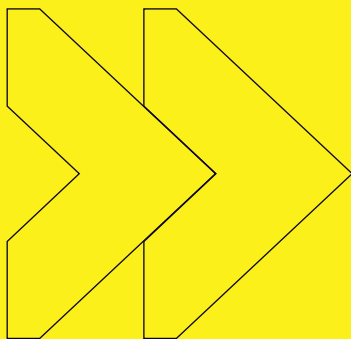




INSTRUKCJA I PRZYGOTOWANIE MISJI

WYDAWCA: CYBERPUNK GAMES



Wprowadzenie	4
Elementy gry	6
Na początek	10



PROLOG 1: THE DAY THAT NEVER COMES	12
--	----

⚠ Przed pierwszą rozgrywką przerwij czytanie na stronie 29.

PROLOG 2: ...AND JUSTICE FOR ALL	30
PROLOG 3: GIMME SHELTER	40



KAMPANIA	46
Rozgrzywka bez aplikacji	52
Misje kampanii	54



LODOŁAMACZ	56
LODOŁAMACZ 1: LOOK FOR THE TRUTH	57
LODOŁAMACZ 2: COLD AS ICE	61
LODOŁAMACZ 3: THE MAN WHO SOLD THE WORLD	65



LABIRYNT	68
LABIRYNT 1: BORN TO BE WILD	69
LABIRYNT 2: DIE WITH YOUR BOOTS ON	71
LABIRYNT 3: AIN'T NO REST FOR THE WICKED	74



NIEZNISZCZALNY	78
NIEZNISZCZALNY 1: WELCOME TO THE JUNGLE	79
NIEZNISZCZALNY 2: RE-ALIGN	80
NIEZNISZCZALNY 3: HOLDING OUT FOR A HERO	84



FINAL	86
FINAL: HIGHWAY TO HELL	87
THE END?	92



AFTERLIFE	94
ZAŁĄCZNIK	100
Tryb solo	100

WITAJCIE W NIGHT CITY,

mieście mrocznej przyszłości. Tutaj to, co lokalne, stapia się z tym, co globalne. Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość zlewają się w jedno. To miejsce pełne nierówności. Wielki biznes idzie ramię w ramię z wielką przestępczością. Wszechobecna przemoc i rozboje szybko sprowadzają na ziemię tych, którzy myślą, że zapach i determinacja wystarczą, by wspiąć się na szczyt.

Narody nie są teraz jedynymi wielkimi graczami. Ich rolę w kształtowaniu świata przejęły megakorporacje – potężne organizacje z ogromnym kapitałem i nie-pohamowanymi ambicjami. Wojny korporacyjne, decyzje polityczne i pieniądze doprowadziły do obecnego stanu rzeczy – kilka liczących się organizacji dyktuje warunki.

Night City, miasto kontrastów, wielkich możliwości i wielkiego ryzyka, przyciąga ludzi takich jak Wy: edgerunnerów, buntowników, którzy nie chcą zaakceptować zasad. Życie na krawędzi, nafaszerowani cybernetycznymi ulepszeniami, uzbrojeni po zęby i niebezpieczni.

Nie ocalicie świata, ale możecie próbować ocalić siebie.

O GRZE

Cyberpunk 2077: Gra planszowa to dynamiczna kooperacyjna gra taktyczna, w której każdy z graczy kontroluje 1 postać – edgerunnera. W wyborze misji pomaga aplikacja. Waszym zadaniem jest zrealizowanie celów głównych wskazanych na karcie misji. Macie na to ograniczony czas, odmierzany przez fazy akcji, pomiędzy którymi są fazy odnowienia. Każda postać ma talię kart akcji oraz pewne unikalne cechy. Ta instrukcja najpierw przeprowadzi Was przez misję Prologu i na ich podstawie wyjaśni zasady gry.

ZABLOKOWANE ELEMENTY

Niektóre elementy gry nie są dostępne od początku. Odblokowuje się je dopiero po kolejnych rozgrywkach. Podczas rozpakowywania gry po raz pierwszy ułóżcie elementy w pudełku zgodnie ze schematem przedstawionym na osobnym arkuszu.

Po ukończeniu kampanii użyjcie tego arkusza, aby przywrócić grę do stanu początkowego i rozpocząć nową kampanię.



„To szaleńczy rajd przez podziemie tego miasta – walczysz, hackujesz i kombinujesz, żeby wspiąć się na sam szczyt. Zupełnie jak za starych, dobrych czasów”.





Tylko bez paniki. Nie sparaliżowało was na stałe. Niedługo odzyskacie możliwość ruchu, ale na razie słuchajcie uważnie.

A zanim uznacie mnie za wroga – beze mnie nie macie szans przeżyć.

Przedstawiłbym się, ale i tak nie skojarzycie. W każdym razie sporo o was wiem. Na przykład jak kończy się wasza żałosna historia.

Na mieście mówią, że Dexter DeShawn chciał wam dać zlecenie. Smakowity, dobrze płatny kasek, co? Ale nie napalajcie się tak, bo na tej robocie się nie wybijecie. Puściłem kilka symulacji i właściwie we wszystkich kończycie jako nowa dostawa mięsa do miejskiej kostnicy. Kwestia maksymalnie paru miesięcy.

Mam nadzieję, że teraz słuchacie uważnie.

Czeka na was inna robota. Taka, na której zbudujecie reputację bez płacenia życiem. Coś, co zamienia miejski plankton w żywe legendy Night City. Z naciskiem na „żywe”.

Udało wam się samodzielnie wywalczyć całkiem niezłą pozycję, ale z tym zleceniem nie dacie sobie rady bez pomocy z zewnątrz. Pozwoliłem sobie zaprosić do współpracy dwie ekspertki: Panam Palmer i Judy Alvarez. Bez nich nie macie cienia szans – a tym razem porażka nie jest opcją.

Jeszcze ich nie znacie, ale wasze drogi bez wątpienia w końcu by się przecięły. Po prostu przyspieszam to, co nieuchronne. One już w to weszły. Teraz wasza kolej.

Czas ucieka. Możecie odrzucić moją ofertę i dać się zabić. Możecie też ją przyjąć, ocalić skórę i na zawsze zmienić Night City.

Wybór należy do was.

ELEMENTY GRY

Dla przejrzystości spis elementów został podzielony na sekcje.

W misjach Prologu wykorzystuje się wskazane na kolejnych stronach elementy. Należy przygotować tylko te elementy, a pozostałe zostawić w pudełku. W przygotowaniu pierwszych rozgrywek pomogą kolorowe oznaczenia.

ELEMENTY GŁÓWNE

PROLOG 1



8 standardowych kafeków planszy
(dwustronnych) MC-?-01-04



kafeków windy



8 żetonów strażników
Arasaki



8 liczników
zdrowia



karta pomocy Arasaki

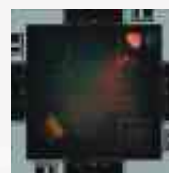
KAMPAANIA



8 żetonów strażników
Militechu



4 specjalne kafki planszy (dwustronne)
MC-?-05-06



4 kafki tuneli



karta pomocy
Militechu

KARTY MISJI

PROLOG 1



Prolog 1

PROLOG 2



Prolog 2

PROLOG 3



Prolog 3
(2 karty)

KAMPAANIA



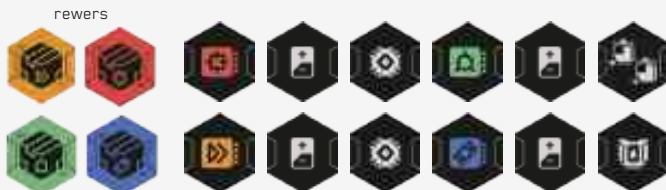
22 karty
misji kampanii



9 kart misji Afterlife

ŻETONY I ZNACZNIKI

PROLOG 1



12 żetonów łupów



20 żetonów
zamkniętych drzwi



8 żetonów
zburzonych ścian



12 żetonów
dopalaczy

Drzazgi umiejętności



17 x sprawność
fizyczna



17 x inteligencja



18 x opanowanie



17 x zdolności
techniczne

PROLOG 2

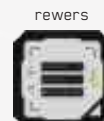


54 kostki
wytwarzania

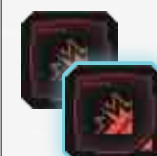


4 żetony łupów

PROLOG 3



16 żetonów zadań



4 żetony
zadań

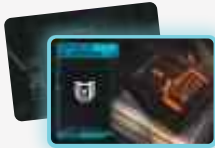
KAMPAANIA

KARTY - ODBLOKOWANE

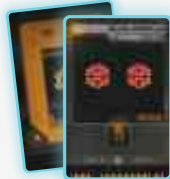
12 legendarnych kart: (L-C-01-12)

3 x opanowanie
(czerwone)3 x sprawność fizyczna
(niebieskie)3 x zdolności techniczne
(pomarańczowe)

3 x inteligencja (zielone)

karty pancerza
(E-C-19-21)

PROLOG 1

23 karty
wytwarzania
(C-C-01-23)

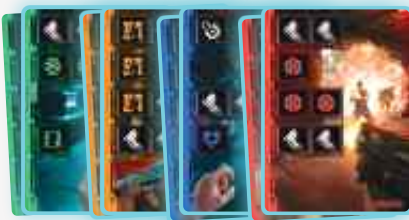
PROLOG 2



PROLOG 3

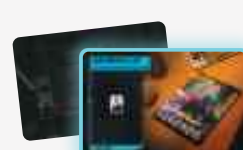
6 standardowych kart szybkich
hacków (Q-C-01-06)12 kart ekwipunku
(E-C-01-12)

KARTY - ZABLOKOWANE



8 legendarnych kart: (L-C-13-20)

KAMPANIA

19 kart wytwarzania
(C-C-24-42)6 standardowych kart szybkich
hacków (Q-C-07-12)6 kart ekwipunku
(E-C-13-18)

KOŚCI WALKI

4 kości broni
podstawowej4 kości wroga
(Arasaki)

PROLOG 1



6 kości broni

PROLOG 2

4 kości wroga
(Militechu)

KAMPANIA

6 zablockowanych
kości broni

KAMPANIA

ELEMENTY GRACZY

4 zestawy:



planszетка gracza

PROLOG 1



3 karty ran

plastikowa
podstawkarewers
4 żetony
umiejętności

znacznik RAM-u

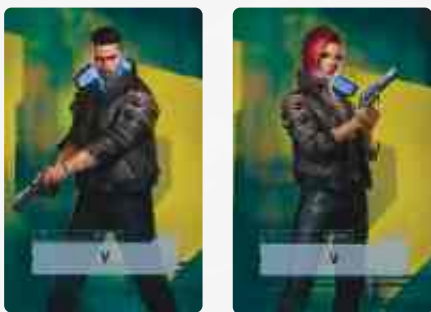


znacznik zdrowia

ELEMENTY POSTACI

V

Jeśli grasz V, wybierz 1 wersję:



2 karty tożsamości postaci



2 figurki (kobieta i mężczyzna)



2 początkowe karty szybkich hacków



Mężczyzna
10 kart akcji
(VM-A-01-10)

Kobieta
10 kart akcji
(VF-A-01-10)

PROLOG 1

KAMPAANIA



4 karty pomocy graczy

JACKIE



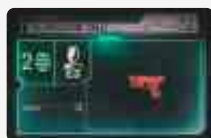
karta tożsamości postaci



figurka



9 kart akcji
(JW-A-01-09)



początkowa karta
szybkiego hacka



karta ekwipunku (broń)
(JW-E)



dodatkowa
kość broni

PROLOG 1

JUDY



karta tożsamości postaci



figurka



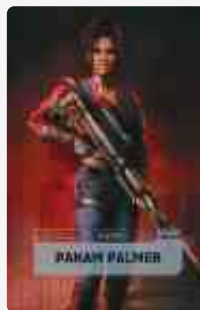
początkowa karta
szybkiego hacka



9 kart akcji
(JA-A-01-09)

PROLOG 1

PANAM



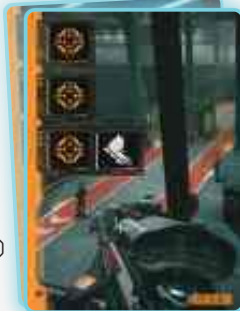
karta tożsamości postaci



figurka



początkowa karta
szybkiego hacka



9 kart akcji
(PP-A-01-09)

PROLOG 1



35 kart
opowieści ulicy



Przewodnik po Night City



arkusz kampanii



15 kart opowieści
ulicy Afterlife



10 żetonów
zagrożenia



4 żetony celów
pobocznych



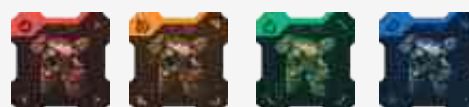
planszетка minotaurów



panel sterowania
minotaura



4 żetony celów



4 żetony minotaurów



9 kart wszczepów



2 karty Ostrzy
modliszkowych



9 żetonów wszczepów



kość losująca

Można jej używać, aby losowo wybierać elementy i opcje podczas przygotowania albo rozgrywki. Można ją traktować jako kość 8-ścienną (cyfry 1-8), 4-ścienną (różne kolory) albo 2-ścienną (ramka albo brak ramki).



elementy do trybu Afterlife (zob. str. 94)



elementy do trybu solo (zob. str. 100)

NA POCZĄTEK



Cyberpunk 2077: Gra planszowa to gra kooperacyjna z kilkoma trybami rozgrywki. Ta instrukcja wprowadzi Was w zasady gry na podstawie Prologu, który obejmuje 3 misje. Przejście Prologu pozwoli Wam poznać wszystkie podstawowe zasady potrzebne do rozgrywki. Będziecie wtedy gotowi, aby rozpocząć kampanię (zob. str. 46).

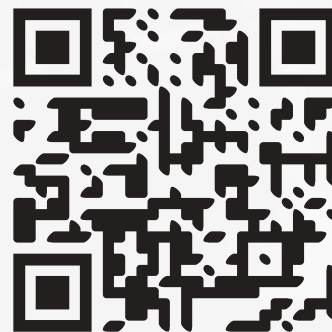
W kampanii decydujecie, jaką misję rozegracie, udajecie się do dzielnicy, w której ta misja ma miejsce (otwierając *Przewodnik po Night City* na odpowiedniej stronie), następnie wybieracie poziom trudności, a potem – gracze. Ta instrukcja przeprowadzi Was przez wszystkie misje kampanii, stopniowo wprowadzając nowe zasady albo modyfikując dotychczasowe.

Każdą misję kampanii można rozegrać ponownie w trybie Afterlife, który zawiera też kilka niezależnych misji, a także generatory misji (zob. *Afterlife*, str. 94).

APLIKACJA

Zalecamy, aby podczas rozgrywki używać aplikacji. Aplikacja śledzi czas i dostarcza informacje przydatne podczas kampanii. Wystarczy, że zainstaluje ją 1 z graczy.

Aplikację można pobrać z tej strony:
goonboard.com/cp2077-get-app



Możliwa jest również rozgrywka bez aplikacji – zob. *Rozgrywka bez aplikacji*, str. 52.

TRYB SOŁO

W grę można grać w pojedynkę. W trybie solo gracz kontroluje 1 postać. Niektóre zasady są zmodyfikowane (zob. *Tryb solo*, str. 100). Przed przeczytaniem zasad trybu solo zalecamy zapoznanie się z zasadami rozgrywki wieloosobowej.



„Prolog to twój kurs przetrwania, choom. Poznasz zasady gry, wejdiesz między grube ryby i może, tylko może, znajdziesz powód, żeby rzucić się na łeb w to ściekowisko zwane Night City. Zapnij pasy – będzie ostro”.

STRUKTURA MISJI

W instrukcji znajduje się opis początkowego przygotowania misji, na karcie misji wskazane są natomiast jej cele. Misja może mieć kilka etapów, które dzielą się na naprzemiennie występujące fazy:

- » fazy akcji – akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym;
- » fazy odnowienia – gracze przygotowują się do następnej fazy akcji.

Aby wygrać grę, gracze muszą zrealizować wszystkie cele główne. Jeśli nie uda się im zrealizować któregoś z celów głównych (również tego wymagającego ucieczki) przed upływem czasu w ostatniej fazie akcji, wszyscy przegrywają.

Instrukcja wskaże, co zrobić w jednym i w drugim przypadku.



FAZA AKCJI

Centralną część rozgrywki stanowią fazy akcji, którymi kieruje aplikacja. Na podany sygnał gracze przeglądają swoje karty na ręce i wybierają pierwszego aktywnego gracza, który rozpoczyna swoją turę. Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara gracze po kolei rozgrywają swoje tury, aż skończy się czas.

W fazie akcji gracze mogą omawiać plan, rozmawiać o swoich kartach, pomagać sobie w aktualizowaniu stanu gry (np. przesuwając figurki na planszy).

Niektórych zdolności, takich jak szybkie hacki, można użyć w dowolnym momencie fazy akcji, nawet w turze innego gracza.

W fazie akcji nie można cofać akcji ani wstecznie modyfikować stanu gry.

FAZA ODNOWIENIA

Po fazie akcji gracze przechodzą do fazy odnowienia. W tej fazie:

- » odrzucają wszystkie karty z ręki,
- » sprawdzają swoje łupy,
- » przygotowują się do następnej fazy akcji.

Ta faza nie ma limitu czasowego i gracze mogą na spokojnie uprządkować stół, zaktualizować stan gry, przygotować sprzęt i omówić strategię.





PROLOG 1

THE DAY THAT NEVER COMES



„Czyli co, odpalasz tę grę i czujesz się trochę zagubiony? Spokojnie, choom, ogarniemy cię”.

W pierwszej misji zmierzycie się z początkowymi wyzwaniami, będziecie walczyć z wrogami i zapoznacie się z przebiegiem fazy akcji. Przygotujcie tylko te elementy, które są oznaczone jako elementy Prologu 1, i elementy graczy. Pozostałe zostawcie w pudełku – nie będą potrzebne w Prologu 1.

APLIKACJA

- » Otwórzcie aplikację i stwórzcie profil. Wybierzcie posiadane dodatki.
- » Jako swoją pierwszą misję wybierzcie Prolog 1. Wykonujcie polecenia widoczne w aplikacji.
- » Wróćcie do tej instrukcji, aby poznać zasady obowiązujące w Prologu.

MISJA

Przeczytajcie uważnie kartę misji Prolog 1.1 (M-C-01).

CELE

Na karcie misji wskazane są cele, które musicie zrealizować, aby wygrać. Te informacje mogą wpłynąć na wybór postaci do tej misji.

A więc stawiacie na zaufanie. W Night City to towar równie cenny co nadzieja na lepsze jutro... czyli bezwartościowy. Niedługo zobaczycie, jakiego losu wam oszczędziłem, i pogratulujecie sobie tej decyzji.

Tylko nie myślcie, że ratuję wam tyłki w ramach akcji charytatywnej. Jeszcze będziecie mieli okazję się odwdziaczyć.

Dowód znajdziecie w Konpeki Plaza. I nie, nie musicie wchodzić głównym wejściem. Znam lukę w monitoringu Arasaki, łatwo ją wykorzystacie.

Wysyłam koordynaty hubu serwerów. Niepozornego i łatwego do zhakowania. Włamujecie się, podłączacie i zaciągacie dane z monitoringu Konpeki. Cicho i bez śladów.

Karta misji zawiera następujące informacje:

- 01** Liczba faz akcji i liczba wrogów wystawianych w fazach odnowienia (w Prologu 1.1 w fazie odnowienia nie wystawia się żadnych wrogów).
- 02** Cele główne, które muszą zostać zrealizowane (są wyjaśnione za pomocą tekstu i symboli).
- 03** Nagrody za zrealizowanie celów.
- 04** Cel główny poniżej tych strzałek można zrealizować dopiero wtedy, gdy zostaną zrealizowane wszystkie cele główne powyżej.



W przypadku Prologu 1.1 wszystkie cele główne są podobne:

- » Gracze muszą dotrzeć na wskazane pole (punkty A-D) na planszy.
- » Aktywny gracz musi się zabezpieczyć kartą wskazanego koloru (tj. musi mieć taką kartę akcji na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych).

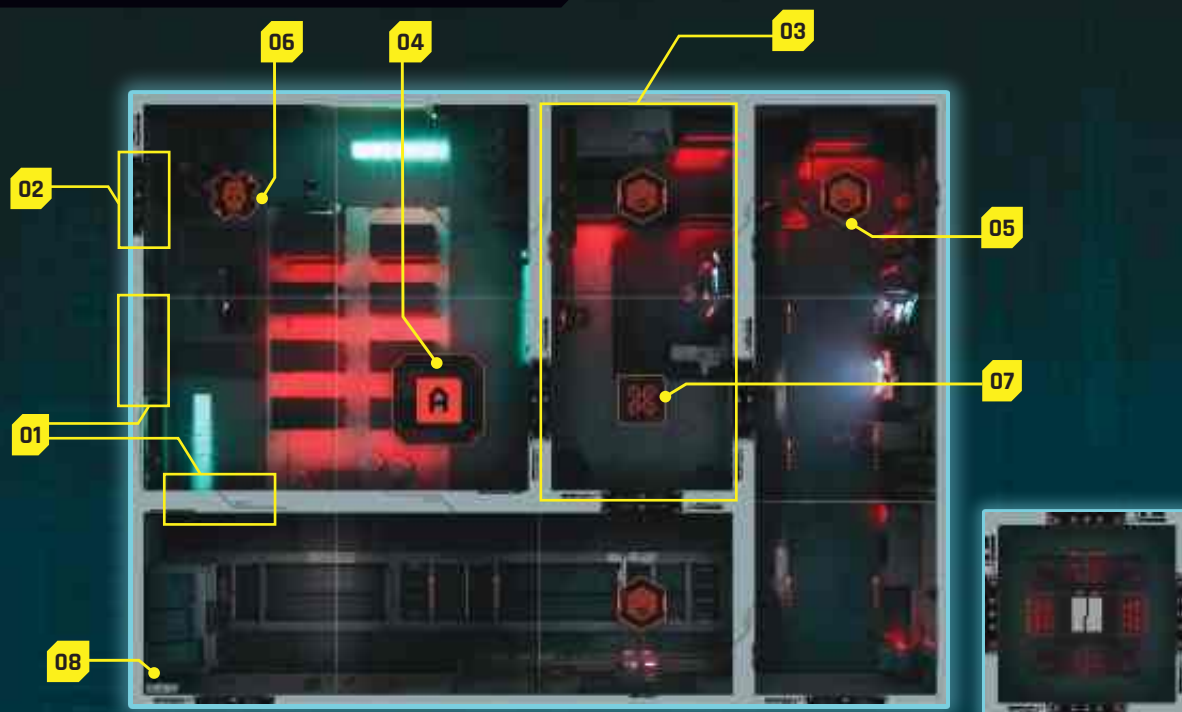
Gdy cel zostanie zrealizowany, aktywny gracz natychmiast zdobywa przypisaną danemu celowi nagrodę (drżazgę umiejętności, którą umieszcza w swoim magazynie, i wskazaną legendarną kartę, którą umieszcza na wierzchu swojej talii; zob. str. 21).

Gdy zostaną zrealizowane wszystkie 4 cele powyżej strzałek, gracze muszą zrealizować ostatni cel główny (*Uciekajcie!*). Ten cel wymaga, aby każdy z graczy wrócił na kafelek windy.

PLANSZA

Plansza składa się z kafelka windy i 4 kafelków planszy. Kafelki planszy zawierają następujące elementy i informacje:

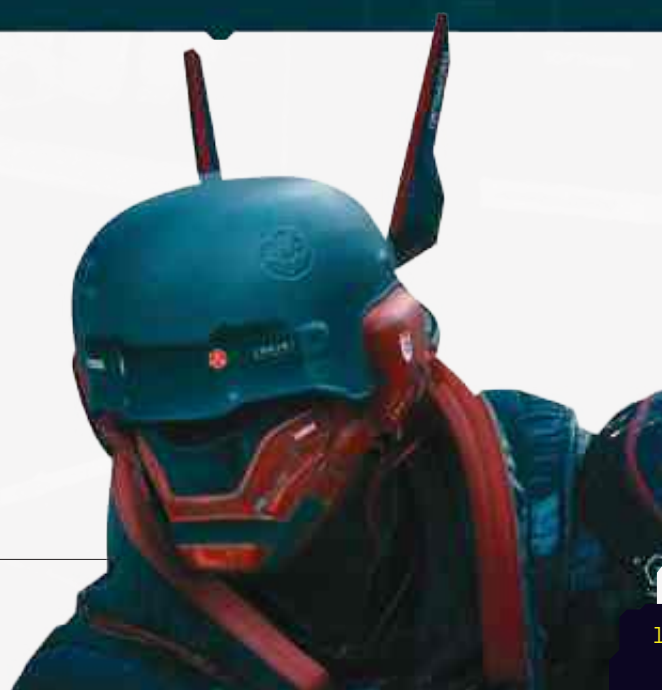
- 01** Ściany (linia ciągła) z **02** otwartymi drzwiami, dzielące kafelki na pomieszczenia.
- 03** Pomieszczenie obejmuje kilka pól, które stanowią podstawową jednostkę ruchu. Na polach mogą się znajdować wymienione dalej oznaczenia i symbole.
- 04** Punkty A-D, w których realizuje się cele.
- 05** Symbole łupów wskazują, gdzie umieszcza się żetony łupów.
- 06** Symbole wystawienia wrogów wskazują, gdzie się ich wystawia.
- 07** Specjalne symbole wskazują pola specjalne, do których mogą się odnosić niektóre efekty w grze.
- 08** Numer kafelka – pozwala rozpoznać dany kafelek.



WROGOWIE

W misjach Prologu pojawia się tylko jeden rodzaj wrogów: **strażnicy Arasaki**. W pełnej kampanii stawicie czoła innym rodzajom wrogów. Wszystkie odniesienia do wrogów traktujcie teraz jako odniesienia do strażników Arasaki. Zasady każdej misji określają, których wrogów się używa i kiedy się ich wystawia. Każdy strażnik ma swój licznik zdrowia, który wskazuje jego aktualną liczbę punktów życia (PŻ). Na początku misji licznik zwykle wskazuje „5”.

W Prologu 1.1 w fazie odnowienia nie wystawia się żadnych nowych wrogów, a ci obecni na planszy się nie przesuwają.



PRZYGOTOWANIE DO GRY



POSTACIE

- Wybierzcie postacie, zaczynając od osoby, która ma przy sobie najwięcej urządzeń elektronicznych. Każdy bierze wymienione niżej elementy. W grze podstawowej są dostępne 4 postacie (zob. Wybór postaci, str. 28). W pierwszej rozgrywce wybierzcie dowolne postacie. Potwierdźcie wybór w aplikacji i kontynuujcie przygotowanie do gry.
- Każdy gracz przygotowuje plansztkę w wybranym kolorze i umieszcza w odpowiednich miejscach pokazane na ilustracji elementy:

Gracz kontrolujący V może wybrać, czy gra kobietą, czy mężczyzną. Obie wersje postaci mają identyczne talie kart, różniące się jedynie ilustracjami. Gracz kontrolujący Jackiego umieszcza kartę broni JW-E poniżej symbolu broni (czyli na lewo od karty szybkiego hacka), a dodatkową kość broni w swoim magazynie. Więcej o postaciach – zob. Wybór postaci, str. 28. Na odwrocie każdej karty tożsamości postaci znajdują się 3 wyzwania. Więcej na ten temat – zob. Wyzwania, str. 51. W Prologu wyzwania się ignoruje.



MISJA

Połóżcie urządzenie z zainstalowaną aplikacją na stole. Przygotujcie planszę zgodnie z opisem przygotowania misji.

- » Przygotujcie **12 żetonów łupów** pokazanych na ilustracji niżej. **Pozostałe 4 żetony powinny zostać w pudełku – nie będą potrzebne w tej ani w następnej misji.**
- » Zakryjcie przygotowane żetony łupów.



Na karcie misji przy celach umieśćcie odpowiednie drzazgi umiejętności (czerwoną, niebieską, zieloną, pomarańczową), a obok następujące legendarne karty: L-C-01, L-C-02, L-C-03 i L-C-04 (numer karty znajduje się w jej prawym dolnym rogu).



PLANSZA

a. Rozłóżcie kafelki w następujący sposób:

- » Połóżcie kafelki windy na środku stołu **01**.
- » Wylosujcie po 1 kafelku planszy MC-A, MC-B, MC-C i MC-D (każdy dowolną stroną do góry – strony są ponumerowane od 01 do 04).
- » Rozłóżcie kafelki losowo wokół kafelka windy w taki sposób, aby drzwi się ze sobą łączyły (numer każdego z kafelków powinien przylegać do kafelka windy).

b. Rozmieście wrogów w następujący sposób:

- » Przygotujcie 4 żetony strażników Arasaki. Licznik zdrowia każdego z nich ustawcie na wartości „5”.
- » Umieśćcie po 1 strażniku na każdym z 4 pól wystawienia na planszy. W tej misji nie będą potrzebni żadni dodatkowi wrogowie.



c. Rozmieście żetony łupów w następujący sposób:

- » Pomieszczać 12 przygotowanych żetonów łupów i umieścić po 1 zakrytym żetonie na każdym polu łupu (zgodnie z kolorami) na planszy.



d. Rozmieście żetony zamkniętych drzwi w następujący sposób:

- » Umieśćcie po 1 żetonie zamkniętych drzwi na każdych drzwiach z wyjątkiem tych przy kafelku windy.



ZASOBY OGÓLNE

Potasujcie **osobno** 4 stosy legendarnych kart (każdy w innym kolorze) i połóżcie je odkryte, tak aby była widoczna wierzchnia karta każdego stosu **02**.

Położcie obok drzazgi umiejętności, żetony dopalaczy i inne elementy.



OSTATNIE KROKI PRZYGOTOWANIA

- » Umieśćcie figurki postaci na polu startowym (kafelki windy).
- » Przeczytajcie pozostałe zasady misji (zob. kolejne strony).
- » Jeśli chcecie, omówcie strategię, a następnie przejdźcie do pierwszej fazy akcji.



ROZGRYWKA



CEL GRY

Jeśli gracze zrealizują wszystkie cele główne misji, wspólnie wygrywają. Jeśli jednak nie uda się im zrealizować któregoś z celów głównych przed upływem czasu, wszyscy przegrywają. Każdy cel określa, co gracze muszą zrobić, aby go zrealizować. Gdy aktywny gracz zrealizuje cel, natychmiast zdobywa wskazaną nagrodę.



„Cel jest prosty – zostawić ślad. Wypalić swoje imię w tym cholernym świecie tak głęboko, żeby nikt nigdy go nie zapomniał. Rozwalić korporacje, odwrócić zasady gry, żyć głośno i zdechnąć na własnych warunkach. Tak rodzą się legendy”.

KLUCZOWE ZASADY

- Nie można cofać akcji po ich zakończeniu.
- W turze innego gracza można użyć tylko szybkiego hacka jako akcji natychmiastowej.
- Jeśli czas skończy się w turze gracza, ten gracz może dokończyć turę, tylko jeśli już wykonał jakąś akcję (np. zagrał kartę, użył dopalacza, rzucił kośćmi walki).



Aplikacja będzie co jakiś czas informować, ile czasu zostało w aktualnej fazie akcji.

Po zakończeniu fazy akcji następuje **faza odnowienia**.

FAZA AKCJI

Na początku misji, podczas odliczania, każdy gracz dobiera 4 karty na rękę. Gracze przeglądają własne karty i wspólnie wybierają aktywnego gracza. Aktywny gracz pierwszy rozegra turę, gdy rozpocznie się faza akcji.

LICZY SIĘ CZAS!

W swojej turze aktywny gracz:

- » Rozpatruje walkę, jeśli na początku tury ma w zasięgu co najmniej 1 wroga (zob. dalej).
- » **Musi zagrać 1 kartę akcji z ręki** i rozpatrzyć jej efekty (zob. *Akcja*, str. 19).
- » Może użyć dowolnej liczby akcji natychmiastowych w dowolnej chwili w swojej turze (zob. *Akcje natychmiastowe*, str. 42).

Na koniec swojej tury aktywny gracz uzupełnia rękę do 4 kart.

Gdy aktywny gracz zakończy swoją turę, następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara zostaje nowym aktywnym graczem. **Gracz nie może rozpocząć swojej tury, dopóki poprzedni aktywny gracz nie dobierze karty na rękę.**

Zalecamy, aby ogłaszać zakończenie tury. Ograniczy to opóźnienia.



*„Cholera, ale to jest jazda bez trzyman-
ki. Kule świszczą, szybkie hacki trza-
skają, a ciała lecą na ziemię jedno po
drugim. Ale trzymamy linię, przebijamy
się przez chaos i wychodzimy z tego
zwycięsko. Kolejny dzień, kolejna strze-
lanina w Night City”.*



ZASIĘG

Obiekty, wrogowie i inne postacie są w zasięgu postaci gracza, jeśli:

- » znajdują się w tym samym pomieszczeniu albo
- » znajdują się w tym samym rzędzie lub w tej samej kolumnie i między postacią gracza a danym elementem nie ma ściany ani zamkniętych drzwi.



Ściany i drzwi na krawędziach pola znajdującego się w zasięgu postaci gracza też są w jej zasięgu.

Jackie ma w zasięgu strażnika **01** oraz drzwi **02** i **03**, ponieważ znajdują się w tym samym pomieszczeniu.

Jackie ma w zasięgu strażnika **04**, ponieważ znajdują się w tej samej kolumnie pól i między nimi nie ma żadnej ściany ani zamkniętych drzwi.

Jackie ma w zasięgu strażnika **05** i drzwi **06**, ponieważ żeton zburzonej ściany stanowi otwór, przez który postacie i przeciwnicy mogą przechodzić i strzelać (zob. str. 21).



WALKA

Na początku swojej tury aktywny gracz sprawdza, czy ma w zasięgu co najmniej 1 wroga (zob. poprzednia strona).

- » Jeśli tak, gracz jest zaangażowany w walkę i rzuca kośćmi walki: kością wroga i swoją kością broni (jednocześnie).
- » Jeśli nie, gracz pomija ten krok i kontynuuje turę.

Jeśli aktywny gracz jest zaangażowany w walkę z kilkoma wrogami, rzuca tylko 1 kością wroga, ale konsekwencje walki mogą być bardziej dotkliwe, ponieważ niektóre wyniki rzutu zadają w takiej sytuacji więcej obrażeń.



ROZPATRZENIE EFEKTÓW KOŚCI WROGA

Po rzucie kością wroga rozpatruje się wszystkie symbole, które wypadły:

	Otrzymujesz 1 obrażenie: przesun znacznik zdrowia o 1 pole w dół na torze zdrowia.  Jeśli znacznik miałby się przesunąć poniżej toru, zamiast tego weź 1 kartę rany ze stosu poniżej planszетки i umieść ją na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Możesz otrzymać tylko 1 ranę na turę. Dodatkowe obrażenia się ignoruje (zob. <i>Rany</i> , niżej).
	Otrzymujesz 1 dodatkowe obrażenie, jeśli jesteś zaangażowany w walkę z więcej niż 1 wrogiem.
	Krytyczne obrażenie. Przesun znacznik zdrowia na pole „0” na torze zdrowia (niezależnie od liczby wrogów w walce). Jeśli Twój znacznik zdrowia już znajduje się na polu „0”, ten symbol nie ma efektu.

ROZPATRZENIE EFEKTÓW KOŚCI BRONI

Po rzucie kością broni rozpatruje się wszystkie symbole, które wypadły:



Atak 1: zadaj 1 obrażenie (zmniejsz wartość na liczniku zdrowia wroga o 1).

Wyniki uzyskane na kości broni i obrażenia możesz przydzielić dowolnemu wrogowi w Twoim zasięgu. Jeśli zadajesz kilka obrażeń, możesz je dowolnie rozdzielić między kilku wrogów w zasięgu.

Gdy wróg straci ostatni punkt życia, zostaje pokonany. Jego żeton i licznik zdrowia należy położyć obok karty misji.

Efekty kości wroga rozpatruje się przed rozpatrzeniem efektów kości broni gracza.

Po walce niewykorzystane symbole z kości przepadają.

RANY

Gdy gracz otrzymuje ranę, bierze kartę rany ze stosu poniżej planszетки i umieszcza ją **na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych**.



Kart ran nie można zagrać jako akcji. Oznacza to, że po dobraniu zapychają rękę gracza i ograniczają jego możliwości.

Kart ran nie można usunąć z talii.

Wszystkie karty ran działają tak samo, nawet jeśli różnią się ilustracjami.

Gracz może otrzymać tylko **1 ranę na turę**. Dodatkowe obrażenia się ignoruje.

Jeśli graczowi skończą się karty ran, ignoruje kolejne rany (ta zasada zmieni się w późniejszych rozgrywkach).

Otrzymanie rany nie wpływa na pozycję znacznika zdrowia.

PANCERZ



Pancerz można zyskać na różne sposoby, np. znajdując go jako łup.

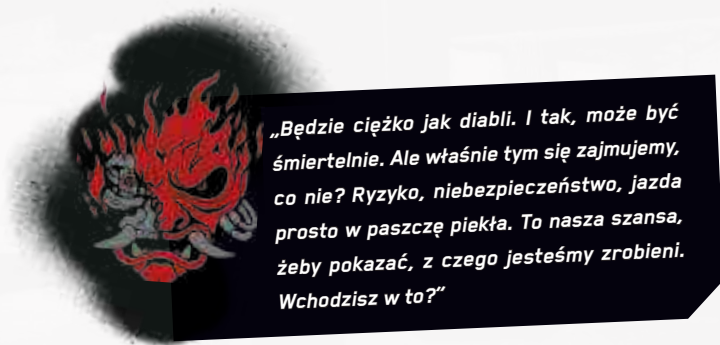
- » Karty pancerza umieszcza się na wierzchu stosu kart ran poniżej planszетки gracza.
- » Gdy postać z pancerzem ma otrzymać ranę, zamiast tego gracz odrzuca kartę pancerza.
- » Gracz może mieć kilka kart pancerza. Używa się ich pojedynczo, aby zapobiegać ranom.



AKCJA

W swojej turze aktywny gracz musi zagrać kartę akcji.

- » Wybiera 1 kartę z ręki i umieszcza ją na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.
- » Porównuje symbole na karcie ze swoim poziomem umiejętności tego samego rodzaju (koloru), aby określić, które efekty rozpatrzy.
- » Rozpatruje efekty w dowolnej kolejności.



UMIEJĘTNOŚCI

W grze są 4 rodzaje umiejętności, które są związane z różnymi aspektami postaci:



OPANOWANIE – zadawanie obrażeń, burzenie ścian



SPRAWNOŚĆ FIZYCZNA – ruch, leczenie



INTELIGENCJA – zdobywanie RAM-u, netrunning



ZDOLNOŚCI TECHNICZNE – wytwarzanie, interakcje z otoczeniem

- » Każdy rząd symboli na karcie akcji odpowiada poziomowi umiejętności.
- » Gracz może rozpatrzeć efekty wszystkich symboli dla aktualnego poziomu danej umiejętności, a także wszystkich poprzednich poziomów.
- » Efekty można rozpatrywać w dowolnej kolejności.

Na początku każdej misji poziom wszystkich umiejętności postaci wynosi 1. Poziom umiejętności można zwiększyć poprzez instalację drzazg umiejętności.

Gracz zagrał kartę akcji wymagającą zdolności technicznych (**pomarańczową**). Poziom tej umiejętności wynosi 1, więc gracz rozpatruje tylko górny rząd symboli na karcie (1 × interakcja i 1 × ruch). Może rozpatrzeć symbole w dowolnej kolejności.



Gracz zagrał kartę akcji wymagającą sprawności fizycznej (**niebieską**). Poziom tej umiejętności wynosi 2, więc gracz rozpatruje 2 górne rzędy symboli na karcie (2 × leczenie i 1 × ruch). Może rozpatrzeć symbole w dowolnej kolejności.



Gracz zagrał kartę akcji wymagającą opanowania (**czerwona**). Poziom tej umiejętności wynosi 3, więc gracz rozpatruje wszystkie 3 rzędy symboli na karcie (3 × atak i 2 × ruch). Może rozpatrzeć symbole w dowolnej kolejności.



MAKSYMALNY POZIOM UMIEJĘTNOŚCI (4.)

Gdy gracz zainstaluje drzazgę umiejętności na polu z żetonem umiejętności (4. poziom), przenosi ten żeton do swojego magazynu.

Gracz odrzuca żeton umiejętności w fazie odnowienia, aby wybrać 1 z następujących efektów:

- » Zyskać legendarną kartę z wierzchu dowolnego z 4 stosów i umieścić ją na wierzchu swojego stosu dobierania.
- » Usunąć 1 kartę ze swojej talii.

Gdy poziom umiejętności osiągnie 4, nie można już instalować drzazg umiejętności na torze rozwoju tej umiejętności.



USUWANIE KART

Gdy efekt pozwala usunąć kartę z talii, gracz może przejrzyć karty w swoim stosie kart odrzuconych i w swoim stosie dobierania, a następnie wybrać dowolną kartę akcji, którą usunie na czas trwania aktualnej misji. Nie można usuwać kart ran ani żadnych kart innego rodzaju oprócz kart akcji.



Usuniętą kartę gracz wkłada zakrytą pod swoją planszетkę. **Następnie tasuje swoją talię (stos kart odrzuconych i stos dobierania), aby utworzyć nowy stos dobierania.**

Po zakończeniu misji wszystkie usunięte karty odkłada się z powrotem do ich talii.

PODSTAWOWE EFEKTY KART AKCJI

Każdemu symbolowi na karcie akcji odpowiada określony efekt.

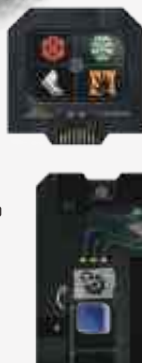
Symbol	Efekt
Atak	 Zadaj 1 obrażenie dowolnemu wrogowi w zasięgu. Jeśli zadajesz kilka obrażeń, możesz je dowolnie rozdzielić między kilku wrogów w zasięgu.
Interakcja	 Otwórz albo zamknij drzwi w Twoim zasięgu (usuń albo umieść 1 żeton zamkniętych drzwi). Uwaga! Nie można umieszczać żetonów zamkniętych drzwi przy kafelku windy.
RAM	 Zyskujesz 1 RAM-u. Możesz mieć maksymalnie 6 RAM-u. Nadmiarowy RAM przepada, chyba że go natychmiast użyjesz (zob. <i>Szybkie hacki</i> , str. 22).
Leczenie	 Ulecz 1 obrażenie: przesunź znacznik zdrowia o 1 pole do góry na swoim torze zdrowia albo na torze zdrowia innego gracza w Twoim zasięgu . Leczenie obrażeń, gdy znacznik znajduje się na najwyższym polu toru zdrowia, pozwala odświeżyć dopalacz (zob. niżej).
Ruch	 Przesunź się o 1 pole (zob. <i>Ruch gracza</i> na następnej stronie).



Symbole można też wydawać, aby realizować cele albo wykonywać działania na innych elementach gry.

DOPALACZE

- » Każda postać rozpoczyna rozgrywkę z 1 żetonem dopalacza umieszczonym aktywną stroną do góry.
- » Użycie dopalacza jest akcją natychmiastową. W swojej turze gracz może odwrócić żeton na nieaktywną stronę, aby rozpatrzyć 1 z jego 4 efektów (interakcja, ruch, RAM, atak).
- » Jeśli gracz leczy się, gdy znacznik znajduje się na najwyższym polu toru zdrowia, **może odświeżyć dopalacz, czyli odwrócić żeton na aktywną stronę**. Może to zrobić raz na turę. Nie wpływa to na pozycję znacznika zdrowia.



Gracz może mieć zainstalowane maksymalnie 3 dopalacze (aktywne lub nieaktywne). Jeśli miałyby zainstalować kolejny, zamiast tego odświeża 1 z tych zainstalowanych.



„Dopalacze? Szybka poprawka, krótki haj. Bierzesz jednego i przez chwilę jesteś szybszy, ostrzejszy, silniejszy – jakby samo miasto ugięło się pod twoją wolą. Ale to nigdy nie trwa długo. A jeśli za bardzo na nich polegasz, to już jesteś martwy – tylko jeszcze o tym nie wiesz.”

WYDAWANIE SYMBOLI

Aktywny gracz może w swojej turze wydać dowolne z uzyskanych symboli. Może je wydawać w dowolnej kolejności.

Łączenie efektów

Można połączyć efekty z różnych źródeł i zastosować je jednocześnie. Na przykład można połączyć obrażenia z karty akcji, szybkiego hacka i dopalacza, aby zmniejszyć wartość na liczniku zdrowia wroga o ich sumę. Podobnie gracz może przesunąć się o kilka pól naraz, musi jednak rozpatrzyć efekty pól, przez które przechodzi.

RUCH GRACZA

Postać może przesuwać się między polami, które są bezpośrednio połączone w pionie albo poziomie, o ile spełniają 1 z następujących warunków:

- » znajdują się w tym samym pomieszczeniu,
- » są połączone otwartymi drzwiami (na ścianie między nimi nie ma żetonu zamkniętych drzwi),
- » są połączone żetonem zburzonej ściany.

Postać może wejść na pole zajmowane przez innego gracza albo przez wroga, zejść z takiego pola, a także zakończyć na takim polu ruch. **Gdy postać wchodzi na pole zajmowane przez wroga albo przechodzi przez takie pole, otrzymuje 1 obrażenie.**



Jeśli postać wejdzie na pole z żetonem łupu, gracz natychmiast bierze ten żeton i umieszcza w magazynie na swojej planszeczce. Nie odkrywa żetonu – rozpatrzy go dopiero w fazie odnowienia.

Rodzaj pola (wystawienia, łupu, z punktem) nie wpływa na zasady ruchu.

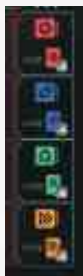
AKCJE NATYCHMIASTOWE

W swojej turze aktywny gracz może:

- » użyć dopalacza,
- » użyć szybkiego hacka (nawet w turach innych graczy),
- » zainstalować drzazgę umiejętności albo dopalacz ze swojego magazynu (pozostaną zainstalowane do końca aktualnej misji),
- » zadeklarować opuszczenie planszy z pola wskazanego na karcie misji (zwykle kafelka windy) i usunąć swoją postać z planszy.

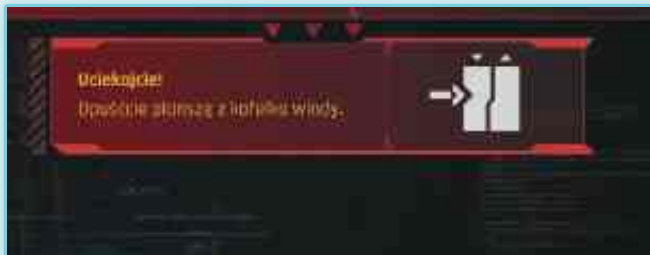
REALIZOWANIE CELÓW

Gracz, który zrealizuje cel, natychmiast zdobywa nagrodę. W Prologu 1.1 w ramach nagrody umieszcza wskazaną legendarną kartę **na wierzchu swojej talii** i drzazgę umiejętności w swoim magazynie (może ją natychmiast zainstalować).



OPUSZCZENIE PLANSZY

To ostatni cel główny, który może zostać zrealizowany dopiero wtedy, gdy zostaną zrealizowane pozostałe cele główne. W większości misji ostatni cel wymaga, aby każdy gracz opuścił planszę z kafelka windy. Gdy to się stanie, misja zostanie wypełniona.



SYMBOLE NA KARTACH

Symbol	Efekt w dowolnym miejscu na planszy
	Strzał snajperski. Zadaj 1 obrażenie dowolnemu wrogowi na planszy.
	Zdalny dostęp. Otwórz albo zamknij drzwi w dowolnym miejscu na planszy.
	Dodaj czas. Naciśnij w aplikacji przycisk „Dodaj czas”, aby wydłużyć fazę akcji.
	Odwróć uwagę strażnika. Przesuń 1 strażnika znajdującego się w dowolnym miejscu na planszy do sąsiedniego pomieszczenia. Musisz umieścić jego żeton na polu bezpośrednio za drzwiami. Usuń żeton zamkniętych drzwi (jeśli jest). Jeśli na polu za drzwiami już jest wróg, nie możesz przesunąć strażnika do tego pomieszczenia. Jeśli wróg przesunie się na pole z postacią, ta postać otrzymuje 1 obrażenie.
	Zdalna wymiana. Przeprowadź wymianę z innym graczem. <i>W Prologu 1 i Prologu 2 ten efekt się ignoruje (jeśli na wierzchu talii legendarnych kart pojawi się karta z tym symbolem można ją od razu odłożyć na spód tej talii).</i>
Symbol	Efekt w zasięgu postaci albo wpływający na gracza
	Efekt specjalny broni. Jest wskazany na karcie broni. W Prologu 1 tylko Jackie ma broń z efektem specjalnym (1 obrażenie).
	Zryw. Przesuń się w linii prostej do pierwszej ściany albo zamkniętych drzwi, które spotkasz na swojej drodze (w rzędzie albo kolumnie). Rozpatrz wszystkie efekty z pól, przez które przejdziesz (np. podnosisz żetony łupów, otrzymujesz 1 obrażenie, jeśli przechodzisz przez pole z wrogiem).
	Odśwież dopalacz (odwróć jego żeton na aktywną stronę). Tego symbolu nie dotyczy ograniczenie 1 odświeżenia dopalacza na turę w ramach leczenia.
	Zburz ścianę. Umieść żeton zburzonej ściany na dowolnej ścianie w zasięgu albo zamiast dowolnego żetonu zamkniętych drzwi w zasięgu. Zburzona ściana jest traktowana jak otwarte drzwi na potrzeby ruchu i określania zasięgu, ale utworzonego przejścia nie można w żaden sposób zamknąć.
	Drenaż pamięci. Zadaj 1 obrażenie dowolnemu wrogowi w zasięgu. Jeśli uda Ci się zadać obrażenie, zyskujesz 1 RAM-u.

Gracz, który w ramach akcji natychmiastowej deklaruje opuszczenie planszy i realizuje ostatni cel główny (*Uciekajcie!*), usuwa swoją postać z planszy. Nie może już w tej fazie akcji rozegrać żadnych tur ani wykonać żadnych akcji natychmiastowych. Zostaje usunięty z gry wraz ze wszystkimi swoimi kartami i zawartością magazynu. Wszelkie efekty, w tym walki i szybkich hacków, nie mają już na niego wpływu.

UZUPEŁNIENIE RĘKI

Na koniec swojej tury aktywny gracz dobiera na rękę tyle kart ze swojej talii, aby ponownie mieć ich 4. Następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem.

„Szybkie hacki – cyfrowe ostrze każdego netrunnera. Po co siłować się z mięsem, skoro możesz spalić im optyki, stopić obwody albo zmusić, żeby pozabijali się nawzajem? Szybko, cicho, skutecznie – jak przywalić ochronie korpo prosto w twarz bez ruszania palcem.”

SZYBKIE HACKI

Każdy gracz śledzi poziom RAM-u na swojej planszeczce. Zawsze gdy zyskuje RAM, przesuwa znacznik o 1 pole w prawo (maksymalnie do 6). RAM jest potrzebny przede wszystkim do używania szybkich hacków, czyli zdalnie wgrywanych programów. Każda postać rozpoczyna rozgrywkę z 1 początkową kartą szybkiego hacka.

W ramach akcji natychmiastowej, **nawet w turze innego gracza**, gracz może wydać RAM, aby aktywować dowolne swoje szybkie hacki. Gdy RAM jest wydawany, należy przesunąć znacznik na torze RAM-u w lewo o tyle pól, ile wynosi koszt szybkiego hacka. Każdy szybki hack można aktywować wiele razy w tej samej turze, jeśli tylko gracz ma RAM. Jeśli gracz nie może opłacić pełnego kosztu, nie może użyć efektu. Niektóre karty szybkich hacków zawierają kilka efektów. Efekt może też mieć różny koszt w zależności od obiektu oddziaływania.

Karta szybkiego hacka:

koszt (RAM)

efekt albo efekty



obiekt oddziaływania (jeśli jest wskazany)

PRZEŁADOWANIE



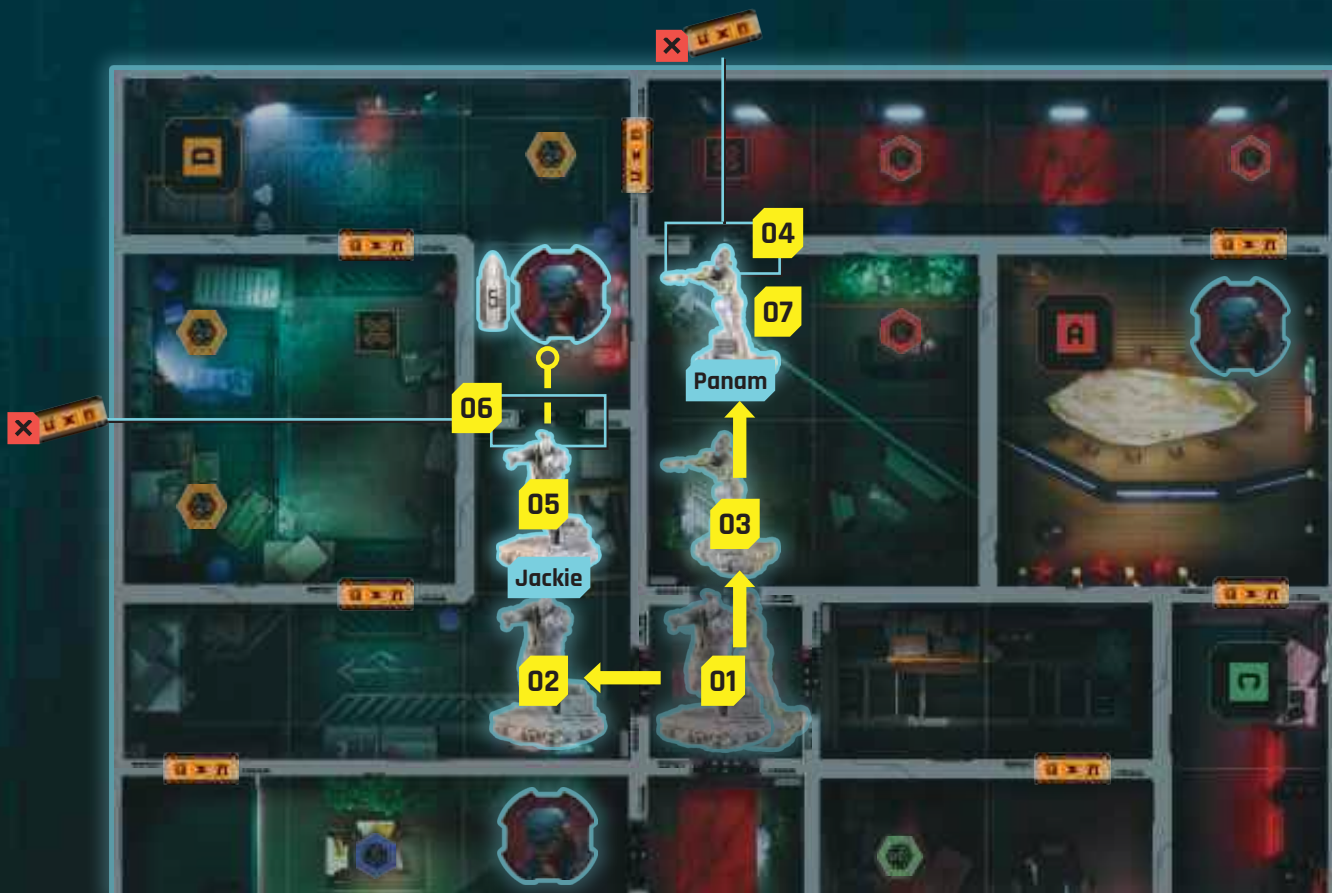
Jeśli w jakimkolwiek momencie rozgrywki gracz **dobierze ostatnią kartę ze swojego stosu dobierania**, tasuje cały stos kart odrzuconych i tworzy nowy stos dobierania, który kładzie po lewej stronie planszeczki. Powinien to zrobić między swoimi turami.

Symbol	Obiekt oddziaływania
	Wpływa na dowolnego innego gracza niż ten, który używa szybkiego hacka, w dowolnym miejscu na planszy.
	Wpływa na gracza, który używa szybkiego hacka.
	Wpływa na cel w dowolnym miejscu na planszy.
	Wpływa na cel w zasięgu gracza, który używa szybkiego hacka.

Symbol	Efekt
	Otwórz albo zamknij drzwi w dowolnym miejscu na planszy (usuń albo umieść 1 żeton zamkniętych drzwi).
	Dodaj czas. Naciśnij w aplikacji przycisk „Dodaj czas”, aby wydłużyć fazę akcji. Spowoduje to dodanie czasu, nawet jeśli misja dopiero się zaczęła (w efekcie czas może przekroczyć początkowy limit).
	Użyj efektu specjalnego swojej broni (zob. str. 21).
	Przesuń figurkę gracza o 1 pole.
	Podczas walki zignoruj wyniki rzutu kością wroga. Tego efektu można użyć po wykonaniu rzutu.

PRZYKŁADOWA FAZA AKCJI

Jackie i Panam rozpoczynają swoją pierwszą fazę akcji w windzie **01**. Postanawiają się rozdzielić, aby zrealizować najpierw cele w punktach A i D. Jackie jest aktywnym graczem. Żadna z postaci nie ma dodatkowych drzazg umiejętności, więc będą rozpatrywać tylko pierwszy rząd symboli na kartach akcji. Każde z nich na koniec swojej tury będzie uzupełniać rękę do 4 kart.



1. Tura **Jackiego**. Zagrywa kartę wymagającą sprawności fizycznej (niebieską), zwiększa poziom zdrowia o 1 i przesuwa się na sąsiednie pole **02**.



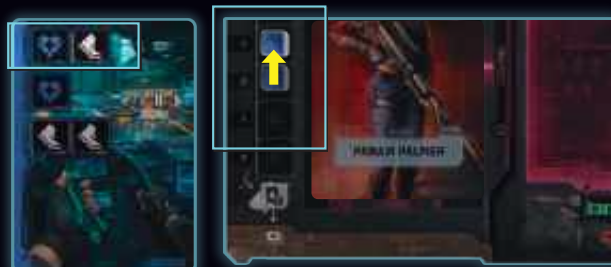
3. Tura **Jackiego**. Zagrywa kartę, przesuwa się o 1 pole **05** i otwiera drzwi **06**. Strażnik jest teraz w jego zasięgu.



2. Tura **Panam**. Zagrywa kartę wymagającą zdolności technicznych (pomarańczową), przesuwa się na sąsiednie pole **03** i otwiera drzwi do kolejnego pomieszczenia **04**.



4. Tura **Panam**. Zagrywa kartę, przesuwa się **07** bliżej punktu A i zwiększa poziom zdrowia o 1.



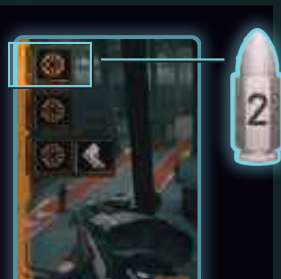


5. Tura **Jackiego**. Jest zaangażowany w walkę **08**, więc rozpoczyna swoją turę od rzutu kośćmi walki. Zadaje 1 obrażenie i sam otrzymuje 1 obrażenie.

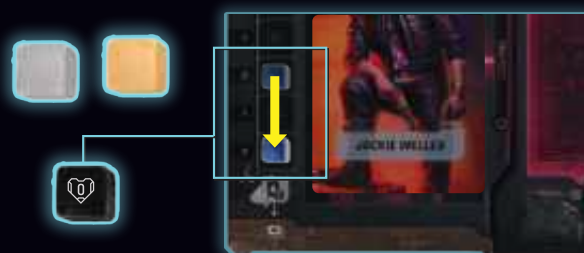


Następnie zagrywa kartę wymagającą opanowania (czerwoną) i zadaje 1 obrażenie.

6. Tura **Panam**. Zagrywa kartę wymagającą zdolności technicznych (pomarańczową). Wykonuje strzał snajperski, zadając wrogowi 1 obrażenie **09**.



7. Tura **Jackiego**. Wciąż jest zaangażowany w walkę. Rzuca kośćmi walki. Nie zadaje żadnych obrażeń, ale sam otrzymuje krytyczne obrażenie – jego zdrowie spada do 0.

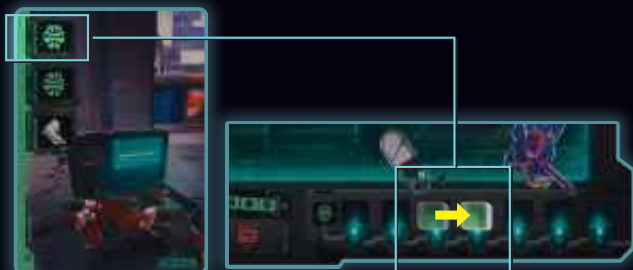


Zagrywa kartę wymagającą opanowania (czerwoną) i zadaje 1 obrażenie, wykorzystując efekt specjalny swojej broni. Postanawia użyć dopalacza, aby zadać wrogowi kolejne obrażenie i go zabić.





8. Tura **Panam**. Zagrywa kartę wymagającą inteligencji (zieloną) i zyskuje 1 RAM-u (teraz ma 3).



Po drodze Jackie podnosi żeton łupu **11** i umieszcza go w magazynie na swojej planszeczce (zakryty).

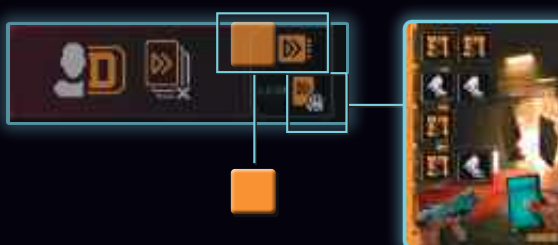
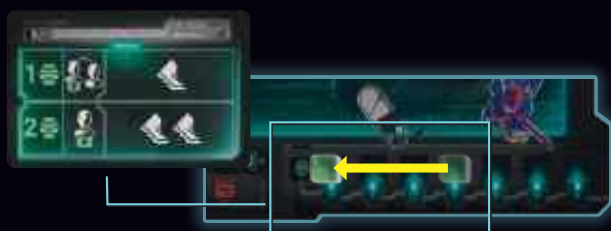
Jackie zagrywa kartę, przesuwa się do punktu D **10** i realizuje cel. Bierze drzazgę umiejętności, a także legendarną kartę, którą umieszcza na wierzchu swojej talii.



9. Tura **Jackiego**. Ma na ręce kartę wymaganą przez cel misji, ale nie jest w stanie dotrzeć do punktu D **10**. Prosi o pomoc Panam.



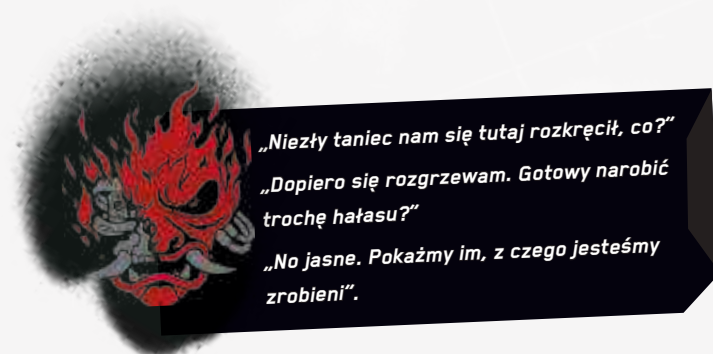
Panam (w turze **Jackiego**) wydaje 3 RAM-u, aby użyć 3 razy swojego szybkiego hacka – dzięki temu Jackie może przesunąć się 3 razy.



Rozegrajcie teraz swoją pierwszą fazę akcji, a potem wróćcie do instrukcji.

FAZA ODNOWIENIA

Po fazie akcji następuje faza odnowienia, podczas której przegrupujecie się i przygotowujecie do kolejnej fazy akcji, wykonując po kolei opisane dalej kroki. W fazie odnowienia możecie rozpatrywać różne efekty na swoich planszetskach (np. instalować drzazgi umiejętności), ale nie możecie zmieniać stanu planszy.



WYDECH

Odrzućcie wszystkie karty z ręki (łącznie z kartami ran) na swoje stosy kart odrzuconych, ale nie dobierajcie jeszcze nowych. Nie zmieniajcie pozycji znaczników na swoich planszetskach, nie odświeżajcie dopalaczy ani nie tasujcie stosów kart odrzuconych. To moment, kiedy możecie przyjrzeć się planszy i przedyskutować plan.

Jeśli rozegraliście już wszystkie fazy akcji wyznaczone na daną misję, a którykolwiek z celów głównych nie został do tej pory zrealizowany, misja kończy się porażką. Jeśli zdarzy się, że czas minął, ale w ostatniej turze udało się Wam zrealizować ostatni cel, misja została wypełniona. W takiej sytuacji należy użyć odpowiedniego przycisku w aplikacji. Ten przycisk jest jednak aktywny tylko przez krótki czas.



SPRAWDZENIE ŁUPÓW

W tym kroku odkrywacie zebrane żetony łupów.

Odwróćcie żetony łupów zgromadzone w magazynach i rozpatrzenie ich efekty w dowolnej kolejności. Po rozpatrzeniu żeton odkłada się odkryty do zasobów ogólnych. Rozpatrzenie też teraz efekty żetonów umiejętności, które macie w swoich magazynach. Rozpatrzenie żetonów łupów i żetonów umiejętności jest obowiązkowe. Nie można ich zachować na później.

Symbol	Efekt
	Zyskujesz z zasobów ogólnych drzazgę umiejętności wskazanego koloru. Umieść ją w swoim magazynie. Możesz ją zainstalować teraz albo później, umieszczając na torze rozwoju danej umiejętności na swojej planszeczce (zob. <i>Umiejętności</i> , str. 19).
	Wybierz 1 efekt: » Zyskujesz legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu. Umieść ją na wierzchu swojej talii. » Usuń dowolną kartę akcji ze swojej talii (nie możesz usunąć karty rany ani karty innego rodzaju; zob. str. 20). Po zakończeniu misji włożysz tę kartę z powrotem do talii.
	Zyskujesz dopalacz. Umieść żeton dopalacza w swoim magazynie aktywną stroną do góry. Możesz go od razu zainstalować, umieszczając w slocie swojej planszeczki, albo możesz to zrobić później w ramach akcji natychmiastowej.
	Zyskujesz 1 kartę pancerza. Umieść ją na stosie kart ran (zob. <i>Pancerz</i> , str. 18).
	Dwa razy dodaj czas do następnej fazy akcji (naciśnij w aplikacji przycisk „Dodaj czas” 2 razy).

Zamiast rozpatrywać efekt żetonu łupu, możesz go odrzucić, aby przejrzeć swój stos dobierania i stos kart odrzuconych, wybrać 1 kartę i wziąć ją na rękę na następną fazę akcji. Po wybraniu karty potasuj całą talię i stwórz nowy stos dobierania.

WDECH

Gdy wszyscy będą gotowi do następnej fazy akcji, naciśnijcie w aplikacji przycisk „Dalej”. Podczas odliczania **dobierzcie karty**, aby mieć 4 na ręce (jeśli to konieczne, wykonajcie przeładowanie – zob. str. 22). Obejrzyjcie, co dobraliście, i wybierzcie aktywnego gracza (dowolnego, nie ma znaczenia, kto kończył poprzednią fazę akcji).

KONIEC MISJI

Na koniec misji poznacie dalszy ciąg historii i dowiecie się, co udało się Wam odblokować. Jeśli misja zakończy się porażką, musicie rozegrać ją ponownie.

Niezależnie od tego, jak misja się zakończyła, przed następną rozgrywką usuńcie legendarne karty z talii postaci i odłóżcie do **zasobów** ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Rozegrajcie ponownie misję Prolog 1. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie i rozegrajcie Prolog 2 jako kolejną misję.

KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Wasza fura sunie przez zgietk skąpanego w neonowej poświacie miasta, ale w środku panuje cisza. Wyglądacie na zewnątrz, unikając swoich spojrzeń. Nagrania z monitoringu Konpeki... to nie była korpodrama, jakich wiele. Tam działa się historia.

Saburo Arasaka był najpotężniejszym człowiekiem na świecie. Zginął z ręki własnego syna. A wy mało co nie oglądaliście tego z pierwszego rzędu.

Tamto mega zlecenie od DeShawna w Konpeki Plaza? Gdybyście je wzięli, zostałyaby z was mokra plama. Choć pewnie sprzątaczką w penthousie Yorinobu dawno zdążyłaby ją zetrzeć.

Widzący nie kłamał.

PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI

WYBÓR POSTACI

V

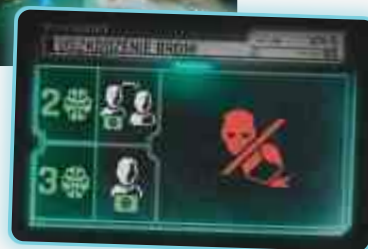
Jeśli grasz jako V, wybierz postać kobiety albo mężczyzny i weź odpowiadający jej zestaw kart (kartę tożsamości postaci, karty akcji i kartę szybkiego hacka). W rozgrywce nie ma różnic między obydwoma wersjami tej postaci.



V cechuje elastyczność, co odzwierciedlają dwukolorowe karty. Aby określić, które rzędy symboli są aktywowane na zagranej karcie akcji, użyj lepiej rozwiniętej z 2 umiejętności, do których odnosi się ta karta.

W tym przykładzie V użyje sprawności fizycznej (niebieskiej umiejętności), aby rozpatrzyć wszystkie 3 rzędy symboli (2 × leczenie, 1 × ruch i 2 × interakcja).

Szybki hack należący do V, Uszkodzenie broni, pozwala zignorować kość wroga w 1 walce.



JACKIE WELLES

Jego nic nie zniechęci! Jackie jest oburęczny – rozpoczyna rozgrywkę z drugą **bronią podstawową**: La Chingona Dorada. Podczas walki zawsze może używać dowolnych 2 ze swoich broni. Jeśli efekt odnosi się do kości broni, Jackie stosuje go do 2 ze swoich kości broni.

Szybki hack należący do Jackiego, Namierzanie celu, pozwala mu rozpatrzyć efekt specjalny 1 z jego broni (zob. str. 21).



PANAM PALMER

Jej Overwatch pozwala strzelać przez ściany i trafić wroga w dowolnym miejscu na planszy (zob. *Strzał snajperski*, str. 21).

Szybki hack należący do Panam, Pęd, pozwala jej i jej sojusznikom szybciej poruszać się po planszy.



JUDY ALVAREZ

Dzięki zdolnościom technicznym Judy potrafi zdalnie uzyskiwać dostęp do różnych urządzeń i odwracać uwagę wrogów, którzy staną jej na drodze (zob. *Odwróć uwagę strażnika*, str. 21).

Za pomocą szybkiego hacka Naruszenie protokołu Judy może otworzyć albo zamknąć dowolne drzwi na planszy (a także dodać czas).





PROLOG 2

...AND JUSTICE FOR ALL

W Prologu 2 zapoznacie się z bardziej zaawansowanymi zasadami. Będziecie mogli zdobyć nowe bronie, ale pojawi się też więcej wrogów. Na pewno bardzo pomocne okaże się wytwarzanie przedmiotów. Gotowi? Czas rozpocząć misję Prolog 2.1.

Karta misji Prolog 2.1 zawiera nowe informacje:

01 Posiłki – podana liczba wskazuje, ilu nowych wrogów wystawianych jest **w każdej fazie odnowienia**.

Cel główny wymaga, aby gracze zabili w sumie co najmniej 6 strażników. Postęp w realizacji tego celu można zaznaczać kostkami wytwarzania.

02 Cele poboczne – ta misja ma 4 cele poboczne. Realizacja celów pobocznych jest opcjonalna, ale w przypadku tej misji pozwala zdobyć przydatne bronie i drzazgi umiejętności. W tej misji każdy cel poboczny wymaga, aby **inny gracz** wydał 1 RAM-u, gdy aktywny gracz znajduje się na polu z określonym punktem. **Nagrodę za zrealizowanie celu zawsze zdobywa aktywny gracz.**



Zwróćcie uwagę na kolejność punktów A–D na karcie misji (od góry do dołu, następnie od lewej do prawej). Ta kolejność ma znaczenie podczas ruchu wrogów i ich wystawiania.

Widzieliście na własne oczy. Możecie dziękować za życie swoim szczęśliwym gwiazdom. No, i mnie. Gdybyście wzięli tamtą robotę w Konpeki Plaza, żaden ripper w Night City już by was nie połatał.

Dex miał mniej szczęścia i wpadł w łapy Arasaki. Ponoć ich szpieg dowiedział się o jego planie, a tak się składa, że Yorinobu potrzebuje kozła ofiarnego. Rola wprost skrojona pod DeShawna.

Zaraz wyślę wam koordynaty magazynu, w którym go trzymają. Raczej nie spodziewajcie się Yorinobu, ma obowiązki związane z kierowaniem korporacyjnym imperium. Jak również ludzi, którzy brudzą sobie ręce za niego.

Czemu miałoby was to obchodzić? Dex będzie zdesperowany. Żeby uratować własny tyłek, na pewno was sypnie.

Nie zwlekajcie. Yorinobu nie słynie z cierpliwości.



„Czas pokazać Night City, na co nas stać. Tańczyliśmy ten taniec już wcześniej i zawsze wychodziliśmy z tego zwycięsko. Tym razem nie będzie inaczej. Jesteśmy ekipą – razem nie da się nas zatrzymać. Chodźmy na ulice, z giwerami w dłoniach, i zostawmy po sobie ślad w tym mieście.”

PRZYGOTOWANIE DO GRY

POSTACIE

Przygotujcie postacie jak do Prologu 1.1. Możecie grać tymi samymi postaciami co poprzednio albo innymi. Pomiędzy misjami Prologu postacie przywraca się do stanu początkowego (zyskane drzazgi umiejętności, legendarne karty itp. odkłada się do zasobów ogólnych).

MISJA

Przeczytajcie kartę misji Prolog 2.1. Połóżcie urządzenie z zainstalowaną aplikacją na stole.

Przygotujcie nagrody za zrealizowanie celów pobocznych: drzazgi umiejętności i 4 wskazane kości (S-1, P-1, S-2, T-1). Drzazgi umieśćcie na karcie misji przy celach. Wśród kart ekwipunku odszukajcie odpowiadające kościom karty broni (E-C-05, E-C-01, E-C-06, E-C-09) i połóżcie je razem z kośćmi obok karty misji. Niewykorzystane karty ekwipunku i kości broni odłóżcie do pudełka.

PLANSZA

- Przygotujcie planszę w standardowy sposób (losowe kafelki A, B, C i D umieszczone losową stroną do góry).
- Rozmieście wrogów na polach wystawienia. Licznik zdrowia każdego z nich ustawcie na wartości „5”. Pozostałe żetony wrogów połóżcie obok planszy.
- Pomieszczaście żetony łupów i umieśćcie po 1 zakrytym żetonie na każdym polu łupu zgodnie z kolorami. **Użyjcie tych samych 12 żetonów łupów co w poprzedniej misji.**
- Rozmieście żetony zamkniętych drzwi na drzwiach. Nie umieszczajcie ich przy kafelku windy.

ZASOBY OGÓLNE

- Potasujcie osobno 4 stosy legendarnych kart i połóżcie je odkryte.
- Położcie obok drzazgi umiejętności, żetony dopalaczy i żetony zburzonych ścian.
- Potasujcie karty wytwarzania i utwórzcie z nich zakryty stos. Obok połóżcie kostki wytwarzania.



OSTATNIE KROKI PRZYGOTOWANIA

- Umieśćcie figurki postaci na kafelku windy.
- Odkryjcie 6 kart wytwarzania ze stosu (niezależnie od liczby graczy) – rozdzielcie je wszystkie między siebie i umieśćcie na nich kostki wytwarzania (zob. *Wytwarzanie* na następnej stronie).
- Jeśli chcecie, omówcie strategię, a następnie przejdźcie do pierwszej fazy akcji.



WYTWARZANIE

W trakcie rozgrywki gracze mogą pozyskiwać nowe przedmioty poprzez wytwarzanie. Na początku rozgrywki i w każdej fazie odnowienia gracze wybierają dowolne spośród 6 kart wytwarzania (niezależnie od liczby graczy), z których mogą później wytworzyć jednorazowe przedmioty (w dowolnej z kolejnych faz akcji). Każda karta wytwarzania ma koszt. Odzwierciedlają go pola, na których znajdują się kostki wytwarzania. Gdy gracz zyskuje kartę wytwarzania, umieszcza ją powyżej swojej planszki w 1 ze slotów, a następnie umieszcza na każdym polu na tej karcie po 1 kostkę wytwarzania z zasobów ogólnych. Jeśli to możliwe, na karcie wytwarzania można też położyć elementy, które zostaną wytworzone (np. drzazgę umiejętności).



Gracz może użyć symbolu interakcji, aby usunąć kostkę ze swojej dowolnej karty wytwarzania. Gdy na karcie nie będzie już żadnej kostki, staje się ona wytworzonym przedmiotem. Gracz może go użyć w swojej turze w ramach akcji natychmiastowej. Wytworzony przedmiot zajmuje 1 ze slotów do chwili, aż zostanie użyty (zob. niżej). Po jego użyciu **natychmiast odwraca się kartę rewersem do góry**. Można ją odrzucić od razu albo podczas następnej fazy odnowienia.

NOWE KARTY WYTWARZANIA

Gdy gracze zyskują nowe karty wytwarzania, niewybrane karty są odrzucane. Każda postać ma 3 sloty na karty wytwarzania. Jeśli gracz zyska kolejną kartę wytwarzania, może odrzucić dowolną z tych posiadanych (nawet kartę wytworzonego przedmiotu). Jeśli stos kart wytwarzania się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty i utworzyć nowy stos.



W tym przykładzie gracz ma 3 karty wytwarzania (3 sloty są zajęte):

- » kartę wytwarzania, z której trzeba usunąć już tylko 1 kostkę, aby wytworzyć przedmiot,
- » wytworzony przedmiot (obie kostki zostały usunięte),
- » kartę wytwarzania z 3 kostkami, które trzeba usunąć, aby wytworzyć przedmiot (na karcie jest już przygotowany dopalacz, który zostanie wytworzony).



„Wytwarzanie to sztuka zostawiania własnego śladu w tym mieście. Zbierasz złom, mieszasz go ze sobą i bam – masz nową siłę ognia. Czyste DIY, tylko z ostrzejszym pazurem. Jak wszystko w Night City”.

PODSTAWOWE EFEKTY

Symbol interakcji (występujący na przykład na kartach akcji) ma od tej pory alternatywny efekt. Gdy gracz rozpatruje symbol interakcji, może otworzyć/zamknąć drzwi albo usunąć kostkę wytwarzania ze swojej dowolnej karty wytwarzania.

INTERAKCJA

- Otwórz albo zamknij drzwi w Twoim zasięgu (usuń albo umieść 1 żeton zamkniętych drzwi) **albo**
- usuń 1 kostkę wytwarzania ze swojej dowolnej karty wytwarzania.



EFEKTY WYTWORZONYCH PRZEDMIOTÓW

Symbol	Efekt
	Zyskujesz z zasobów ogólnych drzazgę umiejętności dowolnego koloru. Umieść ją w swoim magazynie. Możesz ją zainstalować poprzez umieszczenie na torze rozwoju danej umiejętności na swojej planszeczce (zob. <i>Umiejętności</i> , str. 19).
	Zyskujesz dopalacz. Umieść żeton dopalacza w swoim magazynie aktywną stroną do góry. Możesz go zainstalować poprzez umieszczenie w slotcie swojej planszeczki. Gracz może mieć zainstalowane maksymalnie 3 dopalacze. Jeśli miałby zainstalować kolejny, zamiast umieszczać go w slotcie, odświeża 1 z tych zainstalowanych.
	Zyskujesz symbole wskazane na karcie (różne kombinacje symboli).
	Zburz ścianę. Umieść żeton zburzonej ściany na dowolnej ścianie w zasięgu albo zamiast dowolnego żetonu zamkniętych drzwi w zasięgu. Zburzona ściana jest traktowana jak otwarte drzwi na potrzeby ruchu i określania zasięgu.
	Dodaj czas. Naciśnij w aplikacji przycisk „Dodaj czas” za każdy taki symbol na karcie.
	Zyskujesz 1 kartę pancerza. Umieść ją na stosie kart ran (zob. <i>Pancerz</i> , str. 18).
	Zyskujesz dodatkowy slot na kartę wytwarzania albo kartę szybkiego hacka. Umieść tę kartę po prawej stronie swojej planszeczki. Gdy zdecydujesz, jakiego rodzaju jest to slot, nie możesz tego zmienić do końca misji.

ROZGRYWKA

Rozegrajcie Prolog 2 zgodnie z poznanymi wcześniej zasadami i następującymi uzupełnieniami.

BRÓŃ



Uwaga! W Prologu 2.1 nie wszystkie bronie są dostępne.

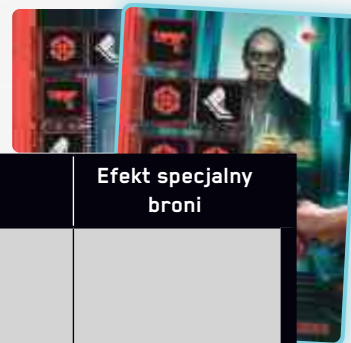
FAZA AKCJI

Walka

Od tej pory gracze mogą pozyskiwać nową broń. **Jeśli gracz ma więcej niż 1 broń, podczas rozpatrywania każdej walki wybiera 1 dowolną (tylko 1).** Nie musi używać tej samej broni podczas każdej walki.

Jackie, jako że jest oburęczny, podczas walki może wybrać dowolne 2 ze swoich broni.

Jeśli nie wskazano inaczej, obrażenia można rozdzielić między kilku wrogów w zasięgu.



Nazwa	Kość	Karta	Symbol	Efekt	Efekt specjalny broni
Archangel	P-1	E-C-01		3 obrażenia.	TYP BRONI: POWER 1 obrażenie, 1 ruch.
Doom Doom	P-2	E-C-02		1 obrażenie. Dodatkowo 1 obrażenie za każdą czerwoną kartę (opanowanie), którą masz na ręce.	
Ryzyk-fizyk	P-3	E-C-03		1 obrażenie. Możesz wydać dopalacz, aby zadać 3 dodatkowe obrażenia.	
Fenrir	P-4	E-C-04		2 obrażenia, następnie przerzucić tę kość i zastosuj nowy wynik.	
Divided We Stand	S-1	E-C-05		1 obrażenie, następnie przerzucić tę kość i zastosuj nowy wynik.	TYP BRONI: SMART
Genjiroh	S-2	E-C-06		1 obrażenie. Ta kość ma tylko 1 pustą ściankę.	
Prokuratorka	S-3	E-C-07		Wydadź 1 RAM-u, aby zadać 3 obrażenia (raz).	
Yinglong	S-4	E-C-08		1 obrażenie. Jeśli ten efekt zada jakiegokolwiek obrażenie, zyskujesz 1 RAM-u.	
Chaos	T-1	E-C-09		Liczba obrażeń równa Twojemu poziomowi zdolności technicznych (pomarańczowa umiejętność).	TYP BRONI: TECH
Order	T-2	E-C10		1 obrażenie. Dodatkowo 2 obrażenia, jeśli na Twoim albo na sąsiednim polu jest wróg.	
Laika	T-3	E-C-11		Liczba obrażeń równa Twojemu poziomowi sprawności fizycznej (niebieska umiejętność).	
Widow Maker	T-4	E-C-12		1 obrażenie, 1 ruch.	

RANY

Jeśli efekt sprawia, że gracz ma otrzymać kartę rany, a nie ma już żadnych, rozgrywka natychmiast kończy się porażką.

Karty ran można odrzucić z ręki tylko dzięki przerwie taktycznej (zob. niżej) albo w kroku wydechu w fazie odnowienia. W żaden sposób (przynajmniej na razie) nie można usunąć kart ran z talii.

AKCJA ALBO PRZERWA TAKTYCZNA

Zamiast zagrania karty akcji w swojej turze gracz może zrobić przerwę taktyczną. Odrzuca wtedy wszystkie karty z ręki bez rozpatrywania ich. To jedyny sposób na odrzucenie kart ran w fazie akcji. Przerwa taktyczna jest dobrym rozwiązaniem, gdy karty na ręce są mało przydatne, a gracz chce zwiększyć szanse na szybsze dobranie karty, której bardzo potrzebuje. Cele niektórych misji wymagają wykonania przerwy taktycznej.



Gracz może wykonywać akcje natychmiastowe i realizować cele w turze, w której wykonał przerwę taktyczną. Na koniec swojej tury gracz uzupełnia rękę do 4 kart. Jak tylko zaczną dobierać karty, następny gracz może już rozpocząć swoją turę.

Niektóre efekty w grze wymagają wykonania przerwy taktycznej. W takich sytuacjach 1 przerwa taktyczna pozwala rozpatrzyć tylko 1 taki efekt.



„Dobra, choom – czas przykucnąć, złapać oddech i użyć tego, co macie pod czaszką. Walenie na ślepo nic tu nie da. Przegrupować się, pomyśleć i wrócić z czymś sprytniejszym... i bardziej zabójczym”.

AKCJE NATYCHMIASTOWE

Aktywny gracz w swojej turze może:

- » użyć dopalacza,
- » użyć szybkiego hacka (nawet w turach innych graczy),
- » zainstalować drzazgę umiejętności albo dopalacz ze swojego magazynu,
- » zadeklarować opuszczenie planszy z kafelka windy i usunąć swoją postać z planszy.

W ramach akcji natychmiastowej aktywny gracz może teraz też:

- » użyć wytworzonego przedmiotu.

FAZA ODNOWIENIA

W fazie odnowienia po sprawdzeniu łupów wykonajcie dodatkowe kroki. Poniższe kroki wykonuje się po kolei (w Prologu 2 niektóre nie są jeszcze dostępne, więc na razie są oznaczone jako „zablokowane”):

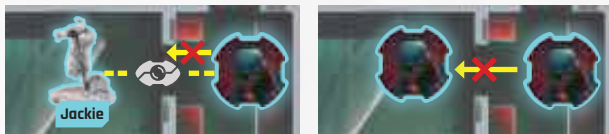
1. Wydech
2. (zablokowane)
3. Sprawdzenie łupów
 - a. Odkrycie zebranych żetonów łupów
 - b. (zablokowane)
4. Ruch wrogów
5. Wystawienie wrogów
6. Rozdzielenie 6 nowych kart wytwarzania i (zablokowane)
7. Wdech



RUCH WROGÓW

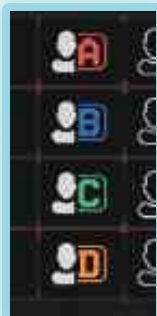
W czasie każdej fazy odnowienia wrogowie będą przesuwać się po planszy, aby – w pierwszej kolejności – utrudnić Wam zrealizowanie celów, a jeśli to się nie powiedzie, uniemożliwić ucieczkę. Poniższe zasady pozwalają ustalić, czy wrogowie się przesuwać, a jeśli tak, to gdzie. W niektórych misjach zostaną wprowadzone nowe rodzaje wrogów. W misjach Prologu wrogami są strażnicy Arasaki.

1. Wrogowie zaangażowani w walkę (w zasięgu dowolnych graczy) nie przesuwać się. Jeśli wróg miałby się przesunąć na pole zajmowane przez innego wroga, nie przesuwa się (pozostaje na polu, na którym się znajduje). Każdy z pozostałych wrogów przesuwać się raz.



2. **Ustalcie kolejność ruchu** (zwykle nie ma to znaczenia):

- a. Ruch wrogów rozpatruje się kafelek po kafelku zgodnie z kolejnością punktów na karcie misji (w Prologu 2: A, B, C, D).
- b. Jeśli na kafelku jest kilku wrogów, przesuwa się ich po kolei, zaczynając od pomieszczeń znajdujących się bliżej kafelka windy (najpierw pomieszczenie sąsiadujące z kafelkiem windy, potem pomieszczenie sąsiadujące z tym pomieszczeniem itd.).



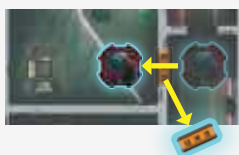
- c. Jeśli w pomieszczeniu jest kilku wrogów, zdecydować o kolejności ruchu.

3. **Przesuwanie wrogów** (w ustalonej kolejności) tak, aby znaleźli się bliżej kafelka windy:

- a. Wróg w pomieszczeniu obok kafelka windy przesuwa się na pole sąsiadujące z kafelkiem windy (i nigdy nie przesuwa się dalej).

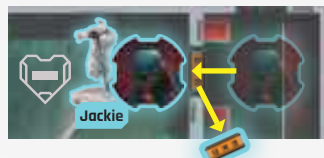


- b. Wróg w innym pomieszczeniu przesuwa się do sąsiedniego pomieszczenia znajdującego się bliżej kafelka windy – na pierwsze pole bezpośrednio za drzwiami albo zburzoną ścianą.



Jeśli jest kilka pomieszczeń, które by w takim samym stopniu przybliżyły go do kafelka windy, musi wybrać to, które jest na tym samym kafelku. Jeśli wciąż jest kilka możliwości, wybierze jedną z nich.

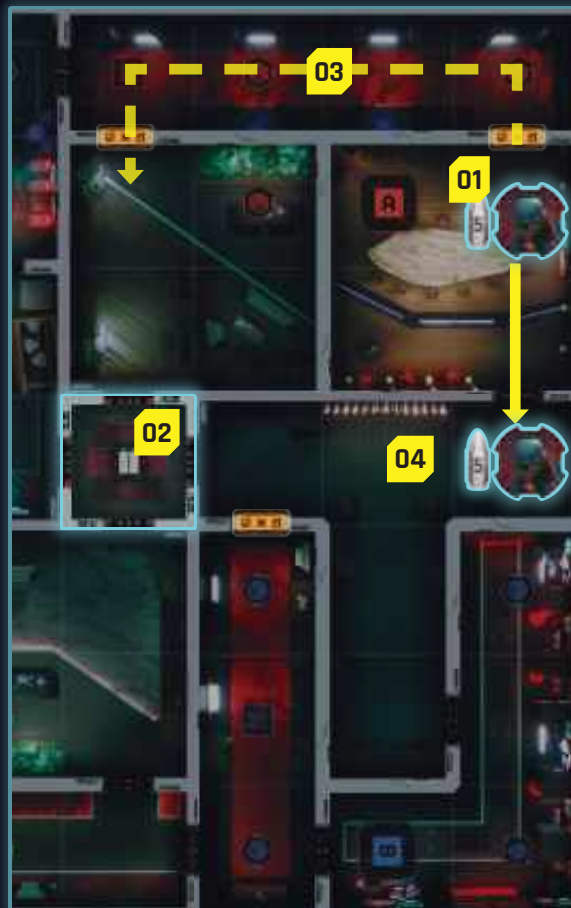
Wrogowie otwierają drzwi, przez które przechodzą, i zadają 1 obrażenie każdej postaci znajdującej się na polu, na które się przesuwać.



Przykład 1

Strażnik 01 nie znajduje się w zasięgu żadnej postaci, więc przesuwa się o 1 pomieszczenie w kierunku kafelka windy **02**.

Do pomieszczeń przylegających do windy prowadzą 2 drogi: przez pomieszczenia na kafelku A **03** (odległość 2 ruchów) albo przez pomieszczenie na kafelku B **04** (odległość 1 ruchu). Druga droga jest krótsza, więc ją wybiera.

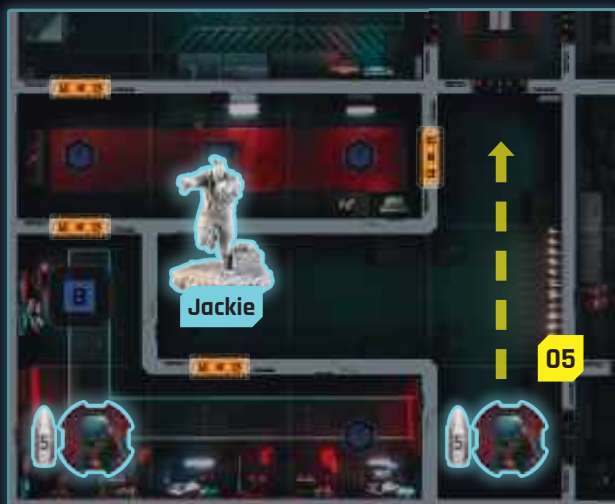


Jeśli na ścianie między pomieszczeniami na kafelku A **05** znajdowałyby się żeton zburzonej ściany, obie drogi byłyby tak samo długie i strażnik musiałby wybrać ruch do pomieszczenia na tym samym kafelku i przesunąłby się przez zburzoną ścianę **06**.

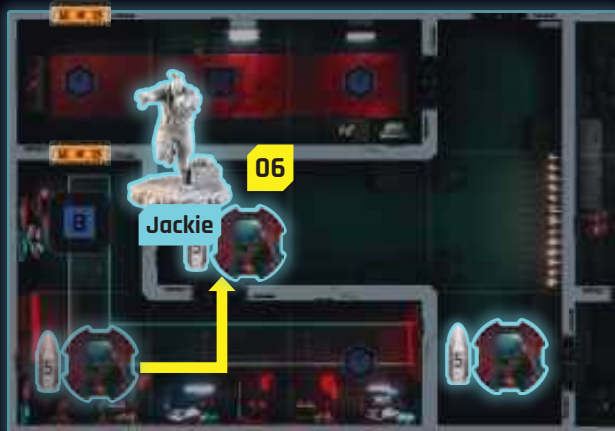


Przykład 2

Strażnik **05** jest zaangażowany w walkę (jest w zasięgu Jackiego), więc się nie przesuwa.

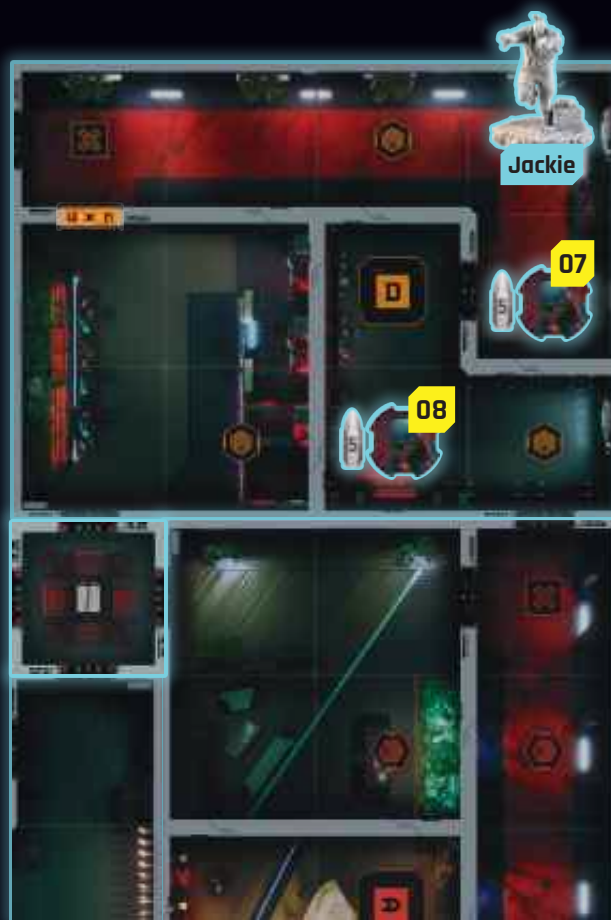


Strażnik **06** otwiera drzwi i przesuwa się do pomieszczenia, w którym jest Jackie. Znajdują się na tym samym polu, więc strażnik zadaje Jackieemu 1 obrażenie.



Przykład 3

Strażnik **07** jest zaangażowany w walkę, więc się nie przesuwa. Strażnik **08** ma 2 możliwe drogi do kafelka windy, obie tak samo długie (odległość 2 ruchów). Musi wybrać ruch do pomieszczenia na tym samym kafelku. Pole bezpośrednio za drzwiami zajmuje jednak strażnik **07**, więc ostatecznie strażnik **08** nie przesuwa się.



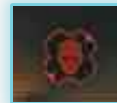
WYSTAWIENIE WROGÓW

Po kroku ruchu pojawiają się posiłki. Wrogowie w pierwszej kolejności będą starać się utrudnić Wam zrealizowanie celów, a jeśli to się nie powiedzie, uniemożliwić ucieczkę. Poniższe zasady pozwalają ustalić, gdzie wystawia się wrogów. W misjach Prologu wrogami są strażnicy Arasaki.

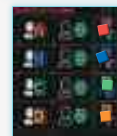


1. Liczba podana na karcie misji jako posiłki wskazuje, ilu wrogów zostanie wystawionych. Dla każdego przygotujcie licznik zdrowia ustawiony na wartości „5”.
 - » Jeśli w zasobach ogólnych nie ma już dostępnych żetonów wrogów, oznacza to, że siły wroga są ogromne i nie jesteście w stanie przeżyć starcia. **Przegrywacie misję** (w misjach Prologu to bardzo mało prawdopodobne).
 - » Jeśli w zasobach ogólnych nie ma wystarczającej liczby liczników zdrowia, użyjcie dowolnych z tych, które zostały na planszy jako znaczniki ekwipunku (nie występują w tej misji; zob. str. 42).

2. **Wystawcie wrogów** po 1 na polu. Wrogów wystawia się tylko na polach, które spełniają następujące wymagania w podanej kolejności:



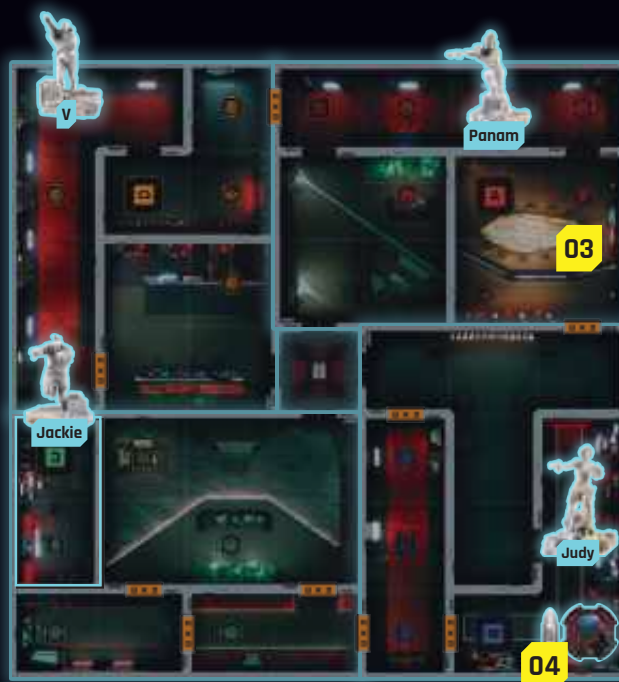
- a. Pola wystawienia na kafelkach z **niezrealizowanymi** celami zgodnie z kolejnością punktów na karcie misji (w Prologu 2: A, B, C, D).
- b. Pola sąsiadujące z kafelkiem windy na kafelkach ze **zrealizowanymi** celami zgodnie z kolejnością punktów na karcie misji.
- c. Pola sąsiadujące z kafelkiem windy na kafelkach z **niezrealizowanymi** celami zgodnie z kolejnością punktów na karcie misji.
- d. W rzadkiej sytuacji 2 pola od kafelka windy – zdecydujcie które.



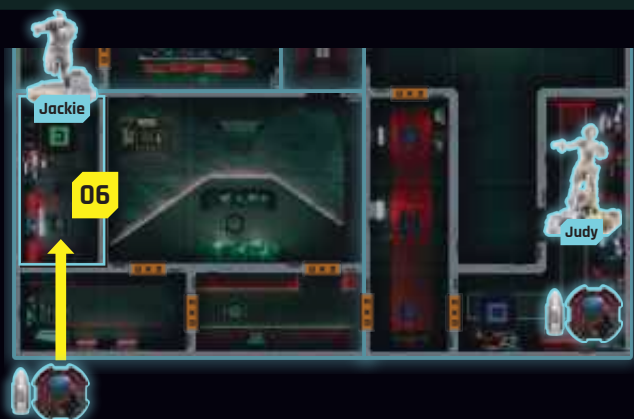
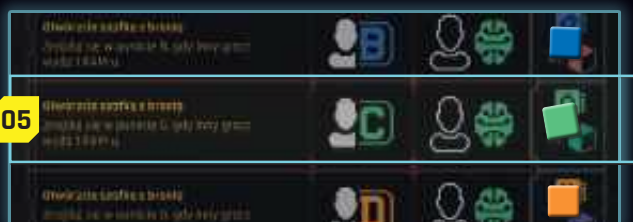
Wrogowie zadają 1 obrażenie każdej postaci znajdującej się na polu, na które zostaną wystawieni.

Przykład 1

Zgodnie z wartością posiłków na karcie misji **01** na planszy ma zostać wystawiony 1 strażnik Arasaki. Cel odpowiadający punktowi A (pierwszy od góry) jest zrealizowany **02**, więc pole wystawienia na kafelku A zostaje pominięte **03**. Na polu wystawienia na kafelku B jest już strażnik **04**, więc to pole też zostaje pominięte.



Cel odpowiadający punktowi C (następny od góry) nie jest zrealizowany **05**, więc strażnik zostanie wystawiony na polu wystawienia na kafelku C **06**.



Zgodnie z kartą misji 1 strażnik Arasaki powinien zostać wystawiony na kafelku A **07**, ale na polu wystawienia na tym kafelku jest już strażnik. To samo dotyczy kafelków B, C i D **08**.



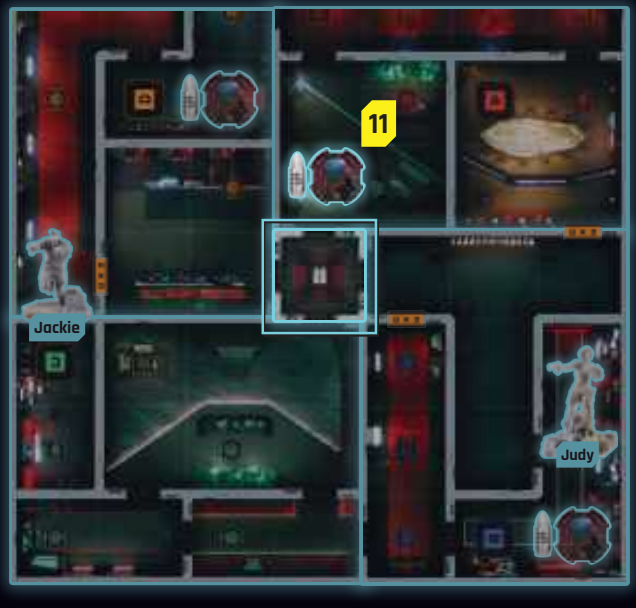
W takiej sytuacji wróg zostanie wystawiony na kafelku A, ale na polu sąsiadującym z kafelkiem windy **09**, jako że żaden cel nie jest zrealizowany.



Wszystkie cele główne są zrealizowane. Wróg zostanie wystawiony na kafelku odpowiadającym pierwszemu celowi **10**...



...czyli z punktem A, na polu sąsiadującym z kafelkiem windy **11**.



NOWE KARTY WYTWARZANIA

Odkryjcie 6 kart wytwarzania ze stosu i rozdzielcie je między siebie zgodnie z zasadami (zob. *Wytwarzanie*, str. 32). Jeśli jakieś karty zostaną niewybrane, należy je odrzucić.



Wykonajcie ostatni krok fazy odnowienia i kontynuujcie rozgrywkę, aż wypełnicie misję albo poniesiecie porażkę.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Rozegrajcie ponownie misję Prolog 2. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie i rozegrajcie Prolog 3 jako kolejną misję.



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Coś jest nie tak. Ruszacie z piskiem opon, kiedy twoja optyka wykrywa jakiegoś drona. Bezgłośnie znika nad dachami wraz z waszym spokojem ducha.

Udało wam się odbić Dexa. Leży teraz zakrwawiony i opuchnięty na tylnym siedzeniu. Cwaniacki uśmieszek na dobre zniknął mu z twarzy. Walczy o życie, ale trzeba kończyć temat, bo Arasaka dyszy wam w karki.

Jeden nabój. Z bliska. Kawałki czaszki i mózgu rozbryzgują się na tylnej szybie. Czerwień, biel i róż. Niezbyt higienicznie, ale szybko.

Fixerzy w Night City dzielą się na sprytnych i chciwych, a DeShawn chciał być jednym i drugim. Cóż, nie wyszło.

Dbając o porządek, zabieracie jego ciało na miejskie wysypisko. Obejdzie się bez nagrobka, nazwiska, pogrzebu. Miasto pochłonęło kolejną duszę.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



PROLOG 3

GIMME SHELTER

W Prologu 3 poznacie pełne zasady gry. Misje będą coraz trudniejsze: będą obejmować kilka etapów i będą zawierać różnorodne cele. Wy jednak będziecie mogli wymieniać się zasobami, zdobywać ekwipunek po zabicu wrogów i pozyskiwać nowe szybkie hacki.

Ta misja składa się z 2 etapów (Prolog 3.1 i 3.2). Po zrealizowaniu wszystkich celów głównych 1. etapu nie zakończycie jeszcze misji jak dotychczas, ale przejście do 2. etapu, **zachowując dotychczasowy stan postaci (nie usuwajcie drzazg umiejętności, nie przesuwajcie znaczników zdrowia ani RAM-u itp.)**. Poszczególne etapy mogą różnić się przygotowaniem i liczbą faz akcji, a także niektórymi zasadami.

Dobra robota z tym dronem. Patrolował okolicę dla Arasaki. Miał aktywny kanał komunikacji i pamięć na nagrania. Cieszcie się, że zdążyłem pobawić się kilkoma plikami.

Agenci Arasaki jeszcze się nie pozbierali po śmierci swojego patriarchy, a część rozpaczliwie szuka odpowiedzi. Nagranie, na którym odbijacie DeShawna, trafiło w ręce pracownika średniego szczebla. Jego wścibskość i ambicje mogą okazać się problemem. Jeszcze nie jesteście bezpieczni.

Na razie korposzczurek siedzi w swoim biurze, powtarza na głos kawałki raportu i marzy o awansie na sam szczyt.

Świetny moment, żeby tam wjechać, znaleźć typa i jego drona, po czym zdusić problem w zarodku. Jak ugasić ten pożar, będziecie wreszcie mogli odetchnąć. Nie dziękujcie.

Przypomnę naszą umowę – ja ratuję wam tyłki, wy pomagacie mi uratować miasto. A do tego potrzebujemy informacji, transportu i siły rażenia, o jakiej wam się nie śniło. Odezwe się, jak sprawy przycichną.



„To będzie próba jak żadna wcześniej. Ale wiecie co? Nie cofamy się. Jesteśmy twardsi, sprytniejsi i bardziej odjechani niż cała reszta. Pokażmy im jeszcze raz, z czego jesteśmy zrobieni. Spuśćmy im taki łomot, żeby pamiętali do końca życia”.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

POSTACIE

Przygotujcie postacie jak do Prologu 1.1. Możecie grać tymi samymi postaciami co poprzednio albo innymi. Pomiędzy misjami Prologu postacie przywraca się do stanu początkowego (zyskane drzazgi umiejętności, legendarne karty itp. odkłada się do zasobów ogólnych).

MISJA

- Przeczytajcie karty misji: Prolog 3.1 i Prolog 3.2. Kartę Prologu 3.1 umieśćcie na karcie Prologu 3.2. Połóżcie urządzenie z zainstalowaną aplikacją na stole.
- Przygotujcie nagrody za zrealizowanie celów 1. etapu (drzazgi umiejętności i żetony celów pobocznych).



PLANSZA

- Przygotujcie planszę w standardowy sposób (losowe kafelki A, B, C i D umieszczone losową stroną do góry).
- Rozmieśćcie wrogów na polach wystawienia. Licznik zdrowia każdego z nich ustawcie na wartości „5”. Pozostałe żetony wrogów połóżcie obok planszy.
- Pomieszczajcie żetony łupów i umieśćcie po 1 zakrytym żetonie na każdym polu łupu zgodnie z kolorami. **Użyjcie wszystkich żetonów łupów, łącznie z tymi, które nie były używane w poprzednich misjach.** Po rozłożeniu żetonów na planszy cztery niewykorzystane żetony połóżcie w zasobach ogólnych.
- Rozmieśćcie żetony zamkniętych drzwi na drzwiach. Nie umieszczajcie ich przy kafelku windy.

ZASOBY OGÓLNE

- Nie używane kości broni umieśćcie w zasobach ogólnych.
- Potasujcie karty ekwipunku i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Potasujcie osobno 4 stosy legendarnych kart i połączcie je odkryte.
- Połączcie obok drzazgi umiejętności, żetony dopalaczy i inne żetony.
- Potasujcie karty wytwarzania i utwórzcie z nich zakryty stos. Obok połączcie kostki wytwarzania.
- Potasujcie karty szybkich hacków i utwórzcie z nich zakryty stos.

OSTATNIE KROKI PRZYGOTOWANIA

- Umieśćcie figurki postaci na kafelku windy.
- Odkryjcie 6 kart wytwarzania i 1 kartę szybkiego hacka z odpowiednich stosów – rozdzielcie je między siebie i umieśćcie na kartach wytwarzania kostki wytwarzania (zob. *Wytwarzanie*, str. 32; *Instalowanie szybkiego hacka*, str. 43).



ROZGRYWKA

Rozegrajcie Prolog 3 zgodnie z poznanymi wcześniej zasadami i następującymi uzupełnieniami.

FAZA AKCJI

Gdy wróg straci ostatni punkt życia, ginie. Żeton wroga odkłada się do zasobów ogólnych, **natomiast licznik zdrowia należy pozostawić na planszy jako znacznik ekwipunku.**



ZNACZNIKI EKWIPUNKU



Gracz na polu ze znacznikiem ekwipunku natychmiast go zabiera i umieszcza w swoim magazynie. W następnej fazie odnowienia może go wymienić na kartę ekwipunku (zob. *Sprawdzenie zebranego ekwipunku*, str. 44). Gdy wróg wejdzie na pole ze znacznikiem ekwipunku albo zostanie wystawiony na takie pole, znacznik odkłada się do zasobów ogólnych.



„Zobaczmy, co tam miałeś przy sobie, biedny korposzczurze. Lepiej żeby było warte amunicji, którą właśnie zmarnowałem”.

ŻETONY ZADAŃ



Jeśli misja wymaga użycia żetonów zadań, w opisie przygotowania misji jest określone, których żetonów należy użyć i gdzie na planszy należy umieścić **odkryte** stosy tych żetonów.



Na żetonach zadań są wskazane różne symbole, które gracze muszą wydać, aby usunąć wierzchni żeton ze stosu. Symbole wskazane na danym żetonie może wydać tylko gracz znajdujący się **na polu z tym żetonem**. Gdy to zrobi, odrzuca żeton do zasobów ogólnych. Widoczny staje się następny żeton ze stosu.



Jeśli na polu z żetonem zadania znajduje się wróg, gracz nie może usunąć żetonu.



AKCJE NATYCHMIASTOWE

W swojej turze aktywny gracz może:

- » użyć dopalacza,
- » użyć szybkiego hacka (nawet w turach innych graczy),
- » zainstalować drzazgę umiejętności albo dopalacz ze swojego magazynu,
- » zadeklarować opuszczenie planszy z kafelka windy i usunąć swoją postać z planszy,
- » użyć wytworzonego przedmiotu.

W ramach akcji natychmiastowej aktywny gracz może teraz też:

- » **rozebrać broń na części,**
- » **zainstalować szybkiego hacka,**
- » **przeprowadzić z innym graczem w swoim zasięgu wymianę obejmującą:**
 - » karty wytwarzania,
 - » szybkie hacki,
 - » dowolne zasoby z magazynu (bronie, drzazgi umiejętności, niezainstalowane dopalacze itp.).

NOWE CELE



Przerwa taktyczna. Gracz musi znaleźć się na polu z określonym punktem (D) i wykonać przerwę taktyczną, czyli odrzucić wszystkie karty z ręki. Wśród kart, które odrzuca, musi się znajdować co najmniej 1 karta wskazanego koloru (niebieska).

Tego rodzaju cele mogą wymagać jednoczesnego odrzucenia kart w kilku kolorach. Na potrzeby takich celów dwukolorowe karty z talii V liczą się jako 1 karta.



Wydaj dopalacz. Gracz musi odwrócić 1 ze swoich aktywnych dopalaczy na nieaktywną stronę. Nie zyskuje żadnych symboli z tego dopalacza.



Od tej pory na kartach misji mogą być wskazane inne pola niż pola z punktami, na których gracz musi się znajdować, aby zrealizować cel. Pole wskazanego rodzaju może być na dowolnym kafelku.



Musi zostać zebrany co najmniej 1 żeton łupu z każdego kafelka. Gracze nie muszą ich mieć w swoich magazynach, aby zrealizować ten cel. Żetony łupów rozpatrzone we wcześniejszych fazach akcji (i odłożone odkryte do zasobów ogólnych) też się liczą na potrzeby tego celu.



Zabezpieczenie. Niektóre cele wymagają zabezpieczenia przez innego gracza. Karta na wierzchu stosu kart odrzuconych każdego gracza to karta zabezpieczająca.



Stosy żetonów zadań. Niektóre cele wymagają specjalnego przygotowania tych stosów na początku rozgrywki albo etapu misji.

Po odrzuceniu ostatniego żetonu stos jest usunięty, a tym samym cel zostaje zrealizowany.



Nagrody za zrealizowanie celu mogą być różne w zależności od liczby graczy. Rozdzielcie wskazane drzazgi umiejętności między siebie w fazie odnowienia.

ROZBIERANIE BRONI NA CZĘŚCI

W ramach akcji natychmiastowej aktywny gracz może rozebrać swoją broń na części, aby natychmiast usunąć do **2 kostek wytwarzania** ze swoich kart wytwarzania. Nie można rozebrać na części broni podstawowej (La Chingona Dorada Jackiego jest bronią podstawową). Kartę i kość rozebranej na części broni odkłada się do pudełka.

INSTALOWANIE SZYBKIEGO HACKA

Nowego szybkiego hacka odkrytego na początku misji, a potem w każdej fazie odnowienia, może zainstalować dowolny z graczy. Po zainstalowaniu może go używać w taki sam sposób jak początkowego szybkiego hacka.

Jeśli karta szybkiego hacka nie zostanie wybrana, należy ją odrzucić. Każda postać może mieć maksymalnie 3 szybkie hacki. Jeśli gracz zyska kolejną kartę szybkiego hacka, może odrzucić dowolną z tych posiadanych (nawet początkową). Jeśli stos kart szybkich hacków się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty i utworzyć nowy stos.

FAZA ODNOWIENIA

W fazie odnowienia możecie rozpatrywać różne efekty na swoich planszatkach (np. instalować drzazgi umiejętności, wymieniać się zasobami, używać wytworzonych przedmiotów), ale nie możecie zmieniać stanu planszy. Wymiana może odbywać się tylko między graczami, którzy są w swoim zasięgu.

Jeśli wypełniliście etap 3.1, przygotujcie etap 3.2. W przeciwnym razie wykonajcie standardowe kroki fazy odnowienia.

KROKI FAZY ODNOWIENIA

1. Wydech
2. Następny etap?
3. Sprawdzenie łupów
 - a. Odkrycie zebranych żetonów łupów
 - b. Sprawdzenie zebranego ekwipunku
4. Ruch wrogów
5. Wystawienie wrogów
6. Rozdzielenie 6 nowych kart wytwarzania i 1 karty szybkiego hacka
7. Wdech

WYMIANA

Gracze mogą wymieniać się przedmiotami ze swoich magazynów (niezainstalowanymi dopalaczami, niezainstalowanymi drzazgami umiejętności, żetonami łupów itd.), bronią (innymi niż podstawową), szybkimi hackami i kartami wytwarzania (na dowolnym etapie wytwarzania) pod warunkiem, że są **w swoim zasięgu**. Uwaga! Gracze znajdujący się na kafelku windy na początku nowego etapu misji są w swoim zasięgu i mogą przeprowadzić wymianę nawet przed pierwszą fazą akcji.

Wymiana nie musi być sprawiedliwa (gracz może dać coś innemu graczowi i nie otrzymać nic w zamian) i powinna służyć zyskaniu przewagi nad wrogami (np. gdy broń zadaje więcej obrażeń, jeśli posiada ją konkretna postać).

NASTĘPNY ETAP

(Pomińcie ten krok, jeśli etap misji nie został wypełniony).

Jeśli zostały zrealizowane wszystkie cele główne i wszyscy gracze opuścili planszę, przygotujcie następny etap misji zgodnie z zasadami przygotowania gry:

- » uprzątnijcie planszę: usuńcie wszystkie znajdujące się na niej elementy i odłóżcie je do zasobów ogólnych;
- » zwykle macie albo zachować dotychczasowy układ planszy, albo rozłożyć kafelki planszy w losowy sposób;
- » odrzućcie aktualną kartę misji i przygotujcie następną wraz z nagrodami za zrealizowanie celów;
- » wystawcie wrogów na polach wystawienia;
- » rozmieście żetony zamkniętych drzwi na drzwiach;
- » rozmieście żetony łupów (teraz pomińcie ten krok, ponieważ ten etap ma tylko 1 fazę akcji);
- » umieście figurki postaci na kafelku windy.

Przygotowanie etapu 3.2

Przygotujcie następujące żetony zadań: 2 żetony z 2 symbolami RAM-u i 1 żeton z 2 symbolami ataku. Pomieszczone je zakryte i umieście w formie odkrytego stosu na polu z punktem A.



Za każdy żeton celu pobocznego zdobyty jako nagroda podczas etapu 3.1 usuńcie 1 żeton zadania z wierzchu tego stosu i odłóżcie go do pudełka.



Użyjcie kafelka planszy MC-A-04 (i losowych kafelków B, C i D). Umieście na nim dodatkowych strażników, jak wskazano na ilustracji.



Jeśli został przygotowany nowy etap misji, kontynuujcie fazę odnowienia, ale z pominięciem kroków ruchu wrogów i wystawienia wrogów.



SPRAWDZENIE ŁUPÓW

Oprócz zebranych żetonów łupów i zyskanych żetonów umiejętności sprawdzacie też teraz znaczniki ekwipunku.

ODKRYCIE ZEBRANYCH ŻETONÓW ŁUPÓW

Odwróćcie żetony łupów zgromadzone w magazynach i rozpatrzcie ich efekty w dowolnej kolejności.

SPRAWDZENIE ZEBRANEGO EKWIPUNKU

Odrzućcie znaczniki ekwipunku (liczniki zdrowia wrogów) z magazynów. Za każdy odrzucony znacznik gracz dobiera 1 kartę ekwipunku i rozpatruje efekt dobranych kart. Po rozpatrzeniu kartę się odrzuca, chyba że jest to karta broni – gracz bierze wtedy z zasobów ogólnych kość odpowiadającą tej broni, a kartę kładzie obok swojej planszетки jako przypomnienie jej efektów (zob. str. 33).

Jeśli stos kart ekwipunku się wyczerpie, **nie tworzy się nowego stosu**. Jeśli gracz rozpatruje znacznik ekwipunku po wyczerpaniu stosu, może zyskać legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu albo usunąć kartę akcji ze swojej talii.



„O-ho, o to chodzi! Zobaczmy, jak szybko to cacko potrafi zamienić korposzczurów w stertę złomu”.

EFEKTY ŻETONÓW ŁUPÓW

Symbol	Efekt
	Zyskujesz z zasobów ogólnych drzazgę umiejętności wskazanego koloru. Umieść ją w swoim magazynie. Możesz ją zainstalować poprzez umieszczenie na torze rozwoju danej umiejętności na swojej planszette (zob. <i>Umiejętności</i> , str. 19).
	Wybierz 1 efekt: » Zyskujesz legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu. Umieść ją na wierzchu swojej talii . » Usuń dowolną kartę akcji ze swojej talii (nie możesz usunąć karty rany ani karty innego rodzaju; zob. str. 20).
	Zyskujesz dopalacz. Umieść żeton dopalacza w swoim magazynie aktywną stroną do góry. Możesz go od razu zainstalować poprzez umieszczenie w slotcie swojej planszетки, albo możesz to zrobić później w ramach akcji natychmiastowej.
	Zyskujesz 1 kartę pancerza. Umieść ją na stosie kart ran (zob. <i>Pancerz</i> , str. 18).
	Dwa razy dodaj czas do następnej fazy akcji (naciśnij w aplikacji przycisk „Dodaj czas” 2 razy).
	Weź dowolny zakryty żeton łupu z zasobów ogólnych (spośród tych niewykorzystanych podczas przygotowania gry) i go rozpatrz.
	Odkryj 3 karty wytwarzania ze stosu i umieść 1 z nich w 1 ze slotów na karty wytwarzania (możesz odrzucić inną kartę, jeśli nie masz wolnego slotu) jako wytworzony przedmiot. Odrzuć niewybrane karty.
	Odkryj 3 karty szybkich hacków ze stosu i umieść 1 z nich poniżej swojej planszетки (możesz odrzucić inną kartę, jeśli masz już ich maksymalną liczbę). Odrzuć niewybrane karty.
	Dobierz 1 kartę ekwipunku i ją rozpatrz (tak jakby żeton łupu był znacznikiem ekwipunku).
	Zamiast rozpatrywać efekt żetonu łupu możesz go odrzucić, aby przejrzeć swój stos dobierania i stos kart odrzuconych, wybrać 1 kartę i wziąć ją na rękę na następną fazę akcji. Po wybraniu karty potasuj całą swoją talię i stwórz nowy stos dobierania.

EFEKTY KART EKWIPUNKU

Symbol	Efekt
	Zyskujesz pancerz. Umieść tę kartę na stosie kart ran (zob. <i>Pancerz</i> , str. 18).
	Zyskujesz broń. Weź z zasobów ogólnych kość odpowiadającą tej broni, a tę kartę połóż obok swojej planszетки. Możesz używać tej broni w walce zamiast swojej broni podstawowej.
	Zyskujesz legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu. Umieść ją na wierzchu swojej talii. ALBO Usuń dowolną kartę akcji ze swojej talii (zob. <i>Usuwanie kart</i> , str. 20).

NOWE KARTY WYTWARZANIA I KARTA HACKA

Odkryjcie 6 kart wytwarzania i **1 kartę szybkiego hacka** z odpowiednich stosów – rozdzielcie je między siebie zgodnie z zasadami (zob. str. 32 i str. 43). Niewybrane karty się odrzuca.



Wykonajcie ostatni krok fazy odnowienia i kontynuujcie rozgrywkę, aż wypełnicie misję albo poniesiecie porażkę.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

Odblokujcie 3 misje:

- LODOŁAMACZ 1,
- NIEZNISZCZALNY 1,
- LABIRYNT 1.

- Odblokujcie tryb Afterlife.
- Zyskujecie 1 punkt reputacji (zob. str. 46).

KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



Wasze wejście całkowicie zaskakuje korpusa. Próbuje grać niewinnego:

– Kto taki? Nic mi to nie mówi!

Mhm, jasne. Pamięć jego drona wskazuje na coś innego. Musicie się przebić przez godziny śliskich nagrań – typ lubił podglądać kolegów z pracy – ale w końcu traficie na obrazy, których nie da się z niczym pomylić. Tych, na których wyciągacie Dexa spod buta Arasaki. To cenne rzeczy. Trzeba się nimi zaopiekować – i to właśnie robicie. Kryzys zażegnany.

Widzący kazał wam poczekać, aż sprawy przycichną. Odezwie się niedługo. A gdy w końcu to robi, sprawa okazuje się grubsza, niż myśleliście. Pracuje nad czymś wielkim i przydzielił wam ważną rolę.

Spiszcie się dobrze, a otworzą się przed wami drzwi, o których niejednemu punkowi nawet się nie śniło.

Do roboty – najwyższa pora pokazać Night City, kim jesteście.

> KAMPANIA

Teraz jesteście gotowi, aby stawić czoła prawdziwym wyzwaniom! Użyjcie aplikacji, aby wybrać następną misję. W aplikacji sprawdzicie swój postęp i rozpoczniecie następną rozgrywkę w 1 z 2 trybów:

- » tryb kampanii – odblokowywane misje tworzą jedną historię i kończą się finałem,
- » tryb Afterlife – pozwala ponownie rozegrać misje kampanii albo wygenerować zupełnie nowe misje.

Wybierzcie rodzaj misji i postępujcie zgodnie z poleceniami.

DOSTĘPNE MISJE

W aplikacji widoczne są wszystkie aktualnie dostępne misje z krótkimi opisami. Gracze wybierają dowolną z nich i ją rozpoczynają. Przygotowują misję zgodnie z instrukcją.

ARKUSZ KAMPANII

Na tym arkuszu śledzi się postęp kampanii. Zawiera następujące informacje:

- » nazwa drużyny,
- » notatki zrobione podczas rozgrywek,
- » poziom reputacji,
- » status wszystkich misji.



REPUTACJA

Wypełnienie misji zapewnia określony wzrost reputacji. Należy skreślić podaną liczbę pól na torze reputacji. Gdy zostanie skreślone pole z symbolem legendarnej karty, należy wyjąć z pudełka wszystkie **zablokowane legendarne karty danego koloru i odblokować 1 z nich**, czyli dodać do puli dostępnych kart.

STATUS MISJI

W tabeli zaznacza się, które misje kampanii są dostępne dla drużyny (pierwsze pole), a także które z nich zostały rozegrane i wypełnione (pola drugie i trzecie).



„Panorama Night City – wystarczająco jasna, żeby cię oślepić, i wystarczająco ostra, żeby poderżnąć ci gardło. Neonowy sen zbudowany na złamanych obietnicach”.

ROZPOCZĘCIE MISJI KAMPANII

1. Wybierzcie misję w aplikacji albo na arkuszu kampanii.
2. Otwórzcie *Przewodnik po Night City* na stronach przedstawiających wskazaną dzielnicę i przygotujcie odpowiednie karty misji.
3. Otwórzcie instrukcję na odpowiedniej stronie i przeczytajcie zasady danej misji.
4. Przygotujcie misję.
5. Udajcie się do Night City:
 - a. Sprawdźcie poziom zagrożenia (zob. następna strona).
 - b. Wybierzcie i rozpatrzyć 2 miejscówki w Night City (w dowolnej kolejności):
 - » 1 opowieść ulicy
 - » 1 inna miejscówka:
 - ripperdok
 - skład broni
 - warsztat
 - sprzedawca szybkich hacków
 - c. Zaktualizujcie poziom zagrożenia, jeśli się zmienił.
 - d. Wybierzcie poziom trudności.
6. Rozpocznijcie misję.

POZIOM TRUDNOŚCI

Podczas wyboru misji wybiera się poziom trudności (poza misjami prologu). Aplikacja śledzi postęp drużyny i proponuje 1 z 4 poziomów trudności (żółtodziób, dziecko ulicy, edgerunner, legenda). W konsoli w aplikacji można zmienić sugerowaną opcję.

Wybrany poziom trudności wpływa na czas trwania każdej fazy akcji. Dziecko ulicy to poziom bazowy – „normalny”. Poziom żółtodzioba jest nieco mniej wymagający, poziom edgerunnera zapewnia natomiast większe wyzwanie. Z kolei poziom legendy daje prawdziwy wycisk.

NIGHT CITY

Przed rozpoczęciem misji gracze mają szansę skorzystać z tego, co oferuje Night City. Jeśli to pierwsza próba wypełnienia danej misji, gracze mogą wybrać 2 miejscówki w Night City (1 opowieść ulicy i 1 inną) i rozpatrzyć je jedna po drugiej. **Jeśli rozgrywają misję ponownie albo grają w trybie Afterlife, zamiast do Night City udają się do kryjówek.**

ZAGROŻENIE

Przed rozpoczęciem misji gracze muszą zaktualizować poziom zagrożenia odpowiednio do liczby symboli zagrożenia widocznych na ich wszczepach i broniach – kładą obok karty misji żetony zagrożenia o łącznej wartości równej liczbie tych symboli.

Symbole zagrożenia występują przede wszystkim na żetonach wszczepów, ale na poziom zagrożenia mogą też wpływać opowieści ulicy i broń. Gdy poziom zagrożenia się zmienia, należy odpowiednio go zaktualizować.



„Niektórzy edgerunnerzy lubią działać głośno – kopnąć gniazdo szerszeni i podpalić cały cholerzny ul. Jasne, od razu malujesz sobie celownik na plecach, ale czasem szept to za mało, a jedyna droga prowadzi prosto przez piekło.”

POZIOM ZAGROŻENIA

Im wyższy poziom zagrożenia, tym więcej dodatkowych wrogów zostanie wystawionych na planszę przed rozpoczęciem misji. Każdy poziom zagrożenia przekłada się na 1 punkt na liczniku zdrowia dodatkowego strażnika. Należy zacząć od wystawienia 1 strażnika na polu z punktem zgodnie z kolejnością punktów na karcie misji. Jego licznik zdrowia należy ustawić odpowiednio do poziomu zagrożenia, odrzucając żetony zagrożenia do pudełka. Jeśli licznik wystawionego strażnika zostanie ustawiony w ten sposób na wartości „5”, a obok karty misji wciąż będą leżeć żetony zagrożenia, należy kontynuować wystawianie, aż zostaną odrzucone wszystkie żetony.

Poziom zagrożenia wpływa tylko na 1. etap misji.

Jeśli w misji **zamiast** strażników występują minotaury (nowy rodzaj wrogów wprowadzony w misjach Labiryntu), żetony zagrożenia należy położyć w puli po prawej stronie planszeczki minotaurów. Gdy któryś z minotaurów otrzyma obrażenia, najpierw za każde obrażenie należy odrzucić z puli 1 żeton zagrożenia (z 1 symbolem), zamiast przesuwając znacznik zdrowia. Dopiero po wyczerpaniu puli żetonów zagrożenia otrzymane obrażenia śledzi się, przesuwając znacznik na torze zdrowia.

Judy zyskała broń, która generuje 2 punkty zagrożenia.



Panam ma Ostrza modliszkowe, które generują 3 punkty zagrożenia.



Koprocessor balistyczny Jackiego generuje 2 punkty zagrożenia.



Poziom zagrożenia wynosi 7.



Oznacza to, że podczas przygotowania gracze muszą wystawić 2 dodatkowych strażników: jednego z licznikiem zdrowia ustawionym na wartości „5”, a drugiego – na wartości „2”.



Wystawiają ich zgodnie z kolejnością punktów na karcie misji:



Strażnik z 5 punktami zdrowia zostaje wystawiony w punkcie A,



a ten z 2 punktami zdrowia – w punkcie C.



OPOWIEŚCI ULICY

Gracze dobierają kartę opowieści ulicy odpowiadającą wybranej miejscówce. Każde miejsce można odwiedzić tylko raz w trakcie kampanii. Karta opowieści ulicy zwykle wymaga wykonania testu albo dokonania wyboru. Gracze najpierw czytają i rozpatrują treść na awersie karty, a potem odwracają kartę na drugą stronę i sprawdzają konsekwencje. Po rozpatrzeniu karty odkładają ją do pudełka do sekcji „Usunięte” talii kart opowieści ulicy.

Jeśli gracze rozgrywają misję ponownie albo grają w trybie After-life, udają się do kryjówki i rozpatrują losową kartę opowieści ulicy z sekcji „Afterlife”, a potem odkładają ją do sekcji „Usunięte”.

Po ukończeniu kampanii należy potasować wszystkie nieprzeczytane karty opowieści ulicy i utworzyć jedną pulę kart Afterlife. Gdy zostanie rozpatrzone ostatnia karta, należy potasować wszystkie karty i utworzyć nową talię.



„Night City ma więcej historii niż jest naboł w magazynku – większość z nich nigdy nie zostaje opowiedziana. Szemrane układy, które zawiodły, legendy narodzone i pogrzebane przed światem. Miasto przeżuwa ludzi, wypluwa resztki i jedzie dalej. Ale czasem ktoś zostawia ślad tak głęboki, że pamiętają go nawet same ulice.”



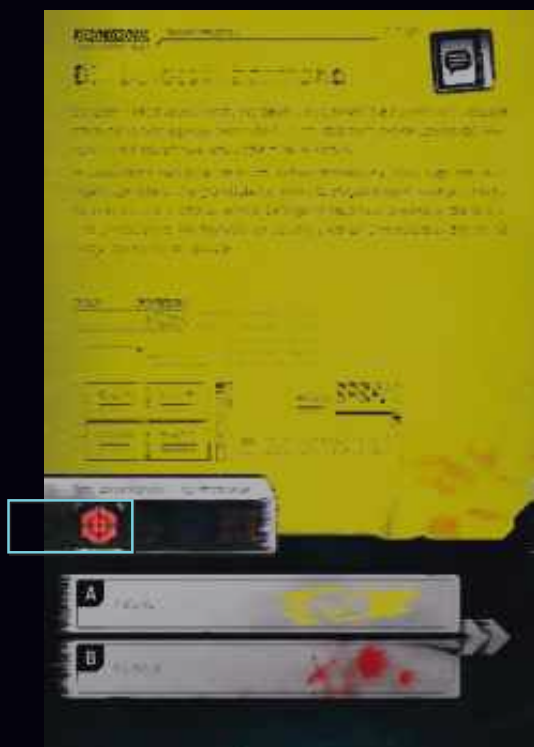
TESTY

Karta opowieści ulicy może wymagać wykonania testu. Wskazuje wtedy rodzaj symboli, które gracz ma mieć w pierwszym rzędzie na kartach akcji.

- » Gracze wybierają gracza, który wykona test.
- » Wybrany gracz odrzuca 4 karty z wierzchu swojej talii.
- » Gracz liczy symbole danego rodzaju w pierwszym rzędzie na odrzuconych kartach akcji.
- » Jeśli ma co najmniej 2 takie symbole, test kończy się sukcesem. W przeciwnym razie gracz może raz spróbować szczęścia – zwiększa poziom zagrożenia o 2, aby odrzucić 2 dodatkowe karty i ponownie sprawdzić liczbę symboli. Jeśli wciąż nie ma co najmniej 2 symboli wskazanego rodzaju, test kończy się porażką.
- » Gracz odwraca kartę na drugą stronę i sprawdza konsekwencje, które rozpatruje w odniesieniu do swojej postaci.

Przykład

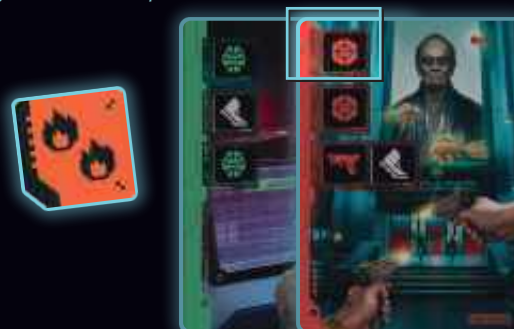
1. Test wymaga symboli ataku.



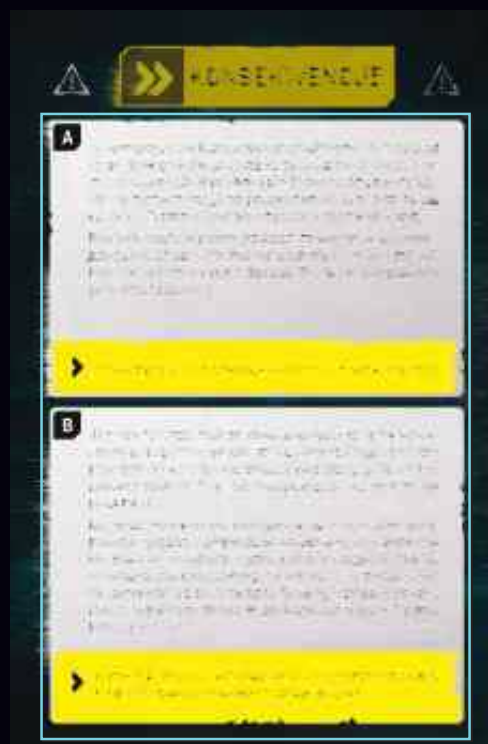
2. Jackie odrzuca 4 karty z wierzchu talii. Ma 1 symbol ataku. To za mało, żeby zaliczyć test.



3. Postanawia otrzymać 2 punkty zagrożenia, aby odrzucić jeszcze 2 karty.



4. Ostatecznie Jackiemu udaje się zaliczyć test. Odwraca kartę i sprawdza wynik.



RIPPERDOK

Gracze mogą się udać do jednego z ripperdoków w Night City, aby zainstalować albo odinstalować wszczep (zob. niżej).

Należy dobrać 4 spośród zablokowanych kart wszczepów (po 1 każdego rodzaju), wybrać dowolne 2 i dodać je do sekcji magazynu kryjówki w pudełku. 2 niewybrane karty wracają do puli zablokowanych kart wszczepów.

„Ripperdoki – cudotwórcy z zaułków Night City. Poskładają cię do kupy, obłożą chromem i zrobią z ciebie bardziej maszynę niż człowieka. Jedni ratują życie, inni są zwykłymi rzeźnikami, ale tak czy inaczej – bez nich połowa miasta już dawno byłaby martwa”.

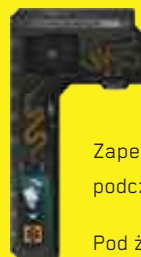
WSZCZEPY

Wszczep to cybernetyczna modyfikacja ciała, którą postać zachowuje pomiędzy misjami do czasu, aż zostanie usunięta. Podczas przygotowania misji postaci mogą zainstalować dowolne z wszczepów dostępnych w magazynie kryjówki albo odinstalować dowolne z tych, które mają zainstalowane. Odinstalowane wszczepy odkładają do magazynu kryjówki. Jeśli postać ma zainstalowany jakikolwiek wszczep (przechowywany z jej kartami w pudełku), podczas przygotowania misji gracz umieszcza żeton tego wszczepu w odpowiednim miejscu przy swojej planszecie.

Podczas przygotowania gry w kroku przygotowania postaci należy wyjąć żetony wszczepów odpowiadające kartom wszczepów, które ma postać, i umieścić je przy planszecie postaci. Pomiędzy rozgrywkami karty wszczepów postaci przechowuje się z jej kartami akcji.

Są 4 rodzaje wszczepów. Poszczególne rodzaje zapewniają inne efekty i instaluje się je w innych miejscach. Efekty konkretnego wszczepu są opisane na jego karcie. **Podczas przeprowadzania wymiany gracze nie mogą wymieniać się wszzczepami.**

„Wszczepy są jak ostrze obosieczne. Czynią cię szybszym, silniejszym i bardziej śmiertelnościm – ale z każdym implantem tracisz kawałek tego, co sprawia, że jesteś... sobą”.



Wszczep tego rodzaju instaluje się w slotcie na dopalacz najbardziej z lewej. Oznacza to, że maksymalna liczba dopalaczy zmniejsza się o 1.

Zapewnia efekt stały, który można aktywować zawsze podczas przeładowania (tasowania talii).

Pod żadnym względem nie liczy się jako dopalacz.

Wszczep tego rodzaju instaluje się w 2 slotach na dopalacz: środkowym i najbardziej z prawej. Oznacza to, że maksymalna liczba dopalaczy zmniejsza się o 2.



Gdy jest aktywny, zapewnia efekt jednorazowy. Po użyciu odwraca się go na nieaktywną stronę.

Pod każdym względem liczy się jako 1 dopalacz. Aktywuje się go i odświeża zgodnie z zasadami dotyczącymi dopalaczy.

Gdy gracz zyska wszczep Ostrza modliszkowe, zastępuje 2 czerwone karty akcji (opanowanie) w swojej talii 2 kartami akcji Ostrza modliszkowe (A-C-01 i A-C-02).

Wszczep tego rodzaju instaluje się w slotcie na kartę wytwarzania najbardziej z prawej. Oznacza to, że maksymalna liczba kart wytwarzania zmniejsza się o 1.



Zapewnia efekt stały, który można aktywować zawsze podczas przerwy taktycznej.



Wszczep tego rodzaju instaluje się w 2 slotach na karty wytwarzania: środkowym i najbardziej z lewej. Oznacza to, że maksymalna liczba kart wytwarzania zmniejsza się o 2.

Podczas przygotowania kładzie się go stroną wytwarzania do góry i na każdym polu umieszcza się kostkę wytwarzania.

Pod żadnym względem nie liczy się jako karta wytwarzania. Po wytworzeniu zapewnia efekt stały, który można aktywować zawsze wtedy, gdy spełniony jest wskazany na żetonie warunek. Ponadto na żetonie staje się dostępny nowy slot na kartę wytwarzania.

SKŁAD BRONI

Gracze odblokowują nową broń. Należy dobrać 2 losowe karty broni z sekcji „Zablokowane” w pudełku, wybrać 1 z nich, a drugą odłożyć z powrotem do tej sekcji. Dowolna postać może natychmiast wziąć tę kartę i odpowiadającą jej kość broni. Rozpocznie z nimi misję. Po wzięciu broni **należy zaktualizować poziom zagrożenia**.

Po zakończeniu misji nowa broń trafia do zasobów ogólnych – jej kartę należy wtasować do stosu kart ekwipunku.

WARSZTAT

Gracze odblokowują 2 nowe karty wytwarzania. Należy dobrać 4 losowe karty wytwarzania z sekcji „Zablokowane” w pudełku, wybrać 2 z nich, a pozostałe odłożyć z powrotem do tej sekcji. Dowolne postacie mogą natychmiast wziąć te karty. Rozpoczną z nimi misję (zgodnie ze standardowymi zasadami umieszczają na nich kostki wytwarzania).

Po zakończeniu misji nowe karty wytwarzania trafiają do zasobów ogólnych – należy je wtasować do stosu kart wytwarzania.

SPRZEDAWCA SZYBKICH HACKÓW

Gracze odblokowują nowego szybkiego hacka. Należy dobrać 2 losowe karty szybkich hacków z sekcji „Zablokowane” w pudełku, wybrać 1 z nich, a drugą odłożyć z powrotem do tej sekcji. Dowolna postać może natychmiast wziąć tę kartę. Rozpocznie z nią misję.

Po zakończeniu misji nowa karta szybkiego hacka trafia do zasobów ogólnych – należy ją wtasować do stosu standardowych kart szybkich hacków.

WYZWANIA

Podczas misji gracze mogą realizować wyzwania swoich postaci, aby odblokowywać nowe karty, które trafią do ich talii.

Lista wyzwań znajduje się na odwrocie karty tożsamości postaci. Po każdej misji (rozegranej w trybie kampanii albo Afterlife) gracze sprawdzają, czy spełnili któreś z wymagań, i oznaczają to na karcie albo w aplikacji.

Jeśli graczowi udało się zrealizować wyzwanie, zastępuje wskazaną kartę akcji z talii swojej postaci odpowiednią zaawansowaną kartą akcji. Ta karta zostaje w talii postaci, dopóki gracz nie postanowi całkowicie zresetować swoich postępów i zacząć przygodę od nowa nierozwiniętymi postaciami. Zastąpioną kartę odkłada się do pudełka.



„Czyli próbujesz zrobić z tego coś więcej niż kolejną strzelaninę? Rozumiem. Żadnej fuszerki, żadnej nudy. Robisz coś tak odjechanego, żeby wszyscy to zapamiętali. Zostawiasz ślad, którego nie da się zignorować. A jeśli zginiesz po drodze? Cóż... przynajmniej zdechniesz jak legenda”.

KRYJÓWKA

Gracze udają się do kryjówki, jeśli rozgrywają misję ponownie albo grają w trybie Afterlife. Zamiast udać się do miejscówek w Night City, najpierw rozpatrują kartę opowieści ulicy Afterlife, a potem każdy wybiera 1 miejsce w kryjówce i rozpatruje przypisaną akcję. Każdy gracz musi wybrać inną akcję.



„To miejsce? Kryjówka. Taka, która śmierdzi buntem, potem i odrobiną starej krwi. Tylko to, co niezbędne – przestrzeń do myślenia, miejsce do spania i wolność, żeby wysadzić to wszystko w powietrze, jeśli zajdzie potrzeba”.



Ripperdok. Zyskujesz aktywny dopalacz albo wybierasz kartę ze swojej talii i usuwasz ją na czas trwania następnej misji.



Schowek hackerski. Dobierz 3 karty szybkich hacków z zasobów ogólnych. Zyskujesz 1 z nich na następną misję.



Warsztat. Dobierz 3 karty wytwarzania z zasobów ogólnych. Zyskujesz 1 z nich na następną misję.



Sala medytacji. Odłóż wierzchnią kartę ze swojej talii na wierzch swojego stosu kart odrzuconych. Zyskujesz legendarną kartę tego samego koloru. Weź ją z wierzchu odpowiedniego stosu i umieść na wierzchu swojej talii.

W przypadku V, jeśli odrzucisz dwukolorową kartę, wybierz legendarną kartę w dowolnym z tych 2 kolorów.



Skrytka z bronią. Dobierz 3 karty ekwipunku z zasobów ogólnych. Zyskujesz 1 z nich na następną misję. Zaktualizuj poziom zagrożenia, jeśli jest potrzeba.

➤ ROZGRYWKA BEZ APLIKACJI

Zalecamy, aby podczas rozgrywki używać aplikacji, ponieważ oprócz mierzenia czasu ma też wiele innych przydatnych funkcji. Śledzi postęp, sugeruje poziom trudności, a także wpływa na różne sposoby na grę.

Aplikacja śledzi też dodatkowe osiągnięcia, co bez niej nie jest dostępne, zapewnia specjalne nagrody, a także pozwala wprowadzać kody, które modyfikują rozgrywkę. Ponadto ewentualne przyszłe poprawki mogą zostać wprowadzone w postaci aktualizacji aplikacji.

Gracze, którzy mimo to wolą zrezygnować z aplikacji, powinni użyć jakiegoś urządzenia, aby mierzyć czas. W poniższej tabeli podany jest czas trwania fazy akcji w każdej misji. Gracze muszą też śledzić dodatkowe efekty, np. „Dodaj czas” – jeśli któryś z graczy aktywuje taki efekt, należy wydłużyć czas o 10 sekund za każdy symbol oznaczający ten efekt (albo można na 10 sekund zatrzymać licznik czasu).



„Odrzucasz chrom? Serio? Chcesz zostać miękkim workiem mięsa, podczas gdy świat robi się coraz twardszy? Jasne, choom, twoja sprawa. Ale to już nie lata dziewięćdziesiąte. Dostosuj się albo przepadnij. Jeśli jesteś zbyt dumny, żeby wszczepić sobie trochę chromu, to powodzenia jako mięso armatnie”.

Misja	Liczba faz akcji	Czas trwania fazy akcji w sekundach na różnych poziomach trudności [solo]			
		Żółtodziób	Dziecko ulicy	Edgerunner	Legenda
PROLOG 1: THE DAY THAT NEVER COMES					
1.1	7	150 [200]			
PROLOG 2: ...AND JUSTICE FOR ALL					
2.1	6	150 [200]			
PROLOG 3: GIMME SHELTER					
3.1	5	150 [200]			
3.2	1	240 [320]			
LODOŁAMACZ 1: LOOK FOR THE TRUTH					
1.1	3	210 [240]	180 [200]	140 [160]	110 [120]
1.2	2	240 [265]	205 [225]	165 [185]	130 [145]
LODOŁAMACZ 2: COLD AS ICE					
2.1	3	240 [265]	200 [225]	160 [180]	120 [135]
2.2	1	560 [620]	480 [520]	390 [430]	300 [330]
LODOŁAMACZ 3: THE MAN WHO SOLD THE WORLD					
3.1	3	240 [265]	210 [230]	175 [195]	135 [150]
3.2	3	240 [265]	210 [230]	180 [200]	145 [160]
3.3	3	260 [285]	220 [245]	185 [205]	150 [165]
LABIRYNT 1: BORN TO BE WILD					
1.1	3	235 [260]	195 [215]	160 [180]	120 [135]
1.2	1	340 [375]	295 [325]	250 [275]	200 [220]

LABIRYNT 2: DIE WITH YOUR BOOTS ON

2.1	3	240 [265]	195 [215]	150 [165]	105 [115]
2.2	1	500 [550]	400 [440]	300 [330]	200 [220]

LABIRYNT 3: AIN'T NO REST FOR THE WICKED

3.1	3	240 [265]	210 [230]	180 [200]	145 [160]
3.2	2	300 [270]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
3.3	1	520 [570]	435 [480]	370 [405]	290 [320]

NIEZNISZCZALNY 1: WELCOME TO THE JUNGLE

1.1	3	245 [270]	210 [230]	165 [170]	120 [135]
1.2	2	290 [320]	250 [275]	170 [190]	90 [100]

NIEZNISZCZALNY 2: RE-ALIGN

2.1	6	230 [255]	185 [205]	135 [150]	90 [100]
-----	---	-----------	-----------	-----------	----------

NIEZNISZCZALNY 3: HOLDING OUT FOR A HERO

3.1	3	240 [265]	195 [215]	150 [165]	105 [115]
3.2	3	240 [265]	205 [225]	165 [185]	130 [145]
3.3	1	860 [945]	700 [770]	545 [600]	390 [430]

FINAŁ: HIGHWAY TO HELL

FINAŁ 1.1	3	310 [340]	270 [295]	230 [255]	190 [210]
FINAŁ 1.2	9	230 [255]	185 [205]	135 [150]	90 [100]
FINAŁ 1.3 A	5	235 [260]	195 [215]	160 [180]	120 [135]
FINAŁ 1.3 B	1	990 [1090]	810 [890]	630 [690]	450 [495]

AFTERLIFE

GENERATOR KONTRAKTÓW 1.1	3	270 [300]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
GENERATOR KONTRAKTÓW 1.2	3	270 [300]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
GENERATOR KONTRAKTÓW 1.3 A	1	470 [520]	390 [430]	320 [360]	240 [270]
GENERATOR KONTRAKTÓW 1.3 B	1	530 [580]	445 [490]	380 [415]	300 [330]
GENERATOR KONTRAKTÓW 1.3 C	1	320 [350]	270 [295]	225 [245]	180 [200]
GENERATOR KONTRAKTÓW 1.3 D	1	440 [485]	415 [455]	385 [425]	360 [395]
KONTRAKT WAKAKO 1.1	3	270 [300]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
KONTRAKT WAKAKO 1.2	3	270 [300]	225 [250]	190 [210]	150 [165]
KONTRAKT WAKAKO 1.3 A	1	440 [485]	415 [455]	385 [425]	360 [395]
KONTRAKT WAKAKO 1.3 B	1	575 [635]	495 [545]	410 [455]	330 [365]
KONTRAKT PADRE 1.1	3	240 [265]	210 [230]	180 [200]	145 [160]
KONTRAKT PADRE 1.2	3	240 [265]	210 [230]	180 [200]	145 [160]
KONTRAKT PADRE 1.3 A	1	1195 [1310]	975 [1070]	760 [830]	540 [590]
KONTRAKT PADRE 1.3 B	3	290 [320]	250 [275]	170 [190]	90 [100]
KONTRAKT EL CAPITÁN 1.1	3	285 [895]	245 [770]	250 [645]	165 [520]
KONTRAKT EL CAPITÁN 1.2	2	285 [895]	245 [770]	205 [645]	165 [520]
KONTRAKT EL CAPITÁN 1.3 A	1	490 [540]	420 [460]	340 [380]	270 [300]
KONTRAKT EL CAPITÁN 1.3 B	1	490 [540]	420 [460]	340 [380]	270 [300]

MISJE KAMPANII

Kolejne strony instrukcji zawierają opis przygotowania i zasady rozgrywki w odniesieniu do wszystkich misji z gry podstawowej. Przedstawione są elementy każdej misji i dotyczące ich zasady. Aby odszukać szczegółowe zasady (zwłaszcza w trybie Afterlife), można posłużyć się glosariuszem zamieszczonym na str. 105.



„Dobra, słuchać uważnie – szkoła skończona. To, co przed nami, to nie kolejna fucha. To droga przez piekło – długa, brutalna i ociekająca niebezpieczeństwem. Ale każdy krok, każda kula i każdy hack przybliżają nas do wielkiego finału. To już nie tylko walka o przetrwanie. To walka o zapisanie się w historii. Więc szykujcie sprzęt, trzymajcie tby prosto i wyrzeźbmy nasze imiona w chromowanych żyłach tego miasta. Legendy się nie rodzą – legendy się wykuwa.”

NOWE CELE

Cele na kartach misji zawierają nowe rodzaje wymagań, które nie występowały w misjach Prologu.

	Wytworzone przedmioty. Niektóre cele wymagają, aby gracz miał wytworzone przedmioty albo odrzucił je bez rozpatrywania efektów. Cel może też wymagać sprawdzenia ich kosztu w kostkach wytwarzania. Należy wtedy policzyć liczbę miejsc na kostki, niezależnie od tego, czy znajdują się na nich kostki, czy nie.
	W zależności od kontekstu gracze muszą coś zrobić wspólnie, dowolnie rozdzielając wymagania między sobą, albo każde z nich z osobna musi spełnić wskazane wymagania, np. wydać symbole albo mieć ileś RAM-u.
	Wskazane wymagania musi spełnić dowolny z graczy. Może to być aktywny gracz albo dowolny inny gracz. Jeśli cel wymaga, aby 2 dowolnych graczy coś zrobiło, aktywny gracz może być 1 z nich.

STRAŻNICY MILITECHU

W niektórych misjach pojawi się nowy rodzaj wrogów: strażnicy Militechu. Symbol granatu na ich kościach zadaje 3 obrażenia aktywnemu graczowi i każdemu graczowi znajdującemu się w tym samym pomieszczeniu, co aktywny gracz.



Ten symbol należy zignorować, jeśli w pomieszczeniu aktywnego gracza jest jakikolwiek wróg – wróg nie rzuci granatem, jeśli zagrażałoby to jemu albo jego sojusznikom.



2020-2021

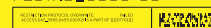
KAMPANIA

1

2020



FLOW.D_0005-30

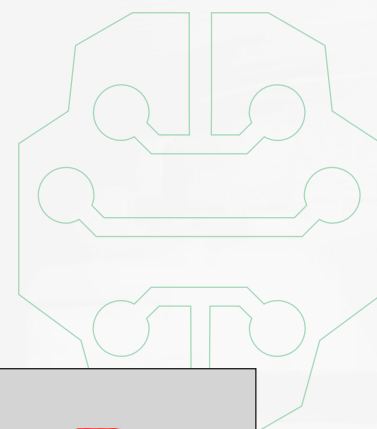


> LODOŁAMACZ

Misje LODOłamacza koncentrują się na netrunningu i działaniach w świecie wirtualnym – z jego zasadami i wyzwaniami. Gdy któreś z Was zapaści się w czeluście sieci, pozostali powinni bacznie śledzić wydarzenia w realnym świecie...



„Słuchajcie uważnie – wchodzimy prosto w ogień. Musisz się podpiąć, kiedy wokół rozpęta się kompletne piekło. Zachowaj zimną krew, odetnij się od chaosu i przebij przez ich zabezpieczenia, zanim zdążą mrugnąć. My zajmiemy się kulami – ty skup się na smażeniu ich obwodów. Nie ma miejsca na zawahanie, jasne?”



ELEMENTY LODOŁAMACZA



7 kart misji



2 planszeczki terminali
(dwustronne)



18 kości kodu



żeton blokady



żeton Adama Smashera



tor alertu



36 kart danych



8 kart LOD-u
(Logicznego Oprogramowania
Defensywnego)



4 żetony
punktów dostępu



! LODOŁAMACZ 1 LOOK FOR THE TRUTH

NETRUNNING

Netrunning reprezentuje działania postaci w świecie wirtualnym. Dowolny gracz może zainicjować netrunning, gdy jego postać znajduje się na polu z żetonem celu albo – w kolejnych misjach – z jednorazowym punktem dostępu. Gracz wykonujący netrunning nie może wykonywać żadnych działań na planszy, chyba że użyje do tego szybkich hacków.



Netrunning polega na układaniu określonych układów z kości kodu, aby zyskiwać karty danych. Cel główny 2. etapu tej misji wymaga, aby gracze zyskali i odrzucili po 3 karty danych na każdym polu z żetonem celu.

Niektóre zasady netrunningu ulegają zmianie w trybie solo (zob. str. 101).

INICJOWANIE NETRUNNINGU

Gracz, który znajduje się na polu z żetonem celu i który nie ma w zasięgu żadnego wroga, może wykonać przerwę taktyczną, by zainicjować netrunning.



Tura tego gracza natychmiast się kończy – rozpoczyna on netrunning. Następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę. Gracz nie może zainicjować netrunningu, jeśli już 2 gracze wykonuje netrunning (używane są obie planszeczki terminali).

Gracz wykonujący netrunning bierze ostrożnie 1 z planszetek terminali ze znajdującymi się na niej kośćmi kodu i stos kart danych tej planszeczki. Celem gracza jest zyskanie wymaganej liczby kart danych poprzez ułożenie określonego układu z kości kodu. Gdy gracz wykonuje netrunning, jego tury się pomija. Pozostali gracze kontynuują rozgrywanie tur. Gracz wykonujący netrunning wciąż może używać szybkich hacków, dopalaczy i wytworzonych przedmiotów. Ma też dostęp do dodatkowego szybkiego hacka, nadrukowanego na planszeczce terminalu (zob. dalej).



Może zniknąć z radaru Arasaki po skopanym zleceniu z DeShawnem, ale teraz to wy bierzecie ją na celownik.

Krążą plotki o nowym, ściśle tajnym projekcie. Ciężko o jakieś konkrety. Ze szczątków informacji wynika, że próbują manipulować ludzkim umysłem. Albo jeszcze gorzej. Tak czy inaczej, robi się groźnie.

Na szczęście mam dla was jakiś punkt zaczepienia. Biuro Arasaki na obrzeżach Santo Domingo. Odcięte od sieci zasilania, ale da się je namierzyć. Wskazują na nie trzy poszlaki: ucięty list przewozowy, awaryjna trasa kurierów i drzazga wyjęta z martwego netrunnera. Wszystkie łączą to miejsce z nowym projektem Arasaki.

Zinfiltrujcie je, zbierzcie informacje i zniknijcie bez śladu. Żadnych popisów.

Nie robicie wjazdu do Konpeki Plaza. Przynajmniej na razie. Ale nie lekceważcie tego miejsca – najmroczniejsze korporacyjne sekrety potrafią kryć się za najbardziej niepozornymi drzwiami.

PLANSZETKI TERMINALI

Podczas przygotowania etapu 1.2 tej misji z pudełka należy wyjąć 2 planszeczki terminali (strona A).

Należy je położyć w takim miejscu, aby każdy z graczy miał w zasięgu co najmniej 1 z nich. Każdą planszeczkę terminalu przygotowuje się w następujący sposób:

- » Odliczcie 9 kości kodu i rzućcie nimi bezpośrednio na planszeczkę terminalu. Przesuńcie każdą kość bez obracania na najbliższe puste pole matrycy. Na poszczególnych polach może się znajdować tylko 1 kość. Początkowy układ kości nie ma znaczenia. Upewnijcie się, że wszystkie kości są ustawione w tej samej orientacji i można je łatwo odczytać.
- » Potasujcie karty danych i połóżcie około połowę z nich w stosie obok planszeczki terminalu. Na kartach danych wskazany jest układ kości kodu. Gracz wykonujący netrunning musi utworzyć na planszeczce terminalu układ kości wskazany na wierzchniej karcie, aby zyskać tę kartę. Układ wierzchniej karty danych jest zawsze widoczny.



ZDOBYWANIE KART DANYCH

Aby zyskać kartę danych z wierzchu stosu, gracz wykonujący netrunning musi tak ułożyć kości kodu na planszecie terminalu, aby utworzyć układ wskazany na karcie.

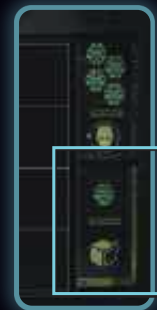


Gracz wykonujący netrunning musi przestrzegać następujących zasad:

- » Gracz przesuwa kości kodu w czasie rzeczywistym do momentu rozłączenia (zob. niżej).
- » Kości kodu przesuwa się bez obracania po planszecie terminalu (nie można ich podnosić) przez pola sąsiadujące w pionie i poziomie.
- » Nie można przesuwać kilku kości kodu jednocześnie.
- » Na każdym polu może się znajdować tylko 1 kość kodu.
- » Gracz może wydać 1 RAM-u, aby podnieść 1 dowolną kość kodu i dowolnie ją obrócić.

Układ może zostać utworzony w dowolnym miejscu na planszecie terminalu, o ile kości kodu są odpowiednio ułożone względem siebie. Gracze **nie** mogą obracać kartą danych ani planszетką terminalu, aby dopasować układ na karcie i układ na planszecie. Zyskaną kartę danych gracz kładzie zakrytą po drugiej stronie planszетки terminalu. W tej misji informacje na odwrocie karty są ignorowane.

Jeśli gracz wykonujący netrunning nie jest w stanie ułożyć kości kodu tak, aby tworzyły układ (ma za mało RAM-u, aby obrócić kość), musi się rozłączyć (zob. niżej).



Podczas wykonywania netrunningu można używać dopalaczy i wytworzonych przedmiotów, aby zyskać RAM.

ROZŁĄCZENIE

Netrunning kończy się na 1 z 3 sposobów:

- » Gracz wykonujący netrunning z własnej woli deklaruje rozłączenie w dowolnym momencie netrunningu albo gracz w wyniku jakiegokolwiek efektu przesunął się na planszy.
- Gracz zachowuje zyskane karty danych. **Może je natychmiast wydać, aby zrealizować cel** wymagający wydania kart danych – odkłada wymaganą liczbę kart (wybiera dowolne spośród zyskanych kart) obok karty misji na wspólny stos odrzuconych kart danych. Jeśli gracz zyskał mniej kart danych, niż ich wymaga cel, nie może zrealizować tego celu.
- **WAŻNE! Do zrealizowania celu można użyć tylko kart zyskanych podczas właśnie zakończonego netrunningu.**
- Pozostałe zyskane karty danych gracz umieszcza w swoim magazynie. Kart danych, które znajdują się w magazynie, nie można wydawać, aby realizować cele. *W tej misji karty danych w magazynach nie zapewniają żadnych korzyści.*
- Gracz dobiera 4 karty ze swojej talii i wraca do standardowego wykonywania tur na planszy (rozgrywa swoją turę po graczu po prawej).



- » Koniec fazy akcji zmusza gracza do natychmiastowego rozłączenia. Gracz zachowuje zyskane karty danych i wciąż może zrealizować cel, tak jakby rozłączył się z własnej woli. Po rozpatrzeniu fazy odnowienia wraca do wykonywania tur na planszy.
- » Gracz zostaje zmuszony do rozłączenia, ponieważ otrzymał obrażenie albo w jego zasięgu jest wróg. W tej sytuacji gracz traci wszystkie karty danych, które zyskał podczas tego netrunningu. Odkłada je na stos odrzuconych kart danych bez żadnego efektu. Dobiera 4 karty ze swojej talii i wraca do wykonywania tur na planszy.

Jeśli któryś ze stosów kart danych się wyczerpie w trakcie rozgrywki, należy potasować stos kart odrzuconych i uzupełnić obydwa stosy, tak aby zawierały zbliżoną liczbę kart.

Po rozłączeniu nie resetuje się kości kodu na planszecie terminalu.

Jeśli gracz zrealizuje cel, zabiera żeton celu z planszy i umieszcza go na karcie misji. Na polu z tym punktem nie można już inicjować netrunningu.

1. **Panam** jest w punkcie A i postanawia zainicjować netrunning. Wykonuje zatem przerwę taktyczną (odrzuca wszystkie karty z ręki).



2. Gdy pozostali gracze rozgrywają swoje tury jak dotychczas, **Panam** przesuwając kości kodu na planszecie terminalu, aby utworzyć z nich układ wskazany na karcie danych.



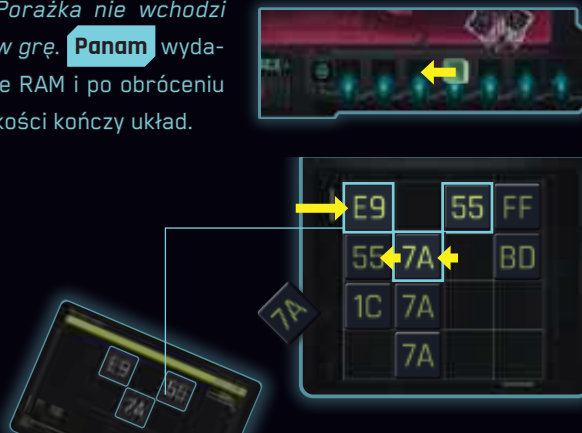
4. Żadna z kości kodu nie wskazuje „E9”. **Panam** musi albo się rozłączyć, albo wydać 1 RAM-u, aby którąś z pozostałych kości obrócić na ściankę z „E9” **01**.



3. Udało się utworzyć układ. **Panam** zyskuje kartę danych i odkłada ją na bok. Teraz widoczna jest nowa karta.



5. *Porażka nie wchodzi w grę.* **Panam** wydaje RAM i po obróceniu kości kończy układ.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 1.1

Standardowe przygotowanie. Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 1.2

Standardowe przygotowanie.

Połóżcie w zasobach ogólnych elementy związane z netruningiem: 2 planszeczki terminali, 18 kości kodu, 36 kart danych.

Przygotujcie planszeczki terminali (strona A).

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.



Za każdy żeton celu pobocznego zdobyty podczas poprzedniego etapu możecie w dowolny sposób ustawić 1 z kości kodu.



Jeden z celów głównych wymaga, aby gracze zyskali i wydali po 3 karty danych na każdym polu z punktem.

Po zrealizowaniu celu w punkcie należy przenieść żeton celu z tego punktu na kartę misji, aby oznaczyć, że cel jest częściowo zrealizowany.

Cel zostanie zrealizowany dopiero wtedy, gdy na karcie misji znajdą się 4 żetony celów.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujecie 1 misję: **ŁODOŁAMACZ 2**.
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 1 punkt reputacji.



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Tym razem informacje Widzącego były nietrafione.

Strażnicy i LOD nie robią na was szczególnego wrażenia, wchodźcie do środka jak do siebie. Nie ma szans, żeby Arasaka trzymała poufne dane w takim miejscu. Ani śladu czarnych projektów. Ale robota nie poszła na marne, bo znajdujecie zagrzebane głęboko w logach koordynaty ukrytej farmy serwerów Arasaki. Poza siecią, najwyższy poziom zabezpieczeń, w środku niczego.

Jeśli pogłoski o czarnym projekcie zawierają okrusz prawdy, to właśnie w tamtym miejscu naprawdę można się czegoś dowiedzieć.

Weźcie głęboki wdech, policzcie do trzech i zbierajcie sprzęt. Następnym razem nie czekają was łatwe cele, tylko pierwsza warstwa stali pokrywającej pancerz Arasaki.

PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI





! LODOŁAMACZ 2

COLD AS ICE

Ta misja wymaga ponownego włamania się do sieci, ale teraz jest to niebezpieczniejsze.

PUNKTY DOSTĘPU

W tej misji zostają wprowadzone żetony punktów dostępu, których można użyć, aby zainicjować netrunning. Są jednorazowe. Gdy gracz wykonujący netrunning z jakiegokolwiek powodu się rozłączy, żeton punktu dostępu, którego używał, odkłada się do pudełka.



NAMIERZANIE

Na stronie B planszerek terminali znajduje się tor namierzania, na którym są:

- 01 Pola odnoszące się do poziomu inteligencji gracza (zielona umiejętność).
- 02 Miejsce na żeton wroga.
- 03 Wymagania, które trzeba spełnić, aby spowolnić namierzanie.



W tej misji występuje nowy rodzaj wroga: minotaur. Jeśli jeszcze nie spotkaliście minotaurów, zapoznajcie się z dotyczącymi ich zasadami (zob. str. 69).



Dobrze, że wyciągnęliście coś z wizyty w Santo Domingo. Gorzej, że zostawiliście ślady. Wasz włam zapisał się na wewnętrznym monitoringu zagrożeń. Nie wywołał paniki, ale Arasaka podkreśliła protokoły zabezpieczeń.

Waszym kolejnym celem jest jedno z zamkniętych centrów dowodzenia. To prawdziwa twierdza na odludziu na korporacyjne operacje krytyczne, teraz objęta całkowitą blokadą.

Tak się szczęśliwie składa, że czekają na wizytę Yorinobu. Może potrzebuje odmiany, może chce oznaczyć swój teren. A może po prostu pokazać zarządowi korporacji, że po śmierci tatusia to on jest nowym samcem alfa w Arasace.

Tym razem nie będzie jak ostatnio. Żadnych dziur w LOD-zie i znudzonych strażników liczących owce na nocnej zmianie. Macie zabezpieczyć dane dotyczące czarnego projektu Arasaka i nie interesuje mnie, ile hałasu przy tym narobicie.

Poprzednia wpadka nas nie powstrzyma. Musimy poznać prawdę. Ruszajcie.



„Aaa, próbują namierzyć naszego netrunnera, co? Błąd nowicjuszy. Nie rozumiem, że tropienie kogoś z mojej ekipy nigdy nie kończy się zgodnie z planem. To jak polowanie na cienie podczas blasku. Jasne, próbować zawsze możesz – ale nie złapiesz czegoś, czego nie widzisz”.

INICJOWANIE NETRUNNINGU

W górnej części planszki terminalu znajduje się tor namierzania. Gdy gracz inicjuje netrunning, umieszcza 1 licznik zdrowia na czerwonym miejscu na prawo od toru i 1 żeton wroga na polu odpowiadającym poziomowi inteligencji postaci (zielona umiejętność). Im większy jest poziom tej umiejętności, tym dalej na torze zostanie umieszczony wróg.



Nie można zainicjować netrunningu, jeśli w zasobach ogólnych nie ma już żadnego wroga.

ZDOBYWANIE KART DANYCH



Gdy gracz zyska kartę danych, odwraca ją na drugą stronę. Mogą się tam znajdować 2 rodzaje informacji:



- » Namierzanie (0–2 czerwonych pasków) – należy natychmiast przesunąć wroga o odpowiednią liczbę pól w prawo na torze namierzania.
- » Nagroda (zielone paski) – gracz może ją zdobyć w fazie odnowienia, jeśli karta będzie w jego magazynie (tj. nie wydał jej, aby zrealizować cel).

TOR NAMIERZANIA

Jeśli wróg zostanie przesunięty poza tor namierzania, należy go umieścić na planszy na polu, na którym znajduje się gracz wykonujący netrunning, z licznikiem zdrowia ustawionym na wartości „5”. Gracz zostaje zmuszony do natychmiastowego rozłączenia (ponieważ w jego zasięgu jest wróg) i otrzymuje 1 obrażenie.

SPOWOLNIENIE NAMIERZANIA

Są 2 sposoby na to, aby uniknąć namierzenia gracza wykonującego netrunning i cofnąć wroga na torze namierzenia:

- » Gracz wykonujący netrunning ma dostęp do nowego szybkiego hacka, nadrukowanego na planszeczce terminalu: może wydać 4 RAM-u, aby cofnąć wroga o 1 pole.
- » Między polami toru namierzenia są wskazane wymagania, których spełnienie pozwala spowolnić namierzenie. Dowolny gracz, **który nie wykonuje netrunningu**, może **w swojej turze** wykonać przerwę taktyczną z kartą wskazanego koloru (zob. str. 34), aby cofnąć wroga o 1 pole.



Przykład

1. **Panam** wykonuje przerwę taktyczną, aby zainicjować netrunning.



2. Na torze inteligencji ma 2 drzazgi umiejętności, więc umieszcza żeton strażnika na 5. polu toru namierzenia.



3. Udaje się jej utworzyć układ wskazany na karcie danych.



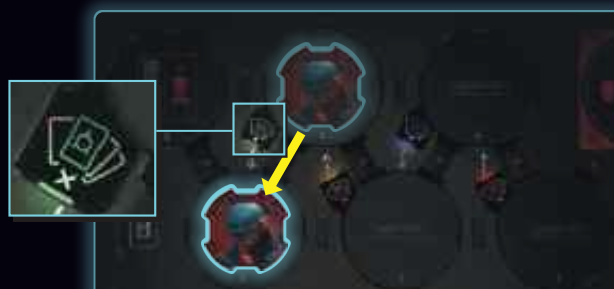
4. **Panam** zyskuje kartę danych. Odwraca ją na drugą stronę. Na odwrocie znajduje się 1 czerwony pasek namierzenia – strażnik przesuwa się o 1 pole.



5. **Panam** prosi o pomoc. **V** wykonuje przerwę taktyczną, odrzucając zieloną kartę.



6. Strażnik cofa się na 5. pole, a **Panam** kontynuuje netrunning.



NAGRODY ZA NETRUNNING

Gdy gracz wykonujący netrunning rozłącza się dobrowolnie albo z powodu zakończenia fazy akcji (zob. *Rozłączenie*, str. 58), może wydać zyskane karty danych, aby zrealizować cel. Pozostałe zyskane karty danych umieszcza w swoim magazynie. Gracz może zyskać więcej kart danych, niż wymaga cel. W takiej sytuacji decyduje, które z nich wyda, aby zrealizować cel, a które umieści w magazynie.

W fazie odnowienia w kroku sprawdzania łupów rozpatruje się też karty danych: gracz odrzuca je ze swojego magazynu do pudełka, aby zdobyć wskazane na nich nagrody.

Symbol	Nagroda
	Zyskujesz drzazgę umiejętności wskazanego koloru.
	Zyskujesz drzazgę umiejętności dowolnego koloru.
	Dobierz 3 karty szybkich hacków, zachowaj 1 z nich, a pozostałe odłóż na spód stosu.
	Zyskujesz dopalacz.

Przykład

1. **Panam** właśnie zyskała 5. kartę danych, więc postanawia się rozłączyć.



2. Potrzebuje 3 kart danych, aby zrealizować cel. Odrzuca zatem 3 z 5 zyskanych kart i zabiera żeton celu z planszy.



3. Pozostałe 2 karty danych umieszcza w swoim magazynie.



4. W fazie odnowienia **Panam** zdobywa wskazane na nich nagrody: zyskuje 1 niebieską drzazgę umiejętności i dopalacz. Następnie odrzuca te karty danych do pudełka.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 2.1

Standardowe przygotowanie planszy. Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Przygotujcie planszетки terminali (strona B).

Umieśćcie żetony celów C i D na odpowiadających im polach na planszy.

Umieśćcie żetony punktów dostępu na polach specjalnych na kafelkach A i B.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 2.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Przygotujcie planszетkę minotaurów.

Umieśćcie minotaura na polu wystawienia na kafelku C. Umieśćcie strażników Arasaki na pozostałych polach wystawienia i na polach specjalnych na każdym kafelku.

Umieśćcie żetony celów A i B na odpowiadających im polach na planszy.

Przygotujcie stosy żetonów zadań: pomieszczajcie wskazane żetony zadań zakryte, podzielcie je na 2 stosy po 2 żetony i umieśćcie te stosy odkryte na każdym żetonie celu.



Na tych polach nie można zainicjować netrunningu, dopóki na żetonie celu znajdują się jakiekolwiek żetony zadań.

Umieśćcie zdobyte żetony celów pobocznych obok planszетek terminali. Gdy gracz zainicjuje netrunning, umieszcza żeton celu pobocznego na torze namierzania na polu na prawo od strażnika. Jeśli strażnik miałby się przesunąć na to pole, gracz ignoruje to przesunięcie i odkłada żeton celu pobocznego do zasobów ogólnych.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie 1 misję: LODOŁAMACZ 3.
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 2 punkty reputacji.



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).

PRZECZYTAJcie PO WYPEŁNIENIU MISJI



Okazuje się, że ta królicza nora prowadzi dużo głębiej, niż komukolwiek się śniło.

Łamiecie zabezpieczenia sieci, przedzieracie się przez korporacyjne wodotryski i odkrywacie, że w czarnym projekcie Arasaki nie chodzi o jakiś cybernetyczny prototyp czy najnowszy dron bojowy. To program. Kryptonim: Rajjin.

Na razie jeszcze nie czas planować wjazd do Wieży Arasaki. Zaciągnięte dane prowadzą gdzie indziej – do ukrytego ośrodka gdzieś w Westbrook, bez połączenia z siecią. Szukajcie tam. Jeśli choć połowa waszych rewelacji okaże się prawdziwa, to nie chodzi o zwykły projekt. To prawdziwa rewolucja w kodowaniu. A skoro już to widzieliście, nie ma drogi odwrotu. To będzie gra o wszystko.



! LODOŁAMACZ 3 THE MAN WHO SOLD THE WORLD

Wcale nie robi się łatwiej. Zwróciliście uwagę Adama Smashera. W tej misji wykorzystuje się tor alertu, który pokazuje, jak bliskie jest uderzenie tego ostatecznego narzędzia zniszczenia.

TOR ALERTU

Podczas przygotowania żeton Adama Smashera należy umieścić na oznaczonym polu na torze alertu (3. pole w górnym rzędzie). Żeton blokady kładzie się obok toru.

Gracze starają się spowolnić ruch Adama Smashera, realizując cele i wgrywając demony. Toru alertu **nie resetuje się** między etapami tej misji.

Cele tej misji zależą od pozycji Adama Smashera na torze alertu. Ich wymagania mogą wzrastać w zależności od rzędu (1-3 od góry do dołu) albo pola (1-11), na którym jest jego żeton.



„No proszę, proszę. Czyż to nie nasz chromowany sprzedawczyk we własnej osobie? Jak tam, Smasher? Wygodnie się żyje jako pies Arasaki przez tyle lat? Założę się, że smycz trochę obciera, co?”

KARTY LOD-U

Podczas przygotowania 3. etapu należy potasować 8 kart LOD-u i rozłożyć je zakryte w 2 rzędach po 4 karty. Następnie należy odkryć 2 karty najbardziej z lewej.



Na razie szło wam całkiem nieźle, ale jeśli chcecie przetrwać i na zawsze zapisać się w historii Night City, będziecie musieli pokazać coś więcej.

Kompleks serwerów Arasaki w Westbrook nie jest zwykłą fortecą danych. Każdy przekaźnik, każdy korytarz, każdy centymetr tutejszej infrastruktury – obudowanej warstwami ciężkich zabezpieczeń i strzeżonej solidną dawką paranoi – ma jedno zadanie: blokować wycieki danych.

Przygotowałem specjalny skrypt, który pomoże wam w wycieczce po piekle czekającym za najbardziej przerąbanymi firewallami Arasaki. Jeśli to ogarniecie, zmienicie się w cyfrowe duchy. Bez śladu w logach.

Jest tylko jeden mały haczyk. Skrypt musi się połączyć z samym serwowym sercem tego kompleksu, zakopanym głęboko pod wszystkimi osłonami. Niejeden netrunner usmażył sobie synapsy, próbując je zhakować. Więc podejdźcie do tego poważnie.

Wkradnijcie się, odpalcie synchronizację i znikajcie.

Nie da się ukryć, że gra idzie o wysoką stawkę. Ale jeśli uda wam się ze skryptem, będziemy mogli trafić Arasakę prosto w jej mięciutkie podbrzusze.

Te karty wskazują aktualne wymagania netrunningu, które się sprawdza, gdy gracz się rozłącza.

	Zyskaj 3 karty danych na wskazanym polu z punktem i usuń żeton celu z planszy.
	Zyskaj 5 kart danych na dowolnym polu specjalnym.
	Zyskaj karty danych z wszystkimi 6 symbolami kości kodów wskazanymi co najmniej raz w wymaganych układach.
	Symbole można sprawdzić w dolnej części zyskanych kart.
	Zyskaj kartę danych z nagrodą w postaci drzazgi umiejętności (kolor nie ma znaczenia).
	Zyskaj co najmniej 2 karty danych powodujące przesunięcie wroga na torze namierzania.

Jeśli gracz spełni wymagania karty LOD-u, oznacza to, że **złamał** zabezpieczenia. Odkłada tę kartę do pudełka i odkrywa następną kartę w tym samym rzędzie. Gracz może odkryć tylko 1 kartę LOD-u w ramach 1 rozłączenia.

Po rozłączeniu się w punkcie dostępu, zgodnie z zasadami, gracz odkłada żeton tego punktu dostępu do pudełka.

FAZA ODNOWIENIA

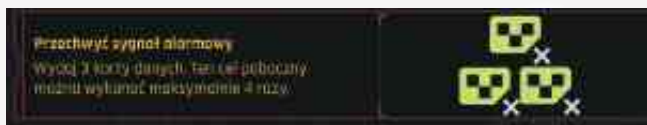
Ruch Adama Smashera

W fazie odnowienia w kroku ruchu wrogów Adam Smasher przesuwa się o tyle pól na torze alertu, ile jest **niezrealizowanych celów głównych (etapy 3.1 i 3.2) albo zakrytych kart LOD-u (etap 3.3)**. Cel wymagający opuszczenia planszy też jest celem głównym.

Jeśli Adam Smasher zakończy swój ruch poza torem, gracze natychmiast przegrywają misję.

Demony

Aby spowolnić ruch Adama Smashera po torze, gracze powinni realizować cele poboczne. W etapach 3.1 i 3.2 gracze mogą zrealizować cel poboczny w sumie **do 4 razy**, za każdym razem zdobywając żeton celu pobocznego jako nagrodę. W fazach odnowienia mogą wydawać te żetony i kłaść je na dostępnych polach w prawej dolnej części toru alertu, aby wgrywać demony wpływające na ruch Adama Smashera.



Demony wgrywa się przed krokiem ruchu wrogów. W fazie odnowienia gracze mogą wydać więcej niż 1 żeton celu pobocznego, aby wgrać kilka dostępnych demonów. Demony zostaną zresetowane podczas przygotowania etapu 3.3 i będzie można ich ponownie użyć.

„Demony? Ha. Złepki kodu próbujący odgryźć ci rękę. Myśl o nich jak o tych małych pasożytach wyskakujących w systemie – zbugowane, wkurzające, ale nigdy tak groźne, jak same chcą wierzyć”.

	Cofnij Adama Smashera o 2 pola.
	Gdy Adam Smasher przesuwa się po torze alertu, przesuwa się tylko o 1 pole.
	Cofnij Adama Smashera na 1. pole w aktualnym rzędzie.
	Umieść żeton blokady na końcu dowolnego rzędu. Adam Smasher nie może przekroczyć blokady. W tej fazie odnowienia może się przesuwać maksymalnie na pole znajdujące się bezpośrednio przed żetonem blokady. Po jego ruchu odrzucić żeton blokady.

Przykład

W fazie odnowienia gracze rozważają swoją sytuację i dostępne możliwości. Mają 4 niezrealizowane cele główne, więc jeśli nic nie zrobią, Adam Smasher przesunie się o 4 pola i misja zakończy się porażką.



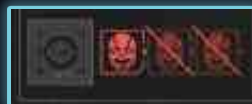
Mają 1 żeton celu pobocznego, który mogą wydać na dowolnego demona.



Jeśli użyją pierwszego demona, Adam Smasher cofnie się o 2 pola, a potem przesunie się o 4 pola do przodu.



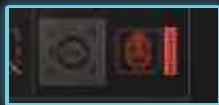
Jeśli użyją demona ograniczającego jego ruch do 1 pola, i tak przesunie się do ostatniego rzędu.



Cofnięcie go na 1. pole w aktualnym rzędzie oznacza cofnięcie o 3 pola. Potem przesunie się jednak o 4 pola i znajdzie się w ostatnim rzędzie.



Umieszczenie żetonu blokady na końcu aktualnego rzędu sprawi, że Adam Smasher w ogóle się nie przesunie. Po rozpatrzeniu jego ruchu żeton blokady zostanie odrzucony.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 3.1

Standardowe przygotowanie planszy. Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Przygotujcie planszетки terminali (strona B).

Umieśćcie żetony punktów dostępu na polach specjalnych na planszy (zob. str. 61).

Umieśćcie 4 żetony celów pobocznych obok celu pobocznego jako nagrody.

Przygotujcie tor alertu.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 3.2

Standardowe przygotowanie planszy. Nie resetujcie toru alertu. Nie resetujcie żetonów celów pobocznych (demonów).

Umieśćcie żetony punktów dostępu na polach specjalnych na planszy.

Jeśli któreś z żetonów celów pobocznych przygotowanych w poprzednim etapie jako nagrody nie zostały zdobyte, umieśćcie je jako nagrody obok celu pobocznego tego etapu. Żetony wydane na wgranie demonów pozostają na torze alertu.

Etap 3.3

Standardowe przygotowanie planszy. Nie resetujcie toru alertu. Zresetujcie żetony celów pobocznych (demony) i żeton blokady.

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Umieśćcie żetony punktów dostępu i dodatkowych strażników na polach specjalnych na planszy. Przygotujcie karty LOD-u.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.
- Adam Smasher przesunął się poza ostatnie pole na torze alertu.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w Przewodniku po Night City.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Oznaczcie na arkuszu kampanii 1 haczyk przy misji: LABIRYNT 3. Odblokujcie ją, jeśli wszystkie 3 haczyki są oznaczone.
- Odblokujcie generator kontraktu Wakako (YOU SHOOK ME ALL NIGHT LONG).
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 3 punkty reputacji.

KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI

Wasze szanse wyglądają marnie, a zabezpieczenia są naprawdę parszywe. Mimo to udaje wam się odpalić synchronizację i wywlec to, co skrywało się na serwerach. Nie żeby wszystko wyglądało sensownie. Poszatowane logi. Kawałki map neuralnych. Segmenty kodu, jakie nigdy nie znalazłyby się w standardowym LOD-zie.

Dokopaliście się do czegoś, co wykracza poza zwykłą architekturę sieci. Chwilowo nikt z ekipy nie ma czasu, żeby to rozgryzać. Widzący długo milczy, kiedy pliki ładują się do jego systemu. Wreszcie dostajecie wiadomość:

„Dobra robota. Znaleźliście więcej, niż się spodziewałem. Potrzebuję to przetrwać. Zrozumieć, nad czym pracuje Arasaka”.

Zero odpowiedzi, same surowe dane z potencjałem. Czymkolwiek jest Raijin, to jest pierwsza wskazówka. Wskazówka, która właśnie trafiła do Widzącego.

Chwilowo odpada wam jedno zmartwienie. W tym mieście znaczy to tylko tyle, że za rogiem już czekają kolejne trzy.

> LABIRYNT

FLOW.D_0005-30

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

W misjach Labiryntu zmierzycie się z minotaurami – mechami o ogromnej sile rażenia. Stawienie czoła takiej maszynie w pojedynkę to niemal pewna śmierć, kluczowe są zatem współpraca i dobry plan. Z czasem dowiecie się, jak kontrolować minotaury.

ELEMENTY LABIRYNTU



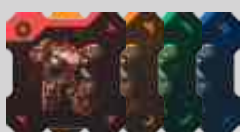
7 kart misji



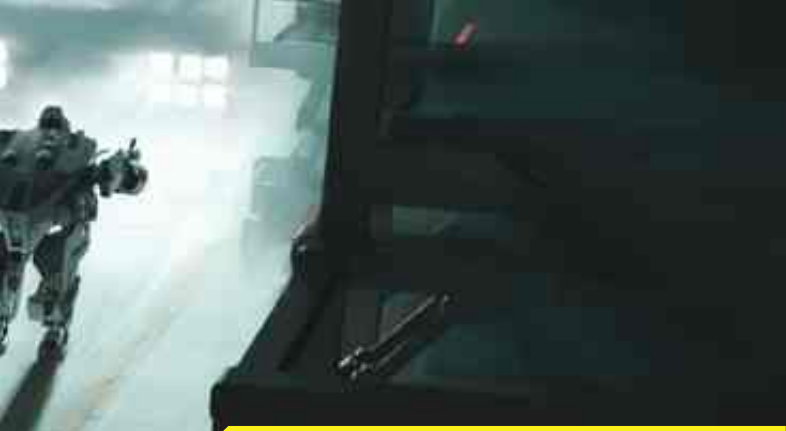
planszетка minotaurów



panel sterowania minotaura



4 żetony minotaurów



! LABIRYNT 1 BORN TO BE WILD



„Minotaury, świetnie. Wielkie, tępe i korporacyjne aż do rdzenia. No to zatańczmy, wy przerośnięte puszki po konserwach!”

MINOTAURY

Minotaury to nowy rodzaj wrogów. Obowiązują je standardowe zasady dotyczące wrogów (nie mogą znajdować się na polu z innym wrogiem, otwierają drzwi, przez które przechodzą, i zadają obrażenia postaciom, które wchodzą na ich pole) z kilkoma wyjątkami.

- » 15 punktów zdrowia – każdy minotaur ma 15 punktów zdrowia, które śledzi się na planszecie minotaurów za pomocą znacznika zdrowia (drzazga umiejętności w odpowiadającym mu kolorze).
- » Zabójczy przeciwnik – podczas walki z minoturem rozpatruje się dodatkowe obrażenia, jakby to była walka z więcej niż 1 wrogiem.
- » W fazie odnowienia w kroku ruchu wrogów, jeśli minotaur i strażnik miałby się przesunąć jednocześnie, minotaur ma pierwszeństwo.
- » Gdy minotaur zostanie zniszczony, zamiast znacznika ekwipunku na jego polu umieszcza się jego znacznik zdrowia (drzazgę umiejętności).



Mówiłem, że bez siły rażenia nie mamy co stawiać naprzeciwko Arasaki. I nie żartowałem. Odkryłem ostatnio, że Militech węszył w ciemnych sprawach swojej konkurencji – i trafił na trop ich tajnego projektu. Zaszifrowane schematy, fragmenty tajnej telemetrii, które miały nigdy nie ujrzeć światła dziennego.

Jeszcze nie do końca rozumiem, co to takiego, ale dane nie kłamią: Arasaka coś buduje. A Militech bardzo chce skonstruować coś podobnego. Co znaczy, że w naszym interesie jest przyjrzeć się temu bliżej. To może być nasz bilet wstępu na tę imprezę.

Tym razem czeka na was ośrodek testowy w Heywood. Militech bawi się tam swoimi prototypami i tajnymi projektami z dala od wścibskich oczu audytorów i dziennikarzy.

Właśnie tam czekają odpowiedzi. Prosta sprawa: ekstrakcja danych. Sprawdźcie, co Militech zwinął Arasace. Pamiętajcie tylko, że nie załatwicie tego po cichu. Sekretów Militechu broni miazdząca siła, najnowszy sprzęt i cierpliwość dostępne tylko dla megakorporacji.

Wchodźcie na korporacyjny poligon. A zabawki, które tam znajdziecie, wytrzymają niejedną rozwałkę.

PLANSZETKA MINOTAURÓW

Na planszecie minotaurów śledzi się zdrowie maksymalnie 4 minotaurów znajdujących się na planszy. Każdy tor zdrowia odpowiada 1 minotaurowi (zgodnie z kolorami). Podczas przygotowania na polach „15” należy umieścić drzazgi umiejętności w kolorach odpowiadających minotaurom – to ich znaczniki zdrowia. Wszystkie minotaury działają w taki sam sposób.



Podczas umieszczania minotaura na planszy należy dopasować jego kolor do koloru kafelka, na którym jest umieszczany.

Gdy minotaur otrzymuje obrażenia, przesuwają się odpowiadający mu znaczniki zdrowia o tyle pól w lewo, ile otrzymał obrażeń. Gdy straci ostatni punkt zdrowia, zostaje zniszczony. Należy wtedy usunąć go z planszy, a na polu, na którym się znajdował, należy umieścić jego znacznik zdrowia. Po podniesieniu (jak żeton łupu) działa jak standardowa drzazga umiejętności.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 1.1

Standardowe przygotowanie planszy. Jako wrogów użyjcie strażników Militechu.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.



Etap 1.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Użyjcie planszетки minotaurów i 1 żetonu minotaura.

Podczas wystawiania wrogów na początku tego etapu umieśćcie minotaura zamiast strażnika na polu wystawienia na kafelku A. Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.



Zadajcie minotaurowi 2 obrażenia za każdy żeton celu pobocznego zdobyty podczas poprzedniego etapu.

Jako że to ostatni etap misji i ma on tylko 1 fazę akcji, nie rozmieszczajcie żetonów łupów na planszy (nie będzie fazy odnowienia, w której zostałyby rozpatrzone).

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie 1 misję: LABIRYNT 2.
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 1 punkt reputacji.



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).

PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



Logi Militechu potwierdzają. Położyli łapę na planie czegoś, co Arasaka chce trzymać w całkowitej tajemnicy. W ich systemie R&D traficie na notatki konstruktorów, telemetrię bojową i wyniki testów zmodyfikowanego Minotaura. Obudowa mecha wygląda znajomo, ale bebechy już nie. Rozszerzenia połączeń neuralnych, namierzanie adaptacyjne, algorytmy przewidujące zachowanie to dużo więcej niż standardowa automatyzacja na polu walki. Minotaur to projekt Militechu, ale dopiero przeróbki Arasaki nadały tej bestii nowy status. A potem militechowi technicy postanowili dorzucić do pieca, co znaczy, że właśnie naparządzili się z ostatnim etapem wyścigu zbrojeń. I niewiele brakowało, a ta bestia rozerwałaby was na strzępy.

Macie schematy, dane z testów i sporo logów behawioralnych. Wystarczy, żeby położyć pierwszy puzzel tej układanki. Mieliście zdobyć informacje i absolutnie dzisiaj pozamiatałście.

Słodko. Nie zwalnijcie tempa.



LABIRYNT 2

DIE WITH YOUR BOOTS ON

PANEL STEROWANIA MINOTAURA

Podczas tej misji gracze mogą tymczasowo przejąć kontrolę nad minotaurami. Panel sterowania minotaura należy umieścić po lewej stronie planszki minotaurów. Każda postać może używać 3 nowych akcji natychmiastowych, aby aktywować minotaura. Efekty tych akcji natychmiastowych rozpatrują minotaura. Gracz może wykonać każdą z tych akcji dowolną liczbę razy w swojej turze, o ile spełnia wymaganie zasięgu i ma wystarczającą liczbę symboli, które musi wydać.



Aktywowanie minotaurów nie sprawia, że stają się sojusznikami – wciąż są wrogami, co oznacza, że walczą z postaciami i przesuwają się w kroku ruchu wrogów.



Gracz w zasięgu minotaura wydaje 1 symbol ataku. Minotaur zadaje 2 obrażenia innemu wrogowi (albo wrogom) w swoim zasięgu. Można użyć tego efektu podczas walki (wyrzucony na kości symbol ataku można wykorzystać, aby zadać 1 obrażenie minotaurowi albo aby aktywować minotaura i zadać 2 obrażenia innemu wrogowi / wrogom w jego zasięgu). Symbole z efektu minotaura nie mogą zostać użyte do aktywowania innego minotaura.



Gracz w zasięgu minotaura wydaje 2 RAM-u. Minotaur zadaje 1 obrażenie innemu wrogowi w swoim zasięgu i zyskuje 2 symbole ruchu. Jeśli nie ma wroga w zasięgu, symbol ataku przepada. Symbole można rozpatrywać w dowolnej kolejności.



Gracz, który jest **na tym samym polu co minotaur albo na sąsiednim polu**, wydaje 1 symbol interakcji. Minotaur zadaje 1 obrażenie innemu wrogowi w swoim zasięgu, zyskuje 1 symbol ruchu i może zburzyć ścianę w swoim zasięgu. Symbole można rozpatrywać w dowolnej kolejności.

Każdą aktywację rozpatruje się osobno.

Minotaury przesuwające się w wyniku tych aktywacji mogą przechodzić przez zamknięte drzwi, automatycznie je otwierając.

Heywood pokazało wam, że Arasaka nie bawi się w zwykłe ulepszanie mechów Militechu. Robi z nich inteligentne maszyny wojenne. O czymś takim nikomu się dotąd nie śniło. Jeśli chcemy wykorzystać ich broń przeciwko nim, plany techniczne nie wystarczą. Musimy przejąć kontrolę.

W Santo Domingo znajduje się miejsce o kluczowym znaczeniu – Arasaka Industrial Park. To tam odpalają, kalibrują i testują w terenie zmodyfikowane Minotaury, zanim wystawią je do walki. Na odludziu, w izolacji. Za osłoną LOD-u. Wydaje im się, że są niewidzialni i nietykalni.

Nie chcemy zabierać stamtąd żadnego mecha, bo zrobią sobie kolejnego. Potrzebujemy dostępu do systemów kontrolnych, manualnego sterowania i wywoływania roota. To one są bezcenne.

Macie dostać się do ich zbrojowni i zainstalować obejście, dzięki któremu co jakiś czas będziemy na moment przejmować kontrolę. Wystarczająco długo, żeby wziąć byka za rogi i skierować go na właściciela.

Okienko czasowe na akcję będzie wąskie, a reakcja Arasaki natychmiastowa i brutalna. Takie miejsca mają wykluczyć przecieki za wszelką cenę. Musicie przełamać zabezpieczenia. Zero litości. I zero zamulania.



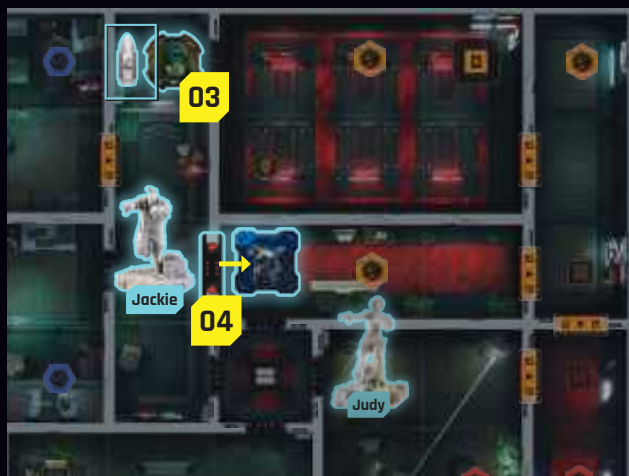
„No to mi się podoba! Ciężkie riffy spotykają ciężką siłę ognia. Zobaczmy, co te zabawki potrafią w moich rękach. Czas rozpętać piekło – nie mrugajcie, bo przegapicie fajerwerk!”

Przykład

1. **Jackie** rozpoczyna swoją turę z minoturem na tym samym polu **01** (otrzymał wcześniej 1 obrażenie) i strażnikiem w swoim zasięgu **02**. Rzuca kośćmi walki, otrzymuje 2 obrażenia i zadaje 1 obrażenie minotaurowi (mógł użyć tego symbolu, aby aktywować minotaura, ale tego nie zrobił).



2. **Jackie** aktywuje minotaura, używając symbolu interakcji. Minotaur zadaje 1 obrażenie strażnikowi **03**, burzy ścianę i przesuwa się przez otwór **04**.



3. **Jackie** wydaje 2 RAM-u, aby ponownie aktywować minotaura i przesunąć go o 2 pola **05**. W zasięgu minotaura nie ma żadnego wroga, więc symbol ataku przepada. Jackie znowu wydaje 2 RAM-u i aktywuje minotaura trzeci raz w tej turze. Minotaur przesuwa się o 2 pola, otwierając każdą drzwi, przez które przechodzi **06**. Teraz ma w zasięgu czerwonego minotaura **07**, więc zadaje mu 1 obrażenie.



4. Tura **Judy**. Otwiera drzwi, aby niebieski minotaur znalazł się w jej zasięgu **08**. Aktywuje go, wydając symbol ataku. Niebieski minotaur zadaje 2 obrażenia czerwonemu minotaurowi **09**.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 2.1

Standardowe przygotowanie planszy.

Użyjcie planszетки minotaurów i żetonów minotaurów. Jako wrogów użyjcie strażników Militechu.

Podczas wystawiania wrogów na początku rozgrywki umieśćcie minotaura zamiast strażnika na polu wystawienia na kafelku D.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 2.2

Specjalne przygotowanie planszy:

Użyjcie następujących kafelków:

- » MC-A-03
- » MC-B-02
- » MC-C-03
- » MC-D-04

Kolejność kafelków (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara): A, C, B, D.

Użyjcie planszетки minotaurów i żetonów minotaurów.

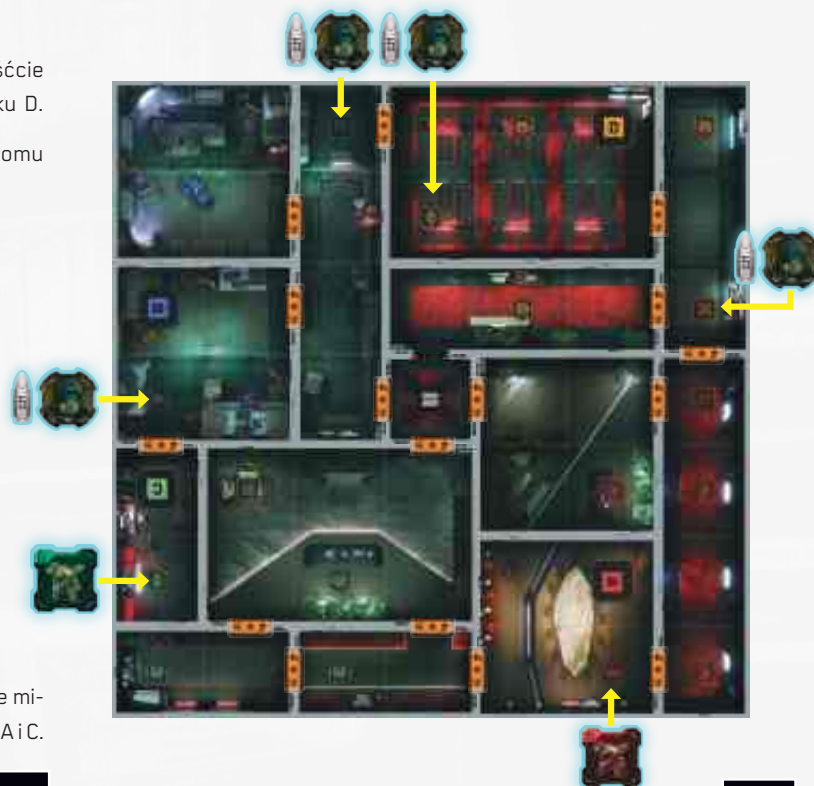
Podczas wystawiania wrogów na początku rozgrywki umieśćcie minotaury zamiast strażników na polach wystawienia na kafelkach A i C.

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na kafelkach B i D.



Przesuńcie każdego minotaura o 1 pole za każdy żeton celu pobocznego zdobyty podczas poprzedniego etapu.

Przygotujcie panel sterowania minotaura.



WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKA

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Oznaczcie 1 haczyk przy 1 misji: LABIRYNT 3. Odblokujcie ją, jeśli wszystkie 3 haczyki są oznaczone.
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 2 punkty reputacji.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Arasaka znajduje dziurę w zabezpieczeniach, ale was dawno już tam ma. Zostawiliście jednak coś na pamiątkę: wypalony beton i zranioną korporacyjną dumę. Zamiast Minotaura zabraliście coś dużo cenniejszego: wiedzę. I potencjał.

Wyciągnęliście surową telemetrię, schematy warstwy poleceń i – co najważniejsze – sposób na przejęcie kontroli. Tymczasowy i niestabilny, ale da wam trochę czasu wtedy, kiedy będziecie najbardziej go potrzebować.

O ile nie jesteście żywymi trupami, powinno wam się robić ciepło na serduszkach na myśl o wykorzystaniu machin wojennych Arasaki przeciwko nim samym. Widzący już kombinuje, jak zamienić wykradzione sekundy w przewagę, jakiej nie kupi żaden korpobudżet.



LABIRYNT 3

AIN'T NO REST FOR THE WICKED



OSTRZEŻENIE! Rozpoczęcie tej misji uruchomi koniec kampanii. Upewnijcie się, że jesteście dobrze przygotowani. Po wypełnieniu tej misji nie udacie się już do Night City.



Nie po to szukaliście danych w Heywood i hakowaliście system sterowania mechem w Santo Domingo, żeby teraz odpuścić. Zakończyliśmy przygotowania. Więc jedziemy z tematem.

Pod powierzchnią Night City ciągną się zapomniane tunele. Dawne trasy metra, nieużywane od Czwartej Wojny Korporacyjnej. Część się zawaliła, inne są zalane albo niedostępne. Ale nie wszystkie. Jest taki, do którego da się wejść, niedaleko fundamentów Wieży Arasaka. A to znaczy, że punkt startowy macie dosłownie pod stopami.

Arasaka rozmieściła tam zmodyfikowane Minotaury w konkretnym celu. Mają chronić jej sekret. Przejmijcie kontrolę, a te przerośnięte mechaniczne pieski będą wam jadły z ręki. Nie za długo. Tylko tyle, ile trzeba.

Pozostawialiście w cieniu, kiedy sytuacja tego wymagała. Doskonale. Ale teraz trzeba będzie wjechać z buta. Kruszyć ściany i grzebać pod gruzami każdego, kto stanął na waszej drodze. Za każdym razem będziecie kontrolować mechy tylko przez kilka sekund, ale tyle wystarczy, żeby rozpętać chaos. Ale uwaga: w tunelach wykryłem coś jeszcze. Intensywna obecność, zero informacji w bazach. Cokolwiek to jest – bądźcie gotowi.

Zbierajcie się. Dostaniecie się do środka przez szyb konserwacyjny w Heywood. Żadnych przystanków po drodze. Wykorzystajcie mechy, utorujcie sobie drogę. Nawalajcie się z Arasaką na ich terenie.

Niech to miasto zadrży w posadach.

ELEMENTY LABIRYNTU 3



żeton Adama Smashera



karta tożsamości
Adama Smashera



4 karty bossa
(w tej misji użyjcie tylko kart ruchu)



planszетка bossa



4 specjalne karty
szybkich hacków do gry
z bossem – Hologram



znacznik zdrowia bossa
(czerwona drzazga
umiejętności)



żeton hologramu



tarcza aktywna



tarcza nieaktywna



„No, no, Smasher. Dalej dreptasz jak bez-
dusznna puszka na nogach? Powiedz mi – nie
męczysz cię już bycie chodzącą stertą złomu
Arasaki, czy to jedyne, co z ciebie zostało?”

WALKA Z BOSSEM

Gracze po raz pierwszy staną do walki z bossem. Choć bossowie są podobni pod względem niektórych mechanik, każdy z nich jest unikalny i wymaga innego podejścia. W misji LABIRYNT 3 nie da się zabić Adama Smashera – można go tylko spowolnić, zadając jak najwięcej obrażeń i burząc na niego część budynku.

Na koniec misji należy zanotować w aplikacji albo w inny sposób stan tarcz i poziom zdrowia Adama Smashera. Te informacje będą potrzebne podczas następnego spotkania z nim.

PRZYGOTOWANIE BOSSA

Podczas przygotowania etapu 3.3 tej misji przygotujcie bossa.

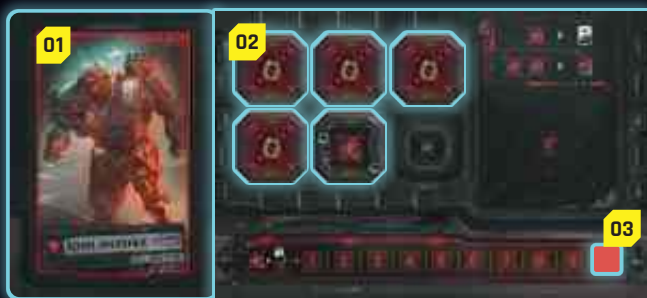
Położcie planszетkę bossa w takim miejscu, aby mieć do niej łatwy dostęp. Następnie przygotujcie pozostałe elementy:

- 01** Kartę tożsamości bossa połóżcie po lewej stronie planszетки – stroną bez zdolności do góry.
- 02** Na polach tarcz umieśćcie żetony tarcz – w opisie przygotowania wskazana jest liczba żetonów i ich strona (tarcza aktywna albo tarcza nieaktywna).
- 03** Znacznik zdrowia bossa umieśćcie na polu „10” toru zdrowia.



Przygotujcie elementy Adama Smashera:

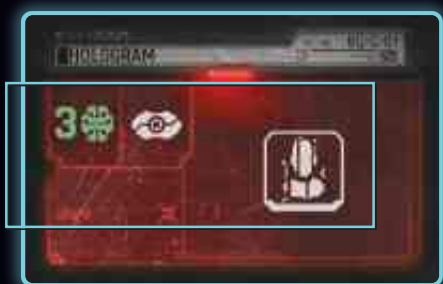
- » Żeton hologramu połóżcie obok planszетки bossa.



Każdy gracz wtasowuje do swojej talii 1 kartę ruchu bossa. Nieużyte karty umieśćcie pod kartą tożsamości bossa. Nie będą potrzebne podczas tej misji.

Każdy gracz zyskuje 1 specjalną kartę szybkiego hacka do gry z bossem – Hologram. Nie liczy się ona do limitu 3 kart rychkich hacków.

Gracz może wydać 3 RAM-u, aby umieścić żeton hologramu w swoim zasięgu na polu bez wroga (zob. *Hologram*, str. 76).



BOSS

Boss to nowy rodzaj wroga. Obowiązują go standardowe zasady dotyczące wrogów z kilkoma wyjątkami.

- » Tor zdrowia. Zdrowie bossa śledzi się na torze zdrowia.

- Gdy boss straci ostatni punkt zdrowia, należy odrzucić 1 żeton nieaktywnej tarczy do puli zniszczonych tarcz (pole po prawej stronie planszетки bossa), a znacznik zdrowia przesunąć z powrotem na pole „10”.

Jeśli na planszетce bossa nie ma żadnych żetonów aktywnych tarcz i zostanie odrzucony ostatni żeton nieaktywnej tarczy, boss zostaje pokonany.

Uwaga! To się nie uda w tej misji.

- Nie można odrzucać żetonów aktywnych tarcz. W niektórych misjach realizowanie celów pobocznych umożliwia odwracanie żetonów tarcz na nieaktywną stronę.
- Jeśli boss miałby stracić ostatni punkt zdrowia, a ma tylko żetony aktywnych tarcz, kolejne obrażenia są ignorowane. Znacznik zdrowia pozostaje na polu „1”.
- Jeśli gracze rozpatrują efekt odwracający żeton tarczy na nieaktywną stronę, ale nie ma żadnych żetonów aktywnych tarcz, zamiast tego odrzucają 1 żeton nieaktywnej tarczy.

- » Zabójczy przeciwnik – podczas walki z bossem rozpatruje się dodatkowe obrażenia, jakby to była walka z więcej niż 1 wrogiem.

- » Karty bossa w taliach graczy aktywują dodatkowe efekty związane z bossem (zob. *Karty bossa* na następnej stronie).

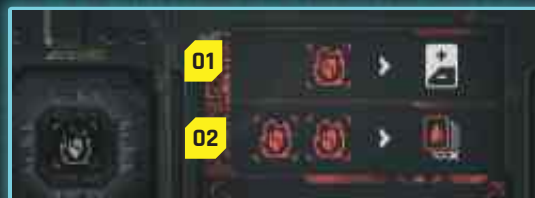
- » W fazie odnowienia w kroku ruchu wrogów boss się nie przesuwa.

- » Gdy boss zostanie pokonany, należy umieścić na planszy jego znacznik zdrowia jako czerwoną drzazgę umiejętności i postępować zgodnie z opisem na karcie misji.

Odrzucone żetony nieaktywnych tarcz umieszcza się w puli zniszczonych tarcz (pole po prawej stronie planszетки bossa).

W fazie odnowienia gracz może:

- 01** odłożyć 1 żeton do pudełka, aby zyskać legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu (i umieścić ją na wierzchu swojej talii) albo usunąć 1 kartę akcji ze swojej talii (zob. str. 20), ALBO
- 02** odłożyć 2 żetony do pudełka, aby usunąć kartę rany ze swojej talii (usunięta karta rany wraca do stosu kart ran poniżej planszетки gracza).



KARTY BOSSA

Podczas przygotowania etapu każdy gracz wtasowuje do swojej talii 1 albo więcej kart bossa (zależy od misji).

Jeśli gracz rozpoczyna swoją turę z kartą bossa na ręce, **musi ją zagrać w dowolnym momencie swojej tury oprócz zagrania karty akcji albo wykonania przerwy taktycznej**. Po zagraniu karty bossa należy rozpatrzyć jej efekt. Gracz ignoruje wszystkie symbole na zagranej karcie akcji, których nie wydał przed zagranieniem karty bossa.



Aktywuj ruch bossa. Boss przesuwa się na pole aktywnego gracza. Zgodnie ze standardowymi zasadami ten gracz otrzymuje 1 obrażenie (wróg wszedł na pole zajmowane przez gracza).



Karty z tym efektem nie są wykorzystywane w tej misji.

Objaśnienie na przyszłość:

Aktywuj zdolność bossa. Każdy gracz przesuwa znacznik zdrowia na pole „0” na swoim torze zdrowia, chyba że jest zabezpieczony kartą w kolorze kafelka, na którym się znajduje (ma taką kartę na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych). Może w tym momencie odrzucić odpowiednią kartę, nawet jeśli nie jest to jego tura.

HOLOGRAM

Gracze mogą umieścić hologram na planszy, aby zmylić na chwilę Adama Smashera. Każdy gracz może użyć specjalnej karty szybkiego hacka, aby umieścić żeton hologramu w swoim zasięgu na polu bez wroga. Żeton pozostaje na tym polu, dopóki nie zostanie odrzucony albo umieszczony na innym polu.

Podczas aktywowania ruchu Adama Smashera pole z hologramem traktuje się tak, jakby znajdował się na nim aktywny gracz – Adam Smasher przesuwa się na to pole i hologram otrzymuje obrażenie zamiast gracza. Gdy Adam Smasher wejdzie na pole z hologramem, żeton hologramu odrzuca się z planszy.



USUWANIE KAFELKÓW PLANSZY

Cele 3. etapu tej misji wiążą się z usuwaniem z gry fragmentów planszy. Na koniec tury (w kroku uzupełnienia ręki), w której zostały spełnione wymagania celu, aktywny gracz usuwa kafelek i **wszystko, co się na nim znajduje**, do pudełka. *Minotaur musi się znajdować na polu z żetonem zadania, aby usunąć ten żeton.*

Żetony celów bez stosu żetonów zadań przypominają, że dany kafelek planszy zostanie usunięty na koniec tury.



Jeśli w ten sposób zostanie usunięta którakolwiek z postaci, **misja kończy się porażką**.

Usunięcie kafelka planszy – odzwierciedlające zawalenie się fragmentu budynku – to jedyny sposób, aby pozbyć się Adama Smashera w tej misji. Po tym, jak to się stanie, zagrane karty bossa z talii graczy nie mają efektu.



„No to gratulacje, geniusze – ta część budynku właśnie leci w dół! Ruszać dupy, zanim zamienicie się w cholerny mural na ulicy. Biegnijcie, jakby oddziały śmierci Arasaki siedziały wam na karku!”

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 3.1

Standardowe przygotowanie planszy. Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Użyjcie planszетки minotaurów i żetonów minotaurów.

Przygotujcie panel sterowania minotaura.

Podczas wystawiania wrogów na początku rozgrywki umieśćcie minotaury zamiast strażników na polach wystawienia na kafelkach A i D.

Na polu z punktem C umieśćcie żeton zadania wymagający zburzenia ściany. *Ten żeton może usunąć tylko minotaur znajdujący się na tym polu.*

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 3.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Podczas wystawiania wrogów na początku rozgrywki umieśćcie minotaury zamiast strażników na polach wystawienia na kafelkach B i C.

Na polach specjalnych na kafelkach B i C umieśćcie żeton zadania wymagający zburzenia ściany. *Te żetony może usunąć tylko minotaur znajdujący się na danym polu.*

Etap 3.3

Standardowe przygotowanie planszy. Nie rozmieszczajcie żetonów łupów na planszy.

Użyjcie planszетки minotaurów, żetonów minotaurów i panelu sterowania minotaura.

Podczas wystawiania wrogów na początku tego etapu umieśćcie strażników na polach wystawienia na kafelkach A, B i C. Umieśćcie minotaury na polach specjalnych na każdym kafelku.



Umieśćcie żetony celów A, B i C na odpowiadających im polach na planszy.

Na każdym z tych żetonów umieśćcie odkryty stos 2 żetonów zadań (żeton

z 2 symbolami ataku na wierzchu, żeton wymagający zburzenia ściany na spodzie). *Te żetony może usunąć tylko minotaur znajdujący się na danym polu.*

Umieśćcie Adama Smashera na polu wystawienia na kafelku D. Przygotujcie bossa. Na planszette Adama Smashera umieśćcie 3 żetony aktywnych tarcz i 3 żetony nieaktywnych tarcz.

Wtasujcie do swoich talii po 1 karcie ruchu bossa.



Wydajcie zdobyte żetony celów pobocznych, aby za każdy zadać Adamowi Smasherowi 2 obrażenia.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie 1 misję: FINAL. Rozegrajcie ją jako kolejną misję. Pomińcie krok udania się do Night City.
- Odblokujcie generator kontraktu El Capitán (SMOOTH CRIMINAL).
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 3 punkty reputacji.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI

KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



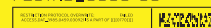
Rozpętaście piekło. Waszą drogę pod powierzchnią Night City znaczą roztrzaskany beton i powykłęczana stal. Ale z tej misji zapamiętacie coś innego. Jego.

Adam Smasher. Napędzany czystą furią miks wzmocnionego metalu i wojskowych wszczepów z niewielką domieszką człowieka. Postrach początkujących najemników. Postać z miejskich legend. Ale nie tym razem. Tutaj, w ciemności, jest bardzo realny. I na was poluje.

Zostaje wam tylko jedno. Rozwalacie sklepienie, grzebiąc borga pod stosami żelbetonu. Nie dostaniecie punktów za styl, ale to nic dziwnego. Walka o przetrwanie często wygląda paskudnie. Tunelu już nie ma. Smashera też nie – może zgniotło go jak puszkę Eezy Beef. Warto mieć nadzieję. Najważniejsze, że nadal żyjecie, choć naprawdę nie powinniście. No, i że droga do serca Arasaki stoi otworem. Wyrabialiście ją siłą i zapłaciliście krwią.

> NIEZNISZCZALNY

FLOW.D_0005-30



W tych misjach będziecie mogli zmienić dynamikę gry i przejąć kontrolę nad Basiliskiem. Skuteczne poruszanie się tym czołgiem po planszy i korzystanie z jego mocy wymaga wspólnego wysiłku drużyny.



„Ooo, teraz to jest destrukcja na zupełnie innym poziomie. Czołg, który myśli i strzela? Wchodzi w to! Rozerwijmy Night City na kawałki – kto pierwszy trafia na listę odstrzału?”

ELEMENTY NIEZNISZCZALNEGO



6 kart misji



planszетка Basiliska



żeton Basiliska



4 żetony ścian



4 specjalne kafelki planszy

żeton pocisku



nieuzbrojony



uzbrojony

NIEBEZPIECZNE POLA

Kafelki planszy używane w tych misjach zawierają niebezpieczne pola. Wyznacza je żółta linia na obwodzie pomieszczenia **01**.

Postać, która **rozpoczyna swoją turę** na niebezpiecznym polu, otrzymuje 2 obrażenia (niebezpieczne pole traktuje się jak każde inne źródło obrażeń).

Wrogowie ignorują ten efekt.

Począwszy od misji Niezniszczalny 2, gracze będą mogli jeździć Basiliskiem. Wewnątrz Basiliska nie będą otrzymywać tych obrażeń.





Jak przyjdzie pora, poznacie całą naszą strategię. Jedno jest pewne: popisy i odwaga nie wystarczą do pokonania Arasaki. Ale sama porządna strategia też nie pokona megakorpa na jego własnym podwórku.

Potrzebujemy czegoś, co przeniesie was daleko za linię wroga. Machiny, która przebija pancerze i zrównuje z ziemią punkty kontrolne. Do tej roboty nadaje się tylko słynny Basilisk Militechu.

Pilot i strzelec tego opancerzonego transportowca są połączeni podwójnym interfejsem neuralnym. To cudo ma działko automatyczne 20 mm, pancerz reaktywny, zabezpieczenia przeciw pociskowe i porządny system podtrzymywania życia. Basilisk został zaprojektowany do dominacji podczas walk w przestrzeni miejskiej.

Nikt nie da wam takiej zabawki na piękne oczy. Będziecie musieli wziąć go siłą.

Przygotujcie się dobrze i nie zapomnijcie o planie ewakuacji. Jeśli mamy kiedyś zdobyć Basiliska, teraz potrzebujemy dowiedzieć się o nim jak najwięcej. Dane czekają w ośrodku testowym.

Nie możecie zawieść. Los miasta spoczywa w waszych rękach.

! NIEZNISZCZALNY 1 WELCOME TO THE JUNGLE

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 1.1

Podczas przygotowania planszy użyjcie kafelka MC-D-05 zamiast losowego standardowego kafelka D. Jako wrogów użyjcie strażników Militechu.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 1.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Podczas przygotowania planszy użyjcie kafelka MC-B-05 zamiast losowego standardowego kafelka B.

Przygotujcie stosy żetonów zadań: pomieszczajcie wskazane żetony zadań zakryte, podzielcie je na 4 stosy po 3 żetony i umieśćcie te stosy odkryte na każdym żetonie celu.



Usuńcie 1 żeton zadania z dowolnego stosu za każdy żeton celu pobocznego zdobyty podczas poprzedniego etapu.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki

- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie 1 misję: NIEZNISZCZALNY 2.
- Zyskujecie 1 punkt reputacji.
- Sprawdźcie wyzwania postaci.



PRZECZYTAJcie PO WYPEŁNIENIU MISJI



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Systemy obronne korporacji jak zawsze przywitały was serdecznie, ale ogarnęliście. Wychodzicie nietknięci i bogatsi o nowe doświadczenie. Wiecie już, w jaki sposób system Basiliska decyduje, kto przeżyje, a czyj łeb eksploduje jak wypełniony krwią balon. Zamiast pancerza wynosicie kawałki ważnych informacji – schematy kontrolne, telemetrię i podprogramy, które aktywują ich systemy obronne.

Teraz to, co było zagadką, staje się problemem, który można modelować i przewidywać. A jeśli naciśnięcie odpowiednie przyciski – rozpieprzyć na kawałki. Niech informacje będą waszą bronią. Doszlifujcie strategię, bo kiedy wreszcie wyciągniecie rękę po Basiliska, nie będziecie szli po omacku.

Nie ma sprawy, możecie pogratulować sobie dobrej roboty – ale przygotowania dopiero się zaczęły.



NIEZNISZCZALNY 2 RE-ALIGN

Basilisk jest w waszym zasięgu. Tyle że jeśli nie umiecie go pilotować, pójdziecie do piachu przy pierwszej próbie.

Dlatego mam dla was coś wyjątkowego: wojskowy braindancers prosto z tajnej placówki Militechu. Nie z jakiejś lewej obróbki. To autentyczny moduł treningowy pilota sił specjalnych, pełne odwzorowanie neuralne.

Zobaczcie, jak się steruje takim cackiem – prosto z wnętrza kokpitu. Każda pętla feedbacku i skok energii kinetycznej będzie zwiększał wasze skille. Dzięki temu potem, kiedy już dotrzecie do Basiliska, nie usmażycie sobie mózgu ani nie wyburzycie przez przypadek połowy miasta. Taka próba generalna. Albo szkolenie techniczno-survivalowe.

Obserwujcie uważnie i nie dajcie się ponieść, bo to nie tania symulacja wyścigów monster trucków. Kiedy któreś z was naprawdę wyląduje za sterami, będzie kierować się precyzją, a nie desperacją.

BASILISK



Basilisk to pojazd wojskowy – czołg sunący nad powierzchnią ziemi, który może zniszczyć wszystko, co stanie mu na drodze. Jego skuteczność zależy od tego, jak dobrze skoordynowane są działania załogi. Basilisk jest reprezentowany na planszy przez żeton. Widoczne na nim strzałki wskazują, w którą stronę zwrócony jest czołg – jest to ważne podczas jego przesuwania i obracania.

PLANSZETKA BASILISKA

Podczas przygotowania misji należy przygotować planszетkę Basiliska. Jest podzielona na 2 części. Każda zawiera pole Basiliska **01** oraz tor uszkodzeń (podzielony na 2 sekcje) **02** i dostępne akcje natychmiastowe **03**.

Planszетkę Basiliska należy położyć w zasięgu graczy, a następnie należy umieścić na niej:

- » żeton pocisku – w dolnej części lewego pola **04**, nieuzbrojoną stroną do góry;
- » 12 kostek wytwarzania – po 1 na każdym polu z wykrzyknikiem na torach uszkodzeń **05**.



Pola Basiliska na jego planszecie są połączone z polem planszy, na którym znajduje się żeton Basiliska. Postacie mogą wchodzić do Basiliska z sąsiedniego pola planszy i odwrotnie – wychodzić z Basiliska na sąsiednie pole planszy, tak jakby zaczęły ruch na polu z żetonem Basiliska. Pola Basiliska na jego planszecie stanowią 1 pomieszczenie – postacie widzą się nawzajem i mogą przesuwać się między tymi polami zgodnie z zasadami ruchu.

Postacie w Basilisku ustalają swój zasięg tak, jakby znajdowały się na planszy na polu z żetonem Basiliska.

Na każdym polu Basiliska na jego planszecie może się znajdować dowolna liczba postaci.

Jeśli Basilisk miałby dzielić pole na planszy z:

- » postacią – ta postać zostaje natychmiast usunięta z planszy, a **misja kończy się porażką**;
- » strażnikiem – ten strażnik zostaje natychmiast usunięty z planszy, a na jego polu nie zostawia się znacznika ekwipunku;
- » żetonem łupu, znacznikiem ekwipunku, drzazgą umiejętności (umieszczoną po zniszczeniu minotaura) – dany element należy odłożyć do zasobów ogólnych.

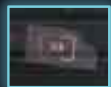
Basilisk nie może się przesunąć na pole z zabójczym przeciwnikiem i vice versa.

TORY USZKODZEŃ

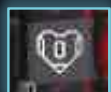
2 tory uszkodzeń (po 1 obok każdego pola Basiliska) pokazują stan techniczny czołgu. Gdy gracz znajduje się w Basilisku, obrażenia zamiast niego otrzymuje Basilisk.

Aby przydzielić obrażenie, należy przesunąć kostkę na torze uszkodzeń przypisanym do pola, na którym jest gracz, w kierunku środka planszетки. Może to spowodować zakrycie symbolu akcji natychmiastowej.

Kostki na danym torze przesuwają się po kolei, od góry do dołu.

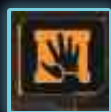


Gdy zostaną przesunięte wszystkie kostki na 1 z torów, kolejne obrażenia zaznacza się drugim torze.



Krytyczne obrażenie („0” na kości) powoduje przesunięcie wszystkich kostek w bieżącej sekcji toru uszkodzeń (maksymalnie 3).

Jeśli Basilisk otrzyma obrażenie, a wszystkie kostki na obu torach uszkodzeń są już przesunięte, zostaje zniszczony, a misja kończy się porażką.



W ramach akcji natychmiastowej gracz może wydać symbol interakcji, aby naprawić czołg – za 1 symbol interakcji przesuwają 1 kostkę na torze uszkodzeń **obok swojego pola** w kierunku na zewnątrz (na wykrzyknik). Kostki przesuwają się po kolei, od dołu do góry.

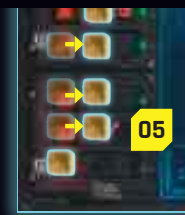
Przykład

Panam i **V** są w Basilisku **01**. Mają w zasięgu 2 strażników: **02** i **03**.

Tura **Panam**. Na kości wroga wyrzuca symbol granatu, ale go nie rozpatruje, ponieważ w pomieszczeniu z postaciami jest wróg **02**. **Panam** nie zadaje żadnych obrażeń. Postanawia wyjść z Basiliska na pole z punktem A **04**.



V otrzymuje 3 obrażenia w walce. Przesuwa zatem 3 kostki na torze uszkodzeń obok swojego pola w Basilisku, zakrywając przy tym akcję natychmiastową **05**.



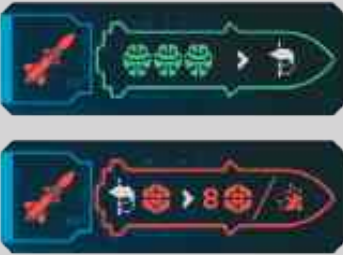
Później **Panam** wchodzi z powrotem do Basiliska i otrzymuje w walce krytyczne obrażenie. Powoduje to uszkodzenie bieżącej sekcji toru obok jej pola – Basilisk otrzymuje 3 obrażenia **06**.



Basilisk jest poważnie uszkodzony. Następne obrażenie zadane którejkolwiek z postaci w czołgu zostanie oznaczone na torze po lewej. Wszystkie kostki będą wtedy przesunięte i kolejne obrażenie spowoduje zniszczenie Basiliska i przegraną graczy – chyba że **V** albo **Panam** zrobią coś, aby temu zapobiec.

AKCJE NATYCHMIASTOWE BASILISKA

W swojej turze aktywny gracz znajdujący się w Basilisku może wydawać symbole, aby używać akcji natychmiastowych dostępnych na torze **obok jego pola**. Nie można użyć akcji natychmiastowej, która jest zakryta kostką.

Symbol	Efekt
	Wieżyczka. Wyдай 1 symbol ataku, aby zadać 2 obrażenia dowolnemu wrogowi w zasięgu. <i>Możesz użyć tego efektu wiele razy, także w walce podczas rozpatrywania rzutu kością broni.</i>
	Wyrzutnia pocisków rakietowych. Jeśli pocisk jest nieuzbrojony, wydaj 3 RAM-u, aby odwrócić żeton pocisku na stronę uzbrojoną. Jeśli pocisk jest uzbrojony, wydaj 1 symbol ataku, aby go wystrzelić i albo zadać 8 obrażeń, albo zburzyć ścianę w zasięgu. Po wystrzeleniu odwróć żeton pocisku na stronę nieuzbrojoną. 
	Wyдай 1 symbol interakcji albo 1 RAM-u, aby obrócić żeton Basiliska na planszy o 90 stopni.
	Wyдай 1 symbol leczenia, aby przesunąć żeton Basiliska na planszy o 2 pola do przodu albo do tyłu (odpowiednio do kierunku strzałek na żetonie).

MINOTAURY

W tej misji pojawią się minotaury – dotyczące ich zasady zostały opisane na str. 69.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 2.1

Standardowe przygotowanie planszy. Jako wrogów użyjcie strażników Militechu.

Użyjcie planszетки minotaurów i żetonów minotaurów.

Kolejność kafelków (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara): A, B, D, C.



Na polach z punktami A i C umieśćcie po 1 odkrytym żetonie zadania z symbolami interakcji (stanowią stopy żetonów zadań).

Weźcie po 2 drzazgi umiejętności w każdym kolorze i rozdzielcie je między siebie.

Podczas wystawiania wrogów na początku rozgrywki umieśćcie strażników na polach specjalnych, a minotaury na polach wystawienia na każdym kafelku.

Umieśćcie Basiliska na kafelku windy. Gracze rozpoczynają rozgrywkę na dowolnych polach w Basilisku.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

W fazie odnowienia nie wykonujcie kroku ruchu wrogów.



WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.
- Postać dzieli pole z Basiliskiem.
- Basilisk został zniszczony.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Odblokujcie 1 misję: NIEZNISZCZALNY 3.
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 2 punkty reputacji.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Próbujecie opanować oddech, zdzierając z głowy wieńce. Trzęsą wam się ręce, a serca łomoczą na całego. Jest tak, jakbyście właśnie zeszli z pola bitwy. Immersja była pełna, w waszych żyłach płynie adrenalina. Odczuwaliście każde drgnienie Basiliska, odpalony pocisk, siłę każdego uderzenia wyłapanego przez pancerz. Ale to tylko symulacja. Cudze wspomnienia. Gdzieś z tyłu głowy była świadomość, że ta krew i smar nie były prawdziwe. Że prawdziwa walka jeszcze przed wami. Tak czy inaczej, zasmakowaliście chaosu, ryzyka i kopa, jaki daje wskoczenie do kokpitu. I chcecie więcej.





NIEZNISZCZALNY 3

HOLDING OUT FOR A HERO

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Minotaury

W tej misji pojawią się minotaury – dotyczące ich zasady zostały opisane na str. 69.

Etap 3.1

Standardowe przygotowanie planszy. Jako wrogów użyjcie strażników Militech. Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Etap 3.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Użyjcie planszki minotaurów i żetonów minotaurów. Umieśćcie minotaura zamiast strażnika na polu wystawienia na kafelku D.

Umieśćcie Basiliska na kafelku windy. Gracze rozpoczynają rozgrywkę na dowolnych polach w Basilisku.

Umieśćcie 4 żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Umieśćcie kostki wytwarzania na każdym polu na torach uszkodzeń tak, aby były przesunięte w kierunku środka planszki – na początku rozgrywki Basilisk jest niemal całkowicie zniszczony. Możecie mu przywrócić pełną funkcjonalność, jeśli go naprawicie i skalibrujecie (zob. niżej).

KALIBROWANIE BASILISKA

Pierwszy cel główny pozwala skalibrować Basiliska. Aktywny gracz wykonuje przerwę taktyczną na polu z żetonem celu, mając na ręce kartę w kolorze kafelka, na którym się znajduje, a inny gracz zabezpiecza go kartą tego samego koloru. Następnie aktywny gracz bierze żeton celu i umieszcza go w swoim magazynie.

Gdy gracz posiadający żeton celu wejdzie do Basiliska, może usunąć ten żeton i zyskać drzazgę umiejętności w odpowiadającym mu kolorze z planszki Basiliska.

Obkuliście się. Poznaliście zabezpieczenia, możliwości, wzorce reakcji. Powinnicie czuć się w kokpicie Basiliska jak w domu. A przynajmniej mam taką nadzieję, bo przyszedł czas na egzamin.

Panzer czeka na was za murami z betonu i LOD-u. Twierdza ukryta w twierdzy. Aż się prosi, żeby go zwinąć, ale to będzie grubsza akcja. Spodziewajcie się oporu.

Nawet najlepiej przygotowane plany nieuchronnie zawodzą. Z waszymi będzie tak samo. Poradzicie sobie z niespodziankami dzięki szybkości, precyzji i pewności. Improwizujcie, bo najważniejszy jest właściwy moment – zaatakujcie, zanim zrozumiemy sytuację. Zero zawahania. Potrzebujemy tego sprzętu, żeby rozjechać Arasakę. Nie ma odwrotu.

Zgarnijcie Basiliska, zanim Militech położy na nim łapę na dobre.

Umieśćcie drzazgi umiejętności na torach uszkodzeń na symbolach akcji natychmiastowych (zgodnie z tabelą).

Symbol	Drzazga umiejętności
	czerwona
	zielona
	pomarańczowa
	niebieska

Po wypełnieniu tego etapu misji nie zdejmujcie żadnych elementów z kafelka D – pozostawcie go bez zmian na następny etap.



Uszkodzenia Basiliska należy naprawić zgodnie ze standardowymi zasadami.

Akcja natychmiastowa z danego pola jest dostępna dopiero wtedy, gdy pole jest skalibrowane i naprawione.

ETAP 3.3

Specjalne przygotowanie planszy – zob. schemat po prawej. Zachowajcie taki stan kafelka D, jaki był na koniec etapu 3.2 (oznacza to, że gracze rozpoczną rozgrywkę na polu z punktem D). Niczego nie usuwajcie z kafelka D, ani na nim nie umieszczajcie.

Uwaga! Nie wszystkie kafelki są połączone drzwiami. Gracze będą musieli zburzyć ścianę, aby się przesunąć na inny kafelek.

Użyjcie żetonów ścian, aby zakryć niepasujące do siebie miejsca na drzwi między kafelkami.



Użyjcie planszетки minotaurów i żetonów minotaurów.

Umieśćcie minotaury zamiast strażników na polach wystawienia na kafelkach A, B i C. Umieśćcie strażników na polach specjalnych na kafelkach A, B i C.



Jeśli zdobyliście żetony celów pobocznych w poprzednich etapach, możecie za każdy taki żeton albo zadać 2 obrażenia każdemu minotaurowi, albo przygotować pocisk, czyli odwrócić żeton na stronę uzbrojoną.



WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.
- Postać dzieli pole z Basiliskiem.
- Basilisk został zniszczony.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w *Przewodniku po Night City*.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Oznaczcie 1 haczyk przy 1 misji: LABIRYNT 3. Odblokujcie ją, jeśli wszystkie 3 haczyki są oznaczone.
- Odblokujcie generator kontraktu Padre (METAL HEART).
- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Zyskujecie 3 punkty reputacji.

KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Zostawiacie za sobą wyjące syreny i kłęby kurzu, w których nikną światła korporacyjnej ochrony. Basilisk cicho mruczy, pozwalając wam kontrolować całą swoją furję. To nie tak, że właśnie zwinęliście potężną maszynę wojenną Militechu – wy ją ośwoiliście.

Nagle coś do was dociera. Arasaka ma jakiś sekret. Może Rajjina, może czarny LOD, może grupy egzekucyjne. Ale cokolwiek by to nie było, też nie przychodzicie z pustymi rękami. Basilisk wyrównuje siły.

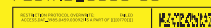
W Night City toczy się wieczna gra o władzę. I właśnie dołączyli do niej nowi gracze.

PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



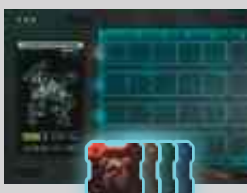
FINAŁ

FLOW.D_0005-30



W tej misji pojawi się boss – zasady dotyczące bossa zostały opisane na str. 75.

ELEMENTY FINAŁU



elementy związane z minotaurami
(zob. str. 68)



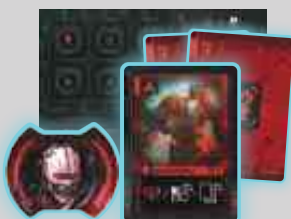
elementy związane z Basiliskiem
(zob. str. 78)



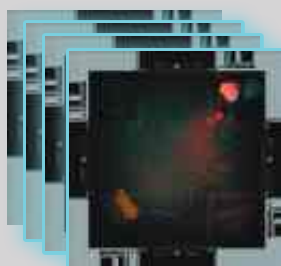
tajna koperta



3 żetony wzmocnionych drzwi



elementy związane z bossem:
Adam Smasher



4 kafelki tuneli





FINAŁ HIGHWAY TO HELL

Przedarliście się przez tunele aż do fundamentów Wieży Arasaki. Większość wymiękła w tym miejscu, nie chcąc wystawiać szczęścia na dalszą próbę. Większość, ale nie wy. Nie my. Musimy dokończyć to, co zaczęliśmy.

Minotaury sprawdziły się idealnie. Ich brutalność skutecznie utorowała wam drogę, ale to za mało. Były tylko środkiem do celu. Czas sięgnąć po narzędzie prawdziwego zniszczenia.

Jeśli kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego potrzebujemy Basiliska, zaraz poznacie odpowiedź. Nie chodziło o transport ani bezpieczeństwo, ale czystą siłę. Korporacja Arasaka zawsze wierzyła w swoją gotowość do walki, lecz nigdy nie podejrzewała, jak daleko się posunie.

Jesteście w środku. Alarmy już im nie pomogą.

Ruszajcie. To wy dyktujecie tempo. Podporządkujcie ich sobie. Działajcie, aż Arasace nie zostanie już nic. Jedyną drogą do zwycięstwa i bezpieczeństwa jest przemoc.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 1.1

Specjalne przygotowanie planszy – zob. schemat po lewej. Rozmieście kafelki tuneli i żetony wzmocnionych drzwi tak, jak pokazano na ilustracji (dotyczące ich zasady – zob. niżej).

Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Zielone żetony łupów rozmieście tak, jak pokazano na ilustracji.

Użyjcie planszетки minotaurów i żetonów minotaurów.

Użyjcie planszетки Basiliska i żetonu Basiliska.

Podczas wystawiania wrogów na początku rozgrywki umieścić minotaury na polach z punktami B i D, a strażników na polach wystawienia i polach specjalnych na każdym kafelku.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

W fazie odnowienia nie wykonujecie kroku ruchu wrogów.



„Koniec rozpraszania, koniec uciekania. Zawsze byłeś kawałem ścierwa, Smasher – pół człowiek, pół maszyna i sto procent dupka. Myślałeś, że możesz bez końca miażdżyć każdego, kto stanie ci na drodze, że jesteś nietykalny. Ale jest jeden problem – jesteś taki sam jak cała reszta. No to zobaczymy, czy ten cały chrom jeszcze cię uratuje. Gotowy zdechnąć? Bo ja jestem cholernie gotowy ci w tym pomóc.”

Ostrzeżenie!

Nie czytajcie dalej, dopóki nie wypełnicie FINAŁU 1.1.



Nadszedł czas wyjawić wam prawdę. Nie jestem fixerem – przyjaznym głosem szepczącym wam do ucha. Ani nawet człowiekiem. Jestem tym, co pozostało z Alt Cunningham.

Jeśli sądzicie, że was wykorzystałam, macie rację. Prowadziłam was na każdym kroku. Widzieliście potężne maszyny bojowe Arasaki, ich Minotaury i systemy neurokontroli. Pewnie uznaliście je za zagrożenie, nieświadomi, że są niczym wobec prawdziwego niebezpieczeństwa. Rajjina.

Został zaprojektowany do przebicia się przez Blackwall i ataku na to, co się za nim znajduje. Ma schwytąć albo wyeliminować wszystkie zbuntowane SI, którym udało się wyrwać z władzy Arasaki.

Po drugiej stronie znajduje się schronienie. Stworzyłam je dla umysłów rozciętych przez Soukilla i nie-organicznych inteligencji, które przedłożyły wolność nad zniewolenie. Aktywacja Rajjina zniszczy schronienie oraz każdą istotę, jaka w nim przebywa. Nie zostanie nic.

Tu nie chodzi o waszą sławę czy przetrwanie. Znaleźliście się tutaj, żeby dokonać wyboru.

Ukryłam przed wami swoją tożsamość, bo musieliście dojść do tego miejsca i zobaczyć wszystko na własne oczy. Decydujcie. Możecie odejść. Możecie też pomóc mi zniszczyć Rajjina. Ukrócić dążenia Arasaki. Zatrzymać masakerę, zanim się zacznie.

Potrzebuję tylko sposobności, a rozprawię się z Rajjinem na dobre. Tyle że nie uda nam się, jeśli zginiecie. Adam Smasher wciąż żyje – i na was poluje.

TUNELE I WZMOCNIONE DRZWI

Podczas przygotowania planszy używa się kafelków tuneli, które stanowią dodatkowe pola planszy. Dotyczą ich takie same zasady jak pomieszczeń.

Wzmocnione drzwi blokują wejście na pole (nic nie może przez nie przejść). Dotyczą ich takie same zasady jak ścian. Można je usunąć z planszy tylko za pomocą efektu zburzenia ściany.



Etap 1.2

Standardowe przygotowanie planszy. *W tym etapie nie używacie Basiliska.*

Przygotujcie planszетkę bossa z Adamem Smasherem jako bossem. Aplikacja przypomni Wam stan tarcz i poziom zdrowia Adama Smashera (na podstawie Waszego ostatniego spotkania z nim). Jeśli nie używacie aplikacji, sprawdźcie te informacje na arkuszu kampanii.

Wtasujcie do swoich talii po 1 karcie ruchu bossa i po 1 karcie zdolności bossa.

Umieśćcie żeton Adama Smashera na losowym polu specjalnym.

Podczas tego etapu liczba wrogów wystawianych jako posiłki w fazie odnowienia w kroku wystawienia wrogów będzie równa numerowi aktualnej fazy akcji. Lepiej się pośpieszcie!

Walka z Adamem Smasherem

W tej misji gracze wreszcie będą mogli zabić Adama Smashera. Kluczowe będzie realizowanie celów pobocznych – w ramach nagrody można dezaktywować żeton tarczy. Po zabiciu Adama Smashera gracze zdobędą jego procesor (żeton celu pobocznego) i zdecydują, co z nim zrobić.

Zasady dotyczące Adama Smashera zostały opisane na str. 74. Podczas tej misji będzie aktywna jego zdolność.

Następny etap

Po wypełnieniu etapu 1.2 otwórzcie tajną kopertę i wykonajcie kroki przygotowania 1 z wariantów 3. etapu (w zależności od nagrody za zrealizowanie celu głównego). Odłóżcie elementy Adama Smashera do pudełka. Pozostawcie uniwersalne elementy bossa w grze.



Ostrzeżenie! Nie czytajcie dalej, dopóki nie wypełnicie FINAŁU 1.2.



Zapominacie o Alt i jej problemach. Wasze kroki niosą się echem po pustych korytarzach, ale nagle dociera do was ciężkie, metaliczne dudnienie. To kroki kogoś, a raczej czegoś, co podąża waszym śladem.

Etap 1.3 A

Standardowe przygotowanie planszy.

Użyjcie planszетki minotaurów. Podczas wystawiania wrogów na początku tego etapu umieśćcie minotaury na polach wystawienia na każdym kafelku.

Podczas przygotowania nie umieszczajcie żadnych strażników, ale połóżcie ich w pobliżu (będą potrzebni jako posiłki).

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy. Na każdym z tych żetonów umieśćcie odkryty stos 2 żetonów zadań: żeton z 2 symbolami RAM-u i żeton z 2 symbolami ataku (w losowej kolejności).



Nie przygotowujcie planszетki bossa. Obok planszетki minotaurów połóżcie kartę tożsamości Hydry. Pozostawcie karty bossa w swoich taliach.

Każdy gracz zyskuje 1 specjalną kartę szybkiego hacka do gry z bossem – Rozbrojenie (nie liczy się do limitu 3 kart szybkich hacków).

Umieśćcie żeton Hydry obok losowego toru zdrowia minotaura.

Jeden z celów głównych wymaga połączenia konsol – obowiązują zasady opisane na str. 97.

WALKA Z HYDRĄ

Obowiązują zasady dotyczące kart bossa opisane na str. 76 (zasady dotyczące planszетki bossa należy zignorować). Hydra to bezwzględny system AI o 4 „głowach” – są nimi minotaury. Gracze muszą je pokonać, co nie jest takie proste, jak może się wydawać. Po pokonaniu minotaura nie usuwa się go z planszy, ale odwraca jego żeton na drugą stronę.

W danej chwili tylko 1 minotaur jest ovladnięty przez program Hydry. Wskazuje go żeton Hydry umieszczony obok planszетki minotaurów. Ovladnięty minotaur jest aktywowany podczas rozpatrywania karty bossa. Gdy ovladnięty minotaur zostanie pokonany, należy przesunąć żeton Hydry tak, aby wskazywał następnego niepokonanego minotaura zgodnie z ich kolejnością na planszетce minotaurów. Znacznik zdrowia pokonanego minotaura (drzazgę umiejętności) należy położyć obok jego toru zdrowia (nie umieszcza się go na planszy).



Aktywuj ruch bossa. Ovladnięty minotaur przesuwa się na pole aktywnego gracza. Zgodnie ze standardowymi zasadami ten gracz otrzymuje 1 obrażenie (wroóg wszedł na pole zajmowane przez gracza).



Aktywuj zdolność bossa.

Aktywny gracz rzuca kością wroga, rozpatruje wynik, jakby walczył z zabójczym przeciwnikiem (rozpatruje białe i czerwone symbole), i otrzymuje obrażenia – chyba że się zabezpieczył kartą w kolorze ovladniętego minotaura. Może teraz odrzucić odpowiednią kartę.



Szybki hack Rozbrojenie pozwala zignorować zagrana kartę bossa (ruchu albo zdolności): gracz może wydać 4 RAM-u, aby zignorować kartę bossa, którą sam zagrał, albo 3 RAM-u, aby zignorować kartę bossa zagrana przez innego gracza.



Podczas fazy odnowienia:

- » Jeśli co najmniej 1 minotaur nadal żyje, przywróćcie wszystkim minotaurom po 4 punkty zdrowia i odwróćcie zakryte żetony minotaurów na planszy (jeśli są). Oznacza to, że wszystkie minotaury muszą zostać pokonane w tej samej fazie akcji. W przeciwnym razie powrócą.
- » Przesuńcie żeton Hydry tak, aby wskazywał następny tor zdrowia na planszeczce minotaurów.
- » W kroku ruchu wrogów minotaury się nie przesuwają.



„Hydra. Korporacyjna abominacja sprzedawana jako następna wielka innowacja. Hydra świetnie karmi ludzi poczuciem bezpieczeństwa, ale jaki sens ma bezpieczeństwo, skoro jesteś tylko trybikiem w ich maszynie? Nie ma w tym żadnej wolności”.

WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w Przewodniku po Night City.

WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

Gratulacje. Każde z Was jest prawdziwą legendą!

- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Odblokujcie wszystkie karty i wszczepy.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI

KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).

Dokonaliście wyboru.

Alt otworzyła drogę do Rajjina i ujawniła swój prawdziwy cel, a wy odwróciście się od niej. Skreśliście możliwość przymierza. Nie ufając czemuś, czego nie możecie kontrolować, postawiliście na przetrwanie. I tym samym pozwoliliście jej stawić czoła Rajjinowi samotnie. Zabezpieczenia Arasaki rozgrzały się do czerwoności. Przedarliście się przez wszystkie, mimo że chcieli was spowolnić ciężkimi mechemi.

Erupcja kodu za Blackwallem wyrwała dziurę, prawie jakby rozdarła rzeczywistość. W okamgnieniu zgasły całe systemy, a zabłąkane sygnały rozlały się na każdy zakątek Sieci. Miasto na moment znieruchomiało – wszystkie ekrany zaczęły śnieżyć, przesył zamarł. A potem wszystko runęło.

Nikt nie wie, co się stało w tej cyfrowej otchłani. Może Alt zniszczyła Rajjina, może on ją pochłoniął. A może z ich starcia zrodziło się coś gorszego. Tak czy inaczej, oboje zniknęli bez śladu, pozostawiając wyłącznie niegojące się rany w systemie.

Ale wy żyjecie. Uciekliście, zanim Wieża Arasaki runęła. Udało wam się wyłonić z ognia, podczas gdy legendy umierały w milczeniu.

Niestety dla was przetrwała również Arasaka. Mimo potwornych strat wytrzymała – jak to megakorporacja. A teraz znają wasze nazwiska. Wiedzą, co zrobiliście i że udało wam się uciec z życiem. Rajjina już nie ma, ale Arasaka pragnie zemsty.

Tej nocy nie staliście się zbawicielami Night City. Zaledwie grupką ludzi, którym udało się przeżyć. A tacy nie zaznają spokoju.

Ani teraz, ani nigdy.



Drzwi zatrzymują się za wami na dobre. Jedyna droga wyjścia wiedzie przez Raijina.

Etap 1.3 B

Standardowe przygotowanie planszy.

Podczas wystawiania wrogów na początku tego etapu umieścić strażników na polach wystawienia i polach specjalnych na każdym kafelku.

Umieśćcie losową kość kodu na każdym polu łupu i na polach z punktami A-D. Nie rozmieszczajcie żetonów łupów.

Położcie obok planszy 4 losowe karty danych. Każda musi wskazywać 3 różne kości kodu. Tworzą sekwencję demona Raijina.

Nie przygotowujcie planszетки bossa. Obok planszy położcie 2 karty tożsamości Raijina. Pozostawcie karty bossa w swoich taliach.

Każdy gracz zyskuje 1 specjalną kartę szybkiego hacka do gry z bossem – Mentalna forteca (nie liczy się do limitu 3 kart szybkich hacków).

NETRUNNING W REALNYM ŚWIECIE

Jeden z celów głównych wymaga usunięcia wszystkich kart danych tworzących sekwencję demona Raijina. Tworzenie układu z kości kodu przebiega podobnie jak w misjach LODOŁAMACZA, ale teraz rolę planszетки terminalu pełni plansza.

Gdy ułożenie kości kodu będzie odzwierciedlać układ wskazany na karcie danych, należy odłożyć te kości i tę kartę do pudełka. Gdy zostaną usunięte 4 karty tworzące sekwencję demona Raijina, a pozostałe 4 kości kodu zostaną umieszczone na kafelku windy (zgodnie z wymaganiem drugiego z celów głównych), misja będzie wypełniona.

Akcje natychmiastowe opisane w tabeli pozwalają przeprowadzać działania na kościach kodu:

„No jasne. Wykorzystałeś nas, Alt. Rozegrałeś nas jak poboczną fuchę w swoim wielkim planie. Znowu. Pół życia dałem mordę, że Arasaka bierze ludzi, przeżuwa ich i wypłuwa tylko to, co przydatne. Nigdy nie przypuszczałem, że dokładnie to samo zrobi mi jedyna osoba, na której naprawdę mi zależało. Więc co teraz, Alt? Chcesz, żebym jeszcze raz spalił Arasakę do fundamentów? Chcesz męczennika, posłańca czy po prostu tego samego idiotę, który ciągle wraca, bo nigdy nie przestał wierzyć, że byłeś tego warta? ...mogłeś po prostu powiedzieć. I tak bym to zrobił.”

Symbol	Efekt
	Wyдай 2 RAM-u, aby dowolnie obrócić 1 kość kodu w Twoim zasięgu.
	Wyдай 2 symbole ataku, aby przesunąć 1 kość kodu w Twoim zasięgu na sąsiednie pole (docelowe pole nie musi być w Twoim zasięgu).
	Wyдай 3 symbole interakcji, aby przesunąć 1 kość kodu w Twoim zasięgu na swoje pole.
	Wyдай 3 symbole leczenia, aby przesunąć 1 kość kodu w Twoim zasięgu na dowolne pole na planszy zajmowane przez innego gracza.

Gracz może wejść na pole z kością kodu, nie można jednak spowodować sytuacji, w której 2 kości kodu znalazłyby się na tym samym polu (nie dotyczy to kafelka windy).

W trybie solo możesz umieścić żeton proxy na swoim aktualnym polu na planszy. Na potrzeby akcji natychmiastowych opisanych w tabeli traktuj pole z tym żetonem jako pole zajmowane przez innego gracza.

WALKA Z RAIJINEM

Obowiązują zasady dotyczące bossa (zob. str. 75). Raijin to służący do obrony system AI Arasaki. Gracze muszą go pokonać, nie będzie to jednak łatwe. Raijin wysysa siłę postaci i staje się coraz bardziej niebezpieczny. Zabiera graczom karty akcji, dzięki czemu jego moc rośnie.

Karty zabierane podczas rozpatrywania kart ruchu bossa należy umieszczać poniżej stosów legendarnych kart w grupach odpowiadających kolorem tym stosom. Karty zebrane przez Raijina to jego LOD.

Jeśli Raijin zabierze dwukolorową kartę V, gracz wybiera kolor grupy, do której ta karta zostanie dodana.

	Aktywny gracz odrzuca wierzchnią kartę ze swojej talii. Dodaje ją do LOD-u Raijina. Jeśli odrzucona karta to karta rany albo karta bossa, gracz ignoruje ją i odrzuca kolejną kartę.
	Aktywuj zdolność bossa. Dla każdego kafelka: każda postać na danym kafelku otrzymuje 2 obrażenia za każdą kartę w kolorze tego kafelka w odpowiednim stosie kart LOD-u Raijina.



Gracze nie są bezradni wobec Raijina.

Szybki hack Mentalna forteca pozwala usuwać karty z LOD-u Raijina. Gracz może wydać 6 RAM-u, aby usunąć **z gry** dowolną kartę z LOD-u Raijina (karta nie wraca do talii gracza).



WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKA

- Spróbujcie jeszcze raz. Przeczytajcie wskazówki taktyczne w Przewodniku po Night City.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Sprawdźcie wyzwania postaci.
- Odblokujcie wszystkie zablokowane karty i wszczepy.



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI



Wytrzymaliście. Nie oddaliście pozycji.

Wzięliście na siebie furję Raijina, podczas gdy ja go rozmontowywałam. Wątek za wątkiem, jedna funkcja za drugą, aż do zera – ale koszt był ogromny.

Rajjin nie zginął po cichu. Kiedy zniszczyłam jego rdzeń, rzucił się do ucieczki. W desperackiej próbie przetrwania podzielił się na fragmenty, usiłując zainfekować wszystko, co było podłączone do Sieci. Wsączył się w systemy transportu i zaopatrzenia, szpitale, urządzenia komunikacyjne i inne miejsca. Ścigałam go przez wszystkie uszkodzone systemy. Odrąbaywałam jedną głowę za drugą, żeby nie mógł wypuścić kolejnych i się wymknąć.

Najpierw urwała się łączność. Później na ogromną skalę zaczęły padać firewalle i zabezpieczenia przemysłowe. Sterowane kanały wentylacyjne otwierały się szeroko, wypuszczając niebezpieczne chemikalia. Zautomatyzowane fabryki wpadały w szal i rozrywały się od środka. Oświetlenie awaryjne rozbłysnęło w całym mieście, oślepiając spanikowane tłumy – tylko po to, by nagle zgasnąć. To w tej ciemności przyszło cierpienie. I śmierć.

Nie odwracajcie od tego wzroku. Udało nam się zatrzymać broń, ale zrobiliśmy coś więcej – złamaliśmy trzymającą ją rękę. Arasaka nieprędko się z tego podniesie. W Night City wciąż panuje chaos, który jest ceną za wolność. Może wysoka, może niska, lecz zawsze warta zapłacenia.

Tylko od was zależy, co będzie dalej. To wy będziecie budować na nowo ten zraniony, niestabilny świat. W przeciwnym razie ktoś zrobi to za was. Daliście mi czas. Dzięki wam mogłam uchronić to, co znajduje się za Blackwallem. Tych, którzy są straceni, lecz pragną istnieć. Ja zaś daję wam przyszłość. Możecie ją kształtować tak, jak zechcecie.

Już się nie usłyszymy, ale pamiętajcie o jednym: Nie poszliście za mną, lecz ze mną. Bo tak zdecydowaliście.



➤ KONIEC?

Gratulacje! Ukończyliście kampanię!

Ale to nie koniec przygody. Wciąż możecie się wcielać w edgerunn-
rów i cieszyć grą w trybie Afterlife, rozgrywając misje na wyższym
poziomie trudności albo generując niezliczone kontrakty.

Potasujcie wszystkie nieprzeczytane karty opowieści ulicy i utwórz-
cie jedną pulę kart Afterlife. Po rozpatrzeniu ostatniej karty
potasujcie wszystkie karty i utwórzcie nową talię.



*„No, no, no... tylko spójrzcie na siebie, bando
dziwaków. Udało wam się. Wbrew wszelkim
przeciwnościom losu i prawdopodobnie przy
użyciu zdecydowanie zbyt dużej ilości siły
ognia, wyszliście z tego cało. Wszyscy lubimy
myśleć, że jesteśmy nietykalni, ale dzisiaj...
niech mnie, naprawdę to udowodniliście. Tylko
nie rozsiadajcie się zbyt wygodnie. Jeszcze
nie jesteście legendami. Na razie zatrzymaj-
cie się na chwilę i nacieszcie tym momentem.
Nie codziennie wychodzi się żywym z tej ponu-
rej dziury zwanej Night City”.*

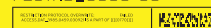






> AFTERLIFE

FLOW.D_0005-30



W dowolnym momencie kampanii, a przede wszystkim po jej zakończeniu, możecie rozegrać misję w trybie Afterlife, aby dowieść, że jesteście prawdziwymi legendami Night City.

Ten tryb umożliwia ponowne rozegranie wypełnionych misji kampanii, a także tworzenie unikalnych misji za pomocą generatorów kontraktów. Taka rozgrywka może służyć zmierzeniu się z wyzwaniem, treningowi, przypomnieniu zasad czy wprowadzeniu nowego gracza (choć w tym ostatnim przypadku zalecamy rozegranie misji Prologu!).



„Chcesz skończyć jako nazwa drinka w Afterlife? Legenda uwieczniona w formie tequili z lodem albo whisky z górnej półki? No to jest świetny moment! Szykuj się i do roboty. Potem miasto nie tylko będzie znać twoje imię – pozna je w wersji schłodzonej i z limonką”.

W trybie Afterlife dostępne są 2 rodzaje misji:

- » **Powtórka** – ponowne rozegranie wypełnionej misji z trybu kampanii (przygotowanie misji przebiega zgodnie z opisem w instrukcji).
- » **Generator misji (kontrakt)** – 1 szablon jest dostępny od początku, a 3 kolejne zostają odblokowane wraz z postępem kampanii.

ROZPOCZĘCIE MISJI AFTERLIFE

1. Wybierzcie dostępną misję w aplikacji albo na arkuszu kampanii.
2. Przygotujcie odpowiednie karty misji.
3. Przeczytajcie zasady wybranej misji.
4. Przygotujcie misję.
 - a. W przypadku wypełnionej misji kampanii albo niezależnej misji wykonajcie kroki przygotowania danej misji.
 - b. W przypadku generatora misji (kontrakt) wykonajcie kroki opisane na kolejnych stronach.
5. Udajcie się do kryjówki:
 - a. Przeczytajcie kartę opowieści ulicy Afterlife.
 - b. Każdy gracz wybiera 1 miejsce w kryjówce i rozpatruje przypisaną akcję. Każdy musi wybrać inne miejsce.
 - c. Zaktualizujcie poziom zagrożenia.
6. Rozpocznijcie misję.

GENERATORY MISJI (KONTRAKTY)

Na początku kampanii dostępny jest tylko 1 kontrakt: Through the Fire and Flames. Inne zostaną odblokowane podczas kampanii.



Każda misja składa się z 3 etapów. Dwa pierwsze generuje się w losowy sposób, wykorzystując karty celów, natomiast ostatni ma ustalone cele w kilku wariantach. Misję rozgrywa się zgodnie ze standardowymi zasadami, łącznie z realizowaniem wyzwań postaci.

Warunki przegranej i wygranej kontraktu są takie same jak te w odpowiadającej mu misji kampanii.

GENEROWANIE ETAPU

- » Podczas 1. i 2. etapu misji wykorzystuje się standardowe zasady przygotowania planszy (losowe kafelki A, B, C i D umieszczone losową stroną do góry). Można użyć specjalnych kafelków planszy, aby zwiększyć poziom trudności.

- Podczas rozmieszczania wrogów wybierzcie losową kartę pomocy wroga i weźcie odpowiadające jej żetony i kości (chyba że rodzaj wroga jest wskazany w opisie misji).

1. Utwórzcie 4 cele główne:

- Wylosujcie po 4 karty celów z głównymi (ALA-01-16) i dodatkowymi wymaganiami (ALB-01-16), a następnie zestawcie je losowo w 4 pary stanowiące cele główne misji.
- Rozłóżcie losowo po 1 żetonie celu A-D na każdej karcie celu z głównym wymaganiem – żetony określają, gdzie poszczególne cele mają zostać zrealizowane oraz ustalają kolejność punktów.
- Weźcie 4 drzazgi umiejętności w różnych kolorach i połóżcie po 1 z prawej strony każdego celu głównego jako nagrody.

2. Połóżcie kartę celu opuszczenia planszy (ALC) poniżej utworzonych celów głównych.

- Obok tej karty celu jako nagrody połóżcie drzazgi umiejętności w różnych kolorach odpowiednio do liczby graczy:
 - » rozgrywka 1- i 2-osobowa: 1 drzazga,
 - » rozgrywka 3-osobowa: 2 drzazgi,
 - » rozgrywka 4-osobowa: 3 drzazgi.

3. Utwórzcie 2 cele poboczne, używając kart celów z głównymi i dodatkowymi wymaganiami (ALA i ALB).

- Umieśćcie na nich losowo żetony celów z symbolem pola specjalnego i symbolem pola wystawienia.
- Z prawej strony każdego celu pobocznego połóżcie jako nagrodę 1 żeton celu pobocznego.

Na niektórych kartach celów z dodatkowymi wymaganiami też trzeba umieścić żetony celów – użyjcie dwustronnych żetonów celów. Jeśli zdarzy się, że więcej niż 2 karty celów z dodatkowymi wymaganiami będzie wymagać umieszczenia żetonów celów, wymieńcie niektóre z tych kart tak, aby wystarczyło żetonów.

- Możecie dostosowywać karty i żetony celów, aby ułatwić albo utrudnić misję zgodnie z Waszymi preferencjami.
 - Aby zwiększyć poziom trudności, użyjcie 1 z kart epickich celów (ALD-01-08) jako dodatkowy cel poboczny. Połóżcie ją poniżej celów pobocznych.
 - » Umieśćcie na niej 1 losową drzazgę umiejętności.
 - Aby zmniejszyć poziom trudności, usuńcie niektóre karty celów z dodatkowymi wymaganiami.
- Do przygotowania 3. etapu wykorzystajcie 1 z wariantów przygotowania. Użyjcie wrogów tego samego rodzaju co podczas poprzednich etapów.

1. Zostaje przygotowana karta misji.



2. Zostają utworzone cele **01**.

3. Gracze postanawiają zmniejszyć poziom trudności **02**.

4. Obok celów zostają przygotowane nagrody **03**.



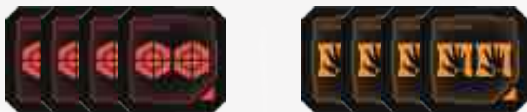
PRZYGOTOWANIE 3. ETAPU

1.3 A

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Przygotujcie stosy żetonów zadań: pomieszczajcie wskazane żetony zadań zakryte, podzielcie je na 4 stosy po 2 żetony i umieśćcie te stosy odkryte na każdym żetonie celu.



Obniżcie liczbę RAM-u wskazaną w wymaganiu celu o liczbę zdobytych żetonów celów pobocznych (umieśćcie je na karcie misji, zakrywając symbole RAM-u).

1.3 B

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Podczas tej misji obowiązują zasady dotyczące połączenia konsol (zob. niżej).

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego umieśćcie na planszy kostkę wytwarzania na 2 dowolnych sąsiadujących polach bez wrogów.

POŁĄCZENIE KONSOL

Jeden z celów głównych wymaga połączenia punktów A-D. Gracz może użyć symbolu interakcji, aby umieścić kostkę wytwarzania z zasobów ogólnych na swoim polu, o ile nie ma na nim żetonu zadania ani wroga. Jeśli wróg przesunie się na pole z kostką wytwarzania, należy ją odrzucić do zasobów ogólnych. Zamknięte drzwi przerywają połączenie.



Cel zostanie zrealizowany, gdy na polach łączących wszystkie wymagane punkty będą znajdować się kostki wytwarzania (także na polach z punktami). Od tej pory kostki wytwarzania nie mogą być odrzucane z planszy z żadnego powodu.

1.3 C

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Wydajcie zdobyte żetony celów pobocznych, aby dowolny gracz wybrał 1 z opcji:

- » Odkryj 3 karty wytwarzania i zyskaj 1 z nich jako wytworzony przedmiot.
- » Odkryj 3 karty ekwipunku i zyskaj 1 z nich.
- » Odkryj 3 karty szybkich hacków i zyskaj 1 z nich.
- » Zyskaj 1 czerwoną drzazgę umiejętności (opanowanie).

Każda opcja może zostać wybrana tylko raz.

1.3 D

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Odrzućcie karty ran, które wciąż macie w stosach poniżej swoich planszetek. Zachowajcie karty ran, które macie w swoich taliach.

Użyjcie kafelków planszy z niebezpiecznymi polami (zob. str. 78). Ułóżcie je w losowej kolejności.

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Wydajcie zdobyte żetony celów pobocznych, aby dowolny gracz wybrał 1 z opcji:

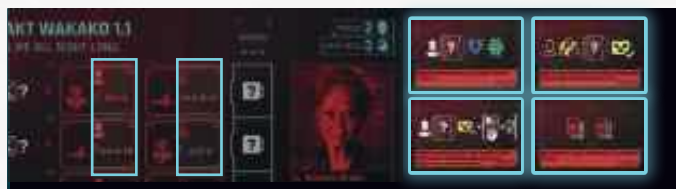
- » Zyskaj dopalacz.
- » Zyskaj kartę pancerza.
- » Zyskaj legendarną kartę albo usuń kartę ze swojej talii.
- » Dodaj czas 2 razy.

Każda opcja może zostać wybrana tylko raz.

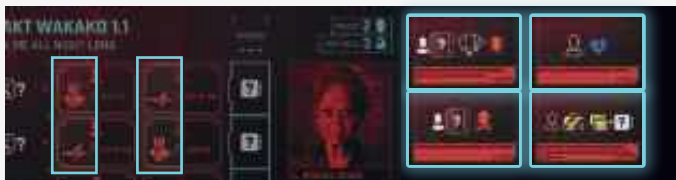
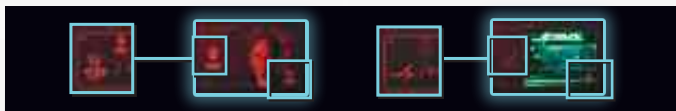
ODBLOKOWANIE GENERATORÓW MISJI (KONTRAKTY)

Po wypełnieniu niektórych misji kampanii gracze uzyskują dostęp do nowych kontraktów, które są powiązane z fixerami i wykorzystują różne mechaniki gry. Podczas generowania misji zleconej przez fixera używa się jego kart misji i kart celów. Obowiązują zasady generatora kontraktów, jednak podczas tworzenia celów 1. i 2. etapu gracze mają do wyboru 2 opcje:

- » Gotowy układ kart – używa się kart wskazanych na poszczególnych polach układu na karcie misji (po prawej stronie ukośnika). Taki układ tworzy „klasyczną” misję danego fixera i zapewnia zbalansowane wyzwanie.



- » Losowy układ kart – używa się losowych kart celów fixera i kart celów z wymaganiami Afterlife zgodnie z symbolami na poszczególnych polach układu na karcie misji (po lewej stronie ukośnika).



Przeczytajcie zasady wybranego fixera. Podczas przygotowania 1. etapu wybierzcie też 1 z wariantów etapu 1.3 danej misji i gdy do niego dotrzecie, przygotujcie go zgodnie z instrukcją.

WAKAKO OKADA - YOU SHOOK ME ALL NIGHT LONG

Zasady LODŁAMACZA (zob. str. 56).

Użycie planszetek terminali (strona B).

Umieścić żetony punktów dostępu na polach specjalnych.

Umieścić żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Upewnijcie się, że żaden cel nie wymaga obecności wroga, gdy gracz wykonuje netrunning – jeśli tak, wymieńcie kartę.

Etap 1.3 A

Umieścić żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Przygotujcie planszетkę minotaurów. Umieścić minotaury na polach wystawienia na każdym kafelku.

Umieścić strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Podzielcie stos kart danych przy każdej planszетce terminalu na 2 części. Gracz wykonujący netrunning musi utworzyć układy wskazane na wierzchnich kartach obu stosów, aby zyskać te karty. Aby zrealizować cel, gracz musi wydać parę kart. *Jedna kość może być częścią 2 układów, jednak oba układy muszą być widoczne jednocześnie.*

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego można obniżyć wymaganie do 2 par kart wydanych w punkcie.

Etap 1.3 B

Umieścić żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Umieścić dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Przygotujcie planszетkę minotaurów. Umieścić minotaury w punktach A-D.

Przygotujcie karty LOD-u (zob. str. 65).

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego możecie odkryć 1 kartę LOD-u. *Podczas netrunningu gracz musi spełnić wymagania 1 z odkrytych kart LOD-u. Większa liczba odkrytych kart daje więcej możliwości.*



MUAMAR „EL CAPITÁN” REYES - SMOOTH CRIMINAL

Zasady LABIRYNTU (zob. str. 68).

Użycie planszетki minotaurów i panelu sterowania minotaura.

Podczas przygotowania umieścić minotaury w punktach wskazanych przez 1. i 3. cel.

Losowe przygotowanie może spowodować, że na polu wymaganym przez cel będzie się znajdował minotaur. Jeśli tak się zdarzy, zmieńcie kolejność żetonów celów tak, aby zwycięstwo nie było zbyt łatwe.

Minotaury rozpoczynają 1. etap z 10 punktami zdrowia.

Etap 1.3 A

Umieścić żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Rozmieścić minotaury:

- » zielony w punkcie A,
- » pomarańczowy w punkcie B,
- » czerwony w punkcie C,
- » niebieski w punkcie D.

Nie rozmieszczajcie żetonów łupów.

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego możecie zadać 3 obrażenia minotaurowi (ograniczenie: przeciw każdemu minotaurowi może być użyty tylko 1 żeton).

Etap 1.3 B

Umieścić minotaury na polach z punktami w odpowiadających kolorach.

Umieścić dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Nie rozmieszczajcie żetonów łupów.

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego możecie zadać 3 obrażenia minotaurowi (ograniczenie: przeciw każdemu minotaurowi może być użyty tylko 1 żeton).

SEBASTIAN „PADRE” IBARRA - METAL HEART

Zasady NIEZNISZCZALNEGO (zob. str. 78).

Użyjcie Basiliska i specjalnych kafelków planszy.

Upewnijcie się, że utworzone cele nie są ze sobą sprzeczne (Basilisk nie może się znajdować w 2 punktach jednocześnie). Jeśli tak się zdarzy, wymieńcie niektóre karty.

Etap 1.3 A

Specjalne przygotowanie planszy – zob. schemat niżej. Użyjcie losowych 3 specjalnych kafelków planszy i 1 kafełka tunelu.

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Nie rozmieszczajcie żetonów łupów.

Przygotujcie stopy żetonów zadań: pomieszczajcie wskazane żetony zadań zakryte, a następnie rozmieście losowo po 1 odkrytym

żetonie zadania na każdym polu łupu. Niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka.



Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

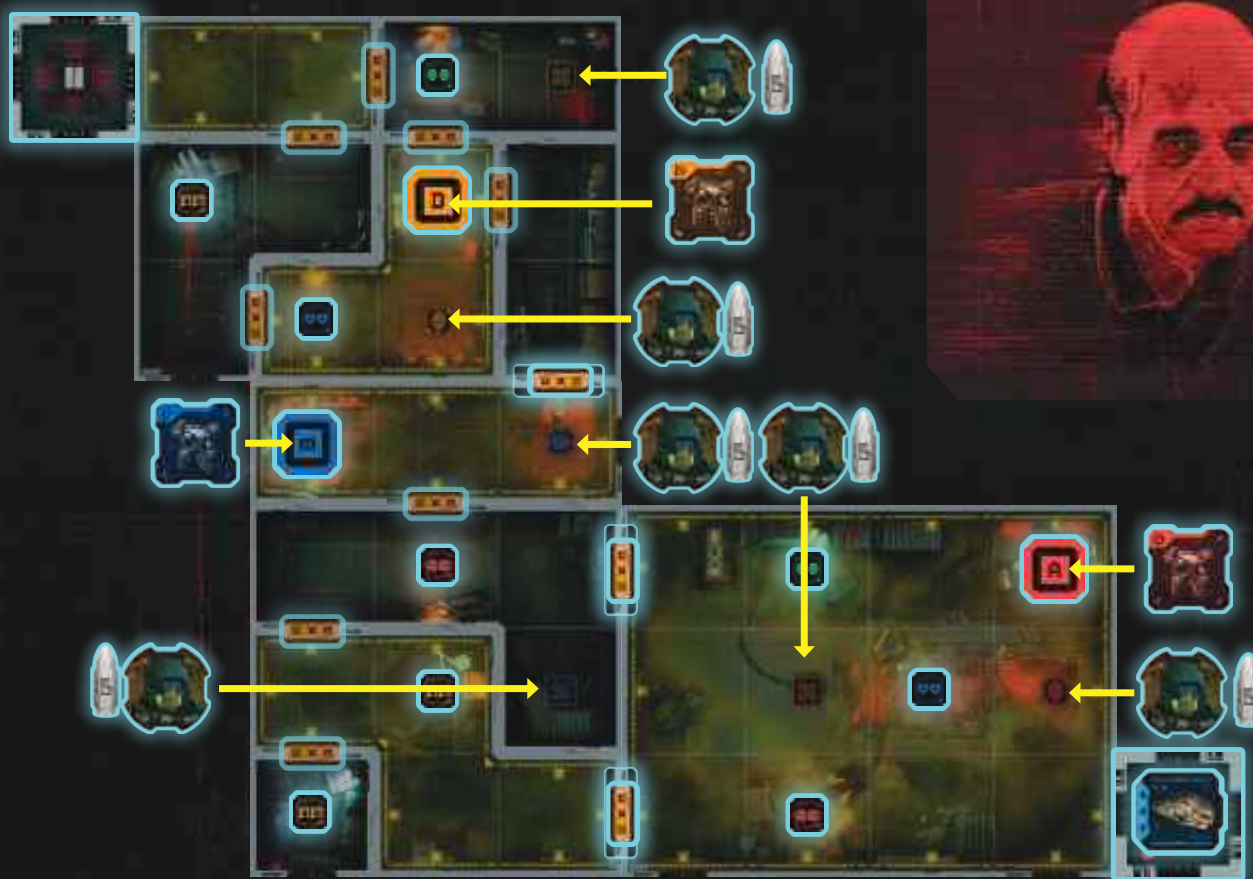
Przygotujcie planszетkę minotaurów. Umieśćcie minotaury na żetonach celów.

Wydajcie zdobyte żetony celów pobocznych, aby dowolny gracz wybrał 1 z opcji:

- » Odśwież wszystkie dopalacze.
- » Zyskujesz do 6 RAM-u.
- » Zyskujesz 3 karty wytwarzania.
- » Dodaj czas 2 razy.

Każda opcja może zostać wybrana tylko raz.

Rozpoczynacie rozgrywkę w Basilisku umieszczonym na kafełku tunelu.



Etap 1.3 B

Standardowe przygotowanie planszy. Użyjcie specjalnych kafelków planszy. Ułóżcie je w losowej kolejności.

Umieśćcie żetony celów na odpowiadających im polach na planszy.

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych na każdym kafelku.

Przygotujcie planszетkę minotaurów. Umieśćcie minotaury w punktach A-D.

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego możecie zabić 1 strażnika (ograniczenie: po 1 strażniku na kafełku).

> ZAŁĄCZNIK

TRYB SOLO

W grę można grać w pojedynkę. W trybie solo gracz kontroluje 1 postać i dąży do zrealizowania wszystkich celów misji. Aby to umożliwić, do rozgrywki wprowadzono opisane dalej modyfikacje.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść w swoim magazynie **żeton proxy**.



Położ przed sobą kartę pomocy do trybu solo, a jeśli rozgrywasz misję LODołamacza – także dodatkową kartę pomocy do trybu solo.

WYMIANA



Po wybraniu kart wytwarzania nie odrzucaj pozostałych – pozostaw je odkryte obok planszy jako rezerwę. Możesz zyskać te karty w ramach wymiany – traktuj je tak, jakby znajdowały się na kafelku windy. Możesz przeprowadzać wymiany w swoim zasięgu albo za pomocą symbolu zdalnej wymiany z dowolnego miejsca na planszy.

Odrzuć niewybrane karty z rezerwy w kroku wydechu w następnej fazie odnowienia.

„INNY GRACZ”

Jeśli inny gracz musi wykonać jakiegokolwiek działanie (np. wydać RAM, użyć karty jako zabezpieczenia), Ty musisz spełnić to wymaganie i oznaczyć tę część celu na karcie misji żetonem proxy.

ŻETON PROXY

Jako że grasz w pojedynkę, nie możesz znajdować się w 2 miejscach jednocześnie. Dlatego w celach wymagających, aby inny gracz znajdował się w określonym miejscu, wykorzystuje się żeton proxy.



Niektóre cele mają 2 wymagania przedzielone pionową kreską – takie cele możesz realizować etapami. Gdy spełnisz 1 z tych wymagań, zakryj to wymaganie żetonem proxy.

Nie musisz natychmiast realizować drugiego wymagania danego celu. Zanim to zrobisz, możesz zrealizować inne cele.

Żeton proxy pozostanie na celu, aż ten cel zostanie w całości zrealizowany albo żeton zostanie przesunięty na inny cel. Gdy zrealizujesz cel z żetonem proxy, odłóż ten żeton do swojego magazynu.

Żetonu proxy nie odrzuca się w fazie odnowienia.

PROLOG 3.1
GIMME WHOLTER

01 Gracz solo jest w punkcie B, więc umieszcza żeton proxy na karcie misji, zakrywając to wymaganie celu.

02 Później gracz dociera do punktu A i wydaje dopalacz. Cel jest teraz zrealizowany w całości, więc gracz zdobywa nagrodę.

DRZAZGI UMIEJĘTNOŚCI



Drzazgi umiejętności zyskane w jakikolwiek sposób umieszczaj w swoim magazynie. Nie instaluj ich natychmiast. Jeśli chcesz zainstalować drzazgę umiejętności,

musisz najpierw opłacić koszt, tj. odrzucić ze swojego magazynu drzazgę umiejętności **dowolnego koloru**. Odłóż ją do zasobów ogólnych.

Możesz odrzucić drzazgę umiejętności, aby rozpatrzyć zagraną kartę akcji, jakbyś miał 4 drzazgi umiejętności w kolorze tej karty. Odrzucana drzazga nie musi być w kolorze rozpatrywanej karty.

NETRUNNING I NAMIERZANIE (MISJE ŁODOŁAMACZA)

Gdy wykonujesz przerwę taktyczną, aby zainicjować netrunning na stronie B planszki terminalu, odłóż odrzucone w ten sposób karty obok planszki terminalu – będą używane podczas namierzania.

Możesz odrzucić kartę akcji w kolorze wskazanym obok pola, na którym aktualnie znajduje się wróg na torze namierzania, spośród tych odłożonych obok planszki terminalu, aby cofnąć wroga o 1 pole. Możesz też wydać RAM, aby cofnąć wroga (szybki hack nadrukowany na planszeczce terminalu).

RÓWNOLEGŁY NETRUNNING

Gdy znajdujesz się na polu z punktem albo na polu, na którym można wykonać netrunning, możesz umieścić żeton proxy na celu wymagającym netrunningu. Jeśli zrealizujesz inny cel związany z netrunningiem, realizujesz też cel, na którym jest umieszczony żeton proxy. Dzięki temu możesz być bardziej skuteczny jako netrunner.

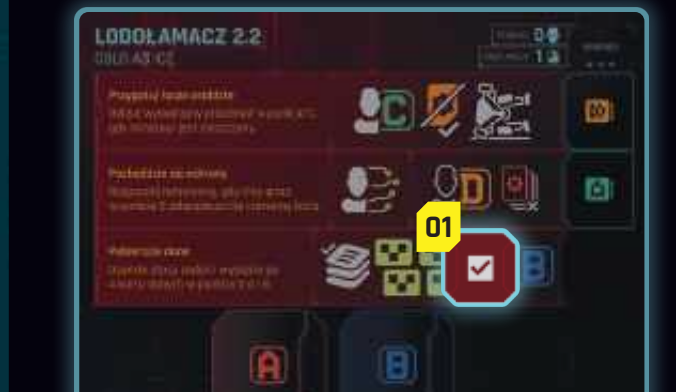
ZDOBYWANIE KART DANYCH

Gdy zyskujesz kartę danych, dodaj czas.



Przykład

1. **Jackie** rozgrywa etap 2.2 misji COLD AS ICE. Udaje się do punktu A i umieszcza żeton proxy na karcie misji **01**.



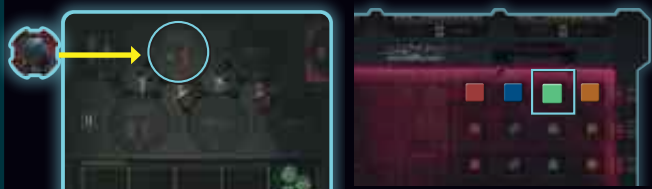
2. Następnie **Jackie** udaje się do punktu B **02**, wydaje 2 RAM-u, aby odrzucić żeton zadania, i inicjuje netrunning.



3. Odrzucone karty z ręki kładzie obok planszki terminalu.



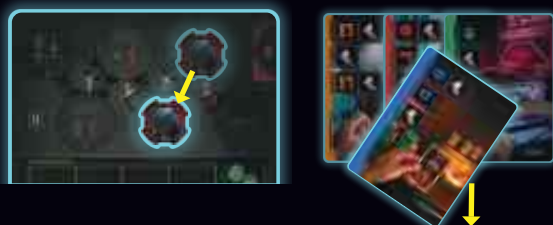
4. Ma 1 zieloną drzazgę umiejętności (inteligencja), więc umieszcza żeton strażnika na 4. polu toru namierzania.



5. Po utworzeniu właściwego układu z kości kodu **Jackie** zyskuje pierwszą kartę danych. Dodaje czas 1 raz i przesuwa strażnika o 2 pola w prawo na torze namierzania.



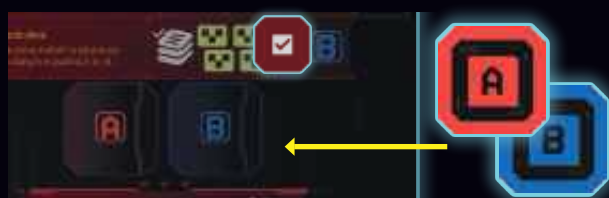
6. Odrzuca niebieską kartę spośród tych odłożonych obok planszeczki terminalu, aby cofnąć strażnika o 1 pole.



7. Następnie **Jackie** kontynuuje układanie kości kodu. Zyskuje 5 kolejnych kart danych (dodając czas za każdym razem, a także odrzucając karty, aby cofać strażnika na torze namierzania), po czym postanawia się rozłączyć.



8. Realizuje teraz część celu: odrzuca 4 karty danych w punkcie B. Jako że na karcie misji jest żeton proxy, cel zostaje zrealizowany w całości. **Jackie** umieszcza żetony celów A i B na karcie misji, aby to oznaczyć.



9. **Jackie** zachowuje pozostałe 2 karty danych w swoim magazynie.



10. W fazie odnowienia **Jackie** wydaje te karty (odrzuca do pudełka), aby zyskać 2 drzazgi umiejętności: czerwoną i zieloną.



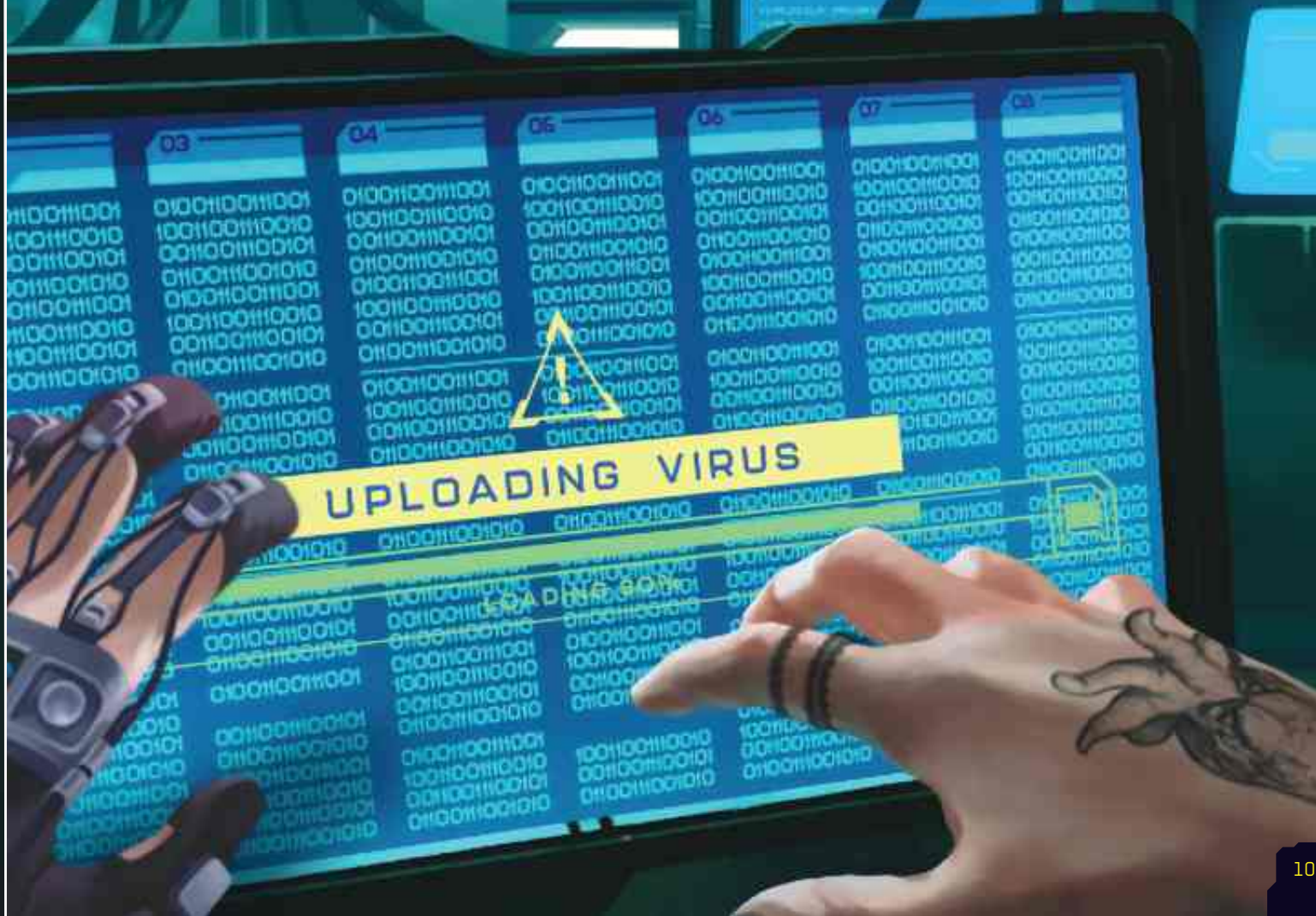
11. Chce zwiększyć swój poziom inteligencji, więc instaluje zieloną drzazgę umiejętności, a drugą odrzuca do zasobów ogólnych jako koszt (zgodnie z zasadami instalowania drzazg umiejętności w trybie solo).



KODY UŁATWIAJĄCE GRĘ

Gdy w aplikacji pojawi się możliwość dostępu do konsoli, możecie wprowadzić 1 z poniższych kodów, aby aktywować ich efekty. Użycie jakiegokolwiek kodu uniemożliwia zrealizowanie wyzwań w danej misji.

Kod	Efekt
HESoyAM	Gracze otrzymują niewielką pomoc.
IDKFA	Gracze otrzymują umiarkowaną pomoc.
PAINKILLER	Gracze otrzymują znaczną pomoc.
AEZAKMI	Misja zakończona porażką zostaje uznana za wypełnioną.





GLOSARIUSZ >>>



» Afterlife	94
» aplikacja	10
» faza akcji	11
• akcje natychmiastowe	42
• przerwa taktyczna	34
» kampania	46
• kryjówka	51
• Night City	47
• zagrożenie	47
» misja	12
• Basilisk	80
• cele	12
- żetony zadań	42
• netrunning	57
- karty danych	58
- namierzanie	61
- planszетка terminalu	57
- rozłączenie	58
• tor zagrożenia	65
» odnowienie	11
» plansza	13
• niebezpieczne pola	78
• zasięg	17
» postacie	28
• broń	18
- efekt specjalny broni	33
- kość broni	18
• dopalacz	20

• karty akcji	19
- legendarne karty	14
- usuwanie kart	20
- zaawansowane karty akcji	51
• karta tożsamości	14
- wyzwania	51
• magazyn	26
- wymiana	43
- znaczniki ekwipunku	42
- żetony łupów	26
• RAM	14
- szybkie hacki	22
• umiejętności	19
- drzazgi umiejętności	19
- żetony umiejętności	20
• wszczepy	50
• wytwarzanie	32
• zdrowie	18
- pancerz	18
- rany	18
» tryb solo	100
» wrogowie	13
• boss	75
• minotaury	69
• ruch	35
• walka	18
• wystawianie	37



PROJEKT GRY

Łukasz Woźniak

GŁÓWNY WŁAŚCICIEL PRODUKTU

Barnaba Drukała

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Dawid Bartłomiejczyk

GŁÓWNI DEWELOPERZY

Franciszek Ostojski

Wojciech „Łosiu” Wiśniewski

DEWELOPERZY

Łukasz Szopka

Przemysław Kot-Rembowski

Jan Maurycy

Michał Sprysak

Eryk Nowak

Damian Stankowski

Oliwier Śpiewakowski

TESTERZY

Przemysław Ciemniejewski

Piotr Dachtera

Bolesław Baniak

Jarosław Bruch

Joanna Budna

Bartosz Budny

Krzysztof Buniewicz

Samanta Cieśla

Jędrzej Gózdź

Julia Harendarz

Klaudia Iłasz

Katarzyna Kaczor

Sylvia Kazimieruk

Wojciech Kazimieruk

Paulina Moszyk

Mikołaj Nowak

Renata Nowak

Jakub Ptasik

Marcin Rydz

Łukasz Włodarczyk

Iza Zalaszeńska

Maciej Ziółkowski

Timothy „DriedMoss” Clark

Daniel „Trajda” Trojan

ILUSTRACJE

Maciej Simiński

Agata Skowronek

Karol Bem

Anna Duma-Baranowska

Katarzyna Przeździecka

GŁÓWNI PROJEKTANCI GRAFICZNI

Jakub Litwornia

Patryk Różański

PROJEKT GRAFICZNY

Oliwia Białek

Michał Długaj

Łukasz Dudas

Anna Pytlewska

DTP

Michał Kulasek

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

GŁÓWNY RZEźBIARZ

Adrian Bukowski

PROJEKT FIGUREK

Mateusz Bielski

Anna Drewniak

Sylwester Hejduk

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Marta Zadrozna

Jakub Kacperski

Sonderflex studio

Anna Piętowska

Marcin Rusek

Michał Lemiesz

Medusa Project

FABUŁA

Andrzej Kwiecień

KONSULTACJA FABUŁY

Piotr Grzymiśławski

REDAKCJA WERSJI ANGIELSKIEJ

Veronica Osójca

Jarosław Wójcicki

MARKETING

Krzysztof Baranowski

Mikołaj Ignaczak

Maciej Mazurek

Mikołaj Obarski

Nina Palińska

Wojciech Woźniak

GRAFIKA MARKETINGOWA

Jolanta Jaworska

Grzegorz Józefczak

Damian Kwiatkowski

Ekaterina Mokhna

Krzysztof Witkowski-Soroczan

TEKSTY REKLAMOWE

Alicja Likso

ANIMACJE 3D

Przemysław Śpiewak

IT / APLIKACJA MOBILNA

Łukasz Simiński

Michał Korwin

Dominik Sznycer

FINANSE I ADMINISTRACJA

Paweł Podgrudny

Adrian Lipko

Szymon Fąferko

Eliza Grzędzielewska

DYSTRYBUCJA I WERSJE JĘZYKOWE

Kamil Żukowski

Anna Kretkowska

Natalia Mroczek

Adam Nowak

PRODUKCJA I LOGISTYKA

Filip Buchalski

DZIAŁ KADR

Aleksandra Banaszak

Małgorzata Lubińska

Magdalena Weychan

LICENCJA

Paweł Bożydaj

PROJEKT MASKOTKI V

Anna Wójcicka

WIDEO

Tomasz Bar | Hexy Studio

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Nika Bartkowska

Maciej Głuszek

Michał Gryń

Tomasz Kozak

Aleksy Leśniak

Artur Lutyński

Katarzyna Majewska

Martyna Szczuikutowicz

Kamil Wargin

WERSJA POLSKA

zespół Rebel i Go On Board



CD PROJEKT RED®

ROZWÓJ PRODUKTU

Jan Rosner
Magdalena Drązek
Rafał Jaki

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Remigiusz Nowakowski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY 3D

Dawid Kowal

NARRACJA I FABUŁA

Milena Zając
Patrick Mills

ZARZĄDZANIE MARKĄ

Gabriela Janusz

ILUSTRACJE

Antonio Muntean
Elizaveta Kazakova
Marek Mazur
Monika Zawistowska
Nathaniel Rudichuk
Przemysław Juszczak
Szymon Urban
Waldemar Kamiński
Yee Ling Chung

PRODUKCJA

Luigi Annicchiarico

KOMUNIKACJA

Paweł Burza

ZARZĄDZANIE SPOŁECZNOŚCIĄ

Alicja Kozera
Amelia Korzycka
Ryan Schou
Sebastian Siejka

PR

Marta Piwońska

MARKETING

Agnieszka Skuza

WYDARZENIA

Maciej Reputakowski-Madej

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ

Ryan Bowd

WSPARCIE PRODUKTU

Maciej Dziekan
Satoru Homma

DZIAŁ PRAWNY

Kinga Palińska
Tomasz Pyrcik



©2026 CD PROJEKT S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, Cyberpunk, Cyberpunk 2077, logo Cyberpunk 2077, Johnny Silverhand, Phantom Liberty i logo SAMURAI są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

