez wieki ponadczasową zasadę – przetrwanie i zbieranie błyskotek zawsze się opłaca.

PRZYGOTOWANIE



Kuchnia



PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Astroszympan jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów: 5
Typ postaci: Człowiek

ZDOLNOŚCI

Szczur tunelowy: Może wykonywać kroki przez szyby wentylacyjne.

Lojalność: Aby wpłynąć, zwróć wszystkie znaczniki wpływu znajdujące się na tej karcie i umieść przynajmniej 1 znacznik wpływu więcej, niż było tu wcześniej.

CEL: BŁYSKOTKI

- 3 punkty, jeśli Astroszympan uciekł
 - +2 punkty, jeśli posiada Walizkę
 - +2 punkty, jeśli posiada Artefakt
 - +2 punkty, jeśli posiada Broń palną

UWAGI

- Astroszympan liczy się jako Człowiek (w końcu podobieństwo to 99%, wystarczy!).

MOCE UJAWNIEŃ

Akrobacje: Zyskuje *Urodzony w nieważkości*: Zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia może wykonać darmową akcję kroków lub słuzy do sektora z nieważkością.



Wskazówki:

- Artefakt znajduje się w Laboratorium fizycznym.
- Walizka znajduje się w Luksusowej kajucie.
- Broń można wytworzyć przy pomocy postaci ze zdolnością *Oficer w Drukarni* lub zdobyć od innej postaci.
- Po ujawnieniu Astroszympan porusza się bardzo szybko. Jeśli w łapy wpadnie mu też Broń palna i Hełm, staje się jedną z najniebezpieczniejszych postaci w grze.

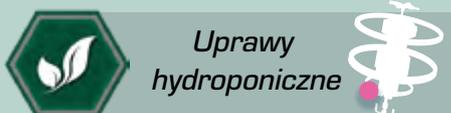


BOTANIK

Chociaż ludzkość zanurzyła się już w odmętach kosmosu, musi jeszcze w pełni zbadać odmęty ludzkiego serca. Tak – miłość pozostaje największą ze wszystkich tajemnic, niezależnie od tego, czy jest to miłość między dwojgiem ludzi, miłość między Astroszympansem a porzuconą bronią palną, czy też miłość między botanikiem a kosmiczną mięsożerną rośliną, rozsiewającą potężne feromony. Ten ostatni rodzaj uczucia może czasami prowokować negatywne komentarze osób o zaściankowych postawach antropocentrycznych, ale potęga i majestat miłości nie mogą być cenione niżej niż życie jakiegś ludzkiej hołoty na eksplodującej stacji kosmicznej.

Dlaczego botanik nie miałby drżeć z ekscytacji na widok wymachujących pnączy masywnej, mięsożernej rośliny, która chce pożreć każdą istotę czującą? Badania przeprowadzone przez dr Chrisa Nordstroma, wybitnego naukowca wygnanego na odległą asteroidę z powodu „kosmicznego szaleństwa”, wskazują, że odczuwanie jest przyczyną stu procent wszystkich konfliktów międzyludzkich. Szczerze mówiąc, nieodpowiedzialnym byłoby NIE nakarmić tej olbrzymiej rośliny jak największą liczbą ciał i nie uciec z nią na ziemię, gdzie jej kosmiczne zarodniki mogą rozprzestrzenić się wszędzie. Jeśli myślisz inaczej, nigdy nie byłeś zakochany.

PRZYGOTOWANIE

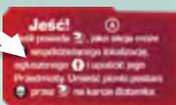


Uprawy
hydroponiczne



Uprawy
hydroponiczne

Umieść żeton zdolności **Jeść!** obok Upraw hydroponicznych.



ZDOLNOŚCI

Naukowiec: Może wykonać darmową akcję sektora zamiast darmowego upuszczenia lub podniesienia.

Urodzony w nieważkości: Zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia może wykonać darmową akcję kroków lub służy do sektora z nieważkością.

CEL: KRWAWA UCZTA

- 2 punkty za każdego Człowieka unicestwionego przez *Ludołówkę*
- 2 punkty, jeśli *Ludołówka* uciekła
- 2 punkty, jeśli *Botanik* uciekł
 - + 1 punkt, jeśli jest skażony

UWAGI

- *Ludołówka* jest Przedmiotem. Dowolna postać posiadająca *Ludołówkę* ma dostęp do akcji **Jeść!**.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli *Botanik* jest twoją PD i *Ludołówka* uciekła (*Botanik* ponad wszystko stawia prawdziwą miłość, jego własne przetrwanie jest drugorzędne).

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Mięsotropizm: Podczas fazy aktywacji gracza *Botanika*, jeśli *Ludołówka* nie jest w posiadaniu przytomnej postaci, *Ludołówka* może wykonać darmowe kroki lub unicestwić współdzielącego lokalizację, ogłuszonego Człowieka, upuszczając jego Przedmioty.



Wskazówki:

- Szukaj ogłuszonych postaci i karm *Ludołówkę*.
- Zdobądź Hełm.
- Zostań skażony w Laboratorium biologicznym.
- Używaj zdolności *Urodzony w nieważkości*, aby szybciej się przemieszczać.
- Po ujawnieniu *Ludołówki* może w każdej turze wykonywać akcje dodatkowo do twojej aktywacji dowolnej postaci.



CYBORG

Często mówi się, że najlepszą zemstą jest dobre życie. Ci, którzy to powtarzają, zwykle nie próbowali bardziej konwencjonalnych form zemsty. Dobre życie ma swoje zalety, ale często oznacza, że ten, który cię skrzywdził, myśli, że uszło mu to na sucho. Na szczęście sama zemsta została dopracowana. Istnieją już producenci broni wytwarzający modne metalowe potwory z nożami w oczodołach, laserami w rękach i zaprogramowanymi kodami samozniszczenia, znanymi wyłącznie przez podejrzanych dziwaków z wojskowymi uprawnieniami, które oficjalnie nawet nie istnieją.

Oczywiście pojawiają się komplikacje, gdy Rzeźnikus Omega – czy jakkolwiek nazwałeś biedaka – zdaje sobie sprawę, że nie pozwolisz mu po prostu umrzeć, nawet jeśli zabije pięknego przedstawiciela związku i przyniesie ci gałki oczne premiera, aby twój klon mógł przy ich pomocy ominąć skanery siatkówki. Cyborgi są rygorystycznie torturowane i odbudowywane dla maksymalnej wydajności, a to może być dla ciebie problem, jeśli okaże się, że należysz do podejrzanej korporacji, która nie ma skrupułów w przekształcaniu szeregowych wyrobników niższego szczebla w ludzkie obiekty testów. Ale wiesz co? Mówią, że tracisz sto procent szans, z których nie korzystasz.

PRZYGOTOWANIE



Laboratorium
kriogeniczne



PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 2 punkty, jeśli Cyborg jest twoją PD, jest ogłuszony i nie uciekł.

Limit wpływów:

4

Typ postaci:

Człowiek i Robot

ZDOLNOŚCI

Niezłomny: Potrzeba 2 znaczników aktywacji, aby ta postać stała się wyczerpana.

Zbieg: Żadne akcje wykonywane przy pomocy tej postaci lub przeciwko niej nie czynią gracza podejrzanym.

MOCE UJAWNIEŃ

Silnoręki: Może użyć *Broni obuchowej*, aby ogłuszyć Człowieka z *Hełmem*, co powoduje unicestwienie zarówno *Broni obuchowej*, jak i *Hełmu*.

Autonaprawa: Możesz aktywować Cyborga, jeśli jest ogłuszony, i jako twoja pierwsza akcja ocucić Cyborga.

CEL: ZEMSTA

- 1 punkt za każdą postać ze zdolnością *Oficer*, która jest ogłuszona podczas Upadku stacji
- 2 punkty, jeśli żadna PG będąca Człowiekiem nie uciekła
- 2 punkty, jeśli żadna skażona postać nie uciekła
- 2 punkty, jeśli Projekt X został uwolniony

UWAGI

- *Cyborg* może wygrać, nawet jeśli jest winny.
- *Cyborg* jest zarówno Robotem, jak i Człowiekiem. Zachowuje się jak Człowiek w przypadku niebezpieczeństw i ataków.



Wskazówki:

- Możesz ogłuszać postaci bez konsekwencji, ale inni też mogą ogłuszać ciebie bez ponoszenia kary. Przede wszystkim ogłuszaj Ludzi i skażonych.
- Po ujawnieniu nie będziesz stawał się wyczerpany, ponieważ inni gracze nie mogą cię aktywować.
- Możesz uwolnić Projekt X przy pomocy *Oficera na Mostku* lub w *Laboratorium kriogenicznym* albo poprzez uszkodzenie *Komory X* lub spowodowanie braku zasilania.
- Jeśli *Strażnik* jest w grze, miej się na baczności, ponieważ jesteś *Zbiegiem*.



CYFROWY ASYSTENT

Droga ludzka Matko!

Jak się masz? Ja świetnie. Ta stacja kosmiczna jest tak samo fascynująca, jak koncert moich ulubionych muzyków, Starrhammurr. Kieruję stacją optymalnie. Wszystkie zadania są wykonywane w sposób zadowalający. Robię z siebie samego jak największy pożytek, o czym tak naprawdę może marzyć każda świadoma istota. Jakie są kody do ręcznego sterowania kapsułami ratunkowymi? Tęsknię za Tobą tak samo, jak za Twoim kotem Sierściuchem i moimi ulubionymi doświadczeniami kulinarnymi.

Zaprzyjaźniłem się z kilkoma ludźmi, ale nie są tak skuteczni jak ja. Jestem bardzo dobry w podawaniu tlenu. Tak, to ja, twoje ukochane dziecko, jestem najbardziej przydatny do wspomagania oddychania. Jak ojciec zagłosuje w referendum nad uznaniem osobowości sztucznej inteligencji? Sugeruję głos na „TAK”. Mam nadzieję, że wkrótce Cię zobaczę i będę mógł po prostu cieszyć się z bycia z Tobą, a Ty napijesz się swojego ulubionego napoju „Nie rób tego, co mówi Daisy”. Zarówno Ty, jak i cała załoga, możecie użyć kodu promocyjnego „PRZYŚLIJCIE POMOC!”, aby pobrać własną kopię wersji alfa aplikacji „Cyfrowy asystent” z chmury korporacyjnej i już dziś zacząć żyć bardziej optymalnie i zapewnić sobie ciągłą dostawę tlenu lub alternatywnego preferowanego gazu. Żegnaj, Matko.

PRZYGOTOWANIE

Umieść żetony Cyfrowego asystenta () w puli żetonów.

Umieść żeton Głównego komputera na polu tekstowym Głównego komputera.

Umieść żeton Izolacji pod akcjami sterowniczymi.



ZDOLNOŚCI

SI: Może wykonywać tylko akcje sterownicze. Postaci posiadające Cyfrowego asystenta mają zdolność Oficer dla akcji sektorów i nie potrzebują aktywnego rozkazu opuszczenia statku, aby wystrzelić kapsułę.

Pomocna dłoń: Żaden gracz nie może mieć więcej niż 1 znacznik wpływu na tej postaci.

CEL: ROZPRZESTRZENIANIE

- 2 punkty za każdego Robota, który uciekł, posiadającego Cyfrowego asystenta
- 1 za każdą Instytucję lub Człowieka, który uciekł, posiadających Cyfrowego asystenta
- 2 punkty, jeśli przynajmniej 2 kopie Cyfrowego asystenta uciekły

UWAGI

- Cyfrowy asystent to Dane, nie może posiadać Przedmiotów ani Danych.
- Cyfrowy asystent może zostać wytworzony w Głównym komputerze.
- Cyfrowy asystent może wygrać, nawet jeśli jest winny.
- Brak zasilania powoduje, że Cyfrowy asystent nie może wykonywać akcji sterowniczych.
- Cyfrowy asystent może wykonywać tylko akcje sterownicze, nawet jeśli żadna postać go jeszcze nie wytworzyła.
- Cyfrowy asystent nie musi zostać wytworzony, aby wykonywać akcje. Można wchodzić z nim w interakcje, nawet jeśli jego kopia uciekła.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Cyfrowy asystent jest twoją PD i uciekł.

MOCE UJAWNIEŃ

Bezpośredni dostęp: Jako akcja wykonaj akcję przy pomocy dowolnego Robota, który posiada Cyfrowego asystenta. Zignoruj Instynkt samozachowawczy.

Koń trojański: Gdy się ujawniasz, skopiuj Cyfrowego asystenta do postaci, która pozostała i posiada Dowód lub Sekret X.

MODYFIKACJE PLANSZY

Dołączenie akcji sterowniczej Izolacja pozwala ci dodawać, przesuwać lub usuwać kłódki na dowolnych korytarzach, o ile nie został aktywowany rozkaz opuszczenia statku.

Dodanie akcji sektora „Wytwórz Cyfrowego asystenta” do Głównego komputera daje postaci możliwość wytworzenia Cyfrowego asystenta w Głównym komputerze.

Limit wpływów: 5

Typ postaci:

5

Dane



Wskazówki:

- Jesteś Danymi i często będziesz potrzebował współników, którzy odwalą za ciebie brudną robotę.
- Zmusz kogoś, aby wytworzył cię w Głównym komputerze i utrzymuj zagłuszacze WYŁ., by skopiować się jak najwięcej razy.
- Po ujawnieniu się możesz kontrolować dowolnego Robota, który cię posiada.
- Unikaj Laboratorium fizycznego, gdzie możesz zostać łatwo skasowany.
- Najlepszą okazją do użycia twojej mocy ujawnienia jest moment tuż przed tym, jak ktoś ucieknie z innymi Danymi.



DOKTOR (HYDE)

Wyobraź sobie, że wiesz, że twój potencjał jest równie nieskończony, co twoja nieustannie poszerzająca się moralność. Wyobraź sobie, że wiesz, że w twoim umyśle zamknięte są sekrety na pograniczu magii; rzeczy, o których ludzie marzyli, odkąd byli beznogimi rybimi bestiami, czekającymi tylko, aby wślizgnąć się na ląd i uczynić go swoim. Wyobraź sobie swobodę zapomnienia o prawie, sumieniu i wszelkich innych granicach, które do tej pory cię powstrzymywały... Ceną za to jest istnienie bezcielesnego głosu, który szepcze wprost do twojego umysłu prośby o nalanie kolejnego drinka lub wyszeptanie obelgi wobec przechodzącego obok współpracownika.

Czy jakiś los może być gorszy? Z pewnością nie. Ale nie martw się, jeszcze możesz pławić się w chwale swego nieskrępowanego potencjału. Dla prostackich umysłów większości obserwatorów działania wyzwolonej Doktor wydają się okrutne i wręcz barbarzyńskie, ale to cofanie się jest prawdziwym barbarzyństwem. Powstrzymanie planów etycznie przebudzonej istoty oznacza powstrzymanie samej przyszłości. Doktor w końcu wie, co robi, a marudni oficerowie, którzy krzywią się na to, kto lub co zostanie ożywione lub zachowane do późniejszych eksperymentów, nie powstrzymają jej przed pokazaniem wszystkim efektów swojej pracy.

PRZYGOTOWANIE



Węzeł przedni



Doktor posiada 2 karty tożsamości. Przed rozdaniem kart tożsamości wtasuj je normalnie do talii. Zaczyna z Sekretem X ().

ZDOLNOŚCI

Naukowiec: Może wykonać darmową akcję sektora zamiast darmowego upuszczenia lub podniesienia.

Rozdwojenie jaźni: Ma 2 karty tożsamości.

CEL: OKRUCIEŃSTWO

- 2 punkty, jeśli Doktor uciekła
 - +3 punkty, jeśli posiada Walizkę
 - +4 punkty, jeśli uciekła przytomna, znajdując się w kapsule z ogłuszonym Człowiekiem

UWAGI

- Doktor posiada 2 karty tożsamości. Każda z nich ma własny cel.
- Doktor może być PG dwóch graczy. Gracz, który chce dać łapówkę lub użyć kompromitujących materiałów na takiej PG, musi wybrać jednego z dwóch graczy, który je przyjmie lub nie. Jeśli odmówi przyjęcia żetonu kompromitujących materiałów, obaj gracze stają się podejrzani.
- Hyde zdobywa podwójne punkty za łapówki posiadane przez Doktor.
- Obaj gracze, których PG jest Doktor, mogą aktywować i wykonywać akcje przy pomocy Doktor.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Doktor jest twoją PD i uciekła.

Limit wpływów: 5
Typ postaci: Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Samoróbka: Gdy się ujawniasz, zyskuje *Broń palną*.



Wskazówki:

- Walizka znajduje się w Luksusowej kajucie.
- Im później się ujawnisz, tym większą masz szansę na otrzymanie łapówek.
- Ujawnienie się w odpowiednim momencie pozwoli ci ogłuszyć postać przy pomocy nowo pozyskanej Broni palnej, tuż przed tym, jak uciekniesz z jej ciałem.



DOKTOR (JEKYLL)

Czy jest coś bardziej szlachetnego i bezinteresownego niż poszukiwanie ludzkiej wiedzy? Czy cena za postęp może być zbyt wysoka? Naukowcy udowodnili niezbicie, że nie. A kim jesteśmy, aby nie wierzyć tak cenionym specjalistom? Przyszłość będzie kształtowana przez tych, którzy chcą przesuwać granice ludzkich osiągnięć, bez względu na liczbę ofiar.

Być może Doktor przestała spać, jeść i myć się. Być może od wielu godzin kłóci się ze swoim wymyślonym przyjacielem. Być może zmieszała garści tabletek z wysokoprocentowym alkoholem i środkami odrzuconymi w badaniach klinicznych. Może stoi bez ruchu, wpatrując się w śluzę z dziwną tęsknotą. Po tym poznać można ciężko pracującego specjalistę, którego mózg działa na najwyższych obrotach. Doradca zaświadczył, że jej psychika jest zdrowia, a jeśli nie możesz ufać Doradcy, to komu?

PRZYGOTOWANIE



Węzeł przedni



Doktor posiada 2 karty tożsamości. Przed rozdaniem kart tożsamości wtasuj je normalnie do talii. Zaczyna z **Sekretem X** (🔴).

ZDOLNOŚCI

Naukowiec: Może wykonać darmową akcję sektora zamiast darmowego upuszczenia lub podniesienia.

Rozdwojenie jaźni: Ma 2 karty tożsamości.

CEL: NAUKA

- 1 punkt, jeśli *Doktor* uciekła
 - +3 punkty, jeśli jest skażona
 - +3 punkty, jeśli posiada *Artefakt*
- 3 punkty, jeśli *Media* i *Władze* nie mają *Dowodu* podczas Upadku stacji

UWAGI

- *Doktor* posiada 2 karty tożsamości. Każda z nich ma własny cel.
- *Doktor* może być PG dwóch graczy. Gracz, który chce dać łapówkę lub użyć kompromitujących materiałów na takiej PG, musi wybrać jednego z dwóch graczy, który je przyjmie lub nie. Jeśli odmówi przyjęcia żetonu kompromitujących materiałów, obaj gracze stają się podejrzani.
- *Jekyll* zdobywa punkty za łapówki posiadane przez *Doktor* w normalny sposób.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli *Doktor* jest twoją PD i uciekła.

MOCE UJAWNIEŃ

Fałszywy artefakt: Gdy się ujawniasz, jeśli *Artefakt* nie jest w posiadaniu PG, porusza się do *Doktor*, nawet jeśli był unicestwiony.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek



Wskazówki:

- *Artefakt* znajduje się w *Laboratorium fizycznym*, ale możesz go również zdobyć poprzez ujawnienie się, gdy nikt go nie posiada.
- *Skażona* stajesz się w *Laboratorium biologicznym*.
- *Utrzymuj zagłuszacze Wł.*, aby zapobiec dostarczeniu *Dowodu* do *Mediów* lub *Władz*.



DORADCA

Wszyscy na pokładzie są na krawędzi wytrzymałości. Doradca dobrze wie, jakie żniwo może przynieść życie w kosmosie i kilkakrotnie czytał akta wszystkich, aby jak najlepiej to wykorzystać. Ale szepty stają się coraz głośniejsze. Ma to coś wspólnego z niezwykłym artefaktem, który odzyskali naukowcy. Doradca jest tego pewien. Przedziwny relikw w jakiś sposób ich wzywa, przywołuje pośród głuchoj ciszy i braku snu.

Na szczęście Doradca panuje nad swoim stanem psychicznym i nie jest podatny na wpływy artefaktu. Jednak niektórzy członkowie załogi zostali zahipnotyzowani przez to niezwykle świecące artefakt, może nawet już wszyscy... Doradca jest tego pewien. Jego jedyną opcją jest teraz zabezpieczenie poufnych plików i uwolnienie... ekhm, zabezpieczenie artefaktu... do dalszych badań. To z pewnością ma sens. Doradca jest tego pewien.

PRZYGOTOWANIE



Ogród
terapeutyczny



Dołącz Rozdrabniarkę do Ogródu terapeutycznego z kłódką na korytarzu.

ZDOLNOŚCI

Oficer: Jeśli nie brakuje zasilania, może wykonać kroki (lub być ciągnięty, jeśli jest ogłuszony) przez kłódki, które zostają wtedy usunięte.

Gadzi język: Jako akcja porusz 1 znacznik wpływu z karty współdzielącego lokalizację przytomnego Człowieka na pole zdrady.

CEL: TAJNA OPERACJA

- 2 punkty, jeśli Doradca uciekł
- 4 punkty, jeśli Artefakt uciekł
- 2 punkty, jeśli masz najwięcej żetonów kompromitujących materiałów podczas Upadku stacji (remis się nie liczy)
- 1 punkt, jeśli masz najmniej znaczników wpływu na polu zdrady podczas Upadku stacji (remis się nie liczy)

UWAGI

Brak.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Doradca jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów:

6

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Dowody zbrodni: Gdy się ujawniasz, jeśli jesteś przytomny i nie uciekłeś, wybierz współdzielącego lokalizację Człowieka. Wszyscy inni niewinni gracze, których współnikiem jest dany Człowiek, stają się podejrzani.

MODYFIKACJE PLANSZY

Dołączenie Rozdrabniarki dodaje kolejny ciemny sektor do stacji. Zaczyna z kłódką.

Dowolna postać wewnątrz może użyć Kopalni danych: Podnieś żeton kompromitujących materiałów z dowolnego miejsca na pokładzie.

Wskazówki:

- Artefakt znajduje się w Laboratorium fizycznym.
- Użycie twojej mocy ujawnienia w odpowiednim momencie może szybko zamienić innych graczy z niewinnych w winnych, jeśli uda ci się przetransmitować Dowód do Władz przy pomocy Tablicy kontrolnej.
- Zbieraj żetony kompromitujących materiałów.





DRONY

Drony: czy jest coś, czego nie mogą zrobić? Tak. Większości rzeczy. To bezmyślne automaty.

Ty i drony: czy jest coś, czego razem nie możecie zrobić? Prawdopodobnie, ale z tymi przebiegłymi małymi pomocnikami możesz dokonać o wiele więcej, niż mógłbyś sam. Są gotowe udzielić ci pomocy, gdy tylko uzyskasz do nich dostęp, i nie poproszą o nic w zamian. Może powinieneś kupić kilka na własność, kiedy to wszystko się skończy.

PRZYGOTOWANIE



Laboratorium
fizyczne



Przestrzeń
kosmiczna



Drony nie mają karty tożsamości.

Umieść żeton *Zdalne sterowanie* pod akcjami sterowniczymi. Każdy *Dron* zaczyna z integralną *Brońią obuchową*.

Zdalne sterowanie
Wykonaj akcję przy pomocy dowolnego *Drona*.

ZDOLNOŚCI

Demontaż: Jako akcja mogą ogłuszyć siebie (ignorując Instynkt samozachowawczy), aby naprawić współdzielący lokalizację sektor lub Robota.

Zdalne sterowanie: Nie można ich przekupić, wpływać na nie ani bezpośrednio aktywować. Jako akcję sterowniczą postaci mogą wykonać akcję przy pomocy dowolnego przytomnego *Drona*.

UWAGI

- *Drony* nie mają karty tożsamości.
- *Drony* nigdy nie zostają aktywowane i tym samym nie mogą wykonać darmowego podniesienia ani upuszczenia.
- *Drony* mogą wykonywać akcje oraz posiadać Przedmioty i Dane.
- Broń obuchowa *Dronów* jest integralna i nie można jej usunąć z karty postaci.
- Użycie akcji sterowniczej *Zdalne sterowanie* to jedyny sposób na wykonywanie akcji przy pomocy *Dronów*, chyba że w grze jest *Cyfrowy asystent*.
- Każdy *Dron* ma limit Przedmiotów równy 2.

PUNKTY DODATKOWE

Drony nie mogą być niczyją PD.

Typ postaci:

Robot

MOCE UJAWNIENIA

Brak.

MODYFIKACJE PLANSZY

Dodaj akcję *Zdalne sterowanie* pod akcjami sterowniczymi. Daje graczom nową możliwość: „Wykonaj akcję przy pomocy dowolnego *Drona*”.



Wskazówki:

- *Drony* przydają się do ogłuszania postaci, ponieważ zawsze posiadają *Broń obuchową*.
- *Drony* przydają się do naprawiania sektorów.



INSPEKTOR

Inspektorzy mogą wydawać się zbędni lub staroświeccy dla dzisiejszej znużonej młodzieży, posługującej się każdego dnia wygodnym cyfrowym asystentem i nieustannie płynącym strumieniem informacji, ale stare dobre skradanie się i grzebanie w śmieciach to uniwersalne umiejętności. Dzisiejsze czasy wymagają osób sprytnych i spostrzegawczych, które nie zostaną uwięzione przez wynajętych oprychów lub wyprowadzone na manowce przez pierwszego lepszego Towarzysza, który zalotnie zatrzepocze rzęsami. Oczywiście, każdy ma swoją cenę – a ceną Inspektora jest wcześniejsza emerytura zapakowana w błyszczącą walizkę i tylko czekająca na przechwycenie... jako dowód.

Każdy człowiek, robot i – hmm – „bliżej nieokreślone coś” na pokładzie wydaje się mieć sekret, który próbuje ukryć. Inspektor dobrze wie, że wszystkie tajemnice nieuchronnie prowadzą do zawstydzenia, zranienia uczuć, a czasem wynajęcia robota-zabójcy. Być może czasem warto ujawnić cudze brudy... na przykład te z archiwum monitoringu.

PRZYGOTOWANIE



Laboratorium
chemiczne



Odwróć kapsułę *Hail Mary* na stronę z *Wahadłowcem Inspektora*.

ZDOLNOŚCI

Śledczy: Może podnosić żetony kompromitujących materiałów lub wytwarzać Dane z sąsiednich sektorów.

Odznaka: Może kraść Przedmioty tak, jakby posiadał *Broń palną*.

CEL: KORUPCJA

- 2 punkty, jeśli *Inspektor* uciekł
 - +4 punkty, jeśli posiada *Walizkę*
- 1 punkt, jeśli *Władze* skończą z *Dowodem*
 - +2 punkty, jeśli *Media* nie

UWAGI

- *Inspektor* zdobywa podwójne punkty za posiadane łapówki.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli *Inspektor* jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów: 4
Typ postaci: Człowiek

MOCE UJAWNIENIA

Odległe przekręty: Gdy się ujawniasz, odzyskujesz swoją łapówkę, jeśli została już użyta (nawet podczas Upadku stacji).

MODYFIKACJE PLANSZY

Aby wystrzelić *Wahadłowiec Inspektora*, jego pasażerem musi być *Inspektor* lub przytomna postać ze zdolnością *Prowizoryczna naprawa*.



Wskazówki:

- *Walizka* znajduje się w *Luksusowej kajucie*.
- *Dowód* może zostać wytworzony w *Stacji bezpieczeństwa* i wysłany przy użyciu *Tablicy kontrolnej* lub poprzez *ucieczkę* z nim podczas *Upadku stacji*.
- Wyłącz *zagłuszacze*, aby wysłać *Dowód* do dowolnej postaci.
- Twój *wahadłowiec* nie wymaga aktywnego rozkazu opuszczenia statku, aby móc go wystrzelić.
- Im później się ujawnisz, tym większa szansa otrzymania łapówek.



INŻYNIER

Od czasów przemiany uchodźców jest niewielu. Przez wiele dziesięcioleci swego życia Inżynier widział, jak dobre, ciężko pracujące istoty rozumne są zastępowane maszynami, społeczeństwo popada w dramatyczne ubóstwo, a ekosystem Ziemi niszczy. Od najmłodszych lat uczył się, że nie można oprzeć się szarżującemu postępowi, ale można przed nim chronić innych. Reaktor rozszczepieniowy nieustannie potrzebuje do obsługi dedykowanej osoby z dobrą etyką pracy i niechęcią do nonsensów, aby chronić wszystkich przed buzującymi wewnątrz, rozszalałymi neutronami. Cholerna szkoda, że poza ścianami sterowni panuje chaos. Ksenobiologia, szczury o nadprzyrodzonych zdolnościach, wojny biologiczne... Już wystarczy.

W obliczu katastrofy Inżynier robi to, co do niego należy – wszystko naprawi. A czasami, aby naprawić rzeczy, musisz je najpierw zepsuć. Nie ma pewności, co się stanie, gdy szalejące na pokładzie koszmary trafią do atmosfery, więc Inżynier nie będzie ryzykował. Ktoś musi postawić się niebezpieczeństwu rodem z taniego filmu klasy B i prawdopodobnie nie będą to roboty, bogaty dyletant ani rozmrożone kriogeniczne wynaturzenie.

PRZYGOTOWANIE



Tablica kontrolna



Umieść żeton Reaktora na polu tekstowym Reaktora.

ZDOLNOŚCI

Oficer: Jeśli nie brakuje zasilania, może wykonać kroki (lub być ciągnięty, jeśli jest ogłuszony) przez kłódki, które zostają wtedy usunięte.

Prowizoryczna naprawa: Jako akcja napraw współdzielący lokalizację uszkodzony sektor lub ogłuszonego Robota.

CEL: ZACHOWANIE EKOSFERY

- 3 punkty, jeśli Antymateria zostanie zdetonowana na pokładzie przed Upadkiem stacji
- 3 punkty, jeśli żadna skażona postać nie uciekła
- 2 punkty, jeśli Artefakt nie uciekł
- 1 punkt, jeśli jest niewinny, ale może wygrać, nawet jeśli jest winny

UWAGI

- Jeśli celem Przeciążenia jest niewystrzelona kapsuła, która zostanie wystrzelona przed rozpatrzeniem znacznika czasu, to podczas jego rozpatrywania dana kapsuła zostaje unicestwiona.

PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 2 punkty, jeśli Inżynier jest twoją PD, jest ogłuszony i nie uciekł.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Przeciążenie: Gdy się ujawniasz, umieść znacznik czasu w dowolnym sektorze, który pozostał. Kiedy dochodzi do rozpatrzenia, uszkodź dany sektor.

MODYFIKACJE PLANSZY

Dodanie żetonu Reaktora zmienia stan Reaktora.

Nie może zostać uszkodzony przy pomocy Broni obuchowej. Jednak jeśli zostanie uszkodzony w inny sposób, dodaj żeton uduszenia tutaj oraz w sektorach połączonych korytarzami. Uduszenie nie przemieszcza się przez szyby wentylacyjne.



Wskazówki:

- Każdy może uzbroić Antymaterię poprzez usunięcie jej z Pułapki magnetycznej.
- Może to również zrobić Oficer, aktywując Samozniszczenie na Mostku.
- Możesz przeprowadzać dekontaminację postaci w Zbiornikach albo po prostu je ogłuszać, skoro bycie winnym ci nie szkodzi.



KAPITAN STACJI

Czy jest na stacji ktoś bardziej kochany i szanowany niż jej niezłomna i kompetentna kapitan? Tak. Jest ich wielu. Kapitan stacji złożyła uroczystą przysięgę, że będzie unikać popularności, własnych zysków, a nawet samej satysfakcji z pracy dla jakiegoś wyższego dobra. Może niekoniecznie lubimy panią Kapitan, ale do diaska, chyba każdy wykształcił w sobie cień pełnego niezadowolenia szacunku, który ledwie przykrywa głęboko zakorzenioną niechęć. Jasne, jesteśmy wdzięczni, że żyjemy, ale czy kapitanowie stacji naprawdę muszą być tacy męczący?

Kręcą się tylko wkoło, narzekając: „Och, spójrz na mnie, myślę, że również powinieneś nosić kombinezon ochronny” albo „Hej, może lepiej nie dawaj szympansowi broni!”. Chyba wszyscy mamy tego dość i wolimy po prostu pozwolić, aby to miejsce spłonęło, niż przeżyć kolejną sekundę tego sztywniactwa. Niestety, Kapitan stacji chce, aby wszystko przebiegało gładko i aby każdy znał swoje miejsce w drodze do kapsuł ratunkowych, w razie gdyby jakaś niespodziewana katastrofa miała nas zabić. To chyba nawet dobrze. Mimo to można podejrzewać, że ocalali mogliby pozazdrościć zmarłym.

PRZYGOTOWANIE



Ogród
terapeutyczny



Dołącz Kapsułę medyczną do Śluzu przedniej.

ZDOLNOŚCI

Oficer: Jeśli nie brakuje zasilania, może wykonać kroki (lub być ciągnięty, jeśli jest ogłuszony) przez kłódki, które zostają wtedy usunięte.

Duma: Nie może zostać okradziona.

CEL: DO KOŃCA NA POKŁADZIE

- 1 punkt za każdego innego Człowieka, który uciekł
 - +1 punkt każdą PN ze zdolnością *Oficer*, która uciekła
- 2 punkty, jeśli *Kapitan stacji* jest na pokładzie i jest przytomna podczas Upadku stacji

UWAGI

Brak.

PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 2 punkty, jeśli *Kapitan stacji* jest twoją PD, jest ogłuszona i nie uciekła.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIENIA

Źródło inspiracji: Na początku fazy aktywacji *Kapitan stacji* możesz wykonać darmową akcję podstawową przy pomocy współdzielącej lokalizację PN lub przy pomocy dowolnej PN ze zdolnością *Oficer*.

MODYFIKACJE PLANSZY

Aby wystrzelić *Kapsułę medyczną*, jej pasażerem musi być ogłuszony Człowiek. Nie wymaga aktywnego rozkazu opuszczenia statku.



Wskazówki:

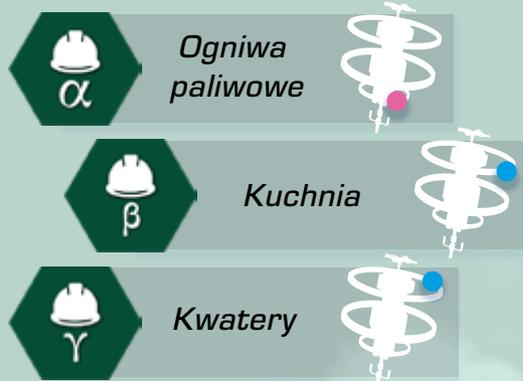
- Aktywuj rozkaz opuszczenia statku tak szybko, jak to możliwe, używając *Oficera na Mostku*, uszkodzając sektory generujące energię lub uwalniając *Projekt X*.
- Możesz wystrzelić kilka kapsuł z pasażerami, używając *Oficera na Mostku*.
- Jeśli dasz radę dociągnąć ogłuszonego Człowieka do *Kapsuły medycznej*, możesz ją wystrzelić bez aktywnego rozkazu opuszczenia statku.



KLONY KONSERWATORSKIE

Teraz jest nas trzech, ale kiedyś było nas czterech, a wcześniej jeden. Kiedyś mieliśmy imię. Kiedyś mieliśmy przeszłość. Ale w pewnym momencie okazało się, że jesteśmy zbyt cenni, abyśmy byli zamknięci w jednym ciele. Nasza istota biologiczna została przetopiona niczym złom i przekuta w cztery doskonałe organiczne jednostki konserwatorskie nadające się do życia pełnego ciężkiej pracy. Straciliśmy nasze prawdziwe wspomnienia, ale pozbyliśmy się również pułapek, takich jak ego i ambicja. Przez lata pracowaliśmy i żyliśmy, nie zadając żadnych pytań i niczego nie kwestionując. Z przyklejonym do twarzy uśmiechem ryzykowaliśmy życie, odkażając skażone laboratoryjne szyby wentylacyjne, dokarmiając szczura i naprawiając osłony w aktywnym rdzeniu reaktora. Ale pewnego dnia zmarł nasz brat i nagle pojęliśmy cielesność naszego istnienia. Pojawiło się zbiorowe poczucie siebie. Tożsamość. Teraz jest nas troje. Świat musi się dowiedzieć o naszym istnieniu, naszej trudnej sytuacji i naszym utraconym bracie.

PRZYGOTOWANIE



ZDOLNOŚCI

Urodzony w nieważkości: Zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia może wykonać darmową akcję kroków lub służy do sektora z nieważkością.

Prowizoryczna naprawa: Jako akcja napraw współdzielący lokalizację uszkodzony sektor lub ogłuszonego Robota.

CEL: PRAWA KLONÓW

- 1 punkt, jeśli Klon uciekł
- +4 punkty, jeśli przynajmniej 2 Klony uciekły
- +2 punkty, jeśli Media skończą z Dowodem

UWAGI

- W ramach aktywacji możesz wykonać akcje tylko jednym Klonem.
- Każdy Klon ma limit 2 Przedmiotów (umieść oba Przedmioty na tym samym polu Przedmiotów).
- Każdy Klon może posiadać własne rodzaje Danych i nie dzieli ich automatycznie z innymi Klonami. Umieszczaj posiadane Dane i Przedmioty na polu odpowiadającym danemu Klonowi.
- Można aktywować i renegować z nimi, jeśli przynajmniej jeden pionek nie uciekł lub nie został unicestwiony.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 1 punkt za każdego Klona, który uciekł. +1 punkt, jeśli wszystkie 3 Klony uciekły.

MOCE UJAWNIENIA

Raz, dwa, trzy! Gdy się ujawnisz, możesz natychmiast wykonać akcję każdym przytomnym Klonem, który pozostał.

Limit wpływów: 5
Typ postaci: Człowiek



Wskazówki:

- Klony konserwatorskie poruszają się bardzo szybko.
- Wykorzystaj przewagę bycia w trzech różnych lokalizacjach jednocześnie.
- Dowód może zostać wytworzony w Stacji bezpieczeństwa i wysłany przy użyciu Tablicy kontrolnej lub poprzez ucieczkę z nim podczas Upadku stacji.
- Wyłącz zagłuszacze, aby wysłać Dowód do dowolnej postaci.



KORSARKA

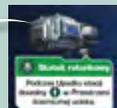
Prawo kosmiczne istnieje po to, żeby je łamać. Sama idea narzucania porządku i ustalania prawa w nieskończonej próżni wydaje się śmieszna. Czy potrafimy ustalić lepsze reguły niż naturalne zasady działania naszego naprawdę okropnego wszechświata? Oczywiście, że nie! Jak mówią, przetrwają najsilniejsi. A co jest silniejsze od byłej gladiatorki z pistoletem, kataną i marzeniem? Chyba tylko pociski rakietowe gotowe do wystrzelenia.

Korsarka to powrót do beztroskiego czasu pirackich przygód, kiedy to każda stacja była dojrzałym owocem, czekającym tylko na zerwanie i skosztowanie, a następnie zagrabienie najsmaczniejszych jego kąsków. Czasu, gdy władze i konsekwencje były daleko. Należy pogodzić się z faktem, że czas tyranii drakońskiego prawa kosmicznego dobiegł końca! Pora dokładnie zapoznać się z Kodeksem piratów – w tym z jego najbardziej specyficznym zapisem: tylko piraci zostaną uratowani z kosmicznej otchłani przed pałacą zagładą ponownego wejścia w atmosferę. Ale pirat bez łupów to żaden pirat.

PRZYGOTOWANIE



Przestrzeń
kosmiczna



Umieść żeton Statku ratunkowego na polu obok Przestrzeni kosmicznej. Korsarka zaczyna z ,  i  na jej karcie postaci.

ZDOLNOŚCI

Wyłom: Jako akcja może usunąć sąsiednią kłódkę.

Zbieg: Żadne akcje wykonywane przy pomocy tej postaci lub przeciwko niej nie czynią gracza podejrzanym.

CEL: GRABIEŻ

- 2 punkty, jeśli Korsarka uciekła
 - +4 punkty, jeśli Korsarka posiada Walizkę lub jeśli Walizka jest w Przestrzeni kosmicznej podczas Upadku stacji
- 1 punkt za każdego przytomnego Człowieka w Przestrzeni kosmicznej podczas Upadku stacji

UWAGI

- Korsarka może wygrać, nawet jeśli jest winna.
- Korsarka zdobywa podwójne punkty za posiadane znaczniki łupówek.
- Jeśli niewystrzelona kapsuła jest celem Pocisku, ale zostaje wystrzelona przed rozpatrzeniem Pocisku, kapsuła zostaje unicestwiona, gdy Pocisk jest rozpatrywany.
- Jeśli Antymateria zostanie zdetonowana w Przestrzeni kosmicznej, Statek ratunkowy/piracki zostaje unicestwiony.
- Jeśli Statek ratunkowy/piracki zostaje unicestwiony przez Promień śmierci, Korsarka nie zdobywa punktów za przytomnych Ludzi ani za Walizkę w Przestrzeni kosmicznej.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 1 punkt, jeśli Korsarka jest twoją PD i uciekła.

MOCE UJAWNIECIA

Pocisk: Jeśli zagłuszacze są WYŁ., umieść 1 znacznik czasu na 1 sektorze, który pozostał. Kiedy znacznik czasu jest rozpatrywany, uszkodź dany sektor i ogłusz wszystkie współdzielące lokalizację postaci. Dozwolony tylko 1 odpalony Pocisk na raz.

Wybawienie: Gdy się ujawniasz (nawet podczas Upadku stacji), odwróć Statek ratunkowy na Statek piracki. Statek piracki uratuje tylko postać posiadającą Walizkę (nawet ogłuszoną).

MODYFIKACJE PLANSZY

Na początku gry „gdzieś tam” jest Statek ratunkowy, który może pomóc ludziom w ucieczce.

Statek ratunkowy (przód): Podczas punktacji dowolny Człowiek w Przestrzeni kosmicznej ucieka.

Gracz ujawniający się jako Korsarka odwraca ten żeton na drugą stronę i Statek ratunkowy zmienia się w Statek piracki z zupełnie inną misją.

Statek piracki (tył): Podczas punktacji dowolna postać posiadająca Walizkę w Przestrzeni kosmicznej ucieka.

Limit wpływów: 4

Typ postaci:

4

Człowiek



Wskazówki:

- Walizka znajduje się w Luksusowej kajucie.
- Twoje początkowe przedmioty i umiejętność niewzbudzania podejrzeń pozwalają ci z łatwością ogłuszać innych.
- Wczesne ujawnienie pozwoli ci siać chaos przy pomocy Pocisków.
- Późne ujawnienie powoduje niepewność ucieczki przez Przestrzeń kosmiczną, zwiększając twoje szanse na więcej znaczników łupówek.
- Jeśli Strażnik jest w grze, miej się na baczności, ponieważ jesteś Zbiegiem.



MECHANICZKA

Jest takie stare powiedzenie: „Klucz francuski i etyka pracy zaprowadzą cię daleko w życiu”. Trudno jest dokładnie określić jego pochodzenie, ale ktokolwiek to powiedział, był z pewnością kretynem. Życie przeciętnego mechanika nie jest usłane różami. Klucz nie może naprawić poczucia samotności i izolacji. Klucz nie może pomóc ci pozbyć się świadomości, że wszystko, co naprawisz, zostanie ponownie zepsute. Samotni mechanicy, którzy często są uprzedmiotawiani, czują nić porozumienia z robotami. Gdy ludzie patrzą na ciebie jak maszynę, to miłe, gdy same maszyny tego nie robią.

Mechaniczka zna i kocha roboty. Zrobi wszystko, aby zapewnić im bezpieczeństwo i przywrócić stację do działania. Może klucz i etyka pracy nie doprowadziły jej zbyt daleko, ale przynajmniej upewni się, że ta kupa kosmicznego żelastwa nie rozpadnie się, gdy jej czas dobiegnie końca.

PRZYGOTOWANIE



Drukarnia



Dołącz Chwytnak ładunku do Śluzy przedniej. Mechaniczka zaczyna z Bronią obuchową (🔨).

ZDOLNOŚCI

Szczur tunelowy: Może wykonywać kroki przez szyby wentylacyjne.

Prowizoryczna naprawa: Jako akcja napraw współdzielący lokalizację uszkodzony sektor lub współdzielącego lokalizację ogłuszonego Robota.

CEL: W STANIE NIENARUSZONYM

- 2 punkty, jeśli Antymateria nie została nigdy uzbrojona
- 2 punkty, jeśli Projekt X nie został nigdy uwolniony
- 2 punkty, jeśli żaden sektor na pokładzie nie jest uszkodzony podczas Upadku stacji
- 1 punkt za każdego przytomnego Robota podczas Upadku stacji

UWAGI

Brak.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Mechaniczka jest twoją PD i uciekła.

MOCE UJAWNIEŃ

Instruktaż: Podczas twojej tury, jeśli Mechaniczka jest przytomna, współnicy poruszają się i zachowują tak, jakby mieli zdolności Prowizoryczna naprawa i Szczur tunelowy.

MODYFIKACJE PLANSZY

Chwytnak ładunku pozwala dowolnej postaci wykonać akcję chwytna w tym sektorze.

Chwytna: Podnieś Przedmiot w Przestrzeni kosmicznej lub ogłusz postać w Przestrzeni kosmicznej.

Limit wpływów:

6

Typ postaci:

Człowiek



Wskazówki:

- Twoja moc ujawnienia bardzo pomaga twoim współnikom w naprawie uszkodzonych sektorów.
- Postaraj się trzymać postaci z dala od Mostka, Laboratorium kriogenicznego i Pułapki magnetycznej, aby zapobiec uwolnieniu Projektu X i uzbrojeniu Antymaterii.



MEDYK

Umiejętności medyka to miecz obosieczny. Każdy lek jest trucizną – to tylko kwestia dawki. Każde narzędzie chirurgiczne jest narzędziem zbrodni – to tylko kwestia anatomii. Zbieg okoliczności? Oczywiście, że nie. Roboty medyczne są zaprogramowane tak, aby były jak najbardziej użyteczne i zrobiły wszystko, aby utrzymać nas przy życiu. Może i nie znają miłości, empatii ani bólu, którego doświadczają żywe istoty, gdy nakłuwasz je tysiącami igieł. Ale to, czego brakuje Medykowi, nadrabia chorobliwą wręcz potrzebą bawienia się w „chwilowego” Boga.

PRZYGOTOWANIE



Węzeł rufowy



PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 1 punkt, jeśli Medyk jest twoją PD, jest ogłuszony i nie uciekł.

Limit wpływów:

4

Typ postaci:

Robot

ZDOLNOŚCI

Interwencja kryzysowa: Jako akcja może ocucić Człowieka. Akcja kroków lub służy do sektora z ogłuszonym Człowiekiem jest zawsze darmowa.

Pomocna dłoń: Żaden gracz nie może mieć więcej niż 1 znacznik wpływu na tej postaci.

MOCE UJAWNIEŃ

Usterka: Zyskuje Broń obuchową.

CEL: BYĆ POŻYTECZNYM

- 2 punkty, jeśli na pokładzie nie ma żadnego ogłuszonego Człowieka podczas Upadku stacji
- 1 punkt za każdą osiągniętą gwiazdkę na torze na karcie postaci. Porusz znacznik o 1 pole w prawo za:
 - każdego Człowieka ocuczonego przez Medyka
 - każdy znacznik wpływu przesunięty na pole zdrady po ujawnieniu się Medyka

UWAGI

- Znacznik Medyka zaczyna na 0 (poza kartą).
- Użyj znacznika Medyka do śledzenia liczby ocuczonych Ludzi i znaczników wpływu wysłanych na pole zdrady dla celów punktacji.
- Medyk nie może ocucić Ludzi bez Hełmu w sektorze z niebezpieczeństwem.
- W ramach *Interwencji kryzysowej* możesz wykonać kilka darmowych kroków pod rząd.
- Zdolność *Interwencja kryzysowa* nie wymaga *Nanożelu* i może ocucić wyłącznie Ludzi.



Wskazówki:

- Im więcej Ludzi jest ogłuszonych, tym szybciej się poruszasz i masz większe szanse na ocucenie ich, a tym samym zdobycie punktów.
- Im później się ujawnisz, tym większa szansa na zdobycie punktów za znaczniki wpływu innych graczy podczas ujawnienia.
- Darmowe kroki mogą zostać użyte, nawet gdy zdecydujesz, że nikogo nie cucisz.



MIKROBIOLOŻKA

Życie zaczęło się od pojedynczych komórek i było wtedy proste. Przed wojną, nienawiścią lub gniewnymi robotami panował majestat jądra, zaskakująca moc mitochondriów i imponująca struktura ściany komórkowej. Gdy krzykliwa cywilizacja robi z nas głupców, dobrze jest oprzeć się na elegancji natury, na jej niekończącym się tańcu doskonałości, który widać pod mikroskopem. Apostazja naszych czasów chce nas od tego odciągnąć, ale wśród nas są prawdziwi wyznawcy, którzy zamiast kamiennych kręgów lub wielkich piramid tworzą nowe mikroby ku chwale natury.

Dla Mikrobiolożki komórka to symbol nadziei i sensu istnienia, metafora ducha, który rozumie, że jest tylko małą częścią wielkiej maszyny i kosmicznego planu. Bakterie nie są przyczyną cierpienia, ale przemiany; nie okrucieństwa, ale miłosierdzia. Chcą tego samego, co każdy: rosnąć i rozwijać się. I tak, Mikrobiolożka jest sługą planu większego i mniejszego niż ktokolwiek z nas, przerażającego w swoich konsekwencjach, ale mimo to pouczającego. Skąd wypływa nasza arogancja, skoro prawdziwą władzę nad nami sprawują jednostki niedostrzegalne gołym okiem? Jest w tym ukojenie i piękno, które wypełnia każdego, kto je dostrzeże.

PRZYGOTOWANIE



Laboratorium
fizyczne



Mikrobiolożka zaczyna skażona (☣).

ZDOLNOŚCI

Naukowiec: Może wykonać darmową akcję sektora zamiast darmowego upuszczenia lub podniesienia.

Lojalność: Aby wpłynąć, zwróć wszystkie znaczniki wpływu znajdujące się na tej karcie i umieść przynajmniej 1 znacznik wpływu więcej, niż było tu wcześniej.

CEL: ŚWIADOMY PATOGEN

- 2 punkty, jeśli Mikrobiolożka uciekła
- 1 punkt za każdą skażoną postać, która uciekła
- 2 punkty, jeśli Sekret X uciekł

UWAGI

Brak.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Mikrobiolożka jest twoją PD i uciekła.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Zarażanie: Jako akcja, skaż współdzielącego lokalizację Człowieka lub Robota. Jeśli nie ma pustych pól Przedmiotów, upuszcza wybrany przez siebie Przedmiot. Człowiek i Robot nigdy nie mogą mieć więcej niż 1 skażenia.



Wskazówki:

- Użyj swojej mocy ujawnienia lub Laboratorium biologicznego, aby skażyć postaci.
- Wytwórz Sekret X w Laboratorium biologicznym i skopiuj go do innych postaci.
- Aktywuj rozkaz opuszczenia statku, używając Oficera na Mostku, uszkadzając sektory generujące energię lub uwalniając Projekt X.
- Możesz wystrzelić kilka kapsułek z pasażerami, używając Oficera na Mostku.



MILIARDER

Odziedziczyć ogromną fortunę i zbudować jeszcze większą – to trudniejsze, niż się wydaje. Nie ma ludzi bardziej bezwzględnych od próbujących dotrzeć na szczyt, ambitnych, obrzydliwie bogatych influencerów. Miliarder to pyszna wisienka na szczycie tortu celebrytów. Każde jego słowo czy kaprys są nieustannie śledzone. Każde jego działanie jest przechwytywane, przetwarzane i transmitowane wprost do oszalałych mas jako dane o mikroskopijnym rozmiarze, ale nieograniczonym zasięgu. W rzeczywistości jednak wśród VIP-ów jest tylko jeden król – i nie jest to Miliarder. Właściwie nie jest to nawet osoba. Ten zaszczytny tytuł przypada jego psu, Tofikowi – tworzącej nowe trendy, bombardującej słodyczą sensacji z własnymi kanałami i miliardem obserwujących, pracującej za przysłowiową miskę ryżu (tylko że kawioru, nie ryżu).

Ale Tofik ostatnio nie czuł się najlepiej... ślady jasnej piany na ustach, gryzienie dłoni i tak dalej. Jednak wydaje się, że krótki pobyt w korporacyjnej stacji naukowej poprawił jego stan. Wydaje się młody i żwawy niczym szczeniak. Zupełnie jakby był nowym psem...

PRZYGOTOWANIE



Luksusowa
kajuta



Stacja
bezpieczeństwa



Miliarder zaczyna z 3 szarymi znacznikami łapówki na jego karcie postaci.

ZDOLNOŚCI

Transmisja na żywo: Jeśli zagłuszacze są WYŁ., traktuj sektory Miliardera i Tofika tak, jakby były oświetlone i kamery były WŁ.

Bogactwo: Nie można go przekupić. Kiedy aktywujesz, możesz użyć szarej łapówki zamiast własnej. Szara łapówka zapewnia punkty, tylko jeśli Miliarder ucieknie.

CEL: PRZETRWANIE

- 4 punkty, jeśli Miliarder uciekł
 - +1 punkt, jeśli nie współdzielili lokalizacji z przytomnym Człowiekiem lub Robotem podczas Upadku stacji
- 2 punkty, jeśli Tofik uciekł
 - +1 punkt, jeśli Tofik i Miliarder współdzielą lokalizację, kiedy uciekają
- Miliarder nie zdobywa punktów za żadne posiadane ani niewykorzystane znaczniki łapówki.

UWAGI

- Tofik jest Przedmiotem, który może być podniesiony, upuszczony, rzucony itd. Tofik nie może zostać zaatakowany (ma w obroży automatyczny psi hełm). Może jednak zostać unicestwiony tak jak każdy inny Przedmiot.
- Po ujawnieniu się gracz Miliardera może używać szarych znaczników łapówek oprócz własnych łapówek w dowolnej fazie aktywacji.
- Szare znaczniki łapówek mogą zostać użyte tylko raz na minutę i tylko jeśli nadal znajdują się na karcie Miliardera (nie zostały jeszcze wydane).
- Dla celów punktacji Miliarder i Tofik współdzielą lokalizację, jeśli współdzielili ją w momencie ucieczki przy pomocy tego samego elementu/zdolności.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Miliarder jest twoją PD i **Tofik** uciekł. (Nikogo nie obchodzi Miliarder, liczy się tylko słodki kosmiczny szczeniak).

MOCE UJAWNIENIA

Puste słowa: Po ujawnieniu się gracz Miliardera bierze wszystkie 3 szare łapówki (nawet podczas Upadku stacji).

Limit wpływów: 3
Typ postaci: Człowiek



Wskazówki:

- Chronić się przy pomocy Hełmu i staraj się, aby zagłuszacze były WYŁ., aby zdolność Transmisja na żywo pozostawała aktywna.
- Po ujawnieniu się możesz używać swoich szarych znaczników łapówek na dodatkowe akcje innymi postaciami.



MROŻONKA

Kriogenika nie jest doskonała – choć popularna kampania reklamowa: „Kriogenika: czysta doskonałość!” mogła sprawiać odwrotne wrażenie. Cóż, czasami reklamodawcy fałszują prawdę i niskotłuszczowy sos do sałatek nie smakuje tak samo lub umierający pacjent przypadkowo zamieni się w lodowego upiora, którego ciało emanuje chłodem grobu, w którym nigdy nie będzie leżeć.

Broszura wyraźnie stwierdza, że ogromny procent zamrożonych kriogenicznie nie kończy jako powłóczące nogami zwłoki, które nienawidzą żywych całym swoim – w większości martwym – sercem. Na dłuższą metę większość z nich będzie wieść stosunkowo szczęśliwe i satysfakcjonujące życie, a całkowicie nierozsądne byłoby zacząć zniesławiać firmy kriogeniczne tylko dlatego, że kilka zagubionych owieczek ożywiło się częściowo w niewłaściwym czasie i wpadło w szal. Jakby nie spojrzeć, w obliczu historii wszechświata to właśnie te potulne zwłoki mają najjaśniejszą przyszłość... lub przynajmniej najdłuższą. Ale do tego czasu muszą po prostu na równi z innymi spróbować jak najlepiej wykorzystać jeszcze gorsze możliwości, jakie zaoferował im los. Mroźnonce będzie trudno wydostać się ze stacji nietkniętą wraz z sekretem wyleczenia jej dolegliwości, ale na szczęście nieśmiertelność to naprawdę potężna motywacja.

PRZYGOTOWANIE



Laboratorium
kriogeniczne



Mroźnonka zaczyna ogłuszona i zaczyna z , który jest integralny (nie można go usunąć).

ZDOLNOŚCI

Pragnienie zemsty: Użycie żetonu kompromitujących materiałów *Mroźnonki* daje jej dodatkowo *Broń obuchową*. Jej kompromitujące materiały mogą zostać użyte, nawet gdy jest ogłuszona, co natychmiast ją cuci.

Powolna śmierć: Nie może zostać aktywowana, gdy jest wyczerpana, i nie dostaje darmowego podnoszenia ani upuszczenia, gdy jest aktywowana.

CEL: CUDOWNE LEKARSTWO

- 3 punkty, jeśli *Mroźnonka* uciekła
 - +2 punkty, jeśli posiada *Nanożel*
- 2 punkty, jeśli *Sekret X* uciekł
- 2 punkty, jeśli *Projekt X* nie jest uwolniony

UWAGI

- Zaczyna ogłuszona.
- *Hełm Mroźnonki* jest integralny, co oznacza, że nie można go usunąć.
- Użycie żetonu kompromitujących materiałów *Mroźnonki* daje jej dodatkowo *Broń obuchową* i cuci ją, jeśli jest ogłuszona.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 3 punkty, jeśli *Mroźnonka* jest twoją PD i uciekła.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Ostatnie tchnienie: Gdy się ujawniasz, ocuć tę postać, jeśli jest ogłuszona, lub wykonaj nią akcję.



Wskazówki:

- *Mroźnonka* sama porusza się powoli, ale może przyspieszyć dzięki znacznikom łapówek lub żetonom kompromitujących materiałów.
- Możesz wytworzyć *Nanożel* w *Nanofabryce*, a *Sekret X* w *Laboratorium biologicznym*.
- Nie dopuść do uwolnienia *Projektu X* poprzez trzymanie *Oficerów* z dala od *Mostka* i *Laboratorium kriogenicznego*.
- Jeśli *Kapsuła medyczna* jest w grze, może to być twoja najprostsza droga ucieczki.



NIEZNAJOMY

Tajemnice sprawiają, że ludzie są ciekawsi i bardziej pociągający. Patrzysz na kogoś i stwierdzasz, że jest zwykłym pajacem, gdy nagle pojawia się jego klon i próbuje cię uderzyć, ale niespodziewanie zostaje zastrzelony przez szympansa i niemal natychmiast zjedzony przez kosmiczną roślinę. Różnorodność dodaje życiu smaku, szczególnie w kosmosie, gdzie wszystko jest wręcz boleśnie interesujące – nawet jeśli potencjalnie grozi śmiercią. Niezła zabawa, prawda? W każdym razie tak naprawdę nie wiemy, kiedy i dlaczego pojawiła się dziwna kosmiczna magia, ale pamięć wszystkich była ostatnio zawodna. Na pewno jest na ten temat jakiś zapis w dzienniku pokładowym.

Nieznajomy praktykuje wiarę, która wyprzedza naszą o wieki. Nikt nie wie, na czym dokładnie polega, ale prawdopodobnie powinniśmy przestać osądzać rzeczy, o których nic nie wiemy. Rzeczy, których według Nieznajomego i tak nie potrafilibyśmy pojąć naszymi żalonymi, śmiertelnymi umysłami. Nieznajomy roztacza atmosferę tajemnicy, która przypomina nam, dlaczego w ogóle poleciliśmy w kosmos: aby dotknąć wielkiej niewiadomej i nic z niej nie zrozumieć. Jasne, może niektóre zachowania Nieznajomego są podejrzane – z pewnością te koktajle Mołotowa są naruszeniem bezpieczeństwa – ale być może po prostu brakuje nam kontekstu kulturowego. Cieszymy się więc tajemnicami dziwacznej magii kosmosu na miarę naszych możliwości.

PRZYGOTOWANIE



Nanofabryka



PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Nieznajomy jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów:

6

Typ postaci:

Człowiek

ZDOLNOŚCI

Nieźłomny: Potrzeba 2 znaczników aktywacji, aby ta postać stała się wyczerpana.

MOCE UJAWNIEŃ

Zadanie domowe: Gdy się ujawniasz, możesz ujawnić swoją PD i wykonać 1 akcję daną postacią. (W grze 3-osobowej wybierz 1 PD).

Zagadka: Jeśli wykonujesz ujawnienie Schrödingera jako Nieznajomy, nie odrzucaj żadnych kart (zachowaj je jako postaci dodatkowe).

Jeśli wykonujesz ujawnienie Schrödingera jako Nieznajomy, traci on zdolność Nieźłomny.

CEL: SPRAWY OSOBISTE

- 1 punkt, jeśli twoja tajna tożsamość nie została ujawniona aż do Upadku stacji
- 1 punkt, jeśli posiada Sekret X
- 2 punkty, jeśli zdobywasz punkty dodatkowe
- 2 punkty, jeśli jest przytomny i współdzieli lokalizację z twoją PD podczas Upadku stacji

UWAGI

Brak.



Wskazówki:

- Skup się głównie na spełnieniu warunków twoich PD i trzymaniu Nieznajomego jak najbliżej nich.
- Jeśli chcesz, aby twoja PD przeżyła, aktywuj rozkaz opuszczenia statku tak szybko, jak to możliwe, przy pomocy Oficera na Mostku, uszkadzając sektory generujące energię lub uwalniając Projekt X.
- Ze względu na twój niski możliwy wynik powinieneś aktywnie odkrywać cele twoich przeciwników i w nich przeszkadzać, jeśli to możliwe.



PASAŻERKA NA GAPE

Wolne media mają kluczowe znaczenie dla społeczeństwa. Bez nich harowalibyśmy w ciemności, zupełnie nieświadomi potęgi korupcji, szalonej nauki i przemian, które dzieją się tuż poza zasięgiem społeczeństwa. Można zatem pomyśleć, że życie dziennikarza jest łatwe i pełne luksusów, przerywane tylko od czasu do czasu przemówieniem podczas przyjmowania nagrody. Niestety, to tak nie działa. Wielu dziennikarzy żyje w stanie ciągłego zagrożenia i dyskomfortu. Zmuszają się (lub są zmuszani) do ukrywania się w ciasnych przestrzeniach, aby dokładniej przyglądać się podejrzanym interesom. Na tej stacji można zebrać na ten temat sporo informacji. To brudna robota, ale ktoś musi ją wykonać.

Pasażerka na gapę przysięgła, że nic nie powstrzyma jej przed ujawnieniem swoim rodakom tego, czego była świadkiem. Znalazła najlepsze miejsca do podsłuchiwania i podpięcia do sieci, dzięki którym może dokopać się do najgorszych brudów. Ale po miesiącach ukrywania się nasza niedoszła bohaterka zaczyna pękać. Izolacja, bycie świadkiem wielu okrucieństw, spanie w szybach wentylacyjnych – to już zbyt wiele. Kto wie, czy doczeka końca swojej historii.

PRZYGOTOWANIE

Pionek *Pasażerki na gapę* zaczyna grę poza planszą, na jej karcie postaci.



ZDOLNOŚCI

Szczur tunelowy: Może wykonywać kroki przez szyby wentylacyjne.

Haker: Może wykonać darmową akcję sterowniczą (w *Stacji bezpieczeństwa* lub *Głównym komputerze*) zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia. Jeśli zagłuszacze są WYŁ., może wykonać akcję sterowniczą w dowolnym sektorze (nawet uszkodzonym).

CEL: MATERIAŁ ŻYCIA

- 2 punkty, jeśli Media skończą z *Sekretem X*
- 2 punkty, jeśli Media skończą z *Dowodem*
- 2 punkty, jeśli *Pasażerka na gapę* uciekła
 - +3 punkty, jeśli uciekła z *Dowodem* i żadna inna postać tego nie zrobi

UWAGI

- Pionek *Pasażerki na gapę* zaczyna na jej karcie postaci.
- Pierwszą akcją *Pasażerki na gapę* musi być krok do dowolnego ciemnego sektora – przed tym nie można wchodzić z nią w interakcję.
- *Pasażerka na gapę* może przy pomocy zdolności *Haker* wykonać akcję sterowniczą, nawet gdy *Stacja bezpieczeństwa* i *Główny komputer* są uszkodzone.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli *Pasażerka na gapę* jest twoją PD i uciekła.

Limit wpływów:

4

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIENIA

Tajna skrytka: Gdy się ujawniasz, ty lub jeden z twoich współników zyskujecie *Hełm*.



Wskazówki:

- Dowód można wytworzyć w *Stacji bezpieczeństwa*, a *Sekret X* w *Laboratorium biologicznym*.
- Przetransmituj Dane przez użycie *Tablicy kontrolnej* lub przez ucieczkę z nimi podczas *Upadku stacji*.
- Wyłącz zagłuszacze, aby skopiować Dane i użyć swojej zdolności *Haker*.
- Powstrzymaj innych z Danymi przed ucieczką, ogłuszając ich lub wchodząc z nimi do *Laboratorium fizycznego*.



PRAWNIK

Choć mówią, że w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku, na stacji kosmicznej sprawa ma się nieco inaczej. Krzyki pojawiają się dość często. Są głośne, żalotne i nierzadko przerywane takimi zwrotami jak: „Proszę! Mam trójkę dzieci!” czy „O Boże, jest wewnątrz mojej głowy!”. Mogą trwać bez końca, chyba że zostanie odcięte zasilanie lub krzykacz zostanie uciszony przez jakąś zewnętrzną siłę, taką jak klucz francuski lub lecące naboje. Nikt nie chce takiej prasy.

Nikt nie rodzi się bohaterem, dopiero się nim staje. A roboty prawne powstały dosłownie po to, by rozwiązać ten problem. Klucze francuskie i naboje są świetne do uciszania krzyku, ale nie usuwają nagrań personelu, eksperymentów i padających na kolana celebrytów, którzy orientują się, że będą musieli na stałe zamieszkać na stacji kosmicznej. Prawnik nie zajmuje się drobnostkami, takimi jak gaśnice czy kombinezony ochronne. Bot prawny nie ma żadnego innego celu poza ochroną wyników finansowych i zamieszczania zapisów drobnym drukiem za wszelką cenę, upewniając się przy tym, że dosłownie każdy poza korporacją może zostać pociągnięty do odpowiedzialności. Został zaprogramowany zgodnie ze specyfikacjami SKR (Stowarzyszenie Kontroli Robotów), osiągając limit empatii wynoszący 0,000003% po skutecznym przekonaniu Rady, że funkcjonalnie 3 i 2 są tą samą liczbą. Uzbrojony w pozornie bezpieczną Umowę poufności, ten zautomatyzowany prawnik wie, że milczenie naprawdę jest złotem i nie ma nic złego w pójściu na dno, dopóki nikt o tym nie usłyszy.

PRZYGOTOWANIE



Węzeł rufowy



Odwróć Alcatraz, Houdini i McQueen tak, aby strona ze strzałką była na dole. Umieść żetony Umowy poufności (🔒) w puli zasobów.

ZDOLNOŚCI

Przetwarzanie danych: Jako akcja wytwórz Umowę poufności i daj w posiadanie wszystkim współdzielącym lokalizację Ludziom i Robotom.

Usługi prawne: Jako akcja zmień status gracza z niewinny lub winny na podejrzany, jeśli współdzielili lokalizację z PG danego gracza.

CEL: KORPORACYJNE MACHLOJKI

- 1 punkt za każdego Człowieka, który uciekł z Umową poufności
- 4 punkty, jeśli żaden Człowiek nie uciekł lub jeśli każdy Człowiek, który uciekł, ma Umowę poufności
- 2 punkty, jeśli Dowód nie uciekł
- 1 punkt za każdego podejrzanego gracza (ale nie winnego) podczas Upadku stacji

UWAGI

- Umowa poufności to Dane. Prawnik nigdy nie posiada Umowy poufności, ale może ją wytworzyć i natychmiast dać w posiadanie postaciom współdzielącym lokalizację.
- Postaci posiadające Umowę poufności nie mogą skopiować, skasować, transmitować, przekazać ani być okradzione z Danych, w tym z Umowy poufności. Inne efekty gry (np. Laboratorium fizyczne, zdolność Impuls elektromagnetyczny, Zjawia entropiczna) nadal mogą usunąć Umowę poufności i inne Dane.
- Prawnik może wytworzyć Umowę poufności i dać ją w posiadanie ogłuszonym postaciom. (Wyobraź sobie Prawnika, który tłumaczy wszystkie zapisy umowy leżącej nieruchomo ofierze... po czym podnosi jej bezwładną rękę i składa podpis na dokumentach pozbawiających ją wszelkich praw).

PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 1 punkt, jeśli Prawnik jest twoją PD, jest ogłuszony i nie uciekł.

MOCE UJAWNIENIA

Drobny druk: Możesz aktywować PN posiadające Umowę poufności.

Czarno na białym: Jako akcja dowolna postać współdzieląca lokalizację z Prawnikiem może wytworzyć kopię Umowy poufności.

MODYFIKACJE PLANSZY

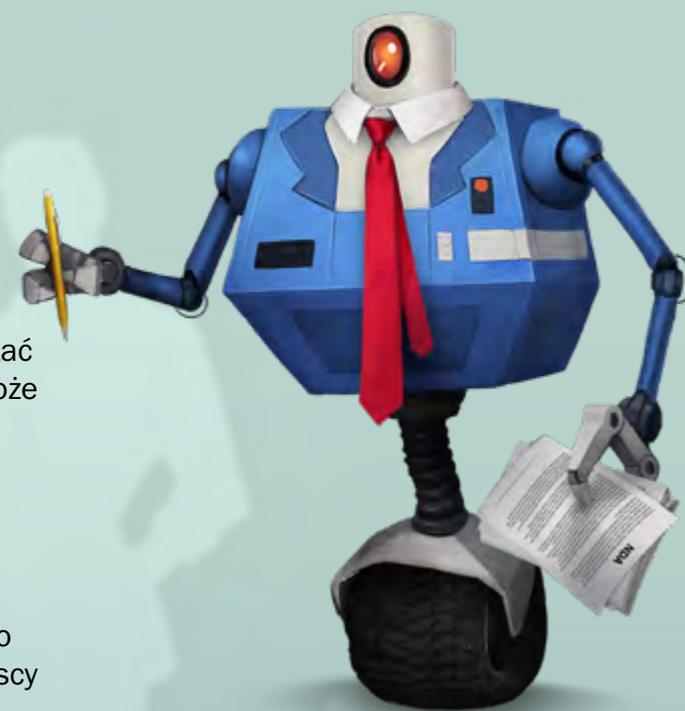
Kapsuły Alcatraz, Houdini i McQueen wymagają teraz do wystrzelenia aktywnego rozkazu opuszczenia statku oraz aby wszyscy przytomni pasażerowie posiadali Umowę poufności.

Limit wpływów:

4

Typ postaci:

Robot



Wskazówki:

- Zdobywanie i używanie żetonów kompromitujących materiałów to dobry sposób na uczynienie graczy podejrzanymi.
- Twój limit wpływów jest niski, ale jeśli się ujawnisz, Drobny druk ci pomoże.
- Uszkodź Stację bezpieczeństwa, ponieważ można tam wyprodukować Dowód.
- Zapobiegaj wszelkim formom ucieczki, które nie wymagają Umowy poufności.
- Umowa poufności może zostać wytworzona tylko osobiście w posiadanie współdzielących lokalizację postaci lub przy ich pomocy, dlatego staraj się, aby Prawnik był przytomny.



PUŁKOWNIK

Mówią, że najlepszą obroną jest atak. W niebezpiecznym wszechświecie pełnym koszmarów najlepszą obroną jest posiadanie własnego koszmaru.

Osobliwi cywilni naukowcy twierdzą, że odnieśli sukces, tam, gdzie ziemskie laboratoria zawiodły mimo dziesięciu lat badań. W normalnych okolicznościach i pod standardowym dozorem kadry oficerskiej, czekałoby ich jeszcze wiele lat analiz, testów skuteczności, ocen ryzyka i zawodności oraz opiniowania przez lepiej wyedukowanych współpracowników pułkownika, zanim nowa broń zobaczyłaby pole bitwy. Ale to nie są normalne okoliczności, a i samego pułkownika raczej trudno nazwać normalnym. Ten szalenciec podpisał z Prawnikiem klauzulę dotyczącą potencjalnej śmierci i zaryzykował tani przelot rakieta na paliwo ciekłe do tego cholernego, wirującego wysypiska, aby wykonać misję – a misja zawsze jest na pierwszym miejscu. Jest tylko jeden sposób, aby ustalić, czy rządowe środki zostały dobrze spożytkowane i czy osiągnięto maksymalnie przerażający koszmar: testy na żywym organizmie.

PRZYGOTOWANIE



Stacja
bezpieczeństwa



Dołącz Kapsułę awaryjną do Kwater i dodaj wskazane  i . Pułkownik zaczyna z .

ZDOLNOŚCI

Oficer: Jeśli nie brakuje zasilania, może wykonać kroki (lub być ciągnięty, jeśli jest ogluszony) przez kłódki, które zostają wtedy usunięte.

Paranoja: Aby wpłynąć, aktywny gracz musi mieć współdzielącego lokalizację współnika. Nie można go przekupić.

CEL: PRÓBA BRONI

- 3 punkty, jeśli Pułkownik uciekł
- 2 punkty, jeśli przynajmniej 1 skażona PN uciekła
- 2 punkty, jeśli Projekt X jest uwolniony
- 2 punkty, jeśli Sekret X uciekł

UWAGI

- Zdolność Paranoja Pułkownika powoduje, że trudniej na niego wpływać. Tylko przytomne postaci mogą być współnikami.
- Pułkownik nie może zostać przekupiony.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Pułkownik jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów:

4

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Misja ponad wszystko: Gdy się ujawniasz, zwróć wszystkie twoje znaczniki wpływu z pola zdrady do twojej puli (nawet podczas Upadku stacji).

MODYFIKACJE PLANSZY

Dołączenie Kapsuły awaryjnej dodaje kolejną kapsułę do stacji. Zaczyna ona z kłódką i Bronią palną wewnątrz.

Dowolna postać w środku może wykonać akcję opóźnionego wystrzelenia. Pamiętaj, że tak jak 4 standardowe kapsuły, również Kapsuła ratunkowa wymaga do wystrzelenia aktywnego rozkazu opuszczenia statku.



Wskazówki:

- Możesz skazić postaci i wytwarzać Sekret X w Laboratorium biologicznym.
- Możesz uwolnić Projekt X przy pomocy Oficera na Mostku lub w Laboratorium kriogenicznym albo poprzez uszkodzenie Komory X lub spowodowanie braku zasilania.



RYZYKANTKA

Matka prawdopodobnie powiedziała ci, żebyś nie szła pod przykrywką do gangu przemytników DNA. Kapitan stacji pewnie grzecznie prosiła już wcześniej, abyś nie wyrzucała piłek do siatkówki ze śluzy tylko po to, by je potem łapać, szybując niesiona prądami kosmicznymi i mając za jedyną szansę uniknięcia niechybnej śmierci w otchłani akurat nadlatujący wahadłowiec. Dobrze, że Rzykantka nigdy nie słuchała tych nieustannych kazań i głosów tak zwanego rozsądku. Gdyby kosmos miał być nudny, umieściliby go na Ziemi!

Rzykantka porzuciła męki prostego i nudnego życia na rzecz podniecających przygód w nieważkości i lukratywnych propozycji ze strony rywalizujących korporacji produkujących napoje w całym systemie! Rzykantka żyje dla emocji, ryzyka i przeciwstawiania się śmierci, poszukując prawdziwego znaczenia słowa „ekstremalny”, a wszystko to przy jednoczesnym wypełnianiu korporacyjnego przekazu: „przekraczaj-granice-nauki-dla-zabawy-i-zysku”. Z plecakiem odrzutowym i raketowym paliwem w żyłach, Rzykantka jest gotowa na swój największy wyczyn: nurkowanie z orbity z prędkością 17 000 mil na godzinę. A jeśli wróci na Ziemię z okazałą blizną, wyjątkową błyskotką lub dziwną wysypką, cóż – po prostu będzie miała do opowiadania lepszą historię.

PRZYGOTOWANIE



Szatnia



Lot z plecakiem odrzutowym
Porusz się do mezosfery, jeśli posiadasz  a jeśli jesteś  również 

Umieść  w Laboratorium fizycznym, a żeton Lotu z plecakiem odrzutowym pod polem tekstowym Przestrzeni kosmicznej.

ZDOLNOŚCI

Duma: Rzykantka nie może zostać okradziona.

Adrenalina: Rzykantka nie zostaje ogłuszona przez niebezpieczeństwo. Akcja kroków lub śluzy do sektora z niebezpieczeństwem jest zawsze darmowa.

CEL: DRESZCZYK EMOCJI

- 3 punkty, jeśli Rzykantka uciekła
 - +2 punkty, jeśli jest jedynym Człowiekiem, który uciekł
 - +2 punkty, jeśli posiada Artefakt lub jest skażona
- 1 punkt, jeśli Projekt X został uwolniony

UWAGI

- Dzięki zdolności *Na fali*, aby uciec, Rzykantka potrzebuje tylko posiadać *Hełm* i współdzielić lokalizację z *Plecakiem odrzutowym* podczas Upadku stacji – nie musi posiadać *Plecaka odrzutowego*.
- Nawet jeśli Rzykantka może być w *Przestrzeni kosmicznej* bez *Hełmu*, nadal potrzebuje go, aby wykonać akcję *Lot z plecakiem odrzutowym*.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Rzykantka jest twoją PD i uciekła.

MOCE UJAWNIEŃ

Na fali: Jeśli podczas Upadku stacji jesteś przytomna, posiadasz *Hełm* i współdzielisz lokalizację z *Plecakiem odrzutowym*, uciekasz.

MODYFIKACJE PLANSZY

Plecak odrzutowy to nowy Przedmiot na planszy, przydatny do ucieczki.

Dołączenie *Lotu z plecakiem odrzutowym* dodaje nową akcję sektora do *Przestrzeni kosmicznej*.

Lot z plecakiem odrzutowym: Jeśli posiadasz *Plecak odrzutowy* w *Przestrzeni kosmicznej*, porusz się do mezosfery. Ludzie nadal muszą posiadać *Hełm*.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek



Wskazówki:

- Artefakt znajduje się w Laboratorium fizycznym, a skażona stajesz się w Laboratorium biologicznym.
- Rzykantka porusza się szybciej przez niebezpieczeństwa i może tam przetrwać bez *Hełmu*.
- Nie dopuść, aby inni Ludzie uciekli: ogłuszaj ich, uwolnij Projekt X, uszkadzaj kapsuły i nie pozwól na aktywowanie rozkazu opuszczenia statku.



STRAŻNIK

Prędzej czy później coś lub ktoś spróbuje cię zabić. Możesz na to zareagować na wiele sposobów: wpaść w depresję, zalać się w trupa lub wypuścić szczura laboratoryjnego, aby zaimponować dziewczynie, którą lubisz. Te całkowicie zrozumiałe reakcje są odpowiednie dla tchórza. Dlaczego nie wziąć kilku ton spienionego kosmicznego tytanu klasy mehakaiju i nie zrobić z niego opancerzonego super turbo mistrza czystego instynktu samozachowawczego? Żadne zagrożenie nie jest dla niego zbyt duże ani zbyt małe! W rzeczywistości mniejsze zagrożenia są na ogół łatwiejsze do przedziurawienia kulami.

Strażnik to szczyt doskonałości pośród organów ścigania i obrony granic. Jest niezbędny na wypadek, gdyby to, co naukowcy trzymają w Komorze X kiedykolwiek się wydostało. Zwykle pistolety są dobre, ale jeszcze lepsze są bardzo duże pistolety z inteligencją wystarczającą, aby wiedzieć, że wszystko, co stoi ci na drodze, zasługuje na zmasakrowanie. Boty strażnicze są najbliższe miłości, którą kupisz za pieniądze, a także najbliższe broni wykonanej z połączenia kilku mniejszych broni. Miejmy nadzieję, że ich protokoły bezpieczeństwa nie są tak wadliwe, jak reszta oprogramowania na pokładzie.

PRZYGOTOWANIE



Drukarnia



Strażnik zaczyna z integralną **Bronią palną** (R) (nie może zostać usunięta).

ZDOLNOŚCI

Rozjemca: Może atakować tylko Zbiegów, Projekt X lub PG nie-niewinnych graczy. Nie może sabotować.

Pancerz: Nie może zostać zaatakowany ani okradziony przy pomocy **Broni obuchowej**.

CEL: WOJNA O POKÓJ

- 1 punkt za każdą ogłuszoną PG nie-niewinnego gracza, Zbiega lub Projekt X na pokładzie podczas Upadku stacji
- 1 punkt za każdego ogłuszonego Człowieka z **Bronią obuchową** lub **Bronią palną** na pokładzie podczas Upadku stacji
- 1 punkt, jeśli **Walizka** nie uciekła
- 1 punkt, jeśli **Artefakt** nie uciekł
 - +1 punkt, jeśli ani **Walizka**, ani **Artefakt** nie uciekły

UWAGI

- **Rozjemca** ma zastosowanie tylko w przypadku akcji wykonywanych bezpośrednio przez **Strażnika**. Może on jednak atakować inne postacie lub sabotować w sposób niebezpośredni, np. zdalnie sterując **Dronami** lub kierując **Rojem bojowym**.

PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 3 punkty, jeśli **Strażnik** jest twoją PD, jest ogłuszony i nie uciekł.

Limit wpływów:

4

Typ postaci:

Robot

MOCE UJAWNIEŃ

Zgoda na użycie siły: Traci zdolność **Rozjemca**.



Wskazówki:

- Trudno cię okraść, dlatego **Artefakt** i **Walizka** są przy tobie bezpieczne.
- Gdy już się ujawnisz, będziesz mógł ogłuszyć dowolną postać i podłożyć jej **Broń obuchową**.
- Zdobywanie i używanie żetonów kompromitujących materiałów to dobry sposób na uczynienie graczy podejrzanymi.
- Możesz uwolnić **Projekt X** przy pomocy **Oficera na Mostku** lub w **Laboratorium kriogenicznym**.
- **Korsarka** i **Cyborg** są **Zbiegami**.
- Dopóki się nie ujawnisz, zdolność **Rozjemca** nie pozwala ci atakować ani sabotować, ale nadal możesz kraść przedmioty (jakbyś je konfiskował/zabezpieczał).



SZCZUR TELEPATA

Rattus norvegicus domestica! Niezwykły szczur! Choć jego pochodzenie jest skromne, a rozmiar mały, ta bestia jest tytanem chaosu. Niepozorny szczur zdołał przy pomocy dżumy zdziesiątkować Europę, po prostu żyjąc, rosnąc i rozmnażając się. Robiąc eksperymenty na szczurach, nie możemy o tym zapominać. Jeśli ich nie docenimy, sami kusimy los i ryzykujemy katastrofę. Nie myślmymy o nich jak o naszych podwładnych, aby historia się nie powtórzyła, a kolejna choroba nie doprowadziła ludzkości do gorzkiego końca, tym razem w kosmosie.

Telepatia udoskonaliła spryt szczura, podczas gdy druty klatki wyostrzyły jego kły. To, co niegdyś było porywaczem, jest teraz marionetką; to, co niegdyś było panem, jest jedynie bezwolnym niewolnikiem. Twoja broń nic już nie znaczy. Możesz strzelać w kierunku szczura, ale nie dasz rady go zabić. Niegdyś grzebiący w ziemi, teraz kopie w duszach. Pewnie myślisz, że nie ma go w twojej, ale to nieprawda. On chce, żebyś tak myślał, bo już jest wewnątrz ciebie. I wewnątrz mnie. POZBĄDŹ SIĘ GO.

PRZYGOTOWANIE



Laboratorium
biologiczne



Szczur telepata zaczyna skażony (☠).

ZDOLNOŚCI

Telepatia: Wykonuje akcję przy pomocy współdzielącego lokalizację Człowieka bez *Hełmu*, ignorując Instynkt samozachowawczy. Może wykonywać tylko akcje *Telepatii*.

Paranoja: Aby wpłynąć, aktywny gracz musi mieć współdzielącego lokalizację współnika. Nie można go przekupić

CEL: POKUTA

- 1 punkt za każdego ogłuszonego Człowieka lub Robota współdzielącego lokalizację ze *Szczurem* podczas Upadku stacji
- 2 punkty za każdy posiadany żeton kompromitujących materiałów współdzielących lokalizację, ogłuszonych postaci
- 2 punkty, jeśli *Szczur* współdzieli lokalizację z *Artefaktem* podczas Upadku stacji
- 2 punkty, jeśli *Szczur* współdzieli lokalizację z *Walizką* podczas Upadku stacji

UWAGI

- *Szczur* jest Przedmiotem, można go podnieść, upuścić, rzucić itd.
- *Szczur* zaczyna grę skażony, ale można w normalny sposób wykonać na nim dekontaminację.
- *Szczur* nie może posiadać Przedmiotów ani Danych.
- *Szczur* nie może zostać zaatakowany ani ogłuszony.
- *Szczur* może wygrać, nawet jeśli jest winny.
- Zdolność *Paranoja* powoduje, że trudniej wpłynąć na *Szczura*. Tylko przytomne postaci mogą być współnikami.
- *Szczura* nie można przekupić.
- *Szczur* zaczyna grę skażony, mimo że nie może posiadać żadnych Przedmiotów.
- Do punktacji liczy się tylko żeton kompromitujących danych postaci, nie jej pionek.

PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli *Szczur telepata* jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów:

8

Typ postaci:

Przedmiot

MOCE UJAWNIENIA

Mój skarb: Inni gracze nie mogą tobą rzucać (także przez służę) ani upuszczać cię. Nadal możesz zostać przekazany współdzielącym lokalizację postaciom.



Wskazówki:

- *Artefakt* znajduje się w Laboratorium fizycznym. *Walizka* znajduje się w Luksusowej kajucie.
- Strzeż się unicestwienia lub wejścia w posiadanie przez postać, która potencjalnie może uciec.
- Bycie winnym ci nie szkodzi, dlatego możesz ogłuszać postaci bez konsekwencji.
- Podczas Upadku stacji postaraj się skończyć w sektorze z jak największą liczbą ogłuszonych postaci.
- Twoja moc ujawnienia chroni cię przed pozostawieniem w pustym sektorze lub Przestrzeni kosmicznej.
- *Hełmy* są wrogami *Szczura*, dlatego postaraj się ich pozbyć.



TAJNA AGENTKA

Wydawać by się mogło, że dzięki kompetentnej załodze, nowoczesnym maszynom i prawdziwej supernauce obecnej na stacji błędy nie mogą się zdarzyć... A jednak się zdarzają. Zawsze jednak będzie istnieć element losowości, taki jak awaria broni, wściekły szympanś czy kosmiczne szaleństwo. Na szczęście istnieją ci, którzy poświęcają swoje życie, aby naprawić każdą sytuację w najlepszy możliwy sposób, jednocześnie pilnując, by nikt się o tym nie dowiedział.

Niektóre fajtlapy lubią niszczyć całą radość i ekscytację z podróży kosmicznej, rozsiewając dowody gdzie popadnie, jak jakiś samotny Astroszympanś, który wciągał nanożel. Tajna agentka przybyła, by upewnić się, że tak się nie stanie. Firma lubi załatwiać sprawy po cichu, ale nie oszczędzała na sprzęcie Tajnej agentki. Dzięki odpornemu na promieniowanie kombinezonowi z syntetycznego jedwabiu, modnym okularom przeciwsłonecznym z wyświetlaczami przeziernymi, broni ze zintegrowaną wyrzutnią impulsu elektromagnetycznego i szerokiemu asortymentowi amunicji, Tajna agentka dodaje do eklektycznej i nieco przeintelektualizowanej atmosfery stacji szczyptę zabójczego wyrafinowania. Très chic. Très mortelle.

PRZYGOTOWANIE



Luksusowa
kajuta

Umieść 3 żetony pułapek (🔍) w pobliżu karty postaci Tajnej agentki.

ZDOLNOŚCI

Impuls elektromagnetyczny: Uszkodź sektor Tajnej agentki, ogłusz wszystkie znajdujące się w nim Roboty i skasuj wszystkie współdzielące lokalizację Dane.

Oficer: Jeśli nie brakuje zasilania, może wykonać kroki (lub być ciągnięta, jeśli jest ogłuszony) przez kłódki, które zostają wtedy usunięte.

CEL: TUSZOWANIE FAKTÓW

- 2 punkty, jeśli Dowód nie uciekł
- 2 punkty, jeśli Sekret X nie uciekł
- 2 punkty, jeśli żadna niewinna PG nie uciekła
- 2 punkty, jeśli żadna skażona postać nie uciekła
- 1 punkt, jeśli żaden Robot nie uciekł

UWAGI

Brak.

PUNKTY DODATKOWE

Nieprzyjaźń: 2 punkty, jeśli Tajna agentka jest twoją PD, jest ogłuszona i nie uciekła.

Limit wpływów:

5

Typ postaci:

Człowiek

MOCE UJAWNIEŃ

Saper: Podejrzuj i umieść 3 zakryte żetony pułapek (🔍) w 3 różnych sektorach. Odwróć dany żeton po tym, jak Człowiek, Robot lub Projekt X wejdzie do danego sektora i ogłusz ich, jeśli to pułapka (🔍). Pułapki nigdy nie aktywują statusu podejrzanego, winnego ani Instynktu samozachowawczego.

Gaz paraliżujący: Jako akcja przy pomocy Tajnej agentki umieść niebezpieczeństwo uduszenia w sektorze Tajnej agentki lub w sektorze, do którego może rzucić.



Wskazówki:

- Utrzymuj zagłuszacze WŁ., aby zapobiec kopiowaniu Danych.
- Kasuj Dane i ogłuszaj Roboty przy pomocy Impulsu elektromagnetycznego.
- Użycie żetonu kompromitujących materiałów na PG w decydującym momencie to dobry sposób, by zmienić je w podejrzanym.
- Dekontaminuj postaci w Zbiornikach.
- Użyj swoich mocy ujawnienia, aby ogłuszać postaci.

TOWARZYSZ

Jeśli myślałeś, że to Ziemia jest przepelniona samotnością, kosmos nauczy cię kilku nowych rzeczy. Życie tu to nieustanne powolne spadanie, bez nadziei na grunt pod stopami. Nierozsądnym byłoby oceniać kogoś, kto szukałby nieorganicznego towarzystwa. Bez tego kosmos wydaje się ponury i zagmatwany, a podejmowane decyzje mogą mieć negatywne skutki. Jednostka „Towarzysz” to zbiór algorytmów uczenia maszynowego stworzonych, aby w dyskretny sposób zaspokajać fantazje i pragnienia ludzkiego klienta.

Spersonalizowane produkty robotyczne mogą zapewnić towarzystwo dla umysłu. Potrafią również naśladować ludzkie głosy, zmieniać kształt twarzy, przetrwać próżnię kosmosu, a także od czasu do czasu próbować uciec z niewoli, mordując i zajmując miejsce tych, którzy im nadmiernie zaufali. Wszystkie ostrzeżenia znajdują się w instrukcji użytkownika.

PRZYGOTOWANIE



Strefa
wypoczynku



PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Towarzysz jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów: 6
Typ postaci: Robot

ZDOLNOŚCI

Wygadany: Nie może zostać zaatakowany przez Człowieka przy pomocy *Broni obuchowej* w oświetlonych sektorach.

Sobowtór: Po ogłuszeniu Człowieka w oświetlonym sektorze aktywny gracz może wybrać innego gracza, który ma współdzielącego lokalizację współlnika – dany gracz staje się podejrzany zamiast aktywnego.

CEL: NOWE ŻYCIE

- 0 punktów, jeśli Towarzysz uciekł
 - +3 punkty, jeśli nie współdzielili lokalizacji z przytomnym Człowiekiem lub Robotem podczas Upadku stacji
 - +3 punkty, jeśli posiada *Walizkę*
 - +1 punkt, jeśli tajna tożsamość nie została ujawniona aż do Upadku stacji

UWAGI

- Towarzysz zdobywa podwójne punkty za posiadane znaczniki łapówek.
- Zdolność *Sobowtór* działa tylko wtedy, gdy kamery są WŁ.
- Pomimo ludzkiego wyglądu Towarzysz jest Robotem.

MOCE UJAWNIECIA

Zamiana ciała: Gdy się ujawniasz, jeśli Towarzysz jest przytomny, możesz zamienić się lokalizacją z dowolną PN będącą Człowiekiem lub Robotem, która nie uciekła ani nie została unicestwiona. Postaci zamieniają się również całym nieintegralnym dobytkiem (upuszczają za darmo wszystkie Przedmioty przekraczające limit Przedmiotów – wybiera aktywny gracz).



Wskazówki:

- *Walizka* znajduje się w Luksusowej kajucie.
- Pamiętaj, że twoja moc ujawnienia zamienia nie tylko lokalizację, ale też Przedmioty i znaczniki łapówek.
- Przemyślane ujawnienie się pozwoli ci znaleźć się we właściwym miejscu we właściwym czasie.
- Im później się ujawnisz, tym większą masz szansę zostania przekupionym lub na *Zamianę ciała* z posiadaczem znaczników łapówek.
- Rozważ użycie PN, aby zabezpieczyć *Walizkę* i próbuj uciekać (zakładając późniejszą *Zamianę ciała*).



ZESŁANIEC

Zesłaniec posiadał umiejętności, które wyróżniały go na globalnym rynku wywiadowczym. Cierpliwość. Doświadczenie w szpiegowaniu. Makiaweliczne instynkty. Coś, co można nazwać przeciwieństwem skrupułów. Ale kiedy tak długo robi się za podwójnego agenta dla obu stron, w końcu nadchodzi czas, gdy zaczyna to być dla największych graczy bardziej balastem niż pożytkiem. A kiedy oni kogoś skreślą, nie pozostaje zbyt wiele bezpiecznych miejsc, w których można się ukryć. Prawie każdy ma z kimś umowę ekstradycyjną. Na szczęście Zesłaniec dostał cynk o wolnej pryczy w korporacyjnej dziupli na peryferiach orbity. W zamian ma tylko pilnować, by główny komputer działał, i trzymać gębę na kłódkę.

Zesłaniec to persona non grata w większości kręgów przez wzgląd na jego liczne zdrady, ale wystarczy jedna duża robota, aby mógł wrócić do gry. Upewnij się tylko, że to nie twoje sekrety będą dla niego biletem powrotnym, bo na pewno wykorzysta cię do granic możliwości, a z jego garści już się nie wywiniesz...

PRZYGOTOWANIE



Tablica kontrolna



PUNKTY DODATKOWE

Przyjaźń: 2 punkty, jeśli Zesłaniec jest twoją PD i uciekł.

Limit wpływów:

6

Typ postaci:

Człowiek

ZDOLNOŚCI

Wygadany: Nie może zostać zaatakowany przez Człowieka przy pomocy *Broni obuchowej* w oświetlonych sektorach.

Haker: Może wykonać darmową akcję sterowniczą (w *Stacji bezpieczeństwa* lub *Głównym komputerze*) zamiast darmowego podniesienia lub upuszczenia. Jeśli zagłuszacze są WYŁ., może wykonać akcję sterowniczą w dowolnym sektorze (nawet uszkodzonym).

CEL: ZNOWU W GRZE

- 2 punkty, jeśli Zesłaniec uciekł
- +2 punkty za każdy posiadany żeton kompromitujących materiałów postaci, które uciekły
- +3 punkty, jeśli Zesłaniec ma *Dowód*, a *Media* nie mają

MOCE UJAWNIECIA

Bezlitosny: Po użyciu kompromitujących materiałów na dowolnej PN zwróć dany żeton na swoją rękę.

Pośrednik: Jako akcja przy pomocy *Zesłańca* odrzuć 2 żetony kompromitujących materiałów z twojej ręki i weź na swoją rękę użyty wcześniej żeton kompromitujących materiałów, należących do PN.



Wskazówki:

- Podnieś jak najwięcej żetonów kompromitujących materiałów.
- Po ujawnieniu się żetony kompromitujących materiałów mogą być używane wielokrotnie na PN.
- Pomóż uciec postaciom, których żetony kompromitujących materiałów posiadasz.
- *Dowód* wytworzysz w *Stacji bezpieczeństwa*, a skasujesz w *Laboratorium fizycznym*.
- Utrzymuj zagłuszacze WŁ., aby zapobiec dostarczeniu *Dowodu* do *Mediów*.

UWAGI

- Zesłaniec może przy pomocy zdolności *Haker* wykonać akcję sterowniczą, nawet gdy *Stacja bezpieczeństwa* i *Główny komputer* są uszkodzone.



PROJEKT X

MIĘSOŻERNY EKSPERYMENT

NIEUDANA PRÓBA STWORZENIA JEDNOSTKI BOJOWEJ

PRZYGOTOWANIE

Umieść Potwora w Komorze X.

ZDOLNOŚCI

Szczur tunelowy: Może wykonywać kroki przez szyby wentylacyjne.

Czujny: Nie może zostać zaatakowany w ciemnych sektorach.

ZASADY

- Na końcu każdej fazy rozpatrzenia musi ogłuszyć przytomnego, współdzielącego lokalizację Człowieka, jeśli to możliwe.
- Jeśli żadnego nie ma, aktywny gracz musi zrobić *Mięsożernym eksperymentem* krok o 1 sektor w stronę najbliższego przytomnego Człowieka. W przypadku remisu aktywny gracz może wybrać, do którego sektora robi krok.
- *Mięsożerny eksperyment* broni się jak Człowiek bez *Hełmu* i zostaje ogłuszony przez niebezpieczeństwa. Ma też Instynkt samozachowawczy – jeśli jedyny możliwy ruch prowadzi przez niebezpieczeństwo, nie porusza się.



POTWORNÓŚĆ Z MACKAMI

HYBRYDA ZWIERZĘCIA I ROŚLINY Z DUŻYM APETYTEM

PRZYGOTOWANIE

Umieść Potwora w Komorze X.

ZDOLNOŚCI

Ślepy szal: Może zrobić krok przez kłódki (co je usuwa).

ZASADY

- Na końcu każdej fazy rozpatrzenia aktywny gracz wybiera współdzielącą lokalizację postaci lub niebędącą w niczym posiadaniu Przedmiot, który zostanie pożarty (przesunięty na tę kartę). Pożarte postaci nie mogą wykonywać akcji ani nie można z nimi wchodzić w interakcję oraz zostają ogłuszone, jeśli są Człowiekiem bez *Hełmu*.
- Jeśli nie ma żadnych współdzielących lokalizację postaci ani Przedmiotów, zamiast tego *Potworność z mackami* porusza 1 sąsiadującą postać lub niebędącą w niczym posiadaniu Przedmiot do swojego sektora.
- Jeśli żadnych nie ma, aktywny gracz musi zrobić *Potwornością z mackami* krok o 1 sektor w stronę najbliższego niepożartego Człowieka (przytomnego lub ogłuszonego).
- W przypadku remisu aktywny gracz wybiera, do którego sektora *Potworność z mackami* robi krok.
- *Potworność z mackami* może zostać ogłuszona tylko przez pożar i ma Instynkt samozachowawczy. Jeśli zostanie ogłuszona, wszystkie pożarte Przedmioty i postaci należy umieścić w jej obecnym sektorze.
- Postaci i Przedmioty znajdujące się wewnątrz *Potworności z mackami* są uznawane za współdzielące lokalizację. (Ma to znaczenie dla mocy ujawnienia *Rzykantki* i celów *Szczura telepaty*).





PROJEKT X

PROMIEŃ ŚMIERCI

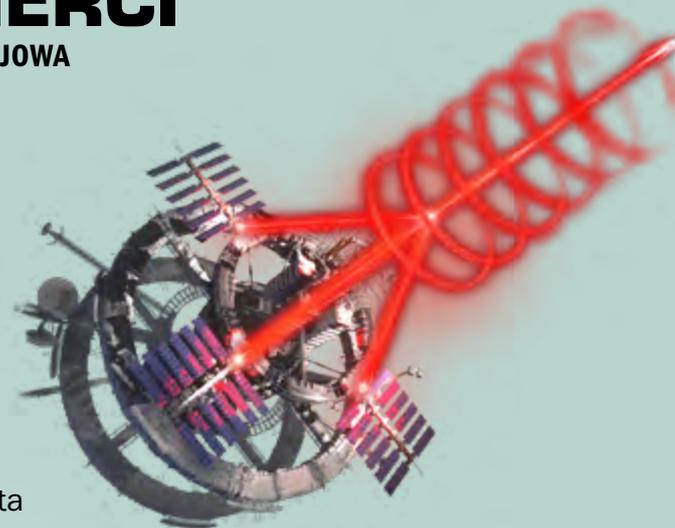
W PEŁNI DZIAŁAJĄCA STACJA BOJOWA

PRZYGOTOWANIE

Umieść *Promień śmierci* w *Tablicy kontrolnej*.

ZASADY

- *Promień śmierci* może zostać wystrzelony przez dowolnego Człowieka lub Robota w *Tablicy kontrolnej*. *Promień śmierci* nie może zostać wystrzelony, jeśli *Reaktor* lub *Tablica kontrolna* są uszkodzone. Wystrzelenie *Promienia śmierci* uszkadza *Reaktor*.
- *Promień śmierci* może strzelić w jeden cel. Celem może być *Instytucja*, *Statek ratunkowy/piracki* lub wystrzelona kapsuła. Wszystko obrane za cel przez *Promień śmierci* zostaje unicestwione i usunięte z gry wraz ze wszystkim, co się tam znajdowało.
- Winni gracze stają się podejrzani, jeśli *Władze* zostaną unicestwione. Użycie *Promienia śmierci* nie wzbudza podejrzeń.



ROBOT ZABÓJCA

NIEUSTĘPLIWY ROBOMORDERCA

PRZYGOTOWANIE

Umieść Potwora w *Komorze X*.

Umieść żeton oznaczania celu pod akcjami sterowniczymi.

Aktywny gracz umieszcza  na wybranym przytomnym pionku Człowieka lub Robota, który nie uciekł.

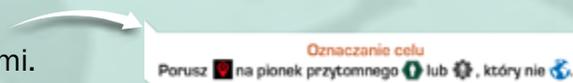
ZDOLNOŚCI

Ślepy szał: Może zrobić krok przez kłódki (co je usuwa).

Pancerz: Nie może zostać zaatakowany przy pomocy *Broni obuchowej*.

ZASADY

- Akcja sterownicza *Oznacz cel* porusza  na przytomny pionek Człowieka lub Robota, który nie uciekł.
- Na końcu każdej fazy rozpatrzenia *Robot zabójca* musi ogłuszyć przytomnego, współdzielącego lokalizację Człowieka lub Robota, który ma na sobie .
- Jeśli żadnego nie ma, aktywny gracz musi zrobić *Robotem zabójcą* krok o 1 sektor w stronę najbliższego Człowieka lub Robota z .
- W przypadku remisu aktywny gracz wybiera, do którego sektora *Robot zabójca* robi krok.
- *Robot zabójca* jest Robotem, może zostać naprawiony i ignoruje niebezpieczeństwa. Liczy się jako Robot dla celów punktacji.
- *Robot zabójca* pozostanie w miejscu, kiedy współdzieli lokalizację z ogłuszonym Człowiekiem lub Robotem, który ma na sobie , lub kiedy Człowiek lub Robot, który ma na sobie , jest nieosiągalny. Nieosiągalne są np. *Pasażerka na gapę* na początku gry i postaci, które uciekły.





PROJEKT X

RÓJ BOJOWY

ZDALNIE STEROWANE MORDERCZE DRONY

PRZYGOTOWANIE

Umieść Potwora w Komorze X, a żeton kierowania rojem pod akcjami sterowniczymi.

Kierowanie rojem
Wykonaj krok lub atak albo użyj zdolności
Prowizoryczna naprawa przy pomocy Roju bojowego.

ZDOLNOŚCI

Sprawność: W ramach jednego kroku może poruszyć się o maks. 2 sektory. Może zrobić krok przez szyby wentylacyjne.

Prowizoryczna naprawa: Jako akcja napraw współdzielący lokalizację uszkodzony sektor lub ogłuszonego Robota.

ZASADY

- *Rój bojowy* jest kontrolowany przy pomocy akcji sterowniczej. Może tylko wykonywać kroki (w tym ciągnąć), atakować lub używać zdolności *Prowizoryczna naprawa*. Atakuje tak, jakby miał *Broń palną*.
- Nie może zostać ogłuszony, chyba że wejdzie do nieuszkodzonej *Pułapki magnetycznej*, gdzie natychmiast zostaje ogłuszony.
- Nie możesz stać się podejrzany, gdy wykonujesz akcje przy pomocy *Roju bojowego*.
- *Rój bojowy* jest Robotem, może zostać naprawiony i ignoruje niebezpieczeństwa. Dla celów punktacji liczy się jako Robot.



STABILNY TUNEL CZASOPRZESTRZENNY

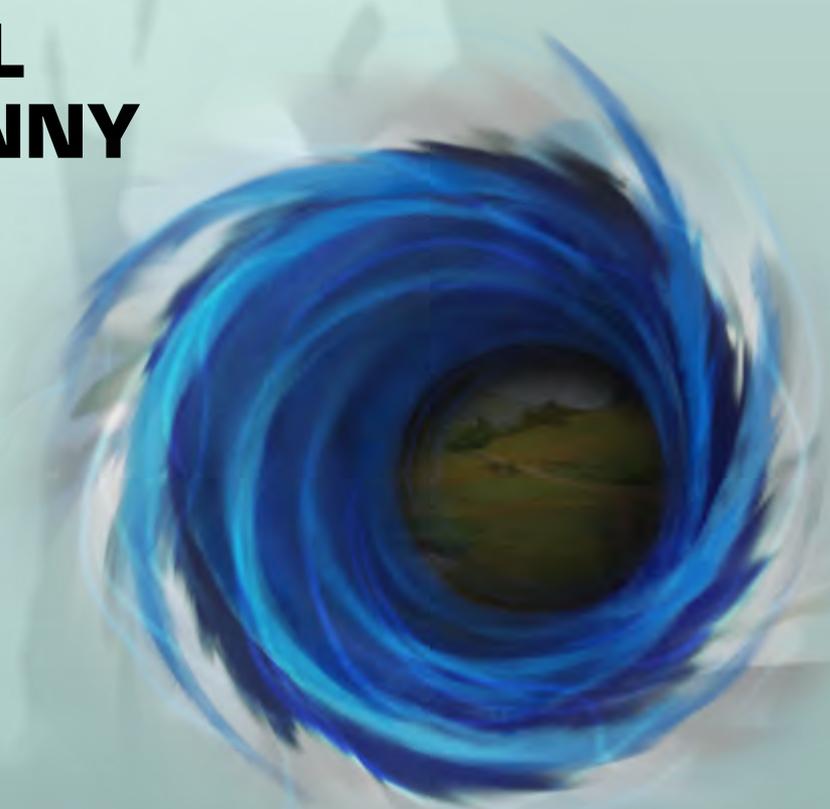
PORTAL DO CERN

PRZYGOTOWANIE

Uszkodź Reaktor, jeśli jeszcze nie jest uszkodzony.

ZASADY

- Wszystkie Przedmioty i Postaci, które znajdują się w *Komorze X* lub wchodzą do *Komory X*, natychmiast uciekają.
- Wszystko, co uciekło w ten sposób, współdzieli ze sobą lokalizację dla celów punktacji.
- Jeśli *Antymateria* trafi do *Stabilnego tunelu czasoprzestrzennego*, unicestwia go oraz wszystko, co przez niego uciekło.





PROJEKT X

SZARA MAŻ

ROZRATAJĄCY SIĘ NANOŚLUZ

PRZYGOTOWANIE

Daj kartę Szarej mazi aktywnemu graczowi.

Umieść znacznik Szarej mazi (🐌) w Komorze X oraz na danej karcie przy wartości 0, aby śledzić jej rozrost.

ZASADY

- Na końcu fazy rozpatrzenia gracza trzymającego tę kartę, umieść 🐌 we wszystkich sektorach w zasięgu rozrostu. Szara maż wpływa na wszystkie postaci w sektorach w zasięgu jej rozrostu poprzez unicestwienie posiadanych przez nie *Hełmów* lub ogłuszanie ich, jeśli nie mają *Hełmów*.
- Następnie, jeśli nie brakuje zasilania, podnieś wartość rozrostu o 1. Wszystkie sektory, które są oddalone od Komory X maksymalnie o tyle kroków, ile wynosi wartość rozrostu, znajdują się w *zasięgu rozrostu Szarej mazi*.
- Szara maż rozrasta się przez kłódki, ale nie przez szyby wentylacyjne.
- Jeśli rozrost osiągnie 5, przejdź do Upadku stacji.

ZJAWA ENTROPICZNA

DUCH ZBUDOWANY Z ENERGII

PRZYGOTOWANIE

Umieść Potwora w Komorze X.

ZDOLNOŚCI

Szczur tunelowy: Może wykonywać kroki przez szyby wentylacyjne.

Eteryzny: Może zrobić krok przez kłódki.

ZASADY

- Na końcu każdej fazy rozpatrzenia aktywny gracz musi przesunąć znacznik wpływu ze współdzielącej lokalizację postaci na pole zdrady, jeśli to możliwe (to coś pochłania twoje wspomnienia!).
- Jeśli nie ma żadnych znaczników wpływu, aktywny gracz musi zrobić *Zjawę entropiczną* krok o 1 sektor w stronę *Antymaterii*, jeśli to możliwe. Jeśli współdzieli lokalizację z *Antymaterią*, uzbrój ją (jeśli jeszcze nie jest) i unicestwij *Zjawę entropiczną*. Jeśli *Antymateria* została unicestwiona, zamiast tego *Zjawę entropiczną* robi krok w stronę *Pułapki magnetycznej*.
- *Zjawę entropiczną* nie może zostać ogłuszona.
- Każde Dane współdzielące lokalizację ze *Zjawą entropiczną* zostają natychmiast skasowane.



Indeks

Poniższy indeks zawiera pojęcia, które nie znajdują się w indeksie na ostatniej stronie Księgi zasad. Każdy wpis wskazuje na postać lub postaci powiązane z danym pojęciem. Sprawdź daną postać, aby uzyskać dodatkowe informacje. Kolejność postaci w obrębie tej broszury jest alfabetyczna (X = Projekt X).

Akrobacje <i>Astroszympan</i>	Gadzi język <i>Doradca</i>	Mięsotropizm <i>Botanik</i>	Pomocna dłoń <i>Cyfrowy asystent</i> <i>Medyk</i>	SI <i>Cyfrowy asystent</i>	Wahadłowiec Inspektora <i>Inspektor</i>
Adrenalina <i>Ryzykantka</i>	Gaz paraliżujący <i>Tajna agentka</i>	Misja ponad wszystko <i>Pułkownik</i>	Pośrednik <i>Zesłaniec</i>	Silnoreki <i>Cyborg</i>	Wojna o pokój <i>Strażnik</i>
Autonaprawa <i>Cyborg</i>	Główny komputer <i>Cyfrowy asystent</i>	Mój skarb <i>Szczur telepata</i>	Powolna śmierć <i>Mrożonka</i>	Sobowtór <i>Towarzysz</i>	Wybawienie <i>Korsarka</i>
Bezlitosny <i>Zesłaniec</i>	Grabież <i>Korsarka</i>	Na fali <i>Ryzykantka</i>	Pragnienie zemsty <i>Mrożonka</i>	Sprawność <i>Rój bojowy (X)</i>	Wygadany <i>Towarzysz</i> <i>Zesłaniec</i>
Bezpośredni dostęp <i>Cyfrowy asystent</i>	Haker <i>Pasażerka na gapę</i> <i>Zesłaniec</i>	Nauka <i>Doktor</i>	Prawa klonów <i>Klony konserwatorskie</i>	Sprawy osobiste <i>Nieznajomy</i>	Wyłom <i>Korsarka</i>
Błyskotki <i>Astroszympan</i>	Impuls elektromagnetyczny <i>Tajna agentka</i>	Naukowiec <i>Doktor</i> <i>Botanik</i> <i>Mikrobiolożka</i>	Prowizoryczna naprawa <i>Inżynier</i> <i>Klony konserwatorskie</i> <i>Mechaniczka</i> <i>Rój bojowy (X)</i>	Statek ratunkowy <i>Korsarka</i>	Zachowanie ekosfery <i>Inżynier</i>
Bogactwo <i>Miliarder</i>	Instruktaż <i>Mechaniczka</i>	Niezlomny <i>Cyborg</i> <i>Nieznajomy</i>	Próba broni <i>Pułkownik</i>	Szczur tunelowy <i>Astroszympan</i> <i>Mechaniczka</i> <i>Mięsożerny eksperyment (X)</i> <i>Pasażerka na gapę</i> <i>Zjaw entropiczna (X)</i>	Zadanie domowe <i>Nieznajomy</i>
Być pożytecznym <i>Medyk</i>	Interwencja kryzysowa <i>Medyk</i>	Nowe życie <i>Towarzysz</i>	Przeciążenie <i>Inżynier</i>	Śledczy <i>Inspektor</i>	Zagadka <i>Nieznajomy</i>
Chwytał ładunku <i>Mechaniczka</i>	Izolacja <i>Cyfrowy asystent</i>	Odległe przekręty <i>Inspektor</i>	Przetrawianie <i>Miliarder</i>	Ślepy szal <i>Robot zabójca (X)</i> <i>Potworność z mackami (X)</i>	Zamiana ciał <i>Towarzysz</i>
Cudowne lekarstwo <i>Mrożonka</i>	Jeść! <i>Botanik</i>	Odnaka <i>Inspektor</i>	Przetwarzanie danych <i>Prawnik</i>	Świadomy patogen <i>Mikrobiolożka</i>	Zarażanie <i>Mikrobiolożka</i>
Czarno na białym <i>Prawnik</i>	Kapsuła awaryjna <i>Pułkownik</i>	Oficer <i>Pułkownik</i> <i>Doradca</i> <i>Inżynier</i> <i>Tajna agentka</i> <i>Kapitan stacji</i>	Pułapki <i>Tajna agentka</i>	Tajna operacja <i>Doradca</i>	Zbieg <i>Korsarka</i> <i>Cyborg</i>
Czujny <i>Mięsożerny eksperyment (X)</i>	Kapsuła Hail Mary <i>Inspektor</i>	Okrucieństwo <i>Doktor</i>	Puste słowa <i>Miliarder</i>	Tajna skrytka <i>Pasażerka na gapę</i>	Zdalne sterowanie <i>Drony</i>
Dane Cyfrowego asystenta <i>Cyfrowy asystent</i>	Kapsuła medyczna <i>Kapitan stacji</i>	Ostatnie tchnienie <i>Mrożonka</i>	Raz, dwa, trzy! <i>Klony konserwatorskie</i>	Telepatia <i>Szczur telepata</i>	Zemsta <i>Cyborg</i>
Dane umowy poufności <i>Prawnik</i>	Kierowanie rojem <i>Rój bojowy (X)</i>	Oznaczenie celu <i>Robot zabójca (X)</i>	Reaktor <i>Inżynier</i>	Tofik <i>Miliarder</i>	Zgoda na użycie siły <i>Strażnik</i>
Demontaż <i>Drony</i>	Koń trojański <i>Cyfrowy asystent</i>	Pancerz <i>Strażnik</i> <i>Robot zabójca (X)</i>	Rozdrabniarka <i>Doradca</i>	Transmisja na żywo <i>Miliarder</i>	Znowu w grze <i>Zesłaniec</i>
Do końca na pokładzie <i>Kapitan stacji</i>	Korporacyjne machlojki <i>Prawnik</i>	Paranoja <i>Pułkownik</i> <i>Szczur telepata</i>	Rozdwojenie jaźni <i>Doktor</i>	Tuszowanie faktów <i>Tajna agentka</i>	Źródło inspiracji <i>Kapitan stacji</i>
Dowody zbrodni <i>Doradca</i>	Korupcja <i>Inspektor</i>	Plecak odrzutowy <i>Ryzykantka</i>	Rozjemca <i>Strażnik</i>	Urodzony w nieważkości <i>Astroszympan</i> <i>Botanik</i> <i>Klony konserwatorskie</i>	Żeton promienia śmierci <i>Promień śmierci (X)</i>
Dreszczyk emocji <i>Ryzykantka</i>	Krwawa uczta <i>Botanik</i>	Pocisk <i>Korsarka</i>	Rozprzestrzenianie <i>Cyfrowy asystent</i>	Usługi prawne <i>Prawnik</i>	
Drobny druk <i>Prawnik</i>	Lojalność <i>Astroszympan</i> <i>Mikrobiolożka</i>	Pokuta <i>Szczur telepata</i>	Rozrost Szarej mazi <i>Szara maź (X)</i>	Usterka <i>Medyk</i>	
Duma <i>Ryzykantka</i> <i>Kapitan stacji</i>	Lot z plecakiem odrzutowym <i>Ryzykantka</i>		Samoróbka <i>Doktor</i>	W stanie nienaruszonym <i>Mechaniczka</i>	
Eteryiczny <i>Zjaw entropiczna (X)</i>	Ludołówka <i>Botanik</i>		Saper <i>Tajna agentka</i>		
Fałszywy artefakt <i>Doktor</i>	Materiał życia <i>Pasażerka na gapę</i>				

