

ZNIKAJĄCY PROCESOR

V.O.S.S. FORENSIC SYSTEM v3.0 · KOMPLET KODÓW DO GRY

Operacja „Pusta Pamięć” — pełna lista wszystkich kodów występujących w grze, z podziałem na funkcje. Dokument przeznaczony wyłącznie dla organizatora.

● STACJE OBOWIĄZKOWE (10)

Kody przyznawane drużynom po zaliczeniu konkurencji w terenie. Każdy odblokowuje powiązaną poszlakę.

#	STACJA	KOD	WSKAZÓWKA
1	Ryzykowny pościg	ROWER	Ślad buta (rozmiar 44) — duży wzrost
2	Świadek	LUK	Zapach drogiego tytoniu cygarowego — wysoki status
3	Patrol busem	RURA	Przeskok 2 m — wysoka sprawność fizyczna
4	Kluczowe dowody	RZUT	Brak śladów kuchennych — nie personel gastronomiczny
5	Magic Lights	SKAN	Brak oprawek — sprawca nie nosi okularów
6	Detektyw w barze	GOGLE	Wymagana zaawansowana wiedza IT
7	Szyfr Vossa	SZYFR	Sportowe auto z oponami Premium
8	Pajęczyna podejrzeń	SIEC	Mikrowłókno jedwabiu z garnituru
9	Team Tower	HAK	Wzrost sprawcy 180-190 cm
10	Logiczny detektyw	LINA	Spinka do mankietu — grawer konkurenta

● UKRYTE POSZLAKI (10)

Dodatkowe kody porozrzucane w terenie — nie wymagają zaliczenia stacji. Każdy odblokowuje samodzielną wskazówkę.

KOD	WSKAZÓWKA
LASER	Klucz hakerski za majątek — ogromne zasoby finansowe
SEJF	Brak śladów siłowych — wyjątkowa inteligencja techniczna
KAMERA	Brak nakrycia głowy u intruza
10293847	Wjazd prywatnym pojazdem
DRUK	Słowa „płynność aktywów”, „wrogie przejęcie” — język biznesu
PLIK	Popiół z cygara Cohiba
OPONA	Twarda, skórzana podeszwa eleganckich butów

KOD	WSKAZÓWKA
BUT	Wyklucza osoby z dysfunkcjami
KREW	Pigmentacja ciemna — wykluczamy siwych i blondynów
WLOS	Brak zrogowaciałego naskórka — brak pracy manualnej

ZNIKAJĄCY PROCESOR

KODY SPECJALNE · JEDNORAZOWE UŻYCIE

● ATAKI HAKERSKIE (3)

Wpisanie kodu pozwala wybranej innej drużynie zablokować mapę — ofiara musi ponownie rozwiązać sudoku. Każdy kod można użyć tylko raz na drużynę.

KOD	NAZWA KODOWA	OPIS
BLACKOUT	Zaciemnienie	Atak hakerski — blokuje mapę celu
PHANTOM9	Duch	Atak hakerski — blokuje mapę celu
VORTEX3K	Wir	Atak hakerski — blokuje mapę celu

● WSPÓŁPRACA AGENCJI (3)

Wpisanie kodu pozwala przekazać losową ukrytą poszlakę wybranej innej drużynie. Każdy kod można użyć tylko raz na drużynę.

KOD	NAZWA KODOWA	OPIS
NEXUS77	Węzeł	Współpraca — dar losowej poszlaki
CIPHER4X	Szyfrant	Współpraca — dar losowej poszlaki
GHOSTLINK	Widmo	Współpraca — dar losowej poszlaki

● ROZWIĄZANIE SUDOKU — DOSTĘP DO MAPY

Brakujące cyfry w sudoku odblokowujące mapę terenu w panelu drużyny. Format: W=wiersz, K=kolumna (oba numerowane od 1).

POLE	CYFRA	POLE	CYFRA	POLE	CYFRA
W1 / K3	4	W2 / K6	5	W3 / K9	7
W4 / K2	5	W5 / K5	5	W5 / K8	9
W7 / K4	5	W8 / K7	6	W9 / K1	3

PODSUMOWANIE

10 kodów stacji obowiązkowych

10 kodów ukrytych poszlak

6 kodów specjalnych (3 hack + 3 share)

9 cyfr brakujących w sudoku dostępu do mapy

Łącznie 26 unikalnych kodów oraz rozwiązanie sudoku do mapy.