Skafander

Paweł Bogdaszewski

Copyright © by Paweł Bogdaszewski, 2018.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2019.

Autor: Paweł Bogdaszewski
Tytuł: Skafander
Grafiki: Justyna Bzdoń (okładka), ilustracje użyte w Karcie Skafandra: wykorzystano zasoby internetowe zgodnie z licencją Creative Commons 0
Korekta: Michał Rosiński
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Michał Służyński, Michał Rosiński

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionkę Old Standard zaprojektowaną przez Alexeya Kryukova. Czcionka użyta zgodnie z licencją Open Font Licence.

Niniejsza publikacja nie może być modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie, dystrybucja bezpłatna na licencji freeware oraz druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa nieformalna)
www.masz–wybor.com.pl
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Wydawca oficjalny:

Redaktor Naczelny:
Beniamin Muszyński
ul. Sadowa 13/34
38–500 Sanok
www.masz–wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

ISBN 978-83-951564-1-0

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje
[stan na Lipiec 2019]**:**

Gry książkowe:

1. **Szklana Twarz**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
2. **Zaginiony**, Beniamin Muszyński. Horror.
3. **Tajemne Oblicze Świata**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
4. **Janek – Historia Małego Powstańca** [wersja I], Beniamin Muszyński, dr Maciej Słomczyński. Edukacyjna.
5. **Pokuta**, Beniamin Muszyński. Thriller.
6. **Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
7. **Tło**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
8. **Uwikłana**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
9. **Incydent**, Beniamin Muszyński. Horror.
10. **Przesyłka**, Michał Służyński. Fantastyka.
11. **Callista**, Przemysław Pociecha. Fantastyka/Baśń.
12. **Prywatne Śledztwo**, Beniamin Muszyński. Detektywistyczna/Historia alternatywna.
13. **Marsz Hańby**, Piotr Bąkowski. Fantastyka/Historia.
14. **Marcewo**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
15. **Plaga**, Beniamin Muszyński. Sensacja/Weird fiction.
16. **Wilcza Siostra**, Ewa Bednarek, Dominik Matusiak. Dark fantasy.
17. **Afrykański świt**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
18. **Za wszelką cenę**, Adam Jankowski. Katastroficzny.
19. **Pompeja**, Wojciech Kowalczyk. Wojenna.
20. **Ten Dom**, Agnieszka Wiatrowska. Horror.
21. **Chwała**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
22. **Ostatni kurs**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
23. **Dinara: Prastare szczyty**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
24. **Oni**, Beniamin Muszyński. Edukacyjna.
25. **Jestem**, Beniamin Muszyński. Weird fiction
26. **Pierścień lorda Hatifnata**, Andrzej Betkiewicz. Fantastyka.
27. **Amelia**, Dominik Matusiak. Thriller.
28. **Koniec**, Dominik Matusiak. Horror.
29. **Ręka Pana**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
30. **Vae victis**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
31. **Skafander**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
32. **Akty (samo)zagłady człowieka (nad)wrażliwego**, Beniamin Muszyński. Weird fiction.

Inne:

1. **Przebudzenie**, Beniamin Muszyński. Opowiadanie [Weird fiction].
2. **Groza jest święta**, Mikołaj Kołyszko. Rozprawa naukowa.
3. **Witraż**, Beniamin Muszyński. Zbiór opowiadań [Groteska, Fantastyka, Horror, Weird fiction].
4. **Hipoteza**, Beniamin Muszyński. Powieść [Postapokalipsa].
5. **Fantasmagorie**, Beniamin Muszyński. Powieść [Groteska, Weird fiction].

We współpracy:

1. **Moja Mała Trylogia**, Beniamin Muszyński. Zbiór powieści [Political fiction, Weird fiction].
2. **Dziecięce koszmary i fantazje**, H. P. Lovecraft (tłum. Mikołaj Kołyszko, Radosław Jarosiński). Zbiór opowiadań [Weird fiction].

Paweł Bogdaszewski

Skafander

Dziękuje Żanetce, Przemkowi Pszczolińskiemu, Oli Potrapeluk oraz Maciejowi Sznurkowskiemu za pierwsze starcia z rozgrywką oraz za cenne rady.

Spis treści

Wstęp 8

Prolog 9

Szkolenie 14

Karta Skafandra 20

Rozdział 1 Dryfująca wyspa 23

Rozdział 2 Bestia w jaskini 30

Rozdział 3 Labirynt Starszych 44

Rozdział 4 Trzy drogi 52

Epilog 64

Wstęp

Oto oddaję w Twoje ręce grę książkową. Co to oznacza? Otóż przyjdzie Ci dzielić na czas lektury podwójną rolę: bohatera i czytelnika zarazem. Historię, którą dla Ciebie przygotowałem opowiesz sobie na różne sposoby, w zależności od podjętych w jej trakcie decyzji. Abyś w pełni zrozumiał, jak grać – czytając, zapoznaj się z poniższymi wytycznymi.

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci problemu. Na początku uzbrój się w kość sześciościenną (k6), kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe" (prócz chwili wolnego czasu, rzecz jasna). Całość podzielona jest na numerowane paragrafy. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośnik do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Przejdź teraz do Prologu, skąd udasz się później do Szkolenia, dzięki któremu zrozumiesz w pełni mechanikę (zasady) niniejszej gry książkowej. Powodzenia!

Prolog

48 dzień ekspedycji. Podlodowa stacja badawcza **SYDON**.

Załoga: 6 osób.

Miejsce: Europa - Czwarty księżyc Jowisza. Wewnętrzny ocean.

Status: Incydent...

Uszkodzenie.

[*Weź Kartę Skafandra. Zaznacz pierwsze od góry Uszkodzenie*]

Kolejne organiczne obiekty uderzają w dno stacji niczym odwrócone bombardowanie. Wykryliście je wcześniej, przypomina to wyrzut jaj przez prymitywne promienice. Niestety, pociski są ogromne i tną wzmocnioną stal jakby była papierem. To nie „atak". W oceanach Europy nie powinno żyć nic, co posiada świadomość. Nic, co może mieć intencje. „Jaja" uderzają stację z perfekcyjnie statystycznym prawdopodobieństwem.

To nie ma znaczenia.

SYDON umiera, wystarczająco dużo cylindrycznych obiektów dosięgnęło stacji, usiłując dotrzeć do lodowego „nieba" wewnętrznego oceanu.

Jesteś operatorem Skafandra, cudu techniki pozwalającego przeżyć w najgorszych warunkach, osobą odpowiedzialną za ewakuację. Wszystkich pięciu pozostałych członków załogi siedzi już w kapsułach ewakuacyjnych. Ocierasz hartowaną szybę, usiłując zetrzeć olej cieknący z uszkodzonych systemów. Oberwałeś, gdy jeden z organicznych cylindrów przedzierał się przez maszynownię. Skafander jest niemal cały, jednak to uderzenie wystarczy, by obedrzeć Cię z ułudy niezniszczalności. Woda wdziera się do pomieszczenia.
<Never skip nine>

Ostatni rzut oka na kapsuły, zanim sam przejdziesz do ewakuacji. Coś nie gra. Wygląda na to, że reaktor stacji nie zdołał ich zasilić w pełni. Prawdopodobnie nie wszyscy dadzą radę przetrwać. Znasz procedurę, przygotuj się do ewakuacji.

Przekaż energię z reaktora Skafandra do zasilania kapsuł ratunkowych. Niezalecane, istotne ryzyko uszkodzenia Skafandra i urazu Operatora. **(1)**

Przejdź bezpośrednio do procedury ewakuacyjnej. **(2)**

1

Pulpit rozbłysnął czerwienią:

Zgodnie z punktem O66 kodeksem UNCF podstawowym moralnym i praktycznym obowiązkiem Operatora jest w pierwszym rzędzie zabezpieczenie swojego życia aby w konsekwencji zwiększyć szansę przeżycia zależnych od niego osób...

<skip O66> **(3)**

Zaakceptuj O66, zatrzymaj procedurę przekazania energii i przejdź dalej do procedury ewakuacyjnej. **(4)**

2

Słuszne, pragmatyczne decyzje nie zawsze należą do przyjemnych. Zgodnie z procedurą bezpieczeństwa siadasz w rogu pomieszczenia, tuż przy śluzie ewakuacyjnej. Mija kilka nieznośnych chwil, gdy wreszcie z żałobnym rykiem pękającego metalu, w radosnym konfetti rozrywanej pomarańczowej pleksi stacja rozpada się. Przez hartowane szkło obserwujesz zapadające się sekcje mieszkalne, implodujące laboratoria i eksplodujące zbiorniki tlenu. System ewakuacyjny wyrzuca Cię razem z drzwiami do tyłu, w bezdenną otchłań. Światła stacji znikają jedno po drugim, a zasilany czystym tlenem płomień gaśnie zaskakująco szybko. Pozostaje tylko zimna ciemność oceanu poprzecinana smugami wędrujących „jaj", a ostatnim śladem ludzkiej technologii jest pięć świecących czerwienią kapsuł ratunkowych, z których jedynie trzy dążą na powierzchnię, gdy pozostałe dwie z wahaniem, gasnąc spadają w ciemność, brocząc bąbelkami powietrza z nieszczelnych powłok.

Trauma.

[*Weź Kartę Skafandra. Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół. Zaznacz na Torze Decyzji* **1A**]

Przejdź do **7**.

3

Pulpit błyska, ukazując wszystkie możliwe uszkodzenia, od nieznacznego naruszenia struktury po eksplozję reaktora. Czerwony pasek istotne zagrożenie życia Operatora powoli znika, zasłonięty przez niebieską skrzynkę z napisem „Nine”.

<skip nine> **(6)**
Zaakceptuj. **(5)**

4

Nie należy mylić głupoty z heroizmem, jeśli zginiesz Ty, reszta załogi nie będzie miała żadnych szans. Odczepiasz kable od reaktora i przechodzisz do procedury ewakuacji. **(2)**

5

Never skip nine.

Z zabezpieczonej niebieskiej skrytki obok kapsuł ratunkowych wypada jednorazowy *aplikator lekarstw*. Dopisz go do ekwipunku. **(6)**

6

Przekazanie energii udane,
reaktor... reaktor spra...
Sprawny... proc

Odgłos rwanego metalu przerywa maniakalne ględzenie interfejsu, pomarańczowa okładzina ścian pęka, rwąc kable łączące Cię ze stacją. Gdy pył zostaje zmyty przez wdzierającą się wodę, ujawnia się surowe rusztowanie stacji, zapadające się niczym zdeptana puszka. Autonomiczny system Skafandra usiłuje zablokować uszkodzenia, jednak rozżarzone

na czerwono systemy nie odpowiadają na polecenia. Metal zaciska się na Skafandrze, by po chwili ustąpić. Bezwładny Skafander niczym porzucona lalka wyślizguje się z objęć gasnącej w ciemności stacji, spadając w bezdenną otchłań. Ostatnim spojrzeniem widzisz oddalające się ku powierzchni światełka wszystkich pięciu kapsuł ratunkowych.

[*Weź Kartę Skafandra*]
Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*
2 Uszkodzenia. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o dwa w dół)*
Zaznacz na Torze Decyzji **1B**.
Przejdź do 7.

7

Otacza Cię ciemność rozświetlona jedynie przez światła Skafandra. Woda wydaje się gęsta i pełna drobnych organicznych cząstek. Gdzieś obok mija Cię pędząc kolejny walec wystrzelony gdzieś w otchłani. Autonomiczne systemy uruchamiają system wypornościowy, jednak zegar głębokościowy powoli, acz nieustannie pokazuje coraz większe liczby. W razie dezorientacji lub awarii elektroniki odpowiedzialnej za nawigację, uciekające bąbelki powietrza pozwalają zorientować się w położeniu.

Przyglądasz się.

Pozostawiasz je za sobą, dążąc bezradnie w dół.

[*Weź Kartę Skafandra*]
Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*
Uwaga.
System wypornościowy: uszkodzony
Autonomiczny system wyszukiwania szlaków: uruchomiony.
Spadasz.
Gdzieś na końcu pola widzenia przepływa coś dużego, zwabionego światłem.
Nic nie możesz zrobić, spadasz.

Próbujesz się uspokoić. Skafander błyska, być może tym czerwonym bełkotem usiłując jakoś się z Tobą porozumieć.

Wracasz myślami do szkolenia, starając się zrozumieć techniczny język.

Przejdź do **Szkolenia**.

Szkolenie

Tak długo, jak operator pozostaje przytomny i zdolny do podejmowania decyzji poprzez interfejs Skafandra AI przedstawiać mu będzie wszystkie możliwe w danych okolicznościach decyzje. Autonomiczne AI pełni rolę jedynie pomocniczą, zajmując się sprawami tła (takimi jak decyzje o optymalnym pokonaniu wybranej ścieżki) oraz przejmie sterowanie jeśli operator nie będzie przytomny lub w inny sposób zostanie pozbawiony możliwości świadomych decyzji.

W trakcie misji (gry) staniesz przed wyborami. Różne opcje zawsze prowadzą do innego rozstrzygnięcia. Każdy wybór kończy się numerem paragrafu (który zawsze dotyczy paragrafu z aktualnego rozdziału) wskazującym gdzie należy przejść po podjęciu decyzji. Czasami zamiast numer paragrafu pojawi się informacja o przejściu do innego rozdziału.

Dalej. **(9)**
Więcej o Skafandrze. **(8)**
Pomiń szkolenie i przejdź do misji. **Rozdział 1**

8

Kombinezon badawczy Suittech.corp opracowany został w celu zapewnienia podwyższonej mobilności przy zachowaniu podstawowych funkcji życiowych operatora w trudnych warunkach pozaziemskich. W pełni przygotowany do zapewnienia homeostazy organizmu ludzkiego do 52 godzin bez zaopatrzenia zewnętrznego, przygotowany do operowania w próżni, odporny na ciśnienie do 10 atmosfer* (zanurzenie do 90 metrów w standardowych ziemskich warunkach), z odpornością na uszkodzenia fizyczne odpowiadającej kamizelkom typu IIA oraz szeregiem systemów zarówno opartych na autonomicznym AI, jak i mechanicznych. Stanowi on pierwszą barierę ochronną badaczy i kolonizatorów na niegościnnych światach.

**Przedstawione tu wartości stanowią wartości maksymalne, niepowodujące uszkodzenia Skafandra i Operatora. Możliwe są wyższe osiągi, jednak nie podlegają one gwarancji producenta.*

Lista najważniejszych systemów:

- Reaktor fuzyjny mkII suittech.corp,
- Autonomiczne AI wraz z system komunikacji maszyna – człowiek,
- System Podtrzymywania Życia,
- Zegar misji i zegar głębokościowy,
- Chemiczno-mechaniczna wyrzutnia haków wspinaczkowych wraz z wyciągarką,
- Reflektory halogenowe,
- Serwomechanizmy stawów skokowych.

Przejdź do **9**.

9

Interfejs użytkownika wyświetla wszelkie dostępne opcje, również te możliwe jedynie w określonych okolicznościach. Operator sam musi rozpoznać, czy wybór taki jest osiągalny przy jego możliwościach/zasobach oraz czy zamierza go dokonać.

Czasem staniesz przed wyborem dostępnym tylko jeśli spełniasz określone wymagania – wymaganie zapisane będzie w nawiasie (przykład). Jeśli nie spełniasz wymagań, nie możesz ich wybrać. Jeśli spełniasz - możesz, lecz nie musisz. W tym przypadku jesteś w trakcie szkolenia (szkolenie), nie misji (misja) choć poza opcją (szkolenie) możesz wybrać opcję pozbawioną nawiasu, ponieważ opcje zapisane w nawiasach nie są obowiązkowe.

(szkolenie) Dalej. **(11)**
(misja) Błąd. **(10)**
Wróć. **(9)**

10

Error 502 / Ścieżka niedostępna / Polecenie nieprawidłowe

Nie mogł(aś)eś dokonać tego wyboru podczas szkolenia. W tej grze sam(a) jesteś „silnikiem gry” i nikt nie powstrzyma Cię przed łamaniem zasad. W samej rozgrywce nie będzie już takich przypomnień, po prostu ruszysz ścieżką, którą nie powinieneś, burząc przez to logikę fabuły.

Wróć do części szkolenia dotyczącej wyborów opcjonalnych. **(9)**
Przejdź do części szkolenia dotyczącej opcji wymuszonych. **(11)**

11

Zgodnie z przepisami o kontroli AI nawet komunikaty, na które Operator nie ma wpływu wymagają zatwierdzenia. Czasami staniesz przed sytuacją, w której, o ile spełniasz wymagania, musisz wybrać daną opcję. Oznaczona jest wtedy nawiasami kwadratowymi [przykład].

[szkolenie] Dalej. **(12)**
[misja] Błąd. **(10)**
Błąd. **(10)**
(misja) Błąd. **(10)**

12

Autonomiczna Inteligencja Skafandra przedstawiać będzie Operatorowi również komunikaty o potencjalnych wydarzeniach, które nie doszły do skutku. Pełnią one funkcje jedynie informacyjną.

Jeśli nie spełniasz wymagań opcji wymuszonej [przykład], dostępne są dla Ciebie wszystkie pozostałe legalne wybory.

[misja] Błąd. **(10)**
(szkolenie) **(12)**
(misja) Błąd. **(10)**
Dalej. **(13)**
Zakończ szkolenie. **Rozdział 1**

13

Suittech.corp nie odpowiada za nieprzewidziane wypadki losowe.

W czasie gry napotkasz sytuacje, których rozwiązanie może wyglądać różnie, zależnie od czynników losowych, opisanych jako rzut k6. Należy wtedy rzucić kością sześciościenną, dodać ewentualne premię (np. +1 do następnego rzutu) i odczytać wynik, a dalej postępować zgodnie z paragrafem przypisanym do danego wyniku. Jeśli suma rzutu wynosi więcej niż 6 (co możliwe jest tylko przy +1 lub +2 do rzutu) należy wynik uznać za 6.

Rzut k6:
[wynik 1] (14)
[wynik 2-5] (15)
[wynik 6] (16)

14

*Twoje problemy to nasze problemy**! Skontaktuj się z przedstawicielem Suittech.corp lub, w przypadku dylatacji czasowej związanej z podróżą na duże odległości i możliwą upadłością, z jej legalnym spadkobiercą.

*Hasło reklamowe w świetle prawa międzynarodowego nie może być uznane za ofertę handlową.

Niedobrze, wynik jeden oznacza zwykle najgorsze możliwe rozwiązanie, stratę czasu, traumy lub uszkodzenia, a nawet wszystko naraz... Czy inne fabularne problemy.

Wróć do szkolenia z sytuacji losowych. **(13)**
Dalej. **(17)**

15

Średnie wyniki z przedziału 2 do 5 oznaczają zwykle przeciętne rozwiązanie, choć może zdarzyć się, że wynik 3 lub 5 będzie miał szczególne właściwości. Nie zawsze przeciętny wynik będzie korzystny.

Wróć do szkolenia z sytuacji losowych. **(13)**
Dalej. **(17)**

16

*To współpraca jest reaktorem, który zasila Suittech.corp**

*Hasło reklamowe w świetle prawa międzynarodowego nie może być uznane za ofertę handlową.

Wspaniale, wynik sześć oznacza zwykle najlepsze możliwe rozwiązanie, uniknięcie traumy lub uszkodzenia, a czasem nawet inne fabularne korzyści.

Wróć do szkolenia z sytuacji losowych. **(13)**
Dalej. **(17)**

17

Przejdź do Karty Skafandra oraz korzystaj z niej czytając ten paragraf (podobnie możesz robić zawsze podczas gry).

Na górze Karty znajduje się Zegar Misji, Tor Uszkodzeń i Tor Traumy. Za każdym razem gdy otrzymasz uszkodzenie, zakreśl odpowiadające mu pole, zaczynając od góry i przeczytaj ewentualny opis, a następnie, jeśli to możliwe, wróć do paragrafu, który rozpatrywał(aś)eś. Podobnie sprawa wygląda z Torem Traumy – tutaj jednak odznacza się aktualny poziom traumy, który może nie tylko się zwiększać (przesuwać się w dół) ale też i zmniejszać (przesuwać się w górę, aż do poziomu 0).

Poniżej na Karcie znajdują się systemy Skafandra, które w ten czy inny sposób mogą ulec uszkodzeniu/zużyciu. **(18)**

18

Skafander przygotowany jest do pracy w ciężkich pozaziemskich warunkach, a wewnętrzny reaktor pozwala na niemal nieograniczony czas pracy. Zaprojektowaliśmy Skafander do tego celu. Nie można tego niestety powiedzieć o Operatorze. W przypadku działania w trudnym środowisku deprywacji sensorycznej, Operator powinien manualnie kontrolować upływ czasu, aby uchronić się przed jej negatywnymi skutkami. Każdorazowo przed wyjściem w warunki trudne licznik czasu powinien wskazywać zero.

Podczas misji upływ czasu będzie miał znaczenie. Ilekroć otrzymasz informacje „**upływ czasu**”, oznacz upływ czasu o wskazanej wartości w oknie „Zegara Misji” na Karcie Skafandra. Misja zaczyna się z licznikiem na wartości 00 i każdorazowo zwiększać się będzie o wartości liczone w minutach. Jeśli pragniesz oszczędzać, nie obawiaj się eksploracji w normalnych warunkach i drobnych czynności, czas poświęcony na nie jest już wliczony w stałe wartości na koniec każdego rozdziału i nie będzie rozpatrywany szczegółowo. Czasowo istotne są działania pod presją, poważniejsze wybory oraz próby odpoczynku. **Rozdział 1**

KARTA SKAFANDRA

ZEGAR MISJI: [ ]

TOR USZKODZEŃ

KOMUNIKAT 1

KOMUNIKAT 2

KOMUNIKAT 3

TOR TRAUMY

KOMUNIKAT 4

KOMUNIKAT 5

KARTA DECYZJI

1	A	B	
2	A	B	C
3	A	B	C
4	A		
5	A		
6	A		

EKWIPUNEK DODATKOWY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

WYRZUTNIK HAKÓW WSPINACZKOWYCH Hak 1 [ ] Hak 2 [ ]

Po zakreśleniu drugiego Haku skreśl wyrzutnik haków z Karty Skafandra. Nie możesz korzystać więcej z opcji (Hak).

WSPOMAGANE STAWY SKOKOWE	Niesprawne	[ ]
REFLEKTORY ZEWNĘTRZNE	Niesprawne	[ ]
SYSTEM PODTRZYMYWANIA ŻYCIA (SPŻ)	ZNISZCZONY	[ ]
REAKTOR	ZNISZCZONY	[ ]

Komunikat 1

Uderzenie zerwało serwomechanizmy w nogach Skafandra.

Zakreśl pole *niesprawne* przy *Wspomagane Stawy Skokowe* na Karcie Skafandra, nie możesz korzystać więcej z opcji *(stawy skokowe)*.

Wróć do aktualnego paragrafu

Komunikat 2

Siła uderzenie uszkadza hartowane szybki maski i rozbija halogenowe reflektory.

Zakreśl pole *niesprawne* przy *Reflektory zewnętrzne* na Karcie Skafandra, nie możesz korzystać więcej z opcji *(reflektory)*.

Wróć do aktualnego paragrafu

Komunikat 3

Siła uderzenia zgniata osłony reaktora, uwalniając całą jego moc. Operator ginie w ułamku sekundy, gdy on sam i wszystko wokoło niego wyparowuje w termonuklearnej eksplozji.

Zaznacz REAKTOR ZNISZCZONY

Nie wracaj do aktualnego paragrafu.

Epilog

Komunikat 4

Tracisz przytomność, od tej pory zdany jesteś na autonomiczne AI.

Do momentu aż odzyskasz traumy do poziomu 3, zmuszony jesteś korzystać z opcji [nieprzytomny]

Wróć do aktualnego paragrafu

Komunikat 5

Uderzenie przebija hartowane szybki Skafandra, wyciągając bezwładne ciało Operatora na zewnątrz.

Zaznacz SYSTEM PODTRZYMYWANIA ŻYCIA ZNISZCZONY

Nie wracaj do aktualnego paragrafu.

Epilog

Rozdział 1
Dryfująca wyspa

Autonomiczny system wyszukiwania szlaków Skafandra wykrył stałą substancję kilkanaście metrów niżej. To „dryfując wyspa”, zlepek lodu, organicznej skały i odpadów unoszący się dzięki odpowiedniemu połączeniu gęstości i słabej grawitacji w środkowych warstwach wewnętrznego morza. Podobne twory bezzałogowe sondy zaobserwowały już wielokrotnie podczas tygodni badawczej ekspedycji. Ta „wyspa” przez kaprysy prądów wypłynęła wyżej, by w mniejszym ciśnieniu powoli rozpaść się przy „powierzchni”. Jednak to jedyne, co może pozwolić Ci zatrzymać spadek w otchłań. Zerkasz na zegar głębokościowy: zbliżasz się zbyt szybko, nawet jak na relatywnie niską grawitację księżyca.

[Stawy skokowe] Wyląduj polegając na serwomechanizmach Skafandra. **(19)**
Postaraj się wylądować bez użycia stawów skokowych. **(20)**

19

Uderzasz z ogromną siłą, na szczęście mechanizmy Skafandra biorą na siebie całość impetu. Organiczny materiał i odłamki lodu poderwane uderzeniem tworzą rozwiewającą się powoli chmurę. **(24)**

20

Rzut k6:

[wynik 1] (21)

[wynik 2-5] (22)

[wynik 6] (23)

21

Uderzasz z pełnym impetem wśród odłamków lodu, zgrzytu Skafandra i eksplozji bólu. Podnosisz się zakryty przez chmurę mułu, czując uderzenie we wszystkich kościach. Hartowane szkło w szybce Skafandra znaczy pęknięcie.

[*Weź Kartę Skafandra*]
Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*
Uszkodzenie. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*
Przejdź do **24**.

22

Uderzasz z pełnym impetem, wzbijając chmurę mułu i odłamków lodu. Skafander wytrzymał praktycznie bez szwanku, jednak czujesz uderzenie we wszystkich kościach.

[*Weź Kartę Skafandra*]
Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*
Przejdź do **24**.

23

Uderzasz z ogromną siłą, wzbudzając chmurę mułu i roztrzaskanego lodu. Na szczęście większość impetu przejęła jakaś galaretowata, biologiczna struktura, teraz rozerwana na dryfujące kawałki. **(24)**

24

Wylądowałeś. Kiedy pierwszy muł opada, masz szansę przyjrzeć się swojemu tymczasowemu schronieniu. To ciasny pierścień lodu i organicznych odpadów, otaczający

wewnętrzną strukturę. Wygląda na to, że rdzeń, coś, co w opracowaniach naukowych uznaje się za zalążek nowo formujących się wysp, przybrało tu formę wieży, ogromnego wapiennego stożka w kształcie bękarta wulkanu i drzewa. „Korzenie" połączone z mułem i lodem tworzą dysk, na którym udało Ci się wylądować.

Zgodnie z dotychczasowymi badaniami prawdopodobne jest, że zanim wyspa wypłynęła w mniejsze ciśnienie górnych warstw, stanowiła ogromny dysk jedynie zwieńczony wieżą, teraz jednak wraz z nieuchronnym rozpadem pozostały ostatnie, najtwardsze fragmenty. Kiedy przyglądasz się rdzeniowi, dostrzegasz pęknięcie u podstawy coś, co przy sporej dawce dobrej woli można by uznać za bramę, prowadzącą do wnętrza naturalnej konstrukcji. Wyspa jest jeszcze stabilna, lecz urwiska jej boków stale tracą kolejne elementy, nieuchronnie zbliżając ją do rozpadu.

[decyzja **1A**] **(25)**
[decyzja **1B**] **(26)**

25

Pośród organicznych odpadów na lewo dostrzegasz podświetloną nikłym światłem okrągłą białą skorupę kapsuły nr 4. Nie tylko Ciebie autonomiczne AI w panicznej próbie ratowania życia zaprowadziło na dryfującą wyspę. Pęknięcia w ceramicznej powłoce uwalniają bąbelki powietrza oraz delikatną smugę czerwieni. **(26)**

26

Usiądź i spróbuj odpocząć. **(32)**
Udaj się w kierunku „bramy". **(36)**
Podejdź do krańca wyspy. **(27)**
(reflektor) Rozświetl strukturę. **(28)**
(reflektor) Rozświetl kraniec wyspy. **(29)**
(decyzja **1A**)*(reflektor)* Rozświetl kapsułę. **(30)**
(decyzja **1A**) Podejdź do kapsuły. **(31)**

27

Ostrożnie zbliżasz się do krańca wyspy. Urwisko powiększa się z każdą sekundą, kolejne fragmenty lodu i wapienia znikają w otchłani. Sądząc po tempie rozpadu i powolnym wznoszeniu, wyspa nie przetrwa dłużej niż kilka godzin – przy bardzo optymistycznych szacunkach. **(26)**

28

Kiedy halogenowe światło reflektora pada na rdzeń wyspy, wrażenie przypadkowości tworu znika. Wieża, komin, wulkan – drzewo jest symetryczne, pełne organicznej narośli, oparte o pięcioramienną symetrię odpowiedzialną za stabilność kształtu. Wygląda na to, że patrzysz na szkielet ogromnego stworzenia podobnego do polipa, stworzenia dużo większego niż cokolwiek zaobserwowanego do tej pory na którejkolwiek z pozaziemskich ekspedycji. W obliczu wyraźnej funkcjonalności tego kształtu nasuwa Ci się nieodparte wrażenie, że dryfująca wyspa nie jest tworem przypadkowym, lecz środkiem lokomocji ogromnej istoty, choć, co oczywiste, aby wysnuć naukowe wnioski, potrzebowałbyś znacznie więcej danych. Brama – prawdopodobnie jedna z pięciu szczelin pomiędzy pięcioma głównymi korzeniami wieży – w świetle reflektora zdaje się być jeszcze regularniejsza i jeszcze bardziej podobna do celowej konstrukcji niż Twój umysł gotów jest przyznać. **(26)**

29

Rozświetlasz ciemność reflektorem. Mimo, że to jedynie iskra, w nieskończonej otchłani dostrzegasz wielokrotnie więcej, niż wcześniej. Urwisko rozpada się dużo szybciej, niż wydawało się przy pobieżnych oględzinach. Patrząc na obecne warunki wydaje się, że została Ci nie więcej niż godzina. Nawet teraz stoisz na cienkim kawałku lodu, który tylko ze względu na wapienny fragment jeszcze nie oderwał się od głównej masy. Niżej, w ciemności, dostrzegasz jeszcze dziesiątki innych, dryfujących wysp, w większości pękających i rozwarstwiających się w jeszcze szybszym tempie. Co dziwne, każda z nich zdaje się być oparta o podobny rdzeń, wielki wapienny komin tworzący dzięki pięciu korzeniom dysk pod

spodem. Przez moment masz wrażenie, że widzisz cylindryczne „jajo” wystrzelone z środka jednej struktur. **(26)**

30

Podświetlasz kapsułę ratunkową nr 4. W zimnym halogenowym świetle wygląda to dużo gorzej niż w ciemności. Ceramiczna powłoka jest pęknięta tylko w jednym miejscu, stanowi jednak zakrwawioną wydmuszkę nadzianą mieszaniną ciała i kabli wewnątrz. Wewnętrzny reaktor eksplodował na skutek różnic ciśnień. **(26)**

31

Przedarcie się do kapsuły okazało się łatwiejsze, niż się wydawało. Słaba grawitacja planety, nawet przy ogromnej masie Skafandra, połączona z oporem wody wstrzymywała Cię niewiele mniej, niż brodzenie w wodzie Twojej ojczystej planety. Docierasz do ceramicznej kopuły, w nikłym świetle dostrzegając skalę zniszczeń, jakich dokonała eksplozja wewnętrznego reaktora. Człowiek nie miał szans przeżyć, jego zmasakrowane zwłoki mieszają się z fragmentami wnętrza, tworząc makabryczny widok. Znałeś go, żył, oddychał, rozmawiał i planował przyszłość jeszcze dziesięć minut temu. Robi Ci się słabo.

[*Weź Kartę Skafandra*]
Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*
Autonomiczna AI Skafandra niezależnie od Ciebie pobrało dane z sonarów kapsuły, dopisz *Dane z sonaru* do ekwipunku. **(26)**

32

(Trauma 3) Wycieńczony i ranny opadasz na kolana. **(33)**
(aplikator lekarstw) Wyjmujesz aplikator lekarstw. **(34)**
Siadasz, by odpocząć. **(35)**

33

Siadasz wycieńczony w mule. Poświęcenie, rany, szok. Wszystko zdaje się piętrzyć, dążąc do zagłady. Zamykasz oczy.

...

Gdy je otwierasz, nic się nie zmieniło. Nadal jesteś sam gdzieś w głębinach, na obcym świecie, gdzie jedyną barierą broniącą Cię przed unicestwieniem jest uszkodzony Skafander. Mimo to czujesz się nieco lepiej, musiało minąć trochę czasu. Czas ruszać.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy o 1.

Upływ czasu – 10 minut

(26) [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Usiądź i spróbuj odpocząć”]

34

Siadasz wycieńczony w mule. Zbliżasz aplikator do automatycznego pojemnika. AI wychwytuje sygnał i uruchamia procedurę. Po kilku sekundach czujesz chłód, gdy zimna mieszanina soli, glukozy i silnych leków rozchodzi się po ciele. Nie pamiętasz, gdzie słyszałeś (czytałeś?) określenie „czuć się jak masło rozsmarowane na zbyt dużej kromce” – nieistotne, ważne że doskonale odwzorowuje Twój stan. Mimo to czujesz się pewniej, krok dalej od utraty świadomości.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy o 1.

Skreśl z ekwipunku *aplikator leków*.

Przejdź do **26**.

35

Próbujesz usiąść i się uspokoić. Czerń na około, ruch gdzieś na pograniczu światła, wstrząsy rozpadającej się „wyspy”, świadomość mijającego czasu. Odpoczynek w takich warunkach nie miałby sensu, musisz znaleźć pewniejsze schronienie. **(26)**

36

Zaznacz upływ czasu – 10 minut

Ruszasz w kierunku „bramy”. Wędrówka nie jest trudna, jednak brak punktów odniesienia sprawia, że ciężko oszacować odległość. Dopiero, gdy docierasz na miejsce, jesteś w stanie w pełni zrozumieć ogrom konstrukcji. Same wrota sięgają niemal trzydzieści metrów nad Ciebie, a stanowią mniej niż trzecią część podstawy. Patrząc z bliska zarówno na bramę jak i strukturę widzisz dziwną symetrię jej porowatych ścian oraz nierealnie idealny łuk wejścia do środka. Oglądasz się za siebie – wyspa rozpada się z każdą sekundą. Konstrukcja czy też naturalny twór, nie możesz pozostać na zewnątrz w oczekiwaniu na zagładę. **Rozdział 2**

Rozdział 2
Bestia w jaskini

Co dziwne, wnętrze, zamiast pozostawać całkowicie w ciemności, rozświetlone jest słabą fluorescencją ścian. Wygląda na to, że szkielet prymitywnej istoty jest pusty w środku i uformował coś w rodzaju pomieszczenia, z pięcioma wejściami pomiędzy pięcioma filarami wspierającymi górną część. Gdzieś kilkadziesiąt metrów wyżej widać ledwo dostrzegalny sufit naznaczony kilkoma otworami. Na wysokości łuku „bram" tkanka uformowała coś w rodzaju balkonów czy niecek. Zbiorowisko czarnej, ruchomej, organicznej substancji na środku pomieszczenia zdaje się poruszać, przelewając się powoli w Twoją stronę. Kiedy przyglądasz się masie, dostrzegasz pulsujące organy wewnątrz galaretowatej protoplazmy oraz powoli kształtujące się ostrza-zęby i otwierające się, świeżo narodzone, rozświetlone zielonym światłem oczy. Masa powoli nabiera kształtów.

Wykryto formę życia:
Gatunek: nieznany
Szacowana masa: 2,5 tony
Schemat zachowania: drapieżny
Niebezpieczeństwo: wysokie

Gdy oglądasz się na wyjście, widzisz, że „wyspa" kończy się już tylko kilka metrów dalej, nie dając szans na ucieczkę na zewnątrz. **(37)**

37

(Tylko pierwsze wejście) Wyłącz Skafander i pozostań nieruchomo. **(38)**
Stań naprzeciw bestii gotów do walki. **(39)**
Uciekaj wdrapując się na ścianę. **(40)**
(Hak) Wystrzel hak jako prowizoryczny pocisk. **(41)**
(Hak) Wystrzel hak w sufit, usiłując uciec. **(42)**
(Stawy skokowe) Odskocz na „balkony". **(43)**
(Reflektor) Użyj reflektora, by oślepić istotę. **(44)**
[nieprzytomny] **Reakcja AI. (51)**

38

Zastygasz w bezruchu.

Rzut k6:

[wynik 1] (46)

[wynik 2-4] (47)

[wynik 5-6] (48)

39

Rzucasz się na bestię, mając nadzieję, że siła Skafandra wystarczy, by powalić ogromną potworność.

Rzut k6:

[wynik 1-3] Potwór jest szybszy. **(45)**

[wynik 4-6] Udaje Ci się wbić metalowe ramię w trzewia stwora, zgniatając pulsujące organy i rozrywając oczy. **(49)**

40

Próbujesz wdrapać się po porowatej skale, wykorzystując całą siłę Skafandra i słabą grawitację księżyca. Kiedy jesteś prawie na balkonie, bestia nakierowuje na Ciebie światło oczu. Czarna protoplazma wystrzeliwuje w Twoim kierunku...

Rzut k6:

[wynik 1-2] ... strącając Cię na ziemię i usiłując przybić do gruntu. **(45)**

[wynik 3-4] ... strącając Cię na ziemię. **(37)**

[wynik 5-6] ... na szczęście jesteś szybszy, wdzierasz się na górę. **(56)**

41

Zaznacz zużycie haka.

Wystrzeliwujesz hak wspinaczkowy w czarną masę pełną pulsujących organów.

Rzut k6

[wynik 1] Odrywając kawałki protoplazmy, hak grzęźnie w zwalistym cielsku, bestia zdaje się nie zauważać ciosu. **(37)**

[wynik 2-3] Hak rozszarpuję skupisko tworzących się oczu, bestia cofa się oślepiona, tworząc wewnątrz protoplazmy nowe zalążki. Jednorazowo +2 do następnego rzutu w tym rozdziale. **(37)**

[wynik 4-6] Trafiasz prosto w czuły punkt. **(55)**

42

Zaznacz zużycie haka.

Wystrzeliwujesz hak, mając nadzieję na trafienie w jeden z otworów nad Twoją głową i ucieczkę dzięki wyciągarce.

Rzut k6:

[wynik 1] Kiedy wystrzeliłeś hak, bestia rzuciła się w Twoim kierunku swoim ogromnym cielskiem zasłaniając dostęp do sufitu. Urządzenie wbiło się w czarną masę, rozrywając organy wewnętrzne i rozszarpując oczy. **(49)**

[wynik 2] Hak rozbija kawał wapienia w suficie, odbijając się z trzaskiem. **(37)**

[wynik 3-5] Hak wbija się w sufit, a wyciągarka gwałtownym szarpnięciem podrywa Cię do góry, pozwalając na przeskoczenie do jednego z balkonów. **(56)**

[wynik 6] Hak wbija się prosto w jeden z otworów w suficie i gwałtowne szarpnięcie mechanizmu wciągarki wyrzuca Cię do góry, z dala od potworności, prosto na górne poziomy wieży. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2A**. **Rozdział 3**

43

Wykorzystujesz pełną siłę serwomechanizmów, by wybić się w górę.

Rzut k6:

[wynik 1] Bestia była jednak szybsza, uderza w Ciebie z impetem, spychając na ziemię i ponawiając atak. **(45)**

[wynik 2-3] Bestia była jednak szybsza, uderza w Ciebie z impetem, spychając na ziemię. **(37)**

[wynik 4-6] Skaczesz, bestia atakuje błyskawicznie, ostrza przelatują raptem metr za Twoimi plecami, gdy lądujesz bezpiecznie na jednym z „balkonów". **(56)**

44

Odczekujesz aż zielonkawe światło oczu pada na Ciebie i uruchamiasz reflektory z pełną mocą. Oczy bestii gwałtownie zwężają się, a tkanka wokół zaczyna wytwarzać organiczne zasłony.

Rzut k6:

[wynik 1] Potwór przerywa regenerację, by mrużąc potworne ślepia rzucić się do ataku. **(45)**

[wynik 2-4] Podświetlasz cofającego się potwora i dostrzegasz, że w czarnej pulsującej masie jego cielska tkwią niezliczone zalążki nowych oczu, ostrzy i innych organów. Potwór zdaje się być masą komórek macierzystych o ogromnym potencjale. **(37)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „*(Reflektor)* Użyj reflektora by oślepić istotę."]

[wynik 5-6] Bestia cofa się, wchłaniając porażone oczy i tworząc nowe pod istniejącą osłoną. Przez te kilka sekundy jesteś bezpieczny. Jednorazowo +2 do następnego rzutu w tym rozdziale. **(37)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „*(Reflektor)* Użyj reflektora by oślepić istotę."]

45

Organiczne ostrza ukształtowane niczym zęby i szpony uderzają kierowane światłem wielu oczu...

Rzut k6:

[wynik 1] ... i trafiają z pełnym impetem. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)* **(37)**

[wynik 2] ... i wbijają się pomiędzy osłony Skafandra. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **(37)**

[wynik 3-4] ... rwąc kable i krusząc osłony Skafandra. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)* **(37)**

[wynik 5] ... krusząc podłogę tuż obok Ciebie. **(37)**

[wynik 6] ... by wbić się się w wapień. Pazury i zębiska kruszą się, a potworność cofa, kształtując wewnątrz czarnej protoplazmy zalążki kolejnych ostrzy. **(37)**, jednorazowo +1 do następnego rzutu w tym rozdziale.

46

Wyłączasz interfejs i wszystkie światła. Czarna masa pełna pazurów i zębów zbliża się nieuchronnie. Kolejne formujące się oczy ogniskują się na Tobie, a jedno z organicznych ostrzy cofa, naprężając do ataku. **(45)**

47

Wyłączasz interfejs i wszystkie światła. Czarna masa pełna pazurów i zębów zbliża się nieuchronnie. Kolejne formujące się oczy oświetlają otoczenie niczym więzienne lampy, jednak zdaje się, że wstrząsy rozpadającej się wyspy i Twój brak ruchu są wystarczającym maskowaniem, by żadne z oczu nie zogniskowało się na Tobie. Mimo to bestia przeczesuje metr po metrze, zbliżając się nieuchronnie. Jednorazowo +1 do następnego rzutu w tym rozdziale. **(37)**

48

Wyłączasz interfejs i wszystkie światła. Czarna masa pełna pazurów i zębów przestaje się zbliżać w Twoją stronę. Kolejne formujące się oczy szukają ofiary jeszcze przez kilka sekund, by wreszcie znieruchomieć. Wygląda na to, że wstrząsy rozpadającej się wyspy i Twój brak ruchu są wystarczającym maskowaniem, by istota uznała, że w pomieszczeniu pozostaje sama.

Powoli wespnij się wyżej wprost na jeden z balkonów. **(56)**
(Hak) Spróbuj wystrzelić Hak w jeden z otworów na suficie. **(54)**
(Hak) Podejdź ostrożnie i wyceluj hak w witalny punkt potwora. **(55)**
Wykorzystaj nieuwagę bestii w inny sposób (jednorazowo +2 do następnego rzutu w tym rozdziale). **(37)**

49

Raniona bestia cofa się, brocząc czarną substancją. Przez moment można odnieść wrażenie, że krwawi, lecz to jednak nie to. Bąble czarnego płynu eksplodują z ogromnym hukiem, zrywając Cię z nóg. Atramentowa substancja roznosi się po pomieszczeniu, błyskawicznie odcinając jakiekolwiek światło. Sądząc po stłumionych dźwiękach, potworność wykorzystując zasłonę wpełza na ścianę, przechodząc jakąś koszmarną transformację.

(reflektor) Rozświetl ciemności reflektorem. **(50)**
Czekaj. **(60)**

50

Reflektor przebija się przez zasłonę, ukazując bestię tuż przed przemianą. Jesteś w stanie zobaczyć gdzie znajdują się wrażliwe organy, zanim przykrywa je organiczny pancerz. Jednorazowo możesz zmienić wynik na kości o jeden w najbliższym rzucie kością. **(60)**

51

Automatyczny system walka-ucieczka.

Ocena dostępnych zasobów.

Zakreśl zużycie wszystkich haków, za każdy zużyty w tym momencie dodaj +1 do rzutów w tym paragrafie (od +0 przy braku haków do +2 przy dwóch).

Przystąpienie do procedury.

Rzut k6:

[wynik 1-3] Krytyczny błąd. **(52)**

[wynik 4-5] Błąd. **(53)**

[wynik 6] Sukces. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2C**. **Rozdział 3**

52

[Uszkodzenie, trauma, uszkodzenie, trauma (...)]

Zakreślaj naprzemiennie aż do wyczerpania limitu uszkodzeń lub traum.

53

Rzut k6:

[wynik 1] Krytyczne uszkodzenie reaktora. **(52)**

[wynik 2-3] Poważne uszkodzenie systemu podtrzymywania życia. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **(51)**

[wynik 4-5] Poważne uszkodzenie systemu [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)* **(51)**

[wynik 6] Udany manewr obronny. **(51)**

54

Zaznacz zużycie haka.

Rzut k6:

[wynik 1-3] Hak wbija się w sufit, wyciągarka gwałtownym szarpnięciem podrywa Cię do góry, pozwalając na przeskoczenie do jednego z balkonów. **(56)**

[wynik 4-6] Hak wbija się prosto w jeden z otworów na suficie, gwałtowne szarpnięcie mechanizmu wciągarki wyrzuca Cię do góry, z dala od potworności, prosto na górne poziomy wieży. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2A**. **Rozdział 3**

55

Zaznacz zużycie haka.

Hak gładko przebija się przez galaretowate cielsko, rozrywając je i uderzając w liczne z pulsujących wewnątrz organów. Wyciągarka nie wykrywa punktu zaczepienia więc odrzuca linkę. **(49)**

56

Kiedy tylko stajesz na „balkonie", bestia przestaje Cię ścigać. Nadal jedno z wielu oczu obserwuje z odległości, jednak nie wykonuje żadnych agresywnych ruchów. Kiedy rozglądasz się po wapiennej niecce, masz wrażenie, że ściany poznaczone są jakimiś dziwnymi wzorami, z których większość zdaje się być opartych o pięciokąt. Otwory w suficie znajdują się zbyt daleko, by doskoczenie do nich było łatwe bez porządnego wspomagania, zawsze jednak pozostaje proste przebicie się przez wapienną strukturę.

(Hak) Wystrzel hak w wyjście. **(57)**

(Stawy skokowe) Wskocz do jednej z dziur w suficie. **(58)**

Rozbij sufit korzystając z siły Skafandra. **(59)**

57

Zaznacz zużycie haka.

Hak wbija się prosto w jeden z otworów na suficie, gwałtowne szarpnięcie mechanizmu wciągarki wyrzuca Cię do góry, z dala od potworności, prosto na górne poziomy wieży. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2A**. **Rozdział 3**

58

Rzut k6:

[wynik 1] Uderzasz w sufit z impetem, sięgając panicznie w stronę otworu. Szponiasta macka bestii sięga po Ciebie, próbując zepchnąć Cię na dół, jednak Tobie dzięki sile serwomechanizmów udaje się wciągnąć wyżej. Słyszysz dźwięk zrywanego okablowania. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o dwa w dół). Zaznacz na Karcie Skafandra Decyzję* **2A**. **Rozdział 3**

[wynik 2-4] Trafiasz w otwór wyjściowy, zahaczając okablowaniem o wejście. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół). Zaznacz na Karcie Skafandra Decyzję* **2A**. **Rozdział 3**

[wynik 5-6] Udaje Ci się wskoczyć wprost w otwór w suficie. **Rozdział 3**

59

Uderzasz raz za razem, powoli rozbijając twardą materię. Sufit ustępuje łatwiej niż można byłoby się spodziewać. Mimo to zanim usuwasz gruz i udaję Ci się przecisnąć dalej, mija sporo czasu.

Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2A**.

Upływ czasu – 10 minut

Rozdział 3

60

Kiedy atramentowa zasłona rozmywa się na tyle, byś był w stanie widzieć, dostrzegasz bestię. Pokryta błyszczącym pancerzem, zawieszona na podobnych do krabich nogach, porusza się znacznie szybciej, niż jeszcze przed chwilą. Potworne paszcze wypełnia mniej zębów, jednak każdy z nich jest dłuższy i jakby przygotowany do przebijania twardej substancji Skafandra. Wygląda na to, że przygotowała się do walki i nie zamierza pozwolić Ci uciec.

Przeciąż systemy, by uderzyć w bestię z szaleńczym impetem. **(61)**
(Hak) Wystrzel hak jako pocisk, celując w oczy. **(62)**
(Stawy skokowe) Przeciąż systemy, by uderzyć w bestię. **(63)**
Poczekaj na ruch potworności, by kontratakować. **(64)**
[nieprzytomny] **Reakcja AI**. **(51)**

61

Rzut k6:
[wynik 1] (67)
[wynik 2-3] Zapisz wynik rzutu. **(65)**
[wynik 4-6] Zapisz wynik rzutu. **(66)**

62

Zaznacz zużycie haka.

Rzut k6:
[wynik 1] Wystrzeliwujesz hak przed siebie, jednak potworności nie ma już w tym miejscu, skoczyła do przodu, uderzając z pełnym impetem. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. **(70)**

[wynik 2-5] Bestia cofa się nieznacznie, nadstawiając pancerne płytki. Hak odbija się od pancerza, nie wyrządzając żadnej szkody. **(70)**
[wynik 6] Bestia cofa się nieznacznie, nadstawiając pancerne płytki. Za wolno! Hak wbija się w cielsko, rozrywając zielone oczy i drąży dalej, uszkadzając wrażliwe organy, kładąc bestię trupem. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2B**. **Rozdział 3**

63

Rzut k6:
[wynik 1-2] Zapisz wynik rzutu. **(65)**
[wynik 3-6] Zapisz wynik rzutu. **(66)**

64

Czekasz na ruch bestii, która bez wątpienia szykuje się do ataku.

Czekasz do ostatniego momentu, ryzykując więcej, ale mając większą szansę na zaskoczenie potwora. **(68)**
Uderzasz krótko po tym, jak bestia się ruszy, zmniejszając ryzyko, ale i szanse na powalenie bestii. **(69)**

65

Interfejs rozpala się na czerwono od alarmowych komunikatów, musisz obejść przynajmniej kilka systemów bezpieczeństwa, by zmusić go do posłuszeństwa. Rozpędzasz się po gruncie, by wreszcie odbić się od ziemi i runąć na bestię w pełnym pędzie. Niestety, monstrum jest szybsze.

Odsuwa się na tyle, że większość impetu uderza w jego bok, wyłamując jedną z nowo powstałych kończyn. Uderzenie uszkadza również Skafander.
Odczytaj uzyskany w paragrafie 63 wynik rzutu. [*Weź Kartę Skafandra*] *Przejdź na Torze Uszkodzeń w dół o jego wartość).* **(70)**

66

Interfejs rozpala się na czerwono od alarmowych komunikatów, musisz obejść przynajmniej kilka systemów bezpieczeństwa, by zmusić go do posłuszeństwa. Rozpędzasz się po gruncie, by wreszcie odbić się od ziemi i runąć na bestię w pełnym pędzie. Monstrum próbuje uskoczyć, jednak jest zbyt wolne. W potwornych zielonych oczach widzisz błysk zrozumienia przeradzający się w diaboliczną determinację. Wszystkie amorficzne paszcze bestii rozwierają się, by zabrać Cię ze sobą.

Uderzasz, rozrywając kościane płytki i skupisko protoplazmy, masakrując wewnętrzne organy i zgniatając rozwarte oczy. Kościane ostrza zaciskają się na reaktorze Skafandra, usiłując sprowadzić zagładę również na Ciebie.
Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2B**.
Odczytaj uzyskany w paragrafie 63 wynik rzutu. [*Weź Kartę Skafandra*] *Przejdź na Torze Uszkodzeń w dół o jego wartość).*
Jeśli jeszcze żyjesz: **Rozdział 3**

67

Interfejs rozpala się na czerwono od alarmowych komunikatów, musisz obejść przynajmniej kilka systemów bezpieczeństwa, by zmusić go do posłuszeństwa. Rozpędzasz się po gruncie, by wreszcie odbić się od ziemi i runąć na bestię w pełnym pędzie. Ta jest szybka, za szybka. W potwornych zielonych oczach widzisz diaboliczną inteligencję, gdy potworność usuwa się z drogi szarży rzucając się na Ciebie, gdy tylko uderzasz w ścianę.
[*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół).*
Przejdź do **70**.

68

Rzut k6:

[wynik 1] Bestia rzuca się na Ciebie, pokonując Twoją obronę i rozrywając osłony pancerza. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. **(70)**

[wynik 2-3] Bestia rzuca się na Ciebie, pokonując Twoją obronę i wbijając szpon w osłony reaktora [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. **(70)**

[wynik 4-6] Udaje Ci się odskoczyć przed atakiem, bestia jest odsłonięta, jednorazowo możesz zmienić następny rzut o 2 oczka na kości. **(70)**

69

Rzut k6:

[wynik 1-3] Bestia rzuca się na Ciebie, pokonując Twoją obronę i wbijając szpon w osłony reaktora. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. **(70)**

[wynik 4-6] Udaje Ci się odskoczyć przed atakiem, bestia szybko cofa się na swoją pozycję, jednak zyskujesz szansę, jednorazowo możesz zmienić następny rzut o 1 oczko na kości. **(70)**

70

Uderz bestię ramieniem. **(71)**

Przeciąż systemy, by uderzyć w szaleńczym ciosie. **(61)**

(Hak) Wystrzel hak jako pocisk, celując w oczy. **(62)**

(Stawy skokowe) Przeciąż systemy, by uderzyć w bestię. **(63)**

Poczekaj na ruch potworności, by kontratakować. **(64)**

[nieprzytomny] **Reakcja AI**. **(51)**

71

Rzut k6:

[wynik 1] Uderzasz w pustkę, by po chwili poczuć uderzenie kościanych ostrzy. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)* **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. **(70)**

[wynik 2-5] Uderzasz, jednak bestia okazuje się twardym przeciwnikiem. Płytki pancerza odbijają Twój cios, a potworność cofa się na pozycję do ataku. **(70)**

[wynik 6] Uderzasz w potworność, wykorzystując pełną masę i siłę ramienia Skafandra. Czy to dzięki szczęściu, czy zaskoczeniu bestia nie zdołała w porę osłonić się pancernymi płytami. Ciężkie ramię rozrywa jej oczy i wrażliwe organy wewnętrzne, kładąc potworność trupem. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **2B**. **Rozdział 3**

Rozdział 3

Labirynt Starszych

Upływ czasu – 10 minut

[decyzja 2A] **(72)**

[decyzja 2B] **(73)**

[decyzja 2C] **(74)**

72

Przeciskasz się przez otwór w suficie, pozostawiając amorficzną bestię za sobą. Stoisz w czymś w rodzaju korytarza, podobnie jak pomieszczenie niżej rozświetlonego fluorescencją ścian. Obce znaki, bez wątpienia wykonane z precyzją i inteligencją, rozświetlają się za każdym razem, gdy potworność podnosi się w Twoim kierunku, zmuszając ją do odwrotu. **(75)**

73

Potwór powoli zastyga w bezruchu. Świecące zielonkawe oczy, a przynajmniej to, co z nich zostało, gasną. Amorficzna forma osłonięta płytkami pancerza rozpływa się na podobieństwo oleistej plamy.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy o 2.

Pozbawiony zagrożenia ze strony potworności nie masz problemu z dotarciem do otworów w suficie. Przeciskasz się przez wejścia, pozostawiając stygnącego trupa za sobą. Stoisz w czymś w rodzaju korytarza, podobnie jak pomieszczenie niżej rozświetlonego fluorescencją ścian. Obce znaki chroniące wejście, bez wątpienia wykonane z precyzją i inteligencją, gasną, gdy ciało bestii rozpływa się w pomieszczeniu niżej. **(75)**

74

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy do poziomu 3.

Skreśl poziom 5 na Torze Traumy (od teraz traktuj poziom 6 jakby następował po 4).

Leżysz w korytarzu rozświetlonym bioluminescencją, oparty o ścianę. Sądząc po wskaźnikach zegara głębokościowego, znajdujesz się o wiele wyżej, niż wcześniej. Uszkodzone płyty pancerza, wiszące kable i hartowane szkło zachlapane krwią od wewnętrznej strony świadczą o piekle, przez które Autonomiczne AI musiało Cię przeciągnąć. Zanim udaje Ci się zwlec na nogi, mijają kolejne cenne minuty.

Upływ czasu – 10 minut

Przejdź do **75**.

75

Przez pomieszczenie przechodzi wstrząs. Patrzysz na zegar głębokościowy, dryfująca wyspa jeszcze nie rozpadła się do końca, inaczej notowałbyś upadek. Miejsce jest pozornie bezpieczne, lecz ciężko oszacować jak długo jeszcze tak będzie.

Odpocznij. **(76)**

(Aplikator lekarstw) **(77)**

Rusz w drogę. **(78)**

76

Siadasz przy ścianie, łapiąc oddech. Potrzebujesz kilku długich chwil, by otrząsnąć się z koszmaru, który Cię otacza, ale gdy wreszcie wstajesz, czujesz, że masz więcej siły na walkę z żywiołem.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy o 1.

Upływ czasu – 10 minut

Przejdź do **75** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Odpocznij.”]

77

Skreśl aplikator lekarstw.

Siadasz wycieńczony przy ścianie. Zbliżasz aplikator do automatycznego pojemnika. AI wychwytuje sygnał i uruchamia procedurę. Po kilku sekundach czujesz chłód, gdy zimna mieszanina soli, glukozy i silnych leków rozchodzi się po ciele.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy o 1.

Przejdź do **75**.

78

Wewnętrzna część struktury to istny labirynt, pełen krętych, zwodniczych korytarzy przypominających trzewia mitycznego stwora. Miejsce nie jest tak wielkie, by nie odnaleźć w nim drogi, jednak zajmie to bez wątpienia sporo czasu.

(dane z sonaru) Wykorzystaj dane z sonaru kapsuły ewakuacyjnej. **(79)**

Metodą prób i błędów poszukaj drogi w górę. **(80)**

79

Wskazania sonaru odnoszą się do zewnętrza struktury, jednak nawet to daje Ci jakąś przewagę. Organiczne ściany uwypukliły w wielu miejscach istniejące pod nimi przejścia na podobieństwo żył. Korzystając z danych, po krótkim błądzeniu odnajdujesz „główną żyłę” komunikacyjną prowadzącą wyżej.

Upływ czasu – 10 minut

Przejdź do **81**.

80

Pozbawiony nici Ariadny, pozostawiając Minotaura daleko za sobą, błądzisz po labiryncie przejść i ślepych zaułków.

Upływ czasu – 20 minut

Przejdź do **81**.

81

Następuje kolejny wstrząs i fluorescencja ścian na chwilę gaśnie. Znajdujesz się w kompletnej, pierwotnej ciemności oświetlonej jedynie ekranem interfejsu. Nie na długo, ściany odzyskują swój blask ledwo po minucie, jednak kolejne drżenie znów je gasi.

(reflektor) Uruchamiasz halogenowe lampy i ruszasz dalej. **(82)**

Zatrzymujesz się. **(83)**

82

Rozświetlasz ciemność reflektorem i ruszasz przed siebie. Już po paru chwilach docierasz znacznie wyżej. **(84)**

83

Fluorescencja gaśnie i rozświetla się wraz z regularnym gasnącym pulsem dryfującej wyspy, korzystając z momentów światła wędrujesz kierując się w górę, zawsze w górę.

Upływ czasu – 10 minut

Przejdź do **84**.

84

Zegar głębokościowy wskazuje, że znajdujesz się w najwyższym punkcie do tej pory, kilkadziesiąt metrów poniżej szczytu struktury. Niestety, napotkałeś barierę. To ogromne okrągłe wrota, poznaczone szeregiem dziwnych, geometrycznych symboli stanowiących prawdopodobnie rodzaj prostego obcego zamka.

Rozbij wapienną framugę. **(85)**
(Hak) Rozbij drzwi hakiem wspinaczkowym. **(86)**
(Stawy skokowe) Sforsuj drzwi. **(87)**
Spróbuj rozwikłać zagadkę. **(88)**

85

Uderzasz w wapień z uporem i poświęceniem, jednak organiczna skała nie ustępuje tak łatwo.
Upływ czasu – 10 minut
Przejdź do **91**.

86

Zakreśl zużycie haka wspinaczkowego

Hak uderza we wrota z ogromnym impetem, wyrywając je z framugi w deszczu wapiennych odłamków. **(91)**

87

Cofasz się odrobinę, by kopnąć z pełnym impetem masy i przyspieszenia, wyrywając wrota z framugi w deszczu wapiennych odłamków. **(91)**

88

Skafander automatycznie segreguje ciąg znaków, przedstawiając szereg możliwych kombinacji, z których każda opiera się o wielokrotność liczby pięć. Znaki plączą Ci się przed oczami, kiedy próbujesz skupić się na tyle, by je zrozumieć.

Zrozum. **(89)**
[3 urazy] Rany i wycieńczenie dają o sobie znać. **(90)**

89

Łączysz symbole, korzystając ze wskazań interfejsu. Kiedy dotykasz każdego z nich w odpowiedniej kolejności, rozświetlają się. Po chwili drzwi ustępują wsuwając się w ścianę. **(91)**

90

Mozolnie, na wpół świadomie, łączysz symbole korzystając ze wskazań interfejsu. Kiedy dotykasz każdego z nich w odpowiedniej kolejności, rozświetlają się. Po kilku minutach drzwi ustępują, wsuwając się w ścianę.
Upływ czasu – 10 minut
Przejdź do **91**.

91

Patrzysz do pomieszczenia, do którego dostępu broniły drzwi. Drobne organiczne cząsteczki poruszają się wiedzione delikatnym prądem, najwyraźniej znajdujesz się blisko wyjścia. Jakby na potwierdzenie tej tezy, odbiornik Skafandra łapie sygnał:

Wykryto sygnał z automatycznej sondy ewakuacyjnej: Miejsce ewakuacji wobec pozycja aktualna, 4 metry wschód, 12 metrów północ wysokość +31 metrów
Czas przybycia sondy ewakuacyjnej: 70 minut wg Zegara Misji
Optymalny czas bezpiecznej ekstrakcji: 10 minut
...
[Decyzja 1A] Wykryto sygnał trzech kapsuł ewakuacyjnych – brak dwóch sygnałów
[Decyzja 1B] Wykryto sygnał pięciu kapsuł ewakuacyjnych – wszystkie kapsuły obecne
...
Alarm – brak Skafandra ewakuacyjnego na miejscu ewakuacji
Automatyczna ekstrakcja kapsuł ratunkowych: niemożliwa

Wchodzisz do okrągłego, pustego pomieszczenia, kojarzącego się z salą spotkań. Ściany zdobią geometryczne ryty przedstawiające losy jakiejś dziwnej, beczułkowatej obcej rasy i jej amorficznych sług. W pięciu krańcach pomieszczenia widać pięć dróg wyjścia (w tym tą, którą przyszedłeś), choć nawet po pobieżnym spojrzeniu widać, że tylko trzy z nich mogą prowadzić do góry, tak więc dwie możesz pominąć, szczególnie, że czas ma teraz kluczowe znaczenie. Na szczęście tylko Twoje wejście zabezpieczone było zamkniętymi drzwiami. Patrzysz na Zegar Misji:

[Wskaźnik czasu na 30-40] **(92)**
[Wskaźnik czasu na 50-60] **(93)**
[Wskaźnik czasu na 70 lub więcej] **(94)**

92

Delikatne wstrząsy przypominają Ci o tym, że dryfująca wyspa nieuchronnie dąży do zagłady. Na szczęście, dzięki szaleńczemu tempu w jakim przebyłeś obcy kompleks, masz na tyle dużo czasu, by nie musieć działać pochopnie. Sonda ewakuacyjna przybędzie na miejsce za niemal pół godziny, musisz pokonać jeden metr w górę na jedną minutę.
Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **3A**.
Rozdział 4

93

Pękający wapienny sufit, gasnąca fluorescencja, niepokojąco skaczące cyfry na zegarze głębokościowym. Wstrząsy i wapienny pył wszędzie wokoło. Dryfująca wyspa powoli umiera, a Ty znajdujesz się w środku, obserwując jej ostatnie drgawki. Masz zapewne jeszcze kilka, kilkanaście minut zarówno zanim wyspa się rozpadnie, jak i do momentu ewakuacji. Lepiej się pospieszyć.

Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **3B**.

Rozdział 4

94

Unikając fragmentów rozpadających się ścian i sufitu, pokryty wapiennym pyłem obserwujesz zegar głębokościowy. Cyfry skaczą w górę i w dół, jednak tendencja jest spadkowa. Wyspa umiera, co gorsza sonda ewakuacyjna już jest na miejscu i we wrogim środowisku obcego księżyca nie będzie czekać wiecznie. Masz minuty, a może i sekundy. Trzydzieści metrów w górę, trzy potencjalne drogi i brak czasu na zastanowienie.

Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **3C**.

Rozdział 4

Rozdział 4
Trzy drogi

[Decyzja 3A lub 3B] **(95)**
[Decyzja 3C] **(104)**

95

Okrągła sala trzeszczy i sypie fragmentami wapienia.

(Decyzja 3A) Przyjrzyj się każdemu z wyjść. **(96)**
(Decyzja 3B) Przyjrzyj się każdemu z wyjść. **(97)**
(Dane sonaru) Sprawdź dane sonaru. **(98)**
[Nieprzytomny] **Działania AI**. **(99)**
(Decyzja 3A, co najmniej 2 traumy) Odpocznij. **(100)**
(Decyzja 3B, co najmniej 2 traumy) Odpocznij. **(102)**
Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej. **(109)**
Wbiegasz w środkową bramę. **(117)**
Wbiegasz w pierwszą bramę z prawej. **(119)**

96

Obserwując unoszące się w wodzie drobinki, widzisz nieznaczny ruch z przejścia po lewej stronie i nieco wyraźniejszy prąd z przejścia środkowego. Woda w przejściu po prawej pozostaje nieruchoma. Kiedy zbliżasz się do otwartych bram dostrzegasz, że lewy korytarz jest stosunkowo prosty i prowadzi do jakiegoś odległego okrągłego pomieszczenia, korytarz środkowy zdaje się wznosić i opadać tak, że nie widzisz jego końca, prawy natomiast jest kręty i nie pozwala na dobre oszacowanie swojej długości. **(95)**

97

Zerkasz szybko do każdej z otwartych bram. Widzisz, że lewy korytarz jest stosunkowo prosty i prowadzi do jakiegoś odległego okrągłego pomieszczenia, korytarz środkowy zdaje się wznosić i opadać tak, że nie widzisz jego końca, prawy natomiast jest kręty i nie pozwala na dobre oszacowanie swojej długości. **(95)**

98

Niestety, dane z sonaru niewiele mówią o układzie górnych komnat, musisz zatem polegać na sobie. **(95)**

99

Automatyczny system wyszukiwania szlaków

Przystąpienie do procedury.

Rzut k6:

[wynik 1-2] **Błąd 1**. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. Powtórz rzut.

[wynik 3-4] **Błąd 2**. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*. Powtórz rzut.

[wynik 5-6] **Sukces**. [*Weź Kartę Skafandra*] *Zmniejsz poziom Traumy do poziomu 3*. Budzisz się. **(127)**

100

Siadasz w rogu pomieszczenia, wykorzystując cenne minuty. Z każdą mijającą chwilą widzisz, że sala rozpada się coraz bardziej, a wstrząsy zwiastujące rozpad miejsca stają się

częstsze. Jeśli pozwolisz sobie teraz zamknąć oczy, możesz obudzić się w znacznie gorszych warunkach.

Musisz odpocząć, jeśli masz mieć szansę wyjść stąd żywym. **(101)**
Nie możesz ryzykować utraty cennych minut. **(95)**

101

Zamykasz oczy.

...

Ze chwili błogiego spokoju wyrywa Cię wstrząs. Pękający wapienny sufit, gasnąca fluorescencja, skaczące cyfry na zegarze głębokościowym. Wstrząsy i wapienny pył wszędzie wokoło. Dryfująca wyspa powoli umiera, a Ty znajdujesz się w środku obserwując jej ostatnie drgawki. Masz zapewne jeszcze kilka, kilkanaście minut, zarówno zanim wyspa się rozpadnie, jak i do momentu ewakuacji. Lepiej się pospieszyć.
[*Weź Kartę Skafandra*]
Zmniejsz poziom Traumy o 2.
Upływ czasu – 20 minut
Zmień Decyzję z **3A** na **3B**.
Przejdź do **95**.

102

Siadasz w rogu pomieszczenia, wykorzystując cenne minuty. Z każdą mijającą sekundą widzisz, że rozpadająca sala rozrywana jest coraz mocniej przez siły, które niszczą dryfującą wyspę. Jeśli pozwolisz sobie zamknąć oczy, możesz nie dać rady wydostać się z upadającej w otchłań ruiny.

Musisz odpocząć, po prostu musisz. **(103)**
Nie możesz ryzykować. **(95)**

103

Zamykasz oczy.

...

Z chwili błogiego spokoju wyrywa Cię uderzenie, pokryty pyłem z wapiennych ścian obserwujesz zegar głębokościowy. Cyfry skaczą w górę i w dół, jednak tendencja jest spadająca. Wyspa umiera, co gorsza sonda ewakuacyjna już jest na miejscu i we wrogim środowisku obcego księżyca nie będzie czekać wiecznie. Masz sekundy, może minuty. Trzydzieści metrów w górę, trzy potencjalne drogi ucieczki i brak czasu na zastanowienie.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Zmniejsz poziom Traumy o 2.

Upływ czasu – 20 minut

Zmień decyzję z **3B** na **3C**.

Przejdź do **104**.

104

Okrągła sala rozpada się z każdą sekundą.

Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej. **(105)**

Wbiegasz w środkową bramę. **(106)**

Wbiegasz w pierwszą bramę z prawej. **(108)**

105

Biegniesz tunelem, by wreszcie wpaść do pomieszczenia pełnego dryfujących organicznych odłamków.

Wykryto przekroczenie norm substancji żrącej.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Uszkodzenie. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół).*

Panicznie przeszukujesz miejsce w poszukiwaniu wyjścia, na próżno. To ślepa uliczka. Kiedy odwracasz się, by pędem wrócić do głównej sali, miejsce zaczyna się walić.

Rzut k6:

[Wynik 1-2] Kawałek metalu poddany koszmarnym naprężeniom trafia w reaktor Skafandra. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół).* Nawet nie wiesz, kiedy udaje Ci się odskoczyć od większości spadających odłamków i zdradliwych przepaści. **(104)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

[Wynik 3-4] Spadający gruz przyciska Cię do ziemi, odpychając się w pędzie i nadwyrężając wszystkie ścięgna udaje Ci się poderwać na nogi. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół).* Jeśli jesteś nieprzytomny **(99)**, w przeciwnym przypadku **(104)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

[Wynik 5-6] Nawet nie wiesz, kiedy udaje Ci się odskoczyć od większości spadających odłamków i zdradliwych przepaści. **(104)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

106

Biegniesz w szaleńczym tempie pośród odłamków, czując, jak ziemia osuwa Ci się spod stóp. Miejsce rozpada się w błyskawicznym tempie, nie czekając na nikogo, szczególnie obcego przybysza z Ziemi.

Rzut k6:

[Wynik 1-2] Twarde odłamki wbijają Ci się w ciało a szaleńcze tempo nie daje wytchnienia. [*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół).* Jeśli jesteś nieprzytomny przejdź do **99**, w przeciwnym przypadku udaj się do **107**.

[Wynik 3-4] Osuwające się ściany zrywają okablowanie ze Skafandra. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. **(107)**
[Wynik 5-6] Udaje Ci się odskoczyć od większości niebezpieczeństw. **(107)**

107

Po kilku nieznośnych chwilach zdajesz sobie sprawę, że wybrałeś dobrą drogę, tunel wspina się do góry, a Skafander obmywa prąd świeżej oceanicznej wody. Wreszcie docierasz na sam szczyt. **(127)**

108

Biegniesz krętym korytarzem, by wreszcie dotrzeć do zawalonego przejścia. Jeśli to jest droga wyjścia, właśnie została pogrzebana pod tonami wapienia.
[*Weź Kartę Skafandra*] **Trauma**. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*. Jesteś nieprzytomny **(99)**? Jeśli nie – zawracasz **(95)**. [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z prawej.”]

109

Ostrożnie pokonujesz korytarz, by dotrzeć do szerokiej, okrągłej sali. Całe ściany pokryte są siatką geometrycznych napisów, upchanych tak gęsto, że jeśli to pismo, mogłyby zawierać treść dziesiątek książek. Na środku pomieszczenia ustawione jest coś w rodzaju szerokiego na dziesięć metrów stołu, na którym widać szereg butli, rur i innej maszynerii. Niestety, z pomieszczenia nie odchodzą żadne dalsze korytarze, poza niewielkimi otworami wentylacyjnymi, zbyt wąskimi byś przecisnął przez nie choćby rękę.

[Decyzja 3A] **(110)**
[Decyzja 3B] **(111)**

110

Przyglądasz się otoczeniu. Na stole dostrzegasz cały szereg eksponatów. Poza zwierzętami, zarówno tymi z ziemi jak i zupełnie obcymi, dostrzegasz preparaty wykonane z ludzkiej tkanki. Wygląda na to, że masz do czynienia z rasą odkrywców, a może i konkwistadorów, traktujących zarówno ludzi jak i inne gatunki jako okazy, które można badać i tworzyć z nich pomoce naukowe.

Nagraj całe pomieszczenie i zbierz dowody. **(114)**
Zignoruj miejsce i wróć szukając wyjścia. **(95)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

111

Jeden z potężniejszych wstrząsów przechodzi po pomieszczeniu, rozrywając część zebranej aparatury i zawalając sufit po prawej stronie. Z rozbitych butli wylewa się jakiś podejrzany płyn, zbliżając się do Ciebie i spychając Cię na osuwisko.

Zatrzymaj się, Skafander powinien wytrzymać większość, nawet żrących, substancji. **(112)**
Cofnij się pod ścianę, nie możesz ryzykować uszkodzenia Skafandra. **(113)**

112

[*Weź Kartę Skafandra*]
Uszkodzenie. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół).*
Wykryto przekroczenie norm substancji żrącej.

Po chwili płyn zostaje wciągnięty przez otwory, które uznałeś za wentylacyjne. Nadal odczuwasz wstrząsy, ale uszkodzone pomieszczenie zdaje się być w miarę bezpieczne. **(110)**

113

Odskakujesz w stronę osuwiska. Po chwili płyn zostaje wciągnięty przez otwory, które uznałeś za wentylacyjne. Nagle czujesz ból w prawej ręce, kawałek ostrego przedmiotu popchnięty przez zawalający się dach z impetem przebija Ci rękę.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół)*

Drobna rana nie jest powodem, by się poddać. **(110)**

[nieprzytomny] **Działania AI**. **(99)**

114

[Decyzja 3A] **(115)**

[Decyzja 3B] **(116)**

115

Nagrywasz zapis na ścianach i zbierasz dowody kolekcjonowania i badania okazów przez obcą rasę. Kiedy, jak na ograniczony czas, uznajesz, że masz dość materiału, nie pozostaje nic innego jak dalsza próba znalezienia wyjścia.

Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **4A**. **(95)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej.”]

116

Próba zebrania próbek w warunkach, w których całe pomieszczenie trzęsie się i wali, a pojemniki z dziwnymi okazami przestają być szczelne, nie jest taka prosta.

Rzut k6:

[wynik 1] Kiedy kończysz zbierać próbki, nagły wstrząs rzuca Tobą poprzez pomieszczenie. [*Weź Kartę Skafandra*] **Uszkodzenie**. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół)*. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **4A**. **(95)**[**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

[wynik 2] Kiedy zaczynasz zbierać próbki widzisz jak sala powoli zapada się pod wpływem wstrząsów, w ostatniej chwili udaje Ci się odskoczyć w kierunku wyjścia. **(95)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

[wynik 3-6] Udaje Ci się zabrać dane i próbki, zanim pomieszczenie zaczyna się rozpadać, wracasz do głównej sali. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **4A**, **(95)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z lewej."]

117

Idziesz korytarzem i już po paru chwilach zdajesz sobie sprawę, że to był dobry wybór. Z każdym krokiem wyraźniej dostrzegasz ruch wody wokoło Ciebie, a zegar głębokościowy wskazuje coraz mniejsze głębokości. Docierasz wreszcie do pomieszczenia z otwartym dachem, szczytu dryfującej wyspy.

[Wskaźnik czasu na 30-50] **(118)**

[Wskaźnik czasu na 60 lub więcej] **(127)**

118

Zawróć do głównej sali, by zbadać pozostałe pomieszczenia. Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **6A**. **(95)**

Nie jesteś już na misji badawczej. Jesteś tu by uratować siebie i pozostałych członków załogi. Odczekaj na sondę ewakuacyjną. **(127)**

119

Ostrożnie idziesz korytarzem, skręcającym raz za razem w prawo i lewo.

[Decyzja 3A] **(120)**
[Decyzja 3B] **(121)**

120

Docierasz wreszcie do sporej owalnej sali, w której przy ścianach ułożono dziwne cylindryczne obiekty. Kiedy przyglądasz się metalicznym pojemnikom i żyjącym w nich dziwnym podłużnym larwom, nie możesz oprzeć się wrażeniu, że trafiłeś w miejsce, które musi być rodzajem ambulatorium bądź też żłobka obcej rasy. Niestety, z tego pomieszczenia nie ma innych dróg i zmuszony jesteś wracać.

Nagraj całe pomieszczenie i zbierz dowody. **(124)**
Zignoruj miejsce i wróć szukając wyjścia. **(95)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z prawej.”]

121

Nagle korytarz zaczyna się chwiać, a wyrwany wstrząsem fragment ściany szybuje w Twoim kierunku.

Odwróć się bokiem do pocisku, Skafander powinien wytrzymać jeszcze jedno uszkodzenie. **(122)**
Zablokuj pocisk rękoma, nie możesz pozwolić sobie na jeszcze jedno uszkodzenie Skafandra. **(123)**

122

Wykryto obiekt na torze kolizyjnym.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Uszkodzenie. *(Przejdź na Torze Uszkodzeń o jeden w dół).*

Fragment wapienia roztrzaskuje się na pancerzu Skafandra, rwąc kable i rysując szkło. Kiedy pył rozpływa się na boki, widzisz, że dalsza droga jest już bezpieczniejsza, przynajmniej na razie. **(120)**

123

Bierzesz impet uderzenia na siebie. Ogromny wapienny blok uderza w Twoje ręce, zrywając Cię z nóg.

[*Weź Kartę Skafandra*]

Trauma. *(Przejdź na Torze Traumy o jeden w dół).*

Uderzenie nie jest powodem, by się poddać. **(120)**

[nieprzytomny] **Działania AI**. **(99)**

124

[Decyzja 3A] **(125)**

[Decyzja 3B] **(126)**

125

Nagrywasz metalowe cylindry i zbierasz próbkę obcej istoty. Masz ograniczony czas, więc nie pozostaje nic innego, jak dalsza próba znalezienia wyjścia

Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **5A**. **(95)**, skreśl opcję „Wbiegasz pierwszą bramę z prawej".

126

Zaznacz na *Karcie Skafandra* Decyzję **5A**.

Kiedy kończysz zbierać próbki, kątem oka dostrzegasz, że ściana przy wyjściu z pomieszczenia powoli pęka.

Rzut k6:

[wynik 1-2] Nie udaje Ci się doskoczyć i wiele ton gruzu zasypuje wyjście z pomieszczenia, pozostawiając jedynie wąski prześwit. Przejście przezeń zajmie stanowczo zbyt dużo czasu, jednak nie masz wyboru. **Upływ czasu – 20 minut**. Zmień Decyzję z **3B** na **3C**.

Kiedy udaje Ci się doczołgać do głównej sali, wszystko wygląda zupełnie inaczej niż wcześniej, pokryty pyłem z wapiennych ścian obserwujesz zegar głębokościowy. Cyfry skaczą w górę i w dół, jednak tendencja jest spadająca. Wyspa umiera, co gorsza sonda ewakuacyjna już jest na miejscu i we wrogim środowisku obcego księżyca nie będzie czekać wiecznie. Masz minuty, może i sekundy. Trzydzieści metrów w górę, trzy potencjalne drogi ucieczki i brak czasu na zastanowienie. **(104)**

[wynik 3-6] Udaje Ci się doskoczyć do wyjścia, zanim tony gruzu zasypują przejście. Z poczuciem ulgi wracasz do głównej sali. **(95)** [**Uwaga!** Skreśl w tym paragrafie opcję (od tej chwili staje się niedostępna): „Wbiegasz w pierwszą bramę z prawej.”]

127

Ustaw wskaźnik czasu na 60 *(chyba że już wskazuje więcej)*.

Stoisz na szczycie rozpadającej się dryfującej wyspy, legowisko obcych istot pod Tobą ulega zagładzie. Wapienna skała powoli kruszy się pod stopami, lecz Ty dostrzegasz już światło sondy ewakuacyjnej. Oznaczona wieloma lampami lina zbliża się do Ciebie z ciemności. **EPILOG**

EPILOG

Rozliczenia

Reaktor sprawny, Operator żywy. **(128)**

[System Podtrzymywania Życia: zniszczony] **(148)**

[Reaktor – zniszczony] **(151)**

128

Po udanej ewakuacji ze stacji badawczej SYNOD, załoga została wysłana w kierunku Ziemi. Dane zebrane przez Operatora Skafandra oraz samą stację zmieniły świat, jednak dla samych członków załogi nie to było najważniejsze.

[Decyzja 1A] **(129)**

[Decyzja 1B] **(130)**

129

Z sześciorga członków załogi zginęło dwoje. Ich życiorysy i śmierć na służbie stały się inspiracją dla następnych pokoleń odważnych badaczy i żołnierzy. Kiedy zapis misji przeciekł do mediów, na Ziemi rozpoczęły się niekończące się dyskusje, czy Operator Skafandra powinien był zaryzykować życiem własnym i w konsekwencji całej załogi, by w akcie heroizmu ratować wszystkich. Dla samego Operatora ważniejsze będzie pewnie własne sumienie, choć uratowani członkowie załogi zgodnie przyznali, że zrobił wszystko co powinien, a nawet więcej, nie tylko ratując im życie, ale pozostając wiernym ideałom służby. **(131)**

130

Dzięki heroizmowi Operatora Skafandra przeżyła cała załoga. Kiedy zapis misji przeciekł do mediów, na Ziemi Operator stał się symbolem bohaterstwa i poświęcenia w imię podstawowych ludzkich wartości. Postawiono mu niezliczone pomniki, jego imieniem nazwano setki tysięcy nowonarodzonych oraz przynajmniej trzy okręty wojenne. Oficjalnie cała załoga ogłosiła wdzięczność bohaterowi. Nieoficjalnie mówi się, że tylko szczęście sprawiło, iż wszyscy przeżyli, a jego lekkomyślność naraziła nie tylko dobro całej załogi, ale też powodzenie misji. „Jeśli ludzkość ma przetrwać, każdy powinien pozostać wierny swoim obowiązkom", głosi niepopularne, jednak obecne w zbiorowej świadomości hasło. **(131)**

131

[Decyzja 2A] **(132)**

[Decyzja 2B] **(133)**

[Decyzja 2C] **(134)**

132

Zapis ucieczki przed amorficznym potworem został utajniony i nigdy nie ujrzał światła dziennego. Potęga i nieograniczony potencjał wraz z bezradnością człowieka w obliczu żywej broni miały nigdy nie podkopywać morale sił ludzkości. Niezliczone zastępy tajnych laboratoriów analizowały materiał od początku do końca, a na Europę wysłano przynajmniej trzy wojskowe ekipy badawcze. Na próżno, do momentu pierwszego kontaktu z „Pomiotem Starszych" ludzkość miała nie poznać, przed czym udało się uciec Operatorowi Skafandra. **(135)**

133

Zapis walki z amorficzną istotą oraz próbki zebrane z Skafandra posłużyły ludzkości do opracowania własnych wersji potworności, wykorzystywanych z wielkim sukcesem w wojnach ekspansji. Nieograniczony potencjał „Pomiotu Starszych" okazał się trudny do opanowania i dziś ludzkość staje przed nowym zagrożeniem, gdy dawni słudzy powoli wszczynają rebelię przeciw nowym władcom. **(135)**

134

Wszystkie dane z działania Autonomicznej AI kiedy Operator był nieprzytomny zostały utajnione. Ani opinia publiczna, ani Operator Skafandra nigdy nie otrzymali dostępu informacji, co właściwie się wydarzyło. **(135)**

135

Analiza danych z sensorów Skafandra posłużyła nie tylko do jego usprawnienia, ale też wprowadzenia nowych priorytetów w projektowaniu procedur jego obsługi.

[Decyzja 3A] **(136)**
[Decyzja 3B] **(137)**
[Decyzja 3C] **(138)**

136

Doktryna „ostatniej kropli" wprowadzona na wzór działania Operatora zakłada maksymalne poświęcenie i efektywność „ludzkiego komponentu", w założeniu uznając człowieka za tryb w doskonale działającej machinie. Trening i wymagania wobec Operatorów zostały wzmożone, a zmęczenie czy wahanie uznane za „zwierzęce odruchy", godne odrzucenia w imię pełnej efektywności. **(139)**

137

Doktryna „równych barków” wynikła z obserwacji nagrań zakłada pełną współpracę człowieka i maszyny, uznając ludzką nieprzewidywalność za kluczowy czynnik wzmacniający efektywność komponentu mechanicznego. **(139)**

138

Doktryna „równego siewu”, mająca na celu eliminację zagrożeń wykrytych w nagraniach działań Operatora, zakłada eliminację ryzyka, jakie wprowadza czynnik ludzki, poprzez wprowadzenie większej automatyzacji. Tym samym odrzuciła obawy związane z projektem pełnej cyborgizacji. **(139)**

139

[Decyzja 6A] **(140)**

Dalej. **(141)**

140

Niemal kryształowo biała karta Operatora zmącona została jedną naganą. Oficjalnie UNCF zganiło Operatora za ryzyko, jakie podjął kontynuując badania mimo wcześniejszego osiągnięcia punktu ewakuacji. Co dziwne, nie spotkała go z tego powodu żadna inna przykrość, a jego kariera w organizacji nabrała ogromnego tempa. **(141)**

141

Pomimo licznych badań, przez dziesiątki lat nie odnaleziono „Starszych Istot”, których ślady w tak bezapelacyjny sposób ujawnił Operator Skafandra podczas incydentu w stacji badawczej SYNOD. Mimo to świadectwo obecności inteligentnych form życia wstrząsnęło Ziemią i zmieniło postrzeganie świata przez rodzaj ludzki na zawsze.

[Decyzje 4A oraz 5A] **(142)**
[Decyzja 4A] **(143)**
[Decyzja 5A] **(144)**
Dalej. **(145)**

142

Obszerne nagrania oraz dowody zebrane podczas misji uświadomiły nie tylko władzom UNCF, ale również naukowcom i opinii publicznej, z czym ludzkość ma do czynienia. Ludzie wyszli z okresu gatunkowego „niemowlęctwa” gwałtownie i nie bez strat, poświęcając niezwykle dużo, jednak zyskując jeszcze więcej: przetrwanie i niezależność. Wojny Ekspansji okazały się zarówno pełne wyniszczających starć, jak i hardych negocjacji, a ludzie, czy też to, co z nich zostało, stali się znaczącą siłą we wszechświecie, władanym dotąd jedynie przez niewyobrażalne koszmary. **(145)**

143

Nagrania oraz dowody zebrane podczas misji uświadomiły władzom UNCF, że ludzkość nie jest ani jedyną, ani najpotężniejszą z ras zamieszkujących wszechświat. Zanim ogromny projekt zbrojeń ruszył na dobre nagrania z misji dotyczące ludzkich eksponatów w kolekcji „starszej rasy” wyciekły do mediów. Opinia publiczna zawrzała. Ludzkość zjednoczyła się widząc nowego nieludzkiego wroga, a kilkadziesiąt lat później Wojna Ekspansji zyskała ogromne, niemal niezachwiane poparcie. Ziemia została wyniszczona

w tragicznym konflikcie, jednak rozsiane w wszechświecie ludzkie kolonie atakowane były jedynie jeśli okazały słabość. Obce istoty nauczyły się jak zawzięcie potrafi walczyć ludzkość! **(145)**

144

Nagrania oraz dowody zebrane podczas misji pozwoliły badaczom nie tylko na zrozumienie natury, ale również zwyczajów i wiedzy „Starszych Istot". Kiedy kilkadziesiąt lat później doszło do pierwszego kontaktu, ludzkość nie tylko dysponowała wiedzą o obcych, ale również znała ich słabości i mocne stron. Następujące po tym Wojny Ekspansji okazały się dużo mniej wyniszczające i bezwzględne niż można byłoby się spodziewać, a znaczna część ludzkości nigdy nie wpadła w pełną niewolę „starszy istot". **(145)**

145

Koniec. **(146)**

Słowo od Autora. **(147)**

146

Gratuluję.

147

Pomysł na „Skafander" błądził po dyskach twardych moich komputerów ładne dziesięć lat, czekając na nieoczekiwany nadmiar czasu i weny. Wszystko oparło się na banalnej refleksji: *Czemu pragmatyczni bohaterowie w grach mają zwykle pod górkę?*

Oczywiście mówię tu tylko o tych wystarczająco odważnych, by podjąć trudną decyzję, która kończy się śmiercią niewinnych (w grze, w której przecież nic nie zagraża naszemu prawdziwemu życiu, łatwo być bohaterem spod znaku „uratuję wszystkich, co by się nie działo”).

Uznałem więc, że bardzo bawi mnie pomysł, by pragmatyczne, trudne decyzje moralne były rodzajem spójnego z narracją poziomu trudności. Tak powstała decyzja z wstępu do Skafandra. Później dorzuciłem pomysł na mechanikę do gry paragrafowej z tymi wszystkimi nawiasami, idee Skafandra, fascynacje podwodnymi głębinami, opowiadanie „W górach szaleństwa” Lovecrafta i obce oceany Europy. Z przyjemnością dodałbym też do grona inspiracji genialną „Subnauticę”, ale niestety gra ta powstała długo po tym, jak cały pomysł miałem już spisany (słowem – polecam, warto sprawdzić).

Mam nadzieję, że powyższa gra sprawiła wam choć połowę tej frajdy, co mi dało jej pisanie... I tak, zdaję sobie sprawę, że wypełniłem sporą część definicji grafomanii.

Gratuluję dotarcia do końca i dziękuję za wspólną przygodę.

To było bez wątpienia trudne.

Paweł „Aes” Bogdaszewski

26 maja 2018

148

Niedługo po utracie kontaktu z pozaziemską stacją badawczą SYNOD, na drodze w kierunku Ziemi wykryto sondę ewakuacyjną. Operator Skafandra zginął, jednak obecność życia na pokładzie świadczyła o przynajmniej częściowo udanej ewakuacji, która mogła się zakończyć sukcesem jedynie przy aktywnym działaniu Skafandra. Wniosek mógł być tylko jeden z dwóch; albo Operator zginął tuż po zabezpieczeniu ewakuacji pozostałych członków załogi, albo ocalenie można było przypisać jedynie Autonomicznym Systemom Skafandra.

[Decyzja 1A]**(149)**
[Decyzja 1B] **(150)**

149

Jedynie dwoje z sześcioosobowej załogi przeżyło bezpośrednio incydent, podróżując w kierunku Ziemi w stanie farmakologicznego uśpienia. Po analizie śladów i nagrań wynikło, że życie zawdzięczali tragicznie zmarłemu Operatorowi Skafandra oraz Autonomicznemu AI maszyny, które mimo straty Operatora skutecznie kontynuowało jego działania. Materiały dotyczące misji zostały utajnione, jednak w powszechnej świadomości utarło się przeświadczenie o ratującej życie ludzkie pragmatycznej Autonomicznej Inteligencji. **(151)**

150

Troje z sześcioosobowej załogi przeżyło bezpośrednio incydent, podróżując w kierunku Ziemi w stanie farmakologicznego uśpienia. Po analizie śladów i nagrań wynika, że życie zawdzięczali Autonomicznemu AI Skafandra, które mimo wynikłych z ludzkich pobudek błędów Operatora skutecznie rozpoczęło misję ewakuacyjną po jego tragicznej śmierci. Materiały dotyczące misji zostały utajnione, jednak w powszechnej świadomości utarło się przeświadczenie o wyższości pragmatyzmu Autonomicznej Inteligencji nad sentymentami zawodnych ludzi. **(151)**

151

[Decyzja 6A] **(152)**

Dalej. **(153)**

152

Dogłębna analiza zabezpieczonych materiałów wykazała krytyczny błąd popełniony przez Operatora, który mając możliwość ewakuacji, z nieznanych pobudek kontynuował eksplorację obcej struktury. Informacje te nigdy nie przeciekły do opinii publicznej, jednak siły wojskowe ludzkości przeszły gwałtowne zmiany w kierunku pełnej automatyzacji i wykluczenia czynnika ludzkiego. **(153)**

153

Jedyne odtajnione materiały dotyczyły pośredniego kontaktu z pozaziemską inteligencją podczas tragicznego incydentu – miały na celu uświadomić opinię publiczną o zagrożeniu, jakie skrywał wszechświat.

[Decyzja 4A oraz 5A] **(154)**
[Decyzja 4A] **(155)**
[Decyzja 5A] **(156)**
Dalej. **(157)**

154

Obszerne nagrania oraz dowody zebrane podczas misji uświadomiły nie tylko władzom UNCF, ale również naukowcom i opinii publicznej, z czym ludzkość ma do czynienia. Ludzie wyszli z okresu gatunkowego „niemowlęctwa" gwałtownie i nie bez strat, poświęcając niezwykle dużo, jednak zyskując jeszcze więcej – przetrwanie i niezależność. Wojny Ekspansji okazały się zarówno pełne wyniszczających starć, jak i hardych negocjacji, a ludzie, czy też to, co z nich zostało stali się znaczącą siła we wszechświecie, władanym dotąd jedynie przez niewyobrażalne koszmary. **(145)**

155

Nagrania oraz pozostałe dowody zebrane podczas misji uświadomiły władzom UNCF, że ludzkość nie jest ani jedyną, ani najpotężniejszą z ras zamieszkujących wszechświat. Zanim ogromny projekt zbrojeń ruszył na dobre, nagrania z misji dotyczące ludzkich eksponatów w kolekcji „starszej rasy" przetoczyły się przez media. Opinia publiczna zawrzała. Ludzkość zjednoczyła się, widząc nowego nieludzkiego wroga, a kilkadziesiąt lat później Wojna Ekspansji zyskała ogromne, niemal niezachwiane poparcie. Ziemia została wyniszczona w tragicznym konflikcie, jednak rozsiane we wszechświecie ludzkie kolonie atakowane były jedynie jeśli okazały słabość, gdy obce istoty nauczyły się, jak zawzięcie potrafi walczyć ludzkość. **(145)**

156

Nagrania oraz dowody zebrane podczas misji pozwoliły badaczom nie tylko na zrozumienie natury, ale również zwyczajów i wiedzy „Starszych Istot". Kiedy kilkadziesiąt lat później doszło do pierwszego kontaktu, ludzkość nie tylko dysponowała wiedzą o obcych, ale również znała ich słabości i mocne strony. Następujące po tym Wojny Ekspansji okazały się dużo mniej wyniszczające i bezwzględne, niż można byłoby się spodziewać, a znaczna część ludzkości nigdy nie wpadła w pełną niewolę „Starszych Istot". **(145)**

157

Dane zebrane przez Autonomiczną Inteligencję okazały się dość skąpe, do tego stopnia, że w powszechnej ludzkiej świadomości wywołały podejrzenia i wyparcie. Ludzkość wkroczyła w nowy mroczny wiek, gdy ruchy powiązane z teoriami spiskowymi zyskały niezachwianą polityczną supremację. Światowy głód, epidemie, zniszczenie środowiska naturalnego i ksenofobiczne wojny okazały się jednak jedynie wstępem do upadku gatunku ludzkiego na skutek Wojen Ekspansji. **(145)**

158

Upadek Stacji Badawczej SYNOD stał się medialną sensacją jedynie na kilka tygodni. Będące skutkiem wrzawy medialnej hasła w rodzaju; „najpierw ziemskie problemy", prowadzące do zmniejszenia finansowania wypraw kosmicznych, poskutkowały wysłaniem jedynie pojedynczych bezzałogowych sond na miejsce incydentu. Żaden z „kosmicznych dronów" nie odnalazł choćby śladu ekspedycji. Ludzkość nigdy nie ustaliła, co stało za incydentem. Powrót zainteresowania opinii publicznej odległymi układami pozaziemskimi nadszedł dopiero podczas tragicznych Wojen Ekspansji, gdy nieprzygotowana ludzkość wpadła w niewolę koszmarnych istot, świadomych niegościnności wszechświata. **(145)**