

ZAŁOGA

WYPRAWA W GŁĘBINY

DZIENNIK POKŁADOWY

WYPRACA W GŁĘBINY
NAJPIERW ZAPOZNAJ
SIĘ Z INSTRUKCJĄ!

Dane załogi:

ZAŁOGA:

Początek: Koniec: Podejścia:

ZAŁOGA:

Początek: Koniec: Podejścia:

ZAŁOGA:

Początek: Koniec: Podejścia:

ZAŁOGA:

Początek: Koniec: Podejścia:

ZAŁOGA:

Początek: Koniec: Podejścia:

ZAŁOGA:

Początek: Koniec: Podejścia:

Jak korzystać z dziennika pokładowego

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

Numer misji

Jeżeli misja wymaga użycia kart zadań, ich łączny poziom trudności określa ten symbol.

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



25



Przypomnienie o użyciu sygnału alarmowego.

Pole do zaznaczenia użycia sygnału alarmowego.

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

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

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

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

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

Podsumowanie



3

PROLOG

Dziennik pokładowy „Twitch”, Meg Diver, koło południa

Co za podróż! Siedzę na małej łódce u wybrzeży Hawajów i ledwo się trzymam. „Kto puści linę, ten puści pawia” – mawiają, ale kto by przypuszczał, że przeprawa tą małą szalupą przyprawi mnie o takie zawroty głowy? Dlaczego w ogóle tak bardzo się kołysze? Przecież pogoda jest idealna! Może jednak trzeba było popłynąć inną łodzią. Ale Tilo, mój przewoźnik, oferował najlepszą cenę.

Nieważne. Wkrótce powinniśmy dotrzeć do statku badawczego *Pyke*. Tam spotykam się z moją załogą. Moją załogą. Jak dziwnie to brzmi. Niczym zdanie prosto z „Poszukiwania dziewiątej planety”. W sumie jesteśmy w podobnej sytuacji – tylko zamiast w przestworza, czeka nas wyprawa w głębinę. Jestem naprawdę ciekawa, kto czeka na mnie na pokładzie *Pyke*.

„Szanowna Pani Diver, niezmiernie miło nam powitać Panią jako przywódcę naszej ekspedycji”. Byłam w szoku po przeczytaniu tego maila. Korporacja *SOMSOK* wysłała zespół najwybitniejszych specjalistów na podwodną wyprawę badawczą na Pacyfiku. Chodzi o niezwykle ważne znaleziska archeologiczne, na badania których nie szczędzą kosztów. Wszystko brzmiało, jakby potrzebowali do swojej ekipy doświadczonego kapitana. No cóż, nie mogli lepiej trafić.

Wygląda na to, że lata spędzone na morzu – a szczególnie pod jego powierzchnią – w końcu na coś się przydadzą!

Dziennik pokładowy „Pyke”, Meg Diver, godz. 04:08.

Moi towarzysze wydają się dość kompetentni. Wszyscy są szanowanymi ekspertami w swoich dziedzinach. Archeologia, filologia, oceanografia, biologia morska. Ale nurkowanie, umiejętność sterowania statkiem, czy koordynowanie działań załogi – to już inna bajka. Cóż, w końcu po to tu jestem. Najwyraźniej musieli przejść jakieś intensywne szkolenie, bo we wczorajszych testach wypadli nienajgorzej. Zobaczmy, jak poradzą sobie z ćwiczeniami, które dla nich przygotowałam.



Dziennik pokładowy „Pyke”, Meg Diver, godz. 15:16.

Nasi zleceniodawcy puścili w końcu nieco pary z ust. Dziś, w akompaniamencie monstualnych fal rytmicznie rozbijających się o kadłub statku, pokazali nam dwie kamienne tablice, które wyłowił w tej okolicy kuter rybacki. Najwyraźniej są na nich jakieś symbole związane z cywilizacjami starożytnego Egiptu, Grecji i Majów. Nie do końca łąpię, dlaczego moi towarzysze tak osłupieli na ich widok. Wolę się skupić na swojej robocie: naukowcy schodzą pod powierzchnię, by dowiedzieć się czegoś o pochodzeniu tablic. Moim zadaniem będzie bezpieczne sprowadzenie wszystkich z powrotem na powierzchnię.



Podsumowanie



Dziennik pokładowy „Pyke”, Meg Diver, godz. 23:42.

Ta misja będzie chyba bardziej skomplikowana, niż mi się wydawało. Wygląda na to, że na dnie oceanu, kilkaset metrów pod nami, znajduje się stacja badawcza, która będzie naszą bazą wypadową. Wyruszamy do niej jutro, by spędzić miesiąc na aklimatyzacji. Najwyraźniej w okolicy natrafiono na „budowle” świadczące o jakiejś dawno zapomnianej cywilizacji. Jak dla mnie mogliby rzucić nieco więcej informacji, ale cóż... Za chwilę ponownie zapoznamy się z trzema najważniejszymi systemami stacji, odpowiedzialnymi za powietrze, prąd i ciepło.



Dziennik pokładowy „Pyke”, Meg Diver, ostatnie chwile na świeżym powietrzu.

Ta podróż będzie przedsmakiem tego, co czeka nas dalej. Chrzest ognia pod wodą. Zakładałam, że ktoś z załogi *Pyke* zabierze nas do stacji, ale okazuje się, że sami musimy tam dopłynąć batyskafem. A raczej ja muszę. Pozostali będą pewnie siedzieć jak zahipnotyzowani, przyklejeni do bulajów. Ale nie mogę mieć im tego za złe, pierwszy raz pod wodą to zawsze wyjątkowy moment. I szczerze mówiąc, nie widzi mi się jeszcze posadzić któregoś z nich za sterami.



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 1.

Ha! Nie ma to jak szybko zostać kapitanem. *Kench* to ogromna podwodna stacja badawcza, która przez najbliższy miesiąc będzie naszym domem, a której właśnie stałam się dowódcą. Jestem królową w swoim własnym zatopionym królestwie. Znaczący, zatopienie oczywiście byłoby wielkim problemem. Miejmy nadzieję, że do tego nie dojdzie. Na początek najlepiej będzie zwiedzić każdy z pięciu sektorów stacji, żeby lepiej się z nimi zapoznać i sprawdzić, czy wszystko działa jak należy. Komputer stacji powinien potem zebrać dane na temat jej stanu i wysłać raport załodze *Pyke*.



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, nadal dzień 1.

Taki błąd godny szczura lądowego i to praktycznie na samym początku! To wręcz śmiechu warte. Powtarzałam tysiąc razy. Tysiąc razy nic się nie stało. A teraz się dopiero okazuje, jak mało z tego zrozumieli. Któryś zakręcony matoł otworzył właz przed zakończeniem dokowania. Na szczęście udało nam się w samą porę zapobiec katastrofie. Czy naprawdę muszę im urządzić kolejną pogadankę? Na pewno muszę pamiętać, że nie jestem już odpowiedzialna tylko za siebie. **Zdecydujcie razem, który członek załogi podejmie się wszystkich zadań, nie ujawniając jednak żadnych informacji na temat posiadanych kart.**



Wszystkie zadania dla 1 członka załogi



Podsumowanie



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 2.

Załoga ma się dobrze, możemy więc zaczynać. Do ciężkich skafandrów nurkowych trzeba się jednak nieco przyzwyczać. Dlatego na razie eksplorujemy okolice wokół stacji, testując przy tym sprzęt i badając teren. Musimy wkraczać do tego dziwnego świata powoli i ostrożnie. Sama mam spore doświadczenie pod wodą, ale nawet dla mnie jest to zupełnie nowe wyzwanie. Teoretycznie jeśli coś się stanie, *Pyke* jest tuż nad nami, ale i tak byłoby lepiej, gdybyśmy nie musieli wzywać jego załogi na pomoc.



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 5.

Na szczęście do tej pory wszystko idzie gładko, nie licząc przedwczorajszej katastrofy w kambuzie. Wolę nie wspominać w oficjalnych raportach, że spędziliśmy pół dnia na sprzątanii. Kto w ogóle wpadł na to, żeby w menu były ryby? A co jeśli są gdzieś wśród nich szczątki utopionych marynarzy? Tak się po prostu nie robi! Mam też wrażenie, że ktoś za bardzo się rozsmakował w naszych zapasach czekolady. Potrafię to zrozumieć, ale nie można tego tolerować. Chyba wymaga to szybkiej lekcji na temat tego, co to znaczy „po równo”. **Żaden z członków załogi nie może zgarnąć o dwie karty o wartości 9 więcej niż którykolwiek z pozostałych członków załogi.**

Nigdy o 2



więcej od pozostałych



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 7.

Niedaleko stacji odkryliśmy wrak statku i wczorajszy dzień spędziliśmy na utorowaniu sobie drogi do jego wnętrza. Wstępne analizy gnijącego drewna i części ładunku pozwoliły stwierdzić, że jest to kilkusetletni statek z rejonu śródziemnomorskiego. Jak się tutaj znalazł? Nikt z załogi nie słyszał o podobnym znalezisku. Silne **prądy morskie** niestety utrudniają komunikację, ale eksploracja wraku nie może czekać.



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 8.

Mieliśmy niezłego farta, że natrafiliśmy na ten wrak! Poza jakimiś drobniejszymi artefaktami znaleźliśmy także kolejną starożytną, bogato zdobioną kamienną tablicę. Jest uszkodzona i niekompletna – jej dolna część jest odłamana – ale to i tak sensacyjne odkrycie. Wszystko przez znajdującą się na niej obszerną inskrypcję zapisaną hieroglifami. Starożytna egipska tablica tak blisko zachodniego wybrzeża Ameryki? Gdy piszę te słowa, reszta załogi nadal bada tablicę. Powinam do nich wrócić jak najszybciej, byśmy mogli kontynuować. Nie możemy zwlekać z dalszymi odkryciami. **Kapitan podejmuje się wszystkich zadań lub może je przekazać jednemu ochotnikowi. Jeśli zostaną przekazane, każdy członek załogi musi nadać komunikat przed pierwszą stawką.**



Wszystkie zadania dla



w przeciwnym razie natychmiast nadajcie komunikaty



Podsumowanie



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 10.

Wkurzyłam się. Otrzymaliśmy informację zwrotną z *Pyke*. Tablica jest sensacyjnym znaleziskiem – ale najwidoczniej nie dla przedstawicieli Korporacji Somsok. Wydawali się raczej... zadowoleni – ale nie zaskoczeni. Nie rozumiem, po co ta zabawa w ciuciubabkę i dlaczego trzymają nas na tak krótkiej smyczy, jeśli chodzi o przepływ informacji. Zwołałam wewnętrzne spotkanie załogi *Kench*, żeby omówić tą sprawę. Nie wiem, czy mam jakąś paranoję, czy to **narkoza azotowa**, ale póki co na czas spotkania ograniczę jakąkolwiek komunikację wyłącznie do zabezpieczonych kanałów wewnętrznych.



11



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 11.

To, czego dowiedzieliśmy się od załogi *Pyke*, potwierdziliśmy na własną rękę. Tablica stanowi górną, brakującą część Kamienia z Rosetty. Większa część tego kamienia została odkryta w delcie Nilu w 1799 roku i zawiera inskrypcję w piśmie hieroglificznym, demotycznym i starożytnej grece. Hieroglificzna część tekstu na kamieniu jest niekompletna, ale eksperci uważali, że inskrypcja jest identyczna we wszystkich trzech językach. Postanowiliśmy to sprawdzić, ale musimy bardzo uważać, by nie uszkodzić tablicy. **Żadna stawka nie może zostać rozpoczęta różową kartą ani kartą batyskafu.**

Nie można określić stawki



12



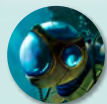
Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 13.

Jedno wiemy na pewno: hieroglifami zapisano więcej treści niż w pozostałych językach. Ale stanowią prawdziwą zagadkę. Kamień z Rosetty rzeczywiście pochodzi z Egiptu. Natrafiliśmy jednak na wzmianki o położeniu geograficznym i warunkach klimatycznych nie pasujących do rejonu śródziemnomorskiego, lecz do naszej lokalizacji – ale tu przecież nie ma nic prócz oceanu. Przygotuję dokładny schemat okolicy, byśmy mogli lepiej przeanalizować ten obszar. Może coś przeoczyliśmy. **Kapitan podejmuje się wszystkich zadań lub może je przekazać jednemu ochotnikowi. Jeśli zostaną przekazane, każdy członek załogi musi nadać komunikat przed pierwszą stawką.**



Wszystkie zadania dla



w przeciwnym razie natychmiast nadajcie komunikaty

13



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 16.

Na dziś wyznaczono próbną ewakuację. Ostatni raz przerabiałam coś takiego jeszcze w szkole. Tak jak wtedy rozbrzmiało ogłoszenie i tak jak wtedy jest to równie ważne, co wkurzające. Jednak w przeciwieństwie do tamtych czasów, teraz jest jeszcze wybitnie nie na rękę – zdecydowanie wolałabym zająć się pracą. **Macie 3:30 minuty na wykonanie zadań. Możecie zignorować limit czasu i zamiast tego zastosować podczas tej misji zasady prądów morskich.**



Wskaż 1 członka załogi

3:30

LUB



14



Podsumowanie



11

Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 17.

Zostaliśmy zaatakowani! Podczas prac na zewnątrz w pobliżu stacji w mgnieniu oka zaroilo się od meduz. Początkowo był to piękny widok, ale bestie oblepiły nasze skafandry i zaczęły je uszkadzać. Jedno z nas zostało na zewnątrz. Zgubiliśmy się w płątaniu macek i teraz musimy jak najszybciej pomóc biedakowi odnaleźć drogę do stacji. **Macie 3:00 minuty na wykonanie zadań. Możecie zignorować limit czasu i zamiast tego zastosować podczas tej misji zasady narkozy azotowej.**



Wskaż 1
członka załogi

3:00

LUB



15



Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 17.

Mamy mało czasu. Udało nam się uratować zgubionego członka naszej załogi, ale meduzy zdążyły naruszyć powłokę jego skafandra. Musimy natychmiast zająć się jego obrażeniami. Na domiar złego, mamy przeciek w izbie chorych. Musimy zająć się oboma problemami, działając tak sprawnie, jak to tylko możliwe, jeśli chcemy wydostać się stąd w jednym kawałku. **Macie 2:30 minuty na wykonanie zadań. Możecie zignorować limit czasu i zamiast tego nie nadawać komunikatów podczas tej misji.**



Wskaż 1
członka załogi

2:30

LUB



16



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Kench”, kapitan Meg Diver, dzień 22.

Co za ulga! Udało się opanować kryzys ostatnich kilku dni. Wszyscy znów są w pełni sił. Dodatkowo dokonaliśmy przełomowego odkrycia! Znaleźliśmy we wraku niezwykle rzeźby. Wyglądają niesamowicie – kunsztownie wykonane, a jednocześnie mające w sobie coś z nowoczesności. Jednak wydają się nie pasować do żadnej ze znanych starożytnych kultur. Wiele wskazuje na to, że są znacznie starsze. Cała załoga jest w dziwny sposób podekscytowana. Wystarczy spojrzeć na te rzeźby i pomysły zdają się same nachodzić. Trochę jakby z tobą rozmawiały i chciały cię poprowadzić. Współpracujemy z takim zgraniem, jakbyśmy robili to przez całe życie. **Dowolnie rozdzielcie zadania.**



17



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

Przygotowaliśmy nasz batyskaf, *Nami*, do wyprawy. Inskrypcje na statuetkach okazały się być współrzędnymi, a nie tekstami. Ich znaczenie objawiło nam się w przyplýwie jakiegoś nadprzyrodzonego olśnienia. Miejsce, do którego prowadzą, jest co prawda niedaleko stacji, ale jesteśmy przygotowani na wszystko. Coś nam tu nie gra, nawet jeśli to tylko nasze zbiorowe złe przecucie. W tych nieskazitelnych rzeźbach jest coś niepokojącego, coś, czego nie jesteśmy w stanie zidentyfikować.



18



Podsumowanie



13

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

Współrzędne doprowadziły nas do nieoznaczonej na żadnej mapie podwodnej jaskini. Tak to zwykle bywa w przypadku nietkniętych miejsc. Ostrożnie eksplorujemy jej korytarze, powoli, ale do przodu. Jeśli *Nami* się gdzieś zaklinuje lub uszkodzimy poszycie, może to być nie lada problem. Ale nie ma co się martwić, nawiguję ze szczególną ostrożnością. Wreszcie mogę pokazać, na co mnie stać. **Kapitan musi jako pierwsze wybrać zadanie o najwyższym poziomie trudności. Pozostałe zadania należy rozdysponować według normalnych zasad.**



Najtrudniejsze zadanie



19



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

No cóż, nasze podekscytowanie nie trwało długo. Dość szybko musieliśmy zawrócić. Jaskinia okazała się większa niż początkowo zakładaliśmy. Dokładniej rzecz ujmując, okazała się dłuższa, *ale* ciaśniejsza. Wysłałam na zwiad bezzałogową sondę, by zbadać jaskinię. Wygląda na to, że trafiliśmy na ogromną sieć splątanych korytarzy. Niestety niektóre są tak wąskie, że *Nami* się nie przecisnie. Musimy się przesiąść na zadokowaną w stacji jednostkę *Explorer*, która pomieści tylko jedną osobę. Miejmy nadzieję, że w kłębowisku korytarzy nie będzie problemów z łącznością.



20



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

Bez pomocy sondy zgubilibyśmy się tutaj. Korytarze rozgałęziają się w istny labirynt, w którym musimy bardzo uważać, by się nie pogubić, mimo skanowania okolicy. Nasz system łączności ciągle zawodzi. W połączeniu z ostrymi krawędziami ścian jaskini nie wpływa to specjalnie kojąco na zszargane nerwy. **Żaden z członków załogi nie może zgarnąć o dwie karty o wartości 1 więcej niż którykolwiek z pozostałych członków załogi.**



Nigdy o 2



więcej od pozostałych

21



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

Kiedy brnęliśmy dalej, otrzymałam dwie wiadomości z naszego komputera w stacji. Miał przeanalizować próbki materiału z naszych znalezisk. Najwyraźniej rzeźby mają co najmniej 12 000 lat! Wpływ tego odkrycia na kulturową historię ludzkości będzie niewyobrażalny, a to, co czeka nas za tą jaskinią, może dostarczyć jeszcze więcej odpowiedzi. Druga wiadomość dotyczyła tego, że komputer najwyraźniej nadał sobie imię – Jerry. Nie jestem pewna, czy mam się z tego powodu niepokoić...



22



Podsumowanie



15

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

„Mu”. To była jedyna odpowiedź na pytanie, na co nasi mocodawcy liczą tu trafić. Nasza reakcja była równie głęboka: „He?”. Ale zanim będziemy mogli to ująć jakoś inaczej, musimy przedrzeć się przez niebezpiecznie wąską część jaskini. Najlepiej będzie po prostu podążać gęsiego za pierwszą osobą, która znajdzie wyjście. **Członek załogi, który zgarnie pierwszą stawkę, musi przez całą misję mieć najwięcej zgarniętych stawek. Możecie nadawać komunikaty tylko przed pierwszą i drugą stawką.**



Zawsze najwięcej stawek



do 2 stawki

23



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 24.

Wracamy do stacji, ponieważ... cóż, po prostu zgłodnieliśmy, a nie chcemy przegapić wszystkich tych luksusów 20 000 mil pod powierzchnią oceanu. No dobra, nie jesteśmy aż tak głęboko, ale zdecydowanie tak się czujemy! Jeśli chodzi o jedzenie, nie ma co wybrzydzać, choć oczywiście nie czeka na nas żadna uczta. Zasadniczo jedyne co mamy to „zarcie dla astronautów”. Ponoć to jakieś zapasy, które zostały po poprzedniej ekspedycji, ale powinny być w porządku. Mnie to nie przeszkadza, ale jednak wolałabym burgera.



24



16



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26.

Po krótkim pobycie w stacji pora wracać do labiryntu. To określenie zdecydowanie pasuje w tym przypadku. Wszystko wydaje się strasznie dziwne i niewyraźne, do tego jest ciemno jak diabli. Nasze reflektory dają tyle, co świecenie latarką pod nogi, by tylko nie stracić z oczu ścieżki i móc zrobić kolejny krok. Im częściej natrafiamy na jakieś pokraczne zwierzęta, które wystraszone światłem znikają w skalnych szczelinach, tym dosadniej czujemy, że tu nie pasujemy. **Podczas wyboru zadań należy pominąć kapitana – podczas tej misji nie wykonuje żadnych zadań. Pozostali członkowie załogi rozdzielają zadania według normalnych zasad.**

25



pominieły

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26.

Nagrywam – ZA WAMI! UNIK! UNIK! – co się dzieje na bieżąco. Nagle z bocznego tunelu wypłynęła – TYLNYM REFLEKTOREM W ŚLEPIA! PRZEKIERUJ MOC DO NAPĘDÓW! PRZYGOTUJ FLARY! – na czym skończyłam? A tak. Z tunelu wypłynęła gigantyczna kałamarnica i musieliśmy uciekać. Staramy się na zmianę odwracać jej uwagę i jakoś się stąd wydostać. **Macie 5:00 minut na wykonanie zadań. Możecie zignorować limit czasu i zamiast tego zastosować podczas tej misji poziom trudności 12.**

26



Wskaż 2 członków załogi



5:00

LUB



Podsumowanie



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26.

Kilka razy było blisko, ale udało nam się zwiać przed gigantycznym zwierzęciem. Wciąż widzę odciski jego przyssawek na kopule mojego *Explorera*. Znacznie zmieniła się otaczająca nas flora, wszędzie jest pełno jakichś nieznanych bioluminescencyjnych okazów. Rozświetlają przyćmionym światłem poszczególne korytarze, jakby wskazywały nam drogę. I faktycznie, na końcu tunelu widać teraz żółtawą poświatę! **Żółta karta o wartości 5 musi zostać zagrana jako ostatnia karta w ostatniej stawce. W przypadku rozgrywki na trzech graczy, nie może zostać niewykorzystaną kartą.**



zagrana jako ostatnia

27



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26.

Wydaje się, jakbyśmy przekroczyli portal do innego świata. Zanurkowaliśmy między rozpadającymi się kolumnami i nagle wydostaliśmy się z jaskini. Tam! Przed nami! To zdecydowanie jakieś budynki, mimo że są w większości zakopane. Po całej grozie jakiej doświadczyliśmy to miejsce wydaje się emanować spokojem. Nieznane ryby przemykają wzdłuż dna, które wygląda jak wyłożone brukiem, prawie jak jakaś... droga? Czyżbyśmy właśnie dosłownie podążali śladami dawno minionej cywilizacji? Musimy się tu rozejrzeć i jak najszybciej zgłosić nasze odkrycie. **Dowolnie rozdzielcie zadania.**



28



18



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26.

Otrzymaliśmy aktualizację od *Jerry'ego*. Według różnych podań Mu to kontynent, który 50 000 lat temu zamieszkiwał lud Naacal. Mówi się, że jest to prawdziwa kolebka ludzkości, ale zginął dawno temu w wyniku klęsk żywiołowych. Ponoć Hawaje i pozostałe wyspy na Pacyfiku są szczytami gór i jedynymi pozostałościami po tym zatopionym kontynencie. Cały kontynent – po prostu przepadł! Nie dziwię się jednak, że nikt z nas o tym nie słyszał. Wszystkie wzmianki o Mu to tylko legendy. Czy cała ta wyprawa została zorganizowana w oparciu o tak liche dowody? Toż to szaleństwo! Ale przynajmniej wyjaśnia to, dlaczego nie informowano nas o wszystkim. Kto by się zgodził na takie wariactwo? Jakby nie patrzeć, w grę wchodzi reputacja naukowa. No, przynajmniej w przypadku pozostałych. Niezbyt czysta zagrywka, ale pewnie zrobiłabym to samo. A teraz patrzę na to wszystko i nie dowierzam własnym oczom. Może dalej trafimy na coś więcej? **Dowolnie rozdzielcie zadania.**



Podsumowanie



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26.

Jaskinia zdaje się być jedynym przejściem do tego fascynującego świata. Otaczają nas nieznanne rośliny i zwierzęta, a pomimo głębokości wszystko jest skąpane w rozproszonym świetle. Zbliżamy się do ruin większych budynków, które kiedyś musiały prezentować się naprawdę wspaniale. Na pewno zostały stworzone przez człowieka – a przynajmniej jakąś istotę myślącą; teraz myślę już, że wszystko jest możliwe. Ale widać także inne ślady: musiała się tędy przetoczyć potężna niszczycielska siła. Zdaje się, jakby jej widmo nadal wisiało nad tym miejscem, tłamsząc nasz zachwyt w obliczu minionego piękna otaczających nas budynków. Musimy zachować czujność.

Dowolnie rozdzielcie zadania.



Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26?

Jak długo tu jesteśmy? Czas się rozmywa i ledwo mogę się skoncentrować. Fascynacja odkryciem zmagą się z nagłym strachem przed wielkim niebezpieczeństwem. Im okolica staje się bardziej cywilizowana, tym bardziej natura zdaje się jej unikać, a przecież wszystko tutaj powinno już do niej należeć. Natrafiliśmy na płaskorzeźby przedstawiające historię ucieczki, sprawiające wrażenie przestrogi dla nowo przybyłych. Z każdej szczeliny zdaje się sączyć ciemność, która pochłania nas coraz bardziej. Mój strach powoli przeradza się w panikę. Powinniśmy się stąd ulotnić. **Dowolnie rozdzielcie zadania.**



Podsumowanie

Dziennik pokładowy „Nami”, kapitan Meg Diver, dzień 26?

Widzę, że inni czują to samo. Zawracamy i kierujemy się ku sieci jaskiń. Oby udało nam się nawiązać kontakt z Pyke. Lepiej szybko podzielię się z reszta załogi moim planem, a potem trzeba będzie się mocno skupić. Czeka nas ciężka przeprawa i nie możemy sobie wchodzić w drogę. To będzie niezły orzech do zgryzienia, dlatego nie możemy sobie pozwolić na błędy. Światło wokół nas zdaje się słabnąć i czuję ciemność sięgającą po mnie i po moją załogę. Nie mogę się teraz poddawać, ale kręci mi się w głowie, ja... nie mogę... my... musimy

[Automatyczny koniec nagrywania]

Weźcie wskazane karty zadań i rozdzielcie je według normalnych zasad.



Podsumowanie



21

EPILOG

- Hej ty! W końcu się obudziłaś. - głos odbija się echem w mojej głowie. Ostrożnie otwieram oczy i próbuję się poruszyć. Widzę mężczyznę o długich blond włosach i skrzelami wytatuowanymi na szyi. - Leżałaś nieprzytomna przez wiele godzin, naprawdę się o ciebie martwiliśmy. Nie ruszaj się. Zważając na okoliczności ty i twoja załoga trzymacie się całkiem nieźle. - Odwracam się lekko, dostrzegam pozostałych leżących obok mnie i kiwam im głową. Co się stało? - Widzę w twoich oczach wiele pytań. Śledziliśmy wasze parametry życiowe i pozycję z pokładu Pyke. W pewnym momencie nagle wszystkie sygnały zniknęły i nie mogliśmy was zlokalizować ani do was dotrzeć. Na szczęście Ninjor, nasza najszybsza ratownicza łódź podwodna, był w stanie uratować was wszystkich z systemu jaskiń. I to w ostatniej chwili, bo wszystkie korytarze zawaliły się zaraz za wami.

Więc to tak się wydostaliśmy. Niezły fart. Tylko jak teraz trafić z powrotem do tego miejsca? I dlaczego ten typ tak dziwnie się do mnie uśmiecha? Kim on właściwie jest? *- Znajdziesz jakiś sposób, jestem tego pewien - rzucił, po czym się pożegnał i wyszedł. Czy on właśnie czytał mi w myślach!?*

Czyli bez szans na powrót i bez żadnych dowodów... Co za porażka! Kto niby teraz uwierzy w naszą historię? Zostaliśmy z pustymi rękami. Nie zostało nic poza tym kamieniem w mojej dłoni. Zwykły kamień. Niczym beznadziejny symbol naszej ciężkiej pracy. Zaraz. Skąd on się właściwie wziął? Czy dał mi go ten facet? Widziałam już gdzieś ten symbol!

Dziennik Meg Diver, dwa dni później.

Wiedziałam, że już widziałam ten symbol, a po konsultacji z załogą wiem już nawet gdzie – były nim ozdobione ogromne kolumny w Mu. Na odwrocie kamienia znajduje się inskrypcja wyryta drobnym pismem obrazkowym. Wiadomość? Może są jakieś inne sposoby, aby tam wrócić, a to pewnie jest klucz. Chciałam wypytać tajemniczego mężczyznę, ale nigdzie go nie było i nikt na pokładzie *Pyke* go nie kojarzy. Czy tylko sobie wyobraziłam tamtą rozmowę? Ale skąd się wziął ten kamień? Wygląda na to, że jest tylko jeden sposób, aby się przekonać – musimy tam wrócić. A ten kamień nam w tym pomoże!

Gratulacje, pomyślnie wróciliście z wyprawy w głębiny! Ale to nie koniec poszukiwań Mu. Jeśli chcecie sprawdzić jak zgrana jest wasza załoga, możecie dalej rozgrywać kolejne misje. Zaczniacie od poziomu trudności misji 18 i zwiększajcie go o 1 z każdą kolejną. Nie musicie już liczyć liczby podejść, ale notujcie użycie sygnału alarmowego. W każdej kolejnej misji obowiązuje zasada dowolnego podziału zadań. Jak daleko uda wam się zejść?



*Spragnieni wrażeń?
Kolejna przygoda
już czeka:*

ZAŁOGA

Wyruszcie razem ku 9 planetom!
Kooperacyjna logiczna gra karciana
o ograniczonej komunikacji.

Dla 3-5 graczy w wieku powyżej 10 lat.
Zawiera również tryb dla 2 osób!



