

INSTRUKCJA

ŁOWCY A.D. 2114



WPROWADZENIE

Rok 2111. Tradycyjne źródła zasilania okazały się ostatecznie przeżytkiem. Po odkryciu nowego rodzaju ogniw paliwowych wiele dekad wcześniej, znaczenie ropy i gazu drastycznie zmalało.

Kraje Bliskiego Wschodu, Ameryki Południowej oraz Azji pozbawione głównego towaru eksportowego pogrążyły się w chaosie.

Raz za razem wstrząsały nimi rewolucje i wojny domowe.

Wysoko rozwinięte państwa Ameryki Północnej i Europy zjednoczyły się w jedno mocarstwo zwane Czwartym Rzymem, opierając rozwój na tańszej i bardziej dostępnej niż kiedykolwiek energii nowego typu. Na terytorium nowego Rzymu zapanował powszechny dobrobyt.

Ludzkość przeżywała kolejny renesans.

Nowe źródła zasilania pozwoliły na urzeczywistnienie wielu marzeń możliwych tego świata, a przede wszystkim stworzenie maszyn, które stały się praktycznie samowystarczalne i mogły skutecznie zastąpić ludzi przy wielu pracach. Obdarzone zaawansowaną sztuczną inteligencją, były kontrolowane dzięki specjalnym centrům sterującym i systemom bezpieczeństwa. Służyły w każdej dziedzinie gospodarki, zastępując rolników, robotników, lekarzy, eliminując prawie całkowicie potrzebę istnienia tradycyjnych armii czy służb bezpieczeństwa.

Ale nawet z ich pomocą ludzkość nie była w stanie skutecznie przygotować się na nadejście kataklizmu. W Ziemię uderzył meteoryt o wielkości niespotykanej w historii naszej planety.

Uderzenie wywołało katastrofalne skutki - nagła fala ogromnego gorąca dotarła do najdalszych zakątków globu, jednocześnie gigantyczne tsunami zalało niezmiernie połać lądu niszcząc wszystko co napotkało na swej drodze. Wybuchły pożary obejmujące terytoria całych państw. Potężne trzęsienia ziemi kruszyły łańcuchy górskie i wypiętrzały nowe wyspy.

Pył i sadza powstałe podczas Uderzenia przesłoniły słońce. Zapadła ciemność.

Wraz z ciemnością klimat uległ nagłemu ochłodzeniu. Rośliny i zwierzęta, które przetrwały do tego momentu, powoli zaczęły wymierać, a lądy zamieniły się w pustynie.

Po wielu latach trwania Długiej Nocy, promienie słońca zaczęły z powrotem przebijać się na powierzchnię naszej planety.

Duszące pyły, gazy i sadze ustąpiły na tyle, że pozostałe przy życiu grupy ludzi odważyły się opuścić schrony. Maszyny myślące, masowo budowane przed Uderzeniem, uwolnione z krępujących systemów zarządzania, jako jedyne na powierzchni przetrwały skutki kataklizmu. Teraz, korzystając ze swojej nieludzkiej inteligencji, stanowią śmiertelne zagrożenie dla swych dawnych panów. Zamieszkują opuszczone budowle, zrujnowane fabryki, zacienione kraterzy, walczą pomiędzy sobą lub polują na to, co pozostało żywe. Łączą się w watahy lub samotnie czają się w ciemności.

Wśród ocalałych ludzi pojawiają się grupy łowców nagród, którzy krążą pomiędzy ludzkimi osiedlami i gotowi są niszczyć najniebezpieczniejsze osobniki spośród maszyn. Korzystają oni z technologii odnalezionych pośród resztek cywilizacji lub zgromadzonych w schronach podczas Długiej Nocy. Ale przede wszystkim szabrują na niszczonych przez siebie maszynach, które są prawdziwą skarbnicą technologii sprzed Uderzenia.

Mamy rok 2114. Nastal czas, przez kronikarzy nazywany Nową Krucjatą. Nastal czas Łowców.

PRZEBIEG GRY

Gra „Łowcy A. D. 2114” przeznaczona jest dla 1 do 4 graczy. Jest to gra kooperacyjna, w której wszyscy uczestnicy rozgrywki wspólnie walczą przeciwko wrogom podczas kampanii. Kampania składa się z serii misji, pomiędzy którymi gracze będą rozbudowywać swoje schronienie, zdobywać doświadczenie, handlować, konstruować nowe elementy Wyposażenia, leczzyć się czy też przemierzać świat w poszukiwaniu zleceń lub wskazówek do rozwiązania głównej zagadki.

Instrukcja podzielona została na dwie główne części. W pierwszej części opisano wszystkie zasady dotyczące rozgrywania kampanii. W drugiej części opisano zasady rozgrywania pojedynczych misji, z którymi bohaterowie mierzyć się będą podczas kampanii.

Szczegółowe zasady dotyczące każdej z misji, która może być rozgrywana w „Łowcach”, zostały opisane w osobnej książce „Księga Misji”.

LISTA ELEMENTÓW



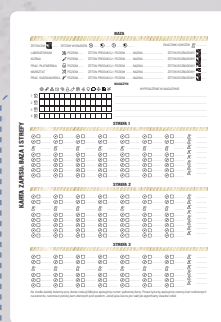
1 Instrukcja



1 Księga Misji



4 Karty pomocy



10 Kart zapisu



2 Pudełka na karty



5 dwustronnych kart bohaterów



7 figurek Bohaterów



47 figurek Wrogów

Bohaterowie: 2x Snajper, 2x Medyk, 1x Myśliwy, 1x Zwiadowca, 1x Żołnierz
Wrogowie: 8x Bandyta wersja „A”, 2x Bandyta wersja „B”, 8x Wielki Szczur, 6x Wild Dog, 4x Tiger, 2x Rhino, 1x Spider, 2x Defender, 2x Gorilla, 2x Dragonfly, 8x Bug, 1 Python, 1x Podziemny Czerw



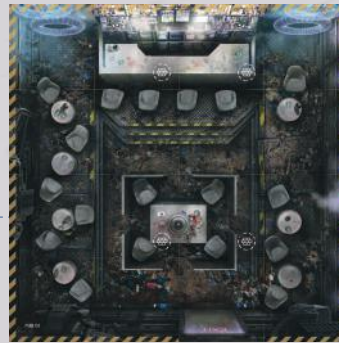
5 Kości Ataku



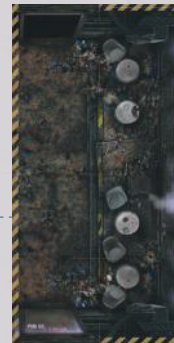
5 Kości Obrony



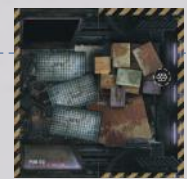
1 Plansza bazy



7 Kafli plansz (duże)



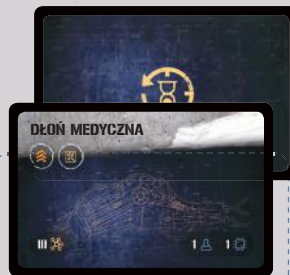
3 Kafle plansz (średnie)



3 Kafle plansz (małe)



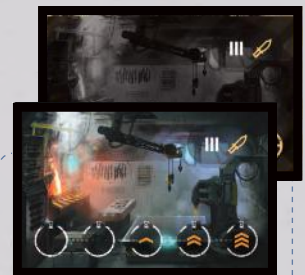
300 Kart Akcji



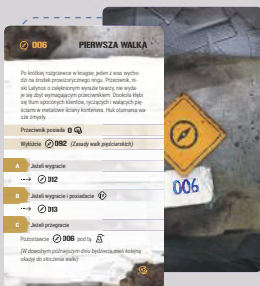
71 Kart Dokumentacji Technicznej



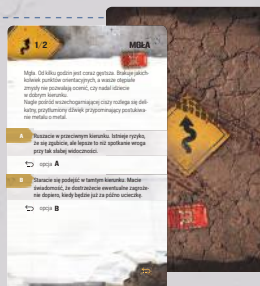
14 Kart Wszczepów



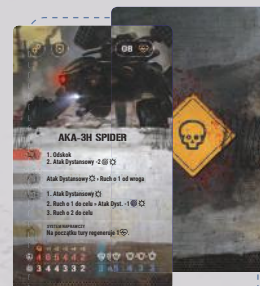
15 Kart Pomieszczeń



337 Kart Wydarzeń, Drog i Miasta



22 Karty Przeciwników



37 Kart Lokacji i Miejsc



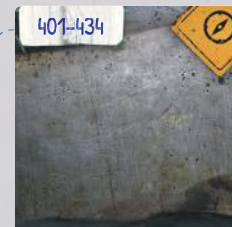
14 Żetonów Wyposażenia (Średnie)



106 Żetonów Wyposażenia (Małe)



4 Żetony Wyposażenia (Duże)



10 Kart Przekładek



90 Żetonów
Modułów



31 Żetonów
Ogniwi



42 Żetony
Punktów Doświadczenia



8 Żetonów
Wydarzeń



22 Żetony
Obrażeń



5 Żetonów
Tur



5 Żetonów
Rozbudowy Pomieszczeń



5 Żetonów
Fabularnych



5 Żetonów
Ukrycia



1 Żeton
Dni



5 Żetonów
Produkcji



4 Żetony
Zdrowia



4 Żetony
Zatrucia



2 Żetony
Przeladowania



16 Żetonów
Morale



24 Żetony
Żywności



6 Żetonów
Znalezisk



2 Żetony
Materiałów Trujących



2 Żetony
Materiałów Łatwopalnych



2 Żetony
Materiałów Wybuchowych



4 Żetony
Poziomu Doświadczenia



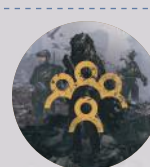
2 Żetony
Dymu



2 Żetony
Złomowiska



2 Żetony
Wraku



1 Znacznik
Łowców



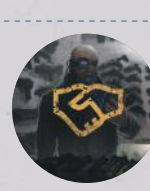
2 Żetony
Budynków



1 Żeton
Betonowego Muru



1 Żeton
Wieży



1 Znacznik
Przyjaciela Tyki

KAMPANIA

CEL GRY

Celem gry (kampanii) jest rozegranie wszystkich misji głównego wątku i zakończenie ostatniej z nich zwycięstwem przed upływem **56 dni**.

Każda rozgrywana podczas kampanii misja posiada inne warunki wygranej. Zarówno zwycięstwo jak i porażka odnoszone są wspólnie przez wszystkich uczestników rozgrywki.

W grze występują dwa rodzaje misji - pierwszym z nich są misje związane z głównym wątkiem fabularnym, których rozegranie niezbędne jest do zakończenia całej gry zwycięstwem.

Drugim rodzajem są misje poboczne, które mogą być rozgrywane w dowolnej liczbie oraz w dowolnej kolejności przez graczy, zależnie od aktualnej fazy kampanii.

OPIS KARTY BOHATERA



1. Klasa bohatera.
2. Współczynniki:
 - Siła
 - Perswazja
 - początkowa ilość Żetonów Morale
 - maksymalna liczba Wszczepów
3. Wyposażenie początkowe oraz początkowa Żywność.
4. Tor Punktów Doświadczenia, Poziomu Zdrowia, zaznaczania stanu nieprzytomności i zatrucia.
5. Żeton Poziomu Doświadczenia oraz Żeton Poziomu Zdrowia.
6. Miejsce na Karty Umiejętności.
7. Miejsce na karty Wszczepów.

Ekwipunek podręczny:

8. Sloty na wyposażenie dodatkowe (od 2 do 4, zależnie od bohatera). Każdy niebieski slot umożliwia niesienie zamiast Wyposażenia zamiennie Żetonów Modułów (mak. 6 na slot).
9. Slot na pancerz (zawsze 1).
10. Sloty na elementy ubioru (od 1 do 3, zależnie od bohatera).
11. Sloty na broń (od 2 do 4, zależnie od bohatera).
12. Sloty na akcesoria do broni (od 1 do 4, zależnie od bohatera).
13. Żetony Doświadczenia, Ogniw, Morale oraz Żywności trzymane na stosie obok karty bohatera.
14. Startowa Talia Kart Akcji (oddzielna dla każdej klasy bohatera).
15. Take the Turn Token according to the Character Class.

PRZYGOTOWANIE BOHATERÓW DO ROZPOCZĘCIA KAMPANII

- Każdy z graczy wybiera swojego bohatera, kładzie przed sobą jego **kartę bohatera** oraz reprezentującą go **figurkę**.
- Każdy gracz dobiera **Wyposażenie** początkowe zgodnie z informacjami zawartymi na karcie bohatera. Startowe Wyposażenie stanowi na początku gry **ekwipunek podręczny** i może być wymieniane podczas dalszej rozgrywki na inne elementy.
- Każdy z graczy pobiera Żeton Tur dla swojej klasy bohatera
- Każdy gracz umieszcza **Żeton Poziomu Zdrowia** oraz **Poziomu Doświadczenia** na numerze 1 na torze zdrowia.
- Każdy z graczy kładzie obok swojej karty bohatera odpowiednią liczbę **Żetonów Morale** i **Żywności**.
- Każdy z graczy tworzy własną **talie 25 początkowych Kart Akcji**, składającą się ze wszystkich kart 1 poziomu oznaczonych "I", z rewersem przedstawiającym symbol wybranego bohatera.

ROZPOCZĘCIE KAMPANII

Przed rozpoczęciem nowej kampanii wybieramy i rozkładamy elementy zgodnie z poniższym schematem:

1. Każdy gracz wybiera i przygotowuje do gry swojego bohatera.
2. Na stole należy rozłożyć **planszę bazy**. Obok planszy należy zostawić wystarczającą ilość miejsca na rozłożenie w dalszym etapie gry elementów potrzebnych do rozgrywania pojedynczych misji.
3. W bazie układamy jedną początkową **Kartę Pomieszczenia poziomu 1**, która jest wybierana wspólnie przez wszystkich graczy. Pomieszczenie może być wybrane dowolnie spośród 5 dostępnych w grze.
4. Na **torze dni**, na pierwszym dniu, układamy **Żeton Dni**.
5. Obok bazy układamy **2 pudełka z Kartami Wydarzeń**, porozdzielanych separatorami. Oprócz nich układamy stosy kart: **Miasta** oraz **Drogi** (osobno I, II i III strefa ). Karty Miasta oraz Drogi przykryte są **kartą zakrywającą**, tak aby podczas gry kolejna oczekująca na bohaterów karta nie była nigdy widoczna przed jej dociągnięciem.
6. Obok bazy układamy **początkowe Karty Lokacji i Miejsc**. Wszystkie Karty Lokacji przydzielone są do jednej z trzech stref. Podróżowanie przez strefę I jest najbezpieczniejsze dla bohaterów, natomiast przez strefę III najbardziej niebezpieczne.
7. Rozkład początkowych Kart Wydarzeń, Lokacji i Miejsc oraz usytuowanie **Znacznika Łowców** zostało opisane we wprowadzeniu w **Księżde Misji**.
8. Jeden z graczy czyta na głos tekst "Początek Kampanii" zamieszczony na 2 stronie Księgi Misji i rozkłada początkowe Karty Lokacji, Miejsc i Wydarzeń zgodnie z opisanymi tam wytycznymi.



2 pudełka z Kartami Wydarzeń

5



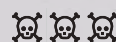
Stos kart Drogi



Stos kart Drogi

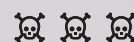


Stos kart Drogi

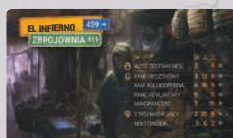
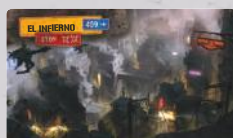


Stos kart Miasta

STREFA III



STREFA II



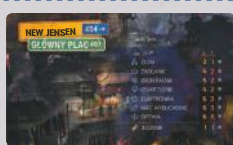
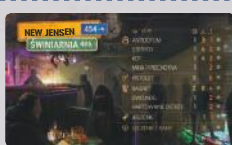
6



STREFA I



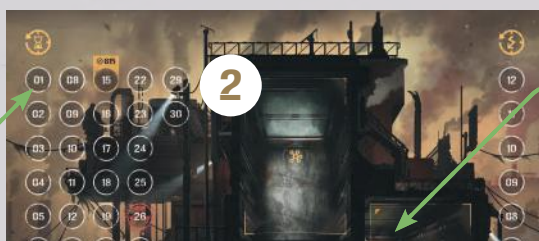
7



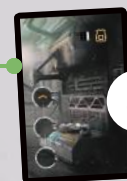
4



2



3



KARTY ZAPISU

Po zakończeniu dowolnej misji, rozgrywka może zostać przerwana i zapisana na **Karcie Zapisu**. Na karcie możemy zapisać wszystkie informacje dotyczące rozwoju bohaterów, bazy oraz rozłożonych Kart Lokacji wraz z Kartami Wydarzeń. Kartę każdego bohatera wraz

z jego Kartami Akcji, Wyposażeniem, Żywnością , Modułami  oraz Ogniwami  wkładamy do osobnego woreczka strunowego. Dostępne stosy Kart Drogi i Miasta wkładamy do osobnych woreczków strunowych.

ROZGRYWKA W 1, 2 LUB 3 OSOBY

Jeżeli w grze uczestniczy 1 gracz, wybiera 2 bohaterów, którymi będzie kierował podczas gry. W przypadku rozgrywki, w której uczestniczy od 2 do 4 graczy, każdy z nich wybiera swojego bohatera.

BAZA

OPIS BAZY

Na planszy bazy, poza torem dni (1) i torem tur (2) znajduje się 5 **Pomieszczeń**. Każde z Pomieszczeń posiada 3 **poziomy rozbudowy** (opisane w prawym górnym narożniku karty), które możemy modyfikować podczas kampanii.

W Pomieszczeniach możemy wytwarzać elementy Wyposażenia przydatne podczas rozgrywki.

W **kuźni** (3) bohaterowie mogą wytwarzać broń służącą do walki wręcz. W **warsztacie** (4) pociski, materiały wybuchowe oraz sprzęt ogólny. W **pracowni płatnerskiej** (5) pancerze. W **pracowni rusznikarskiej** (6) broń palną. Natomiast w **laboratorium** (7) Wszczepy,

lekarstwa oraz inne zaawansowane technicznie elementy Wyposażenia.

Poza Pomieszczeniami, w bazie można magazynować zbędne elementy Wyposażenia (które nie mieszczą się w ekwipunku podręcznym), Moduły oraz Ogniwa Paliwowe. Nie ma ograniczenia ilościowego dla wymienionych elementów zgromadzonych w bazie. Aby zostawić coś lub pobrać z magazynu (8) w bazie, Znacznik Łowców (9) musi znaleźć się na jej terenie (bohaterowie muszą przemieścić się wcześniej do bazy).

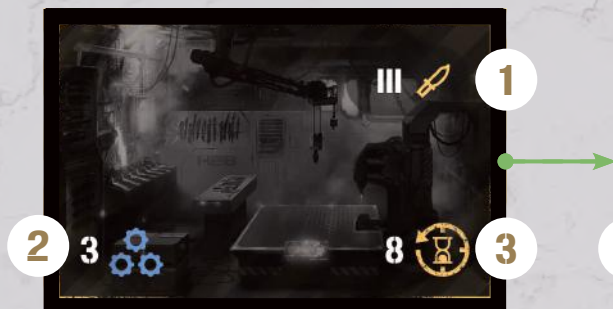
Każdy bohater posiada osobny **magazyn**, jednak bohaterowie mogą dowolnie łączyć zasoby nawet jeżeli nie przebywają na miejscu.



ROZBUDOWA BAZY

Rozbudowę wybranego pomieszczenia można rozpocząć w dowolnym momencie, bohaterowie nie muszą przebywać w bazie. Rozbudowę przeprowadzamy według poniższych kroków:

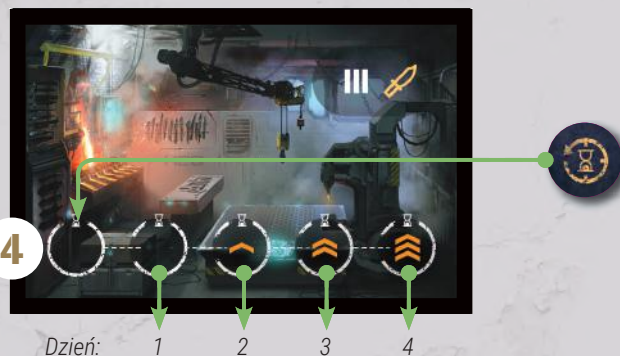
1. Odszukujemy kartę Pomieszczenia na kolejnym wybranym poziomie (w tym przypadku - kuźnia poziom 3).
2. Odrzucamy elementy stanowiące koszt pokazany na rewersie karty (w tym przypadku - 3 Moduły Resztek).
3. Następnie układamy **Żeton Rozbudowy** danego Pomieszczenia na torze dni, za tyle dni ile jest pokazanych na rewersie wybranej karty obok kosztu (w tym przypadku - 8 dni).



4. Po minięciu odpowiedniej liczby dni układamy w bazie Pomieszczenie o wyższym poziomie. Od tej pory możemy rozpocząć produkcję dostępnych na nowym poziomie elementów Wyposażenia lub nadal produkować te, które dostępne były na niższych poziomach Pomieszczenia.

LECZENIE W BAZIE

Każdy bohater po trafieniu do bazy natychmiast automatycznie odzyskuje 1 Poziom Zdrowia . Jeżeli był nieprzytomny, odzyskuje 1 Poziom Zdrowia i przytomność.



PRODUKCJA WYPOSAŻENIA

Do produkcji Wyposażenia, poza odpowiednim Pomieszczeniem, niezbędne jest posiadanie **Dokumentacji Technicznej** (w skrócie **DT**) wybranego elementu Wyposażenia.

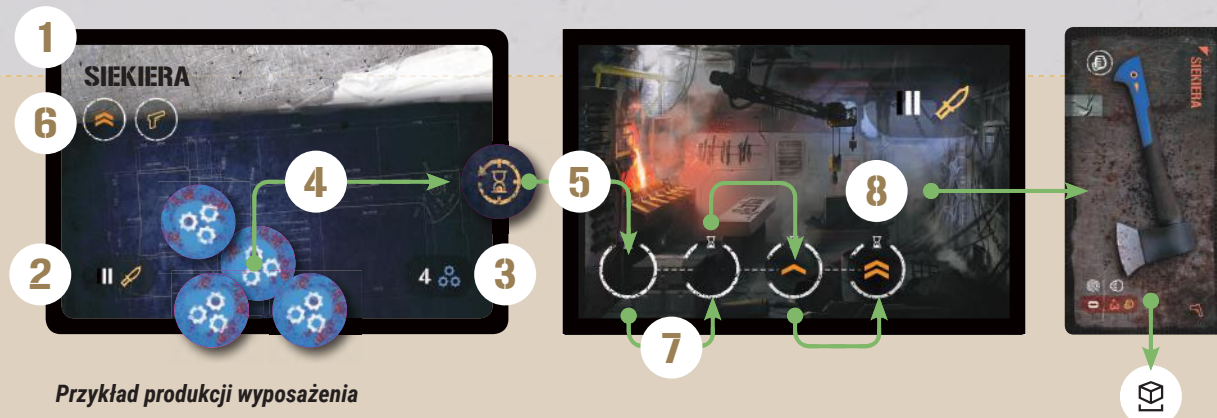
Nowe karty **DT** można kupić w niektórych Lokacjach lub zdobyć podczas misji. Raz zdobyta karta **DT** nie ulega zużyciu, przy jej pomocy możliwe jest wyprodukowanie dowolnej liczby elementów Wyposażenia.

Czas produkcji Wyposażenia uzależniony jest od jego rodzaju i podany jest na górze karty **DT** . Najprostsze elementy produkuje się 2 dni, a najbardziej skomplikowane 4 dni.

SCHEMAT PRODUKCJI

1. Dostarczamy do bazy wybraną kartę **DT** i liczbę Modułów (o ile już ich tam wcześniej nie zostawiliśmy).
2. Odrzucamy określoną na karcie **DT** liczbę Modułów (koszt produkcji).
3. Kładziemy **Żeton Produkcji** na wybranym Pomieszczeniu.
4. Na początku każdego kolejnego dnia przesuwamy żeton o 1 pole na **torze produkcji**.
5. Po minięciu odpowiedniej liczby dni, ściągamy żeton i pobieramy odpowiedni element Wyposażenia.
6. Element Wyposażenia układamy w bazie w magazynie wybranego bohatera.

UWAGA: Lista wszystkich elementów Wyposażenia znajduje się na kartach pomocy z podziałem na poziomy i rodzaje potrzebnych do rozpoczęcia produkcji Pomieszczeń.



Przykład produkcji wyposażenia

1. Gracz wybiera kartę **DT** , z której chce skorzystać (SIEKIERA).
2. Rodzaj i poziom wymaganego Pomieszczenia, które wcześniej musi zostać zbudowane w bazie (2 poziom kuźni).
3. Gracz sprawdza koszt produkcji (4 Moduły Resztek).
4. Bohater musi posiadać w magazynie odpowiednie Moduły , które odrzuca na początku produkcji.
5. Gracz kładzie Żeton Produkcji na pierwszym polu na torze produkcji odpowiedniego Pomieszczenia.
6. Długość produkcji Wyposażenia podana jest na karcie **DT** (3 dni).
7. Na początku każdego kolejnego dnia Żeton Produkcji jest przesuwany.
8. Kiedy żeton dotrze do pola oznaczonego na karcie **DT** (w przypadku SIEKIERY podwójny daszek), jest ściągany z Pomieszczenia, a odpowiedni element Wyposażenia układany w magazynie bohatera .

UPŁYW CZASU I WYDARZENIA SPECJALNE



- Wraz z upływem czasu w grze pojawiają się dodatkowe Karty Wydarzeń.
- Gdy Żeton Dni przesunie się na dzień 15, należy przeczytać Kartę Wydarzeń 615.
- Gdy Żeton Dni przesunie się na dzień 28, należy wylosować jedną z Kart Wydarzeń: 630, 631 lub 632, odsonić ją i wykonać zawarte polecenia.

- Kiedy Żeton Dni minie 30, należy obrócić go na drugą stronę (z napisem 30) i ponownie ustawić na polu „1”.
- Cała kampania może trwać maksymalnie 56 dni. Jeżeli gracze do tego czasu nie zakończą głównego wątku fabularnego, kampania kończy się porażką.

ZMIANA LICZBY GRACZY PODCZAS KAMPANII

Podczas rozgrywania kampanii może zdarzyć się sytuacja, w której **któryś z graczy będzie musiał zrezygnować z dalszej gry**. W takiej sytuacji jeden z pozostałych graczy przejmuje kierowanie jego bohaterem.

Drugą możliwością rozwiązania tego problemu jest całkowite usunięcie z gry odchodzącego bohatera - pozostałe postacie mogą podzielić zdobyte do tej pory przez niego Wyposażenie, Moduły, Wszczępy i Ogniwa. Jednak to rozwiązanie może negatywnie

wpłynąć na balans gry lekko ją utrudniając.

Może też zdarzyć się sytuacja odwrotna - **któreś z waszych kolegów lub koleżanek będzie chciało dołączyć do trwającej kampanii**.

W tej sytuacji nowy bohater otrzymuje od razu ten sam poziom doświadczenia, co najslabiej rozwinięty z pozostałych bohaterów, oraz tyle samo niewykorzystanych jeszcze Punktów Doświadczenia. Niestety nie otrzymuje żadnego Wyposażenia poza startowym, ale dobrze współpracująca drużyna z pewnością podzieli się z nową osobą częścią swoich dotychczasowych łupów!

KARTY WYDARZEŃ



Karty Wydarzeń mogą być umieszczane na wierzchu lub pod spodem Kart Lokacji i Miejsc. Mogą reprezentować zlecenia, których bohaterowie mogą się podjąć, wydarzenia specjalne lub wydarzenia związane z główną fabułą kampanii.

Karty Wydarzeń układane są na różne sposoby:

Jeżeli Karta Wydarzenia znajduje się na wierzchu, natychmiast po wejściu bohaterów do danej Lokacji/Miejsca musi zostać odkryta i wprowadzona w życie.

Jeżeli Karta Wydarzenia znajduje się pod spodem, bohaterowie mogą ją odkryć lub wykonać dowolne inne czynności, a kartę pozostawić na przyszłość. Jeżeli pod Kartą Lokacji/Miejsca znajduje się kilka kart Wydarzeń, mogą być rozpatrywane przez graczy w dowolnej kolejności zgodnie z ich wyborem.

Jeżeli karta jest odkryta, w każdej chwili dowolny z bohaterów znajdujących się w tej samej Lokacji lub Miejsce może zapoznać się z jej treścią bez dalszych konsekwencji.

Jeżeli natomiast karta jest zakryta, po decyzji o jej odkryciu bohaterowie muszą wykonać zawarte na niej polecenia.

Po wybraniu Karty Wydarzeń należy postępować zgodnie z umieszczonym na nim tekstem. Jeżeli karta przewiduje rozegranie misji z Księgi Misji, należy rozłożyć kolejne elementy gry zgodnie ze szczegółową instrukcją zawartą na początku opisu wybranej misji

RODZAJE KART WYDARZEŃ



Karty Fabularne - karty przedstawiające główny wątek fabularny oraz rozwijające wątki poboczne.

W przypadku długiego opisu, może być on rozbity na kilka kart oznaczonych kolejno A, B, C. Występują również karty, które mają kilka swoich wariantów oznaczonych ikoną.



Karty Drogi - karty, które możemy dociągnąć podczas przemieszczania się pomiędzy Lokacjami.

Oznaczenie w postaci oznacza strefę (od 1 do 3).



Karty Miast - karty, które możemy dociągnąć podczas przemieszczania się pomiędzy Kartami Miejsc.

1 006 PIERWSZA WALKA 2

3 Po krótkiej rozgrzewce w knajpie, jeden z was wychodzi na środek prowizorycznego ringu. Przeciwnik, niski Latynos o zalęknionym wyrazie twarzy, nie wydaje się zbyt wymagającym przeciwnikiem. Dookoła kłębi się tłum spoconych klientów, ryczących i walących pięściami w metalowe ściany kontenera. Huk otumania wasze zmysły.

4 Przeciwnik posiada 0

Wyłóżcie 092 (Zasady walk pięściarskich)

A Jeżeli wygracie
→ 012

B Jeżeli wygracie i posiadacie
→ 013

C Jeżeli przegracie
Pozostawcie 006 pod tą

(W dowolnym późniejszym dniu będziecie mieli kolejną okazję do stoczenia walki)

6

Na każdej Karcie Wydarzeń znajdują się następujące elementy:

- Numer karty.
- Tytuł karty.
- Opis, który należy przeczytać natychmiast po odsłonięciu karty.
- Ewentualne mechaniczne warunki wydarzenia.
- Opcje wyboru.
- Zasada postępowania z kartą (patrz poniżej).

Zasady postępowania z kartą:



Zachowaj tę kartę - umieśćcie ją odkrytą obok kart bohaterów.



Odrzuć tę kartę lub pozostaw odsłoniętą - zależnie od podjętego wyboru opisanego na karcie.



Odrzucić po przeczytaniu.



Kontynuuj czytanie opisu na kolejnej karcie (takie karty do numeru mają dopisaną literę "A"/"B"/"C" itd.).

ZASADY CZYTANIA KART

- **Q24** Rozegraj misję
- **019** Przejdź do wskazanej Karty Wydarzeń
- **019** opcja **A** Przejdź do wybranej opcji na wskazanej Karcie Wydarzeń
- ↩ Odwróć kartę i kontynuuj czytanie
- ↩ opcja **B** Odwróć kartę i przeczytaj wybraną opcję
- KARABIN** Nazwa konkretnego elementu Wyposażenia (np. KARABIN)
- 3** **5** **2** Podana wartość dla znacznika lub statystyki
- +1** Przesuń Znacznik Dni o podaną liczbę dni
- Trudność zlecenia (3 ikony - najtrudniejsze)
- Żetony Fabularne (I, II, III, IV lub V)
- Żetony Wydarzeń (A, B, C lub D)

W jaki sposób odczytywać karty Wydarzeń, Miasta i Drogi:

1. W pierwszej części karty znajduje się opis sytuacji, z którym zapoznać powinni się wszyscy gracze.
2. Dalej może znajdować się polecenie, które należy wykonać, lub jak w tym przypadku opcje umożliwiające dokonanie wyboru.
3. W prawym dolnym narożniku znajduje się oznaczenie, że kartę po wybraniu jednej z opcji należy odwrócić i sprawdzić skutek podjętej decyzji na rewersie.
4. Jeżeli gracze wybiorą **opcję "A"**, muszą odrzucić jedno Ogniwo , a następnie odwracają kartę i sprawdzają efekt. Polecenie podane w liczbie mnogiej (np. "Odrzućcie", "Otrzymujecie" itd. oznacza, że wszyscy bohaterowie wspólnie wykonują dane polecenie. Np. "Odrzućcie 1 Ogniwo ", decydując, który z bohaterów je straci).
5. Jeżeli gracze wybiorą **opcję "B"** odwracają jedynie kartę i sprawdzają efekt.
6. W **opcji "C"** podany jest warunek posiadania Żetonu Przyjaciela Tyki oraz słowo "Przymusowo". Takie polecenie oznacza, że jeżeli bohaterowie posiadają Żeton Przyjaciela Tyki, muszą obowiązkowo wybrać tę opcję. Następnie odwracają kartę i sprawdzają efekt podjętej decyzji.

ŻETONY WYDARZEŃ

W grze pojawiają się 4 rodzaje **Żetonów Wydarzeń** opisane literami:



Jeżeli instrukcja zawarta na Karcie Wydarzeń wymaga ich użycia, zawsze układamy 2 identyczne żetony oznaczone tą samą literą. Pierwszy z nich układamy na wymienionej karcie blokując tymczasowo możliwość jej odsłonięcia, natomiast drugi na torze dni. Kiedy Żeton Dni znajdzie się na tym samym polu co ułożony wcześniej Żeton Wydarzeń, należy ściągnąć obydwa Żetony Wydarzeń z planszy. Od tej pory zablokowana wcześniej karta staje się dostępna zgodnie ze standardowymi zasadami.



UWAGA: Na rewersie wybranych Kart Wydarzeń, w prawym górnym rogu, znajduje się zakres dni (np. 25-35), w trakcie których rekomendowane jest rozpatrzenie karty przez bohaterów. Jeżeli gracze zauważą, że przekroczyli podany zakres, prawdopodobnie nie zdążą zakończyć kampanii przed upływem 56 dni.

1/2
WRÓŻBITKA

1 Pod jedną ze ścian dostrzegacie drewnianą budę, na której znajduje się niezdarnie napisany sprayem napis: „Esmeralda – przyszłość nie będzie już miała tajemnic!” Zaintrygowani wchodzicie do środka.

– Witajcie podróżni! – z rogu budy dobiega was chrapliwy głos starszej kobiety. Rozglądacie się dookoła. Najwyraźniej starano się nadać wnętrzu tajemniczy wygląd, ale dekorator chyba nie był szczególnie utalentowany. Spód ścian patrz na was plastikowe szkielety oraz wypchany dziki pies, któremu ktoś wygrzył kawał grzbietu. Właścicielka siedzi w wielkim fotelu, paląc jakąś dziwnie pachnącą substancję.

– Chcecie poznać swoją przyszłość?

4 **A** – Kto nie chciałby poznać przyszłości?

Odrzućcie 1

↩ opcja **A**

2

5 **B** – Podziękujemy, wyglądasz na naciągaczkę.

↩ opcja **B**

3

6 **C** Przymusowo jeżeli macie (przyjaciół Tyki)

↩ opcja **C**

4

KARTY MIASTA I DROGI

Karty Miasta i **Drogi** dociągane są podczas przemieszczania się bohaterów pomiędzy Lokacjami i Miejscami. Gdy znajdzie konieczność dociągnięcia nowej karty, gracze wyciągają wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu bez oglądania kolejnych kart. Pozostały stos należy przykryć z powrotem kartą zakrywającą. Karty Drogi i Miasta zazwyczaj są dwustronne. Na pierwszej stronie znajduje się opis sytuacji oraz kilka opcji do wyboru, po obróceniu karty należy przeczytać tekst odnoszący się do wybranej wcześniej opcji.

Przykładowa Karta Miasta

Awers

1. Tytuł karty.
2. Strona karty: awers.
3. Wybór jednej z kilku opcji.

Rewers

4. Strona karty: rewers.
5. Podział karty na opcję A, B i C.

1/2
WRÓŻBITKA

1 Pod jedną ze ścian dostrzegacie drewnianą budę, na której znajduje się niezdarnie napisany sprayem napis: „Esmeralda – przyszłość nie będzie już miała tajemnic!” Zaintrygowani wchodzicie do środka.

– Witajcie podróżni! – z rogu budy dobiega was chrapliwy głos starszej kobiety. Rozglądacie się dookoła. Najwyraźniej starano się nadać wnętrzu tajemniczy wygląd, ale dekorator chyba nie był szczególnie utalentowany. Spód ścian patrz na was plastikowe szkielety oraz wypchany dziki pies, któremu ktoś wygrzył kawał grzbietu. Właścicielka siedzi w wielkim fotelu, paląc jakąś dziwnie pachnącą substancję.

– Chcecie poznać swoją przyszłość?

A – Kto nie chciałby poznać przyszłości?

Odrzućcie 1

↩ opcja **A**

2

B – Podziękujemy, wyglądasz na naciągaczkę.

↩ opcja **B**

3

C Przymusowo jeżeli macie (przyjaciół Tyki)

↩ opcja **C**

4

2/2
WRÓŻBITKA

A – A więc niech najodważniejsze z was zbliży się do mnie.

– Podaj mi swoją dłoń. Właśnie tak. Co my tu widzimy? Czekaj was długa droga, a na jej końcu mroź i śmierć. Ale kto zginie? Wy, a może ktoś inny? Widzę wiele trupów, wiele krwi. Strzeżcie się długich korytarzy! – kobieta pada na plecy i zaczyna niewyraźnie bełkotać. Niczego więcej się od niej nie dowiecie.

B Opuścić burzę i nieść się przez nikogo.

5

C – Poznać wasze twarze, jesteście przyjaciółmi mojego przyjaciela, a więc przepowiednia będzie za darmo. Teraz niech najodważniejsze z was zbliży się do mnie.

– Podaj mi swoją dłoń. Właśnie tak. Co my tu widzimy? Czekaj was długa droga, a na jej końcu mroź i śmierć. Ale kto zginie? Wy, a może ktoś inny? Widzę wiele trupów, wiele krwi. Strzeżcie się długich korytarzy! – kobieta pada na plecy i zaczyna niewyraźnie bełkotać. Niczego więcej się od niej nie dowiecie.

6

KARTY LOKACJI I MIEJSC



Wszystkie **Karty Lokacji i Miejsca** tworzą mapę świata, po którym porusza się grupa Łowców. Aktualne miejsce, w którym przebywają bohaterowie oznaczane jest zawsze Znacznikiem Łowców. Poza bazą, Lokacje układane są w trzech rzędach - najbliższej bazy strefa I, następnie strefa II i najdalej wysunięta, najbardziej niebezpieczna

strefa III (**patrz schemat na stronie 6**).

Niektóre Karty Lokacji (zawsze posiadają oznaczenie strefy) zawierają wewnątrz kilka Kart Miejsca, po których możemy poruszać się po dotarciu do właściwej Lokacji.

Karta Lokacji (New Jensen, strefa I)



Karta Miejsca (Sklep z Bronią)



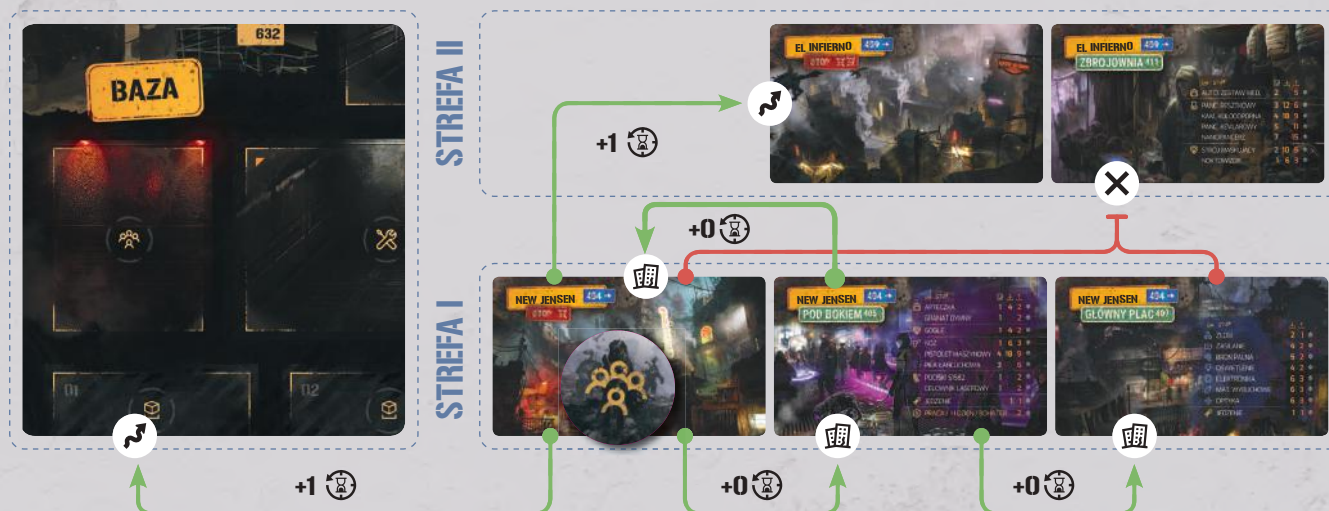
Opis kart Lokacji i Miejsca

1. Nazwa i numer Karty Lokacji.
2. Określenie Strefy (1, 2, 3).
3. Nazwa i numer Karty Miejsca.
4. Oznaczenie rozbudowanego Miejsca.
5. Znacznik Łowców.
6. Lista dostępnych elementów Wyposażenia, Modułów, usług itd.

7. Koszt podany w Ogniwach :

- Koszt zakupu Dokumentacji Technicznej
- Koszt zakupu Wyposażenia
- Cena za jaką bohaterowie mogą sprzedać posiadany element
- Możliwość leczenia
- Możliwość wykonania montażu lub usunięcia Wszczępu
- Możliwość podjęcia pracy (wynagrodzenie podane za każdy dzień pracy 1 bohatera)

PORUSZANIE SIĘ POMIĘDZY LOKACJAMI



Gdy gracze podejmują decyzję o rozpoczęciu podróży, mają do wyboru 3 opcje:

- **Jeżeli znajdują się na Karcie Lokacji**, mogą przemieścić się na dowolną inną Kartę Lokacji na planszy
- **Jeżeli znajdują się na Karcie Miejsca**, mogą przemieścić się na dowolne inne Miejsce w obrębie tej samej Lokacji (lub na Kartę Lokacji, w której znajduje się to Miejsce).
- **Jeżeli znajdują się na Karcie Lokacji, która dzieli się na Miejsca**, mogą przemieścić się na dowolną inną Kartę Lokacji lub na dowolne Miejsce w obrębie tej samej Lokacji.
- Za każdym razem kiedy przemieszczany jest Znacznik Łowców, należy wykonać rzut Kością Obrony, by sprawdzić czy bohaterowie napotkali jakieś niespodziewane wydarzenie.

Jeżeli na Kości Obrony wypadnie symbol tarczy , należy dociągnąć Kartę Drogi lub Miasta .

- Karty Drogi są dociągane, kiedy bohaterowie poruszają się z Karty Lokacji na inną Kartę Lokacji.
- Karty Miasta są dociągane, kiedy bohaterowie poruszają się z Karty Miejsca na inną Kartę Miejsca lub z Karty Miejsca na Kartę Lokacji.
- Rodzaj dociąganej Karty Drogi zależy od strefy (1 do 3) , w której znajduje się cel ruchu.
- Każdy ruch bohaterów pomiędzy Lokacjami powoduje przesunięcie Żetonu Dni o 1 dzień. Ruch pomiędzy Kartami Miejsca nie ma wpływu na upływ czasu.
- Baza jest traktowana identycznie jak Karta Lokacji znajdująca się w strefie 1 .

ROZWÓJ BOHATERÓW

Po zakończeniu każdej misji bohaterowie zdobywają **Punkty Doświadczenia** (w skrócie **PD**), które mogą przeznaczyć na zakup nowych Kart Akcji do swojej talii lub Kart Umiejętności, które wpływają na stałe na cechy Łowców.

Mogą też zebrać znalezione na planszy Wyposażenie lub Moduły , otrzymywać wynagrodzenie za wykonane zlecenia oraz szabrować na zniszczonych przez siebie wrogach.

POZIOMY DOŚWIADCZENIA

Bohaterowie w zamian za zdobyte **PD** mogą awansować na wyższe poziomy. **PD** są przyznawane na koniec każdej rozgrywanej misji zgodnie z jej opisem. Mogą też być zdobyte w wyniku wykonywania poleceń zawartych na Kartach Wydarzeń, Miasta lub Drogi. Zdobyte **PD** mogą zostać następnie użyte do podnoszenia poziomów bohaterów według poniższej tabeli:



Bohater, który chce zmienić swój poziom, odrzuca odpowiednią liczbę zdobytych wcześniej **PD** (np. 20 **PD** aby awansować na 2 poziom). Po zmianie poziomu doświadczenia, Żeton Poziomu przesuwany jest na karcie postaci o 1 pole prawo.

Jeżeli bohater był ranny, nadal taki pozostaje (np. jeżeli posiadał 3 rany, po awansie na nowy poziom nadal posiada dokładnie 3 rany).

ZDOBYWANIE KART AKCJI

Awansując na nowy poziom, bohater zdobywa nagrodę w postaci wyższego Poziomu Zdrowia oraz nowych Kart Akcji.

Na każdym poziomie znajduje się 7 nowych kart - w tym 6 to Karty Akcji, a 1 to Karta Umiejętności.

Spośród tych 7 gracz wybiera 4, a pozostałe 3 odrzuca. Odrzuconych kart nie będzie można już zdobyć.

Wybrane Karty Akcji od tego momentu wchodzi w skład Talii Kart Akcji bohatera. Karty Umiejętności wsuwane są pod kartę bohatera.

Więcej na temat Kart Akcji na stronie 19.



Przykładowa Karta Akcji 3 poziomu dla klasy snajpera

ZDOBYWANIE WYPOSAŻENIA I MODUŁÓW

Poza zdobywaniem **PD** , bohaterowie w wyniku działań kart lub misji mogą zdobywać elementy Wyposażenia, Moduły lub Ogniwa Paliwowe .

Wszystkie Moduły , Ogniwa oraz Wyposażenie rozdzielane są wśród bohaterów w dowolny ustalony przez nich sposób (o ile treść karty/misji nie mówi inaczej). Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia, jako pierwszy, zdobyty element wybiera bohater posiadający najwyższy współczynnik Perswazji (jeżeli nie jest to rozstrzygające, pierwszeństwo ma bohater o wyższej Sile). Każdy kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara może wybrać jeden z pozostałych zdobytych elementów i tak po kolei, aż zostaną rozdzielone wszystkie łupy.

Poza zdobywaniem Modułów i Wyposażenia, możliwy jest ich zakup lub sprzedaż w niektórych Lokacjach/Miejscach lub ich samodzielna produkcja w Bazie.

Ogniwa Paliwowe stanowią rodzaj waluty w grze, za którą można dokonywać zakupów w miastach. Zapotrzebowanie na Ogniwa jest zawsze i w każdym ocalałym po kataklizmie osiedlu, stąd przyjęto je za uniwersalny środek płatniczy.

W grze rozróżniamy następujące rodzaje Modułów :

Oświetlenie	Resztki	Chemikalia
Elektronika	Optyka	Zasilanie
Urządzenia laserowe	Broń palna	Zaawansowana technologia
Urządzenia łączności	Materiały wybuchowe	Zaawansowane materiały

Jeżeli podczas gry wyczerpią się dostępne Żetony Modułów , można je zastąpić dowolnymi innymi przedmiotami typu drobne monety, zapalki itd.

NIEPRZYTOMNI BOHATEROWIE POMIĘDZY MISJAMI



Jeżeli w jakimkolwiek momencie rozgrywki **Poziom Zdrowia** bohatera spadnie do 0 (znajdzie się na symbolu czaszki), bohater taki staje się **nieprzytomny**.



Jeżeli 1 lub kilku bohaterów pozostaje nieprzytomnych, bohaterowie za każdym razem, gdy zobligowani są do przesunięcia Żetonu Dni, przesuwają go dwukrotnie szybciej (np. zamiast 1 dnia, 2 dni). Taka sytuacja ma miejsce aż do odzyskania przez nieprzytomnego bohatera przynajmniej 1 Poziomu Zdrowia .

Jeżeli bohater, który pozostaje nieprzytomny musi znów obniżyć swój Poziom Zdrowia (np. z powodu braku Żywności lub zdarzenia losowego) bohaterowie muszą przesunąć Żeton Czasu o kolejny 1 dzień za każdy Poziom Zdrowia , którego bohater nie jest w stanie już stracić.

REKONWALESCENCJA



Ranni lub nieprzytomni bohaterowie mogą odzyskać Poziomy Zdrowia pomiędzy rozgrywanymi misjami na kilka sposobów:

Sprzęt

Wykorzystując APTECZKĘ lub ZASTRZYK DOMIĘŚNIOWY według zasad opisanych na tych żetonach Wyposażenia. Bohaterowie mogą ich użyć w dowolnym momencie pomiędzy misjami.

Specjalista

Korzystając z pomocy specjalisty oferującego swoje usługi na którejś z Kart Miejsca.

Odpoczynek

Poświęcając 2 dni na odpoczynek (Żeton Dni przesuwany jest o 2 dni, podczas których bohaterowie nie mogą wykonywać żadnych działań). Po minięciu 2 dni każdy z bohaterów odzyskuje 1 Poziom Zdrowia . Należy pamiętać, że podczas tych 2 dni bohaterowie normalnie muszą zjadać Żywność .

Baza

Każdy bohater po trafieniu do bazy natychmiast automatycznie odzyskuje 1 Poziom Zdrowia . Jeżeli był nieprzytomny, odzyskuje 1 Poziom Zdrowia i przytomność.

ZATRUCIE



W wyniku napotkanych przygód lub ataków wyjątkowo niebezpiecznych wrogów bohater może otrzymać **Żeton Zatrucia** . Jeżeli bohater posiada Żeton Zatrucia , na początku każdego nowego dnia obniża Poziom Zdrowia o 1. Bohater, którego Poziom Zdrowia spadnie do 0 staje się nieprzytomny (i nadal pozostaje Zatruty).

Aby zostać wyleczonym z Zatrucia trzeba udać się do specjalisty w którejś z Lokacji lub zażyć ANTIDOTUM (jeden z elementów Wyposażenia).

Zwykle sposoby leczenia działają również na Zatrutego bohatera, ale nie usuwają Żetonu Zatrucia . Mogą tylko chwilowo odsunąć niebezpieczeństwo utraty przytomności.

ŻYWNOŚĆ



Jedną z najważniejszych czynności, niezbędnych do przetrwania w obecnych czasach jest zdobywanie pożywienia. **Żywność** jest równie cenna jak Ogniwa , będące nieformalnym środkiem płatniczym w większości osiedli i ocalałych miast.

Każdy z bohaterów musi na początku każdego nowego dnia odrzucić 1 Żywność . Jeżeli nie jest to możliwe, obniża o 1.

Pamiętajcie o gromadzeniu zapasów przed dłuższymi wyprawami!

WYPOSAŻENIE

Całe **Wyposażenie**, które jest umieszczone na karcie postaci, stanowi **ekwipunek podręczny** i może być używane w trakcie trwania misji. Pomiędzy misjami bohaterowie dowolnie mogą wymieniać pomiędzy sobą elementy Wyposażenia, w każdej chwili mogą też odrzucić te, które uznają za nieprzydatne. Nadmiarowe Wyposażenie można

przechowywać w Bazie, ale może być ono składowane lub pobierane jedynie, jeżeli Znacznik Łowców zostanie przemieszczony na teren bazy.

Wyposażenie może być użyte w dowolnym momencie tury bohatera i nie wymaga zużycia Akcji. Wyjątkiem są: GRANATY, APTECZKA oraz ZASTRZYK DOMIĘŚNIOWY, do których użycia wymagana jest Akcja Interakcji.

Poniżej zostały przedstawione najważniejsze oznaczenia:



Rodzaj ataku - ikona umieszczona w okręgu. Istnieją 4 rodzaje ataków: Wręcz, Dystansowy, Obszarowy oraz Psychiczny.



Cecha - ikona umieszczona w przerywanym okręgu. Jest to dodatkowa cecha, którą posiada element, np. możliwość Strzału Serią lub broń Przeciwpancerna.



Warunek - ikona przedstawiona na ciemnym tle oznacza, że do aktywacji przedmiotu spełniony musi być określony warunek (np. cel musi być wrogiem Mechanicznym).

Żetony Wyposażenia dzielimy na następujące rodzaje:



Pancerz



Broń



Wszczyepy



Wyposażenie dodatkowe



Akcesoria do broni



Elementy ubioru

WSZCZEPY



Wszczyepy są jedynym rodzajem Wyposażenia, które nie może być dowolnie wymieniane, odrzucane lub zakładane przez bohaterów. Aby zainstalować lub usunąć nowy Wszczep, bohater musi znaleźć odpowiednią Kartę Miejsca, na której takie działanie jest możliwe.

1. Nazwa Wszczepu.
2. Symbol Wszczepu.
3. Opis działania.
4. Część Karty Wszczepu, którą należy wsunąć pod kartę postaci.



WYPOSAŻENIE DODATKOWE



Wszystkie elementy **Wypożyczenia dodatkowego** układane są na przeznaczonych dla nich niebieskich slotach. Wśród Wypożyczenia dodatkowego można umieszczać również wszystkie inne rodzaje żetonów Wypożyczenia (bronie, pancerze, ubiór lub akcesoria), jednak nie są one aktywne podczas misji (np. można tam umieścić NÓŻ, ale nie może być on używany w walce, dopóki postać nie wykona Akcji Interakcji (zamiany) tego żetonu z innym znajdującym się na slotach bronie).

1. Nazwa Wypożyczenia.
2. Rodzaj Wypożyczenia - wyposażenie dodatkowe.
3. Wypożyczenie dwukrotnego użytku.
4. Opis działania.
5. Cecha elementu (na powyższym przykładzie - likwiduje efekty nocy, zasięg działania = 3 pola).
6. Warunek (np. działa tylko przeciwko wrogom Biologicznym).

PULAPKI



Pułapki są specjalnym elementem Wypożyczenia dodatkowego. Aby rozłożyć i aktywować Pułapkę, bohater musi poświęcić jedną Akcję Interakcji, podczas której należy umieścić wybrany żeton na polu planszy na którym przebywa. Pułapka aktywowana zbliżenowo staje się aktywna od momentu zejścia bohatera z danego pola.

↓ ↓ ↓ Aktywacja zbliżeniowa (A). Jeżeli Pułapka aktywowana jest zbliżenowo, oznacza to, że opisane na niej efekty należy wprowadzić w życie natychmiast, jak tylko dowolna figurka (wroga lub przyjaciela) wejdzie na pole z pułapką.

📶 Aktywacja zdalna (B). Jeżeli pułapka aktywowana jest zdalnie, może zostać aktywowana w dowolnym momencie rozgrywki na życzenie bohatera posiadającego ZDALNY DETONATOR. Nie jest do tego wymagane zagranie jakiegokolwiek Karty Akcji lub Reakcji. Bohater może przemieszczać się z aktywną Pułapką aktywowaną zdalnie.

UWAGA: Pułapki nigdy nie mogą być rozstawiane przed rozpoczęciem misji na polach początkowych wrogów.

PANCERZE

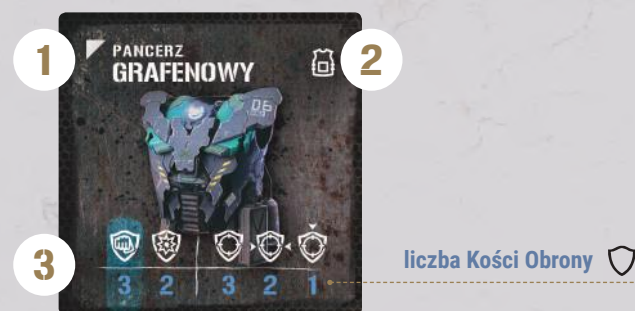


Każdy bohater może używać tylko 1 **pancerza** na raz. Bohaterowie pozbawieni pancerza nie posiadają żadnych **Kości Obrony**.

1. Nazwa Wypożyczenia.
2. Rodzaj Wypożyczenia - pancerz.
3. Liczba Kości Obrony.

Obrona przeciwko rodzajom ataków:

- | | |
|-----------------|---------------------------|
| Atak Wręcz | Atak Dystansowy od frontu |
| Atak Obszarowy | Atak Dystansowy z boku |
| Atak Psychiczny | Atak Dystansowy od tyłu |



W grze występuje Wypożyczenie innego typu, które również posiada modyfikatory Kości Obrony. Mogą być używane niezależnie od pancerza.

UBIÓR



W rzędzie tuż obok pancerza układane są żetony Wypożyczenia z **elementami ubioru**.

1. Nazwa Wypożyczenia.
2. Rodzaj Wypożyczenia - ubiór
3. Wypożyczenie dwukrotnego użytku.
4. Opis działania.
5. Czas działania podany w turach (w przykładzie obok - działa aż do końca bieżącej misji).



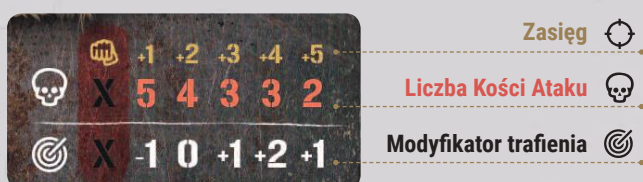
BRON



Bronie dzielą się na boczne (zajmujące 1 slot), podstawowe (zajmujące 2 sloty) oraz ciężkie (zajmujące 3 sloty).

1. Nazwa broni.
2. Rodzaj wyposażenia - broń.
3. Rodzaj ataku oraz cechy broni.
4. Statystyki broni.
5. Miejsce na akcesoria dla broni dystansowych.
6. Miejsce na akcesoria dla broni białych.

Zasięg broni - na bordowo podświetlone są współczynniki broni podczas Ataku Wręcz, w dalszych kolumnach współczynniki na większym dystansie (+1 oznacza dystans 1 pola, +2 dystans 2 pól itd.). „X” oznacza brak możliwości ataku na danym dystansie.



Rodzaje ataków:

Cechy broni:



Atak Wręcz



Atak Dystansowy



Atak Obszarowy



Atak Psychiczny



Możliwość Strzału Serią



Broń Zapalająca



Broń Przeciwpancerna



Przeładowanie - wymaga Akcji Interakcji (przeładowania) przed Atakiem.

Broń Zapalająca - przeciwko jej Atakom nie można używać Kości Obrony, chyba że cel jest **Niewrażliwy na Ogień** (posiada tą samą ikonę ognia).

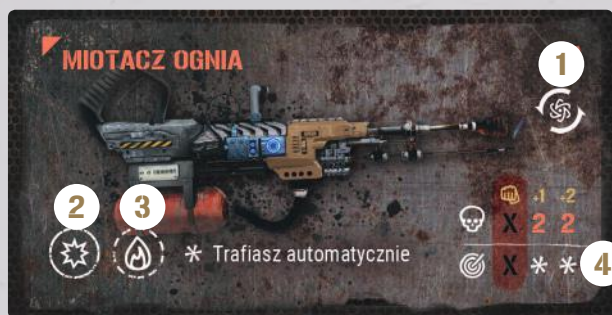
AKCESORIA DO BRONI



Większość broni posiada możliwość rozbudowy o **akcesoria**, takie jak celowniki, dodatkowe magazynki lub specjalne rodzaje amunicji. Akcesoria dzielą się na 3 grupy, które posiadają od jednego do trzech wycięć w górnej krawędzi lub są oznaczone kawałkiem taśmy. Ogólnie akcesoria z jednym wycięciem są przeznaczone dla broni bocznych i podstawowych, akcesoria z dwoma wycięciami dla podstawowych i ciężkich, a akcesoria z trzema wycięciami dla broni ciężkich. Natomiast akcesoria z kawałkiem taśmy rozwijają posiadaną broń białą.

1. Nazwa Wyposażenia.
2. Rodzaj Wyposażenia - akcesoria do broni.
3. Wyposażenie dwukrotnego użytku.
4. Opis działania.
5. Akcesoria dla broni dystansowych.
6. Akcesoria dla broni białych.

PRZYKŁADY DZIAŁANIA WYPOSAŻENIA



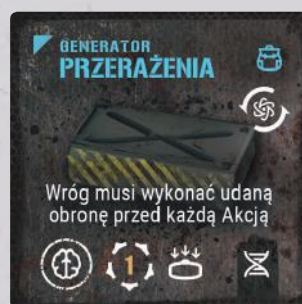
Celownik optyczny

1. Wyposażenie jest skuteczne tylko w dzień.
2. Wyposażenie zwiększa zasięg broni o 1 pole.
3. Wyposażenie zwiększa trafienie broni o 1.



Rzutnik pancerza

Wszyscy bohaterowie znajdujący się na tym polu zwiększają liczbę Kości Obrony.



Generator prerażenia

Wszyscy wrogowie Biologiczni, którzy wejdą w zasięg 1 pola od GENERATORA, przed podjęciem każdej kolejnej Akcji (lub zakończeniem trwającego Ruchu), muszą wykonać udaną Obronę Psychiczną. Po wyjściu z zasięgu GENERATORA działają znów według standardowych zasad.



Zmylacz dźwiękowy

Kolejny wróg, który będzie wykonywał Akcję, wybiera za cel ZMYLACZ tak jakby był bohaterem.



Zakłócaacz transmisji

Wszyscy wrogowie, którzy znajdują się w zasięgu 1 pola od ZAKŁÓCACZA, zmniejszają zasięg swoich Ataków do 2 pól oraz Ruchu do 1 pola. Po wyjściu z zasięgu ZAKŁÓCACZA działają znów według standardowych zasad. Aby ZAKŁÓCACZ był aktywny, na początku każdej tury należy odrzucić 1 Ogniwo. Jeżeli ZAKŁÓCACZ znajduje się na innym polu niż bohater, wcześniej musi na nim zostać położona wybrana przez bohatera liczba Ogniwi.



Pocisk S1582

1. Broń uzyskuje cechę Zapalająca.
2. Wyposażenie zmniejsza liczbę Kości Ataku broni o 1.



Pocisk smugowy

Po uzyskaniu minimum 1 sukcesu przez napastnika powoduje, że wszyscy bohaterowie, aż do końca trwającej tury, otrzymują modyfikator +1 do trafienia z dystansu.



Stymulant KOT

Po zakończeniu działania powodują obniżenie Poziomu Zdrowia bohatera o 1. Bohater ignoruje zasady misji nocnych.



Granat odłamkowy

Zasięg działania w przypadku GRANATÓW oznacza zasięg, na jaki można wykonać atak (1 pole). Natomiast zaatakowani zostają wszyscy wrogowie oraz bohaterowie znajdujący się na polu, będącym celem Ataku (analogicznie do Ataku Obszarowego). Każdy zaatakowany zostanie 5 Kośćmi Ataku.



Automatyczny Zestaw Medyczny

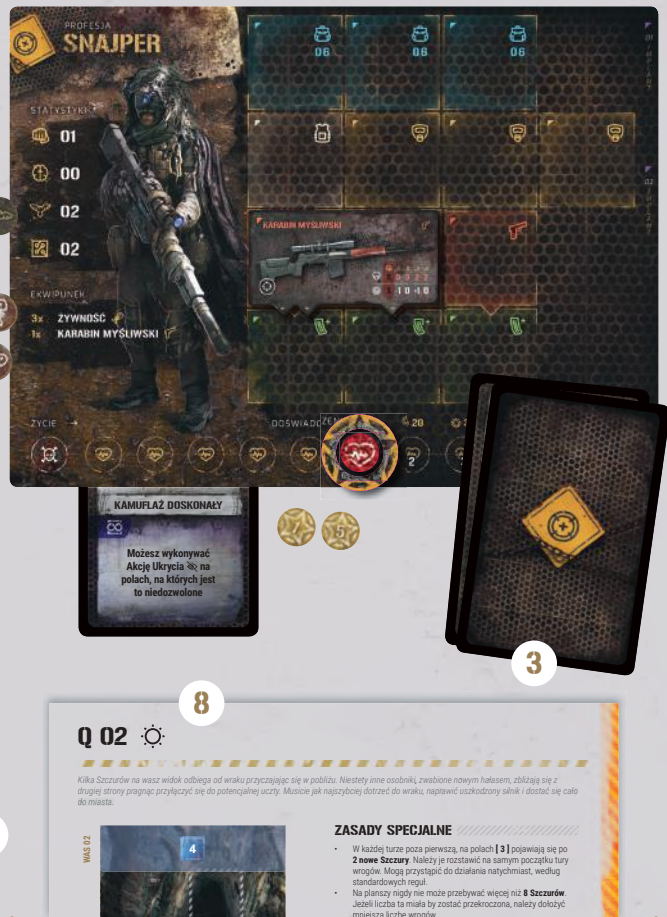
1. Przywraca 1 bohatera na początku każdej tury.
2. AUTOMATYCZNY ZESTAW MEDYCZNY może zostać uruchomiony podczas dwóch misji zanim ulegnie całkowitemu zużyciu.

MISJE

PRZYGOTOWANIE DO MISJI

Każda misja składa się z serii następujących po sobie tur. Maksymalna liczba tur jest podana zawsze w opisie wybranej misji. Misja kończy się po zrealizowaniu określonego celu lub upływie określonej liczby tur. Tura gry składa się z Akcji poszczególnych bohaterów oraz z Akcji

poszczególnych wrogów. Najpierw swoje Akcje wykonują po kolei bohaterowie w dowolnie ustalonej pomiędzy sobą kolejności, a następnie wrogowie zaczynając od posiadającego najwyższy początkowy Poziom Zdrowia (przy tym samym poziomie, kolejność wybierają gracze).



Przed rozpoczęciem nowej misji, gracze muszą przygotować swoich bohaterów:

1. Ze wszystkich dostępnych Kart Akcji (początkowych oraz wybranych na wyższych poziomach doświadczenia), każdy bohater wybiera swoją Talię Kart Akcji, w której musi znaleźć się dokładnie 25 kart. Nadmiarowe karty odkładane są na bok - nie będą używane podczas tej misji.
2. Z wybranej Talii Kart Akcji każdy bohater dowolnie dobiera 5 kart do swojej ręki.
3. Pozostałe Karty Akcji są tasowane przez każdego gracza i układane obok w Stosie Kart Akcji. Jeżeli podczas misji Talia Kart Akcji ulegnie wyczerpaniu, należy potasować wszystkie użyte karty i utworzyć nowy Stos Kart Akcji.

Po przygotowaniu bohaterów, należy rozłożyć elementy misji zgodnie z opisem w sekcji "Przygotowanie" w Księdze Misji. Powyższy przykład dotyczy rozłożenia misji Q02 z Księgi Misji.

4. Gracze rozkładają kafle planszy. Kafle są opisane symbolem w narożniku (ta misja przewiduje rozłożenie WAS 02 i WAS 04).
5. Gracze rozkładają figurki wrogów i żetony na planszach zgodnie z informacjami w Księdze Misji. Jeżeli w sekcji „Przygotowanie” występują oznaczenia wielokrotności (np. 2x, 4x), oznacza to, że jest to całkowita suma tych elementów występujących podczas misji, a nie liczba elementów na każdym polu. Misja Q02 nakazuje rozstawić 8 Wielkich Szczurów na polach 1A, 1B, 1C i 1D. W związku z tym na każdym z tych 4 pól rozstawiamy po 2 Wielkie Szczury.
6. Gracze układają Karty Wrogów występujących podczas misji obok planszy.
7. Gracze rozstawiają figurki swoich bohaterów na wybranych polach w Strefie rozstawienia bohaterów.
8. Gracze sprawdzają, czy misja rozgrywana jest w dzień czy też jest to misja nocna (odpowiedni symbol znajduje się tuż obok numeru misji w nagłówku).

MISJE DZIENNE, NOCNE I WARUNKI POGODOWE



Misje dzienne

W grze występują dwie pory, w których może toczyć się rozgrywka: misje dzienne oraz misje nocne. Podczas misji dziennych stosuje się standardowe zasady gry.



Misje nocne

Podczas misji nocnych trafienie przy Atakach Dystansowych i Obszarowych wszystkich bohaterów i wrogów oraz zasięg każdej broni dystansowej zmniejszany jest o 1. Wrogowie Mechaniczni są odporni na negatywne skutki misji nocnych.



Ulewny deszcz

Podczas Ulewnego Deszczu bohaterowie zawsze, gdy chcą użyć Żetonu Morale , zamiast 1 musza odrzucić 2 żetony. Dodatkowo trafienie zarówno podczas Ataku Wręcz, Ataku Obszarowego jak i podczas Ataku Dystansowego obniża się o 1.



Śnieżyca / Mgła

Podczas Śnieżycy lub Mgły bohaterowie oraz wrogowie mogą wykonywać Ataki Dystansowe oraz Obszarowe na maksymalną odległość 2 pól.

Warunki pogodowe, w których rozgrywana jest misja są oznaczone w jej opisie w Księdze Misji. Zazwyczaj misje rozgrywane są w neutralnych warunkach, jednak czasem zdarza się Ulewny deszcz, Mgła lub Śnieżyca.

PRZEBIEG TUR Y

Misja składa się z szeregu tur, podczas których każdy bohater, a następnie każdy wróg po kolei wykonuje po 2 Akcje. Wykonywanie Akcji rozpoczynają bohaterowie, w dowolnej ustalonej przez siebie kolejności. Bohater może zrezygnować z wykonywania swoich Akcji (tracąc turę). Podczas każdej tury należy postępować według poniższych kroków:

FAZA PRZYGOTOWANIA

1. Sprawdzenie trwałości efektów oraz zasad specjalnych misji.

Należy sprawdzić czy czasowe efekty mające wpływ na bohaterów i wrogów nie zostały zakończone oraz odłożyć nieaktywne żetony poza planszę. Dodatkowo, jeżeli misja przewiduje zmiany wprowadzone podczas konkretnych tur, należy teraz wprowadzić je w życie.

2. Wybór pierwszego bohatera.

Gracze ustalają, który z bohaterów rozpocznie wykonywanie swoich Akcji w tej turze.

3. Uzupełnienie ręki Kart Akcji.

Bohater, który rozpoczyna swoją turę dobiera Karty Akcji, tak aby mieć 5 kart na ręce.

FAZA AKCJI BOHATERÓW

4. Pierwsza akcja bohatera.

4.1 Wybranie Karty Akcji.

Bohater wybiera jedną z Kart Akcji z ręki lub wybiera jedną z Akcji Podstawowych. Każdy bohater podczas swojej tury może zagrać 2 Karty Akcji lub wykonać 2 Akcje Podstawowe (lub 1 Kartę Akcji i 1 Akcję Podstawową).

4.2 Wzmocnienie Karty Akcji.

Niektóre z Kart Akcji posiadają w dolnej części niebieskie tło z dodatkowym tekstem. Karty takie mogą służyć jako Wzmocnienie używanej Karty Akcji.

Nigdy nie jest możliwe zagrywanie samego Wzmocnienia, zawsze jest ono jedynie dodatkiem do innej używanej właśnie Karty Akcji.

4.3 Wykonanie pierwszej Akcji.

Należy postępować zgodnie z treścią karty np. wykonać Atak

Wręcz. Na początku oraz po zakończeniu każdej nowej Akcji bohater może wykonać dowolny zwrot swoją figurką.

5. Druga akcja bohatera.

Ten sam bohater po zakończeniu pierwszej Akcji może natychmiast wykonać drugą Akcję. Akcja ta jest wykonywana analogicznie do pierwszej (również może być Wzmocniona). Możliwe jest wykonanie 2 Akcji tego samego rodzaju podczas 1 tury. Bohater może zdecydować o zagraniu tylko 1 Karty Akcji lub wykonaniu tylko 1 Akcji Podstawowej w turze i zakończyć swoją turę.

6. Zakończenie tury bohatera.

Po zakończeniu wykonywania Akcji przez bohatera, przesuwają on swój Żeton Tury na torze tur o 1 pole, a swoją turę zaczyna kolejny z bohaterów. Kolejny bohater wykonuje wszystkie powyższe kroki od 3 do 5.

FAZA AKCJI WROGÓW

Po zakończeniu Akcji przez wszystkich bohaterów następują Akcje wrogów. Każdy z nich po kolei (zaczynając od tego, który posiada najwyższy początkowy Poziom Zdrowia) wykonuje następujące czynności:

A. Pierwsza akcja wroga.

Na każdej Karcie Wroga znajduje się lista Akcji, które są przez niego wykonywane. Wrogowie, podobnie jak bohaterowie, wykonują po dwie Akcje w turze.

Akcje wrogów opisane na ich kartach podzielone są na grupy, zależnie od dystansu dzielącego ich od najbliższego bohatera. W niektórych przypadkach, dla określonego dystansu opisanych jest kilka możliwych Akcji wroga. W takiej sytuacji należy wykonać pierwszą opisaną Akcję. W momencie, gdy nie jest ona możliwa do wykonania, należy wykonać kolejną opisaną dla tego dystansu Akcję.

Akcje wrogów, podobnie jak bohaterów, mogą składać się z kilku czynności np. Ruch + Atak Dystansowy (ale nadal jest to 1 Akcja).

Zanim Akcja wroga zostanie wprowadzona w życie, lub podczas jej wykonywania, bohaterowie mogą używać dostępnych kart z opcją Reakcji (**patrz strona 19**).

B. Druga akcja wroga.

Druga Akcja wroga wykonywana jest analogicznie do pierwszej.

UWAGA: Bohater zamiast wykonania swojej Akcji może zdecydować o odrzuceniu dowolnej Karty Akcji z ręki i pobraniu nowej.

Jeżeli kilku wrogów posiada ten sam Poziom Zdrowia , kolejność ich działania wybierają gracze. Kolejność działania graczy jest ustalana przez nich dowolnie na początku każdej kolejnej tury.

AKCJE PODSTAWOWE

Bohaterowie, którzy nie chcą użyć żadnej z posiadanych w ręce Kart Akcji mogą zamiast tego wykonać dowolną z 3 dostępnych Akcji Podstawowych. W przypadku podjęcia takiej decyzji, nie odrzucają oni żadnej Karty Akcji z ręki.

Atak wręcz

Bohater, który znajduje się w zwarcu z przeciwnikiem, może wykonać Atak Wręcz o trudności trafienia = 1.

(szczegółowe zasady Ataku Wręcz znajdują się na stronie 29).

Interakcja

Bohater może wykonać Akcję Interakcji - ocucić sojusznika, załadować broń, podnieść Znaleźisko, wymienić przedmiot z innym bohaterem lub wykonać specjalną Akcję wynikającą z zasad rozgrywanej misji.

(szczegółowe zasady Interakcji znajdują się na stronie 31)

Ruch

Bohater może wykonać Ruch o 1 pole w dowolnym kierunku.

(szczegółowe zasady Ruchu znajdują się na stronie 22)

KARTY AKCJI

Skuteczne używanie **Kart Akcji**  stanowi klucz do zwycięstwa. Każdy bohater zagrywa maksymalnie 2 Karty Akcji podczas swojej tury. Opis możliwego do wykonania działania lub działań opisany jest w górnej części każdej Karty Akcji.

W dolnej połowie karty znajduje się natomiast jedno z dwóch dostępnych działań dodatkowych. W przypadku niebieskiego tła jest to **Wzmocnienie** , natomiast w przypadku czerwonego tła **Reakcja** . Żadna karta nie może zostać użyta jednocześnie jako Karta Akcji i Wzmocnienie - bohater musi podjąć decyzję, czy wykorzystuje ją do wykonania Akcji czy też Wzmocni za jej pomocą działanie innej zagrywanej Karty Akcji.

1. Nazwa Karty Akcji.
2. Ikona Akcji.
3. Ikona Wzmocnienia.
4. Ikona Reakcji.
5. Ikona Karty Umiejętności.
6. Numer porządkowy karty.
7. Opis możliwej do wykonania Akcji.
8. Liczba kopii danej karty znajdujących się w talii.
9. Poziom Doświadczenia, po zdobyciu którego bohater może wybrać daną kartę do swojej talii.
10. Alternatywny efekt działania karty - Wzmocnienie karty Akcji.
11. Alternatywny efekt działania karty - Reakcja.



Wzmocnienie

Aby wzmocnić działanie Karty Akcji, bohater może użyć innej karty ze swojej ręki, która w dolnej części posiada niebieskie tło Wzmocnienia. Wzmocnienia nie mogą wpływać na Akcje wykonywane przez innych bohaterów (chyba, że treść karty mówi inaczej).

Nie jest możliwe Wzmocnianie Akcji Podstawowych. Możliwe jest zagranie jedynie 1 Wzmocnienia wraz z 1 Kartą Akcji. Jeżeli bohater używa Karty Akcji pozwalającej na wykonanie kilku czynności, i podejmie decyzję o jej Wzmocnieniu, musi zdecydować, którą czynność z sekwencji dostępnych chce Wzmocnić.

Reakcja

Poza wykonywaniem w swojej turze 2 Akcji, bohaterowie w pewnych sytuacjach mogą wykonać Reakcję (przerywając tym samym Akcję wroga). Wykonanie Reakcji jest możliwe na samym początku, w trakcie lub tuż po zakończeniu Akcji wroga (czyli Reakcja może zostać wykonana również podczas trwania Ruchu/Ataku przeciwnika, przerywając go, po czym jego Akcja jest kontynuowana). Każdy bohater może wykonać tylko 1 Reakcję podczas 1 tury.

Karty Umiejętności

Karty Umiejętności w odróżnieniu od standardowych Kart Akcji nie służą do wykonywania Akcji, a do stałego wzmocnienia jakiejś cechy lub dodania nowej specjalnej umiejętności bohaterowi. Kartę Umiejętności wsuwamy pod planszę bohatera.

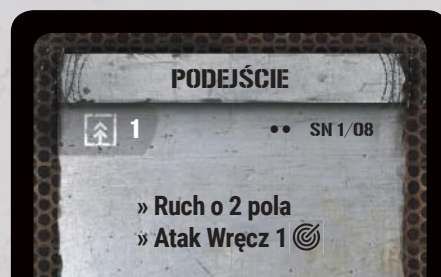
UWAGA: Istnieją Reakcje, które umożliwiają bohaterowi wykonanie dodatkowej Akcji. Akcja taka nie ma wpływu na limit liczby Akcji, które można wykonać w swojej turze.

KARTY AKCJI POZWALAJĄCE NA WYKONANIE KILKU CZYNNOŚCI

Niektóre z Kart Akcji, dostępne szczególnie na wyższych poziomach rozwoju bohaterów, pozwalają na wykonanie **więcej niż 1 czynności przy użyciu 1 karty**.

Zagranie tego typu karty nie wyczerpuje Akcji możliwych do wykonania w turze danego bohatera. Można standardowo zagrać po niej lub przed nią drugą Kartę Akcji lub wykonać Akcję Podstawową. Bohater może podjąć decyzję o wykonaniu jedynie niektórych z dostępnych na karcie czynności, ale ich kolejność nie może zostać zmieniona (zaczynając od górnej).

Np. karta pozwalająca na Ruch oraz Atak Wręcz może zostać wykorzystana do wykonania obydwóch czynności, jedynie do wykonania Ataku Wręcz lub jedynie do wykonania Ruchu.



Przykład Karty Akcji pozwalającej na wykonanie 2 czynności: Ruchu o 2 pola oraz Ataku Wręcz.

KARTY WROGÓW

1. Nazwa.
2. Wróg Mechaniczny / Biologiczny.
3. Wróg Opancerzony / Latający.
4. Początkowy Poziom Zdrowia .
5. Lista dostępnych Akcji.
6. Umiejętność specjalna
7. Współczynniki używanej przez wroga broni.
8. Współczynniki używanego przez wroga Pancerza.

Lista dostępnych Akcji

W środkowej części Karty Wroga znajduje się opis wszystkich dostępnych dla niego Akcji. Jako pierwsze opisane są Akcje wykonywane w zwarciu z dowolnym bohaterem (**5A**). Następnie Akcje, które wróg wykonuje gdy najbliższy bohater znajduje się w odległości 1 pola (**5B**). Na końcu opisano Akcje, które wróg wykonuje, gdy wszyscy bohaterowie znajdują się dalej niż 1 pole od niego (**5C**).

Współczynniki używanej przez wroga broni

W górnym rzędzie znajduje się liczba Kości Ataku, używanych przez wroga zależnie do dystansu. Poniżej znajduje się współczynnik trafienia.

Współczynniki używanego przez wroga pancerza

W pierwszej kolumnie znajduje się liczba Kości Obrony podczas Ataków Wręcz, w drugiej kolumnie podczas Ataków Obszarowych, w trzeciej kolumnie opisano wartość Obrony Psychicznej. W ostatnich 3 podczas Ataków Dystansowych od frontu, z boku i od tyłu.

SPECJALNE IKONY WROGÓW



Biologiczny i Mechaniczny

Każdy wróg należy do jednej z dwóch kategorii: Biologicznej lub Mechanicznej. Ma to znaczenie w przypadku używania niektórych rodzajów Wyposażenia oraz żetonów terenu.



Szybki refleks

Jeżeli wróg posiada taką cechę, bohaterowie nie mogą używać przeciwko niemu Reakcji. Cecha może pojawić się jako Specjalna Umiejętność, bądź dotyczyć tylko konkretnego rodzaju Akcji Wroga.



Niewrażliwość na ogień

Tak oznaczony przeciwnik może wykonywać rzut Kośćmi Obrony podczas ataków Zapalających tak, jakby były to zwykłe ataki.



Latający

Wróg może również posiadać oznaczenie Latającego. W takim przypadku ignoruje on podczas Ruchu Przeszkody i bohaterów oraz nigdy nie może znaleźć się z bohaterami w zwarciu (w związku z czym nie jest możliwy przeciwko niemu Atak Wręcz). Bohaterowie mogą przechodzić przez pole z wrogiem Latającym bez przeszkód. Wróg może wykonywać Ataki Dystansowe przebywając na tym samym polu co bohaterowie.



Opancerzony

Wrogowie mogą dodatkowo posiadać ikonę Opancerzonego. Jeżeli cel posiada taką ikonę, musimy sprawdzić na żetonie używanej broni czy posiada ikonę . Jeżeli tak jest, to atak przeprowadzany jest według zwykłych zasad. Natomiast jeżeli nasza broń nie jest przygotowana do niszczenia tego typu obiektów, liczba Kości Obrony Opancerzonego celu jest zwiększana dwukrotnie.



Przykład tury bohatera

Bohater podczas swojej tury postanawia wykonać Ruch w kierunku wroga, a następnie wykonać tyle Ataków Wręcz ile będzie w stanie.

Mógłby wykonać 2 Akcje Podstawowe:

Ruch o 1 pole, a następnie Atak Wręcz. Ale ponieważ wśród 5 Kart Akcji na ręce posiada **"Doskok" (A)**, dochodzi do wniosku, że jest to znacznie lepszy wybór w obecnej sytuacji. Zagrywa **"Doskok"**, dzięki czemu za pomocą 1 Karty Akcji może podejść do wroga i wykonać Atak Wręcz.

Kartę Wzmocnia dodatkowo **"Precyzyjnym Ciosem"**, który pozwala przerzucić 1 Kość Ataku podczas Ataku Wręcz (B).

Po przeprowadzeniu Ataku musi wybrać swoją drugą i ostatnią Akcję w tej turze. W ręce nie ma już żadnej Karty Akcji, która byłaby przydatna podczas zwarcia z wrogiem, a więc postanawia wykonać jedną z Akcji Podstawowych: Atak Wręcz.

Po zagraniu Karty Akcji **"Doskok"** (Ruch + Atak Wręcz) i wykonaniu Akcji Podstawowej (kolejny Atak Wręcz) przesuwą swój Żeton Tury. Kolejny z bohaterów może teraz przystąpić do działania.



Przykład tury wroga

E-14 Dragonfly (A) zaczyna swoją turę w odległości powyżej 1 pola od najbliższego bohatera, w związku z czym sprawdzamy listę dostępnych Akcji w ostatnim punkcie na Karcie Wroga (B). Maszyna może w tej sytuacji wykonać 3 różne Akcje:

Atak Dystansowy, Ruch o 1 do celu + Atak Dystansowy lub Ruch o 2 do celu.

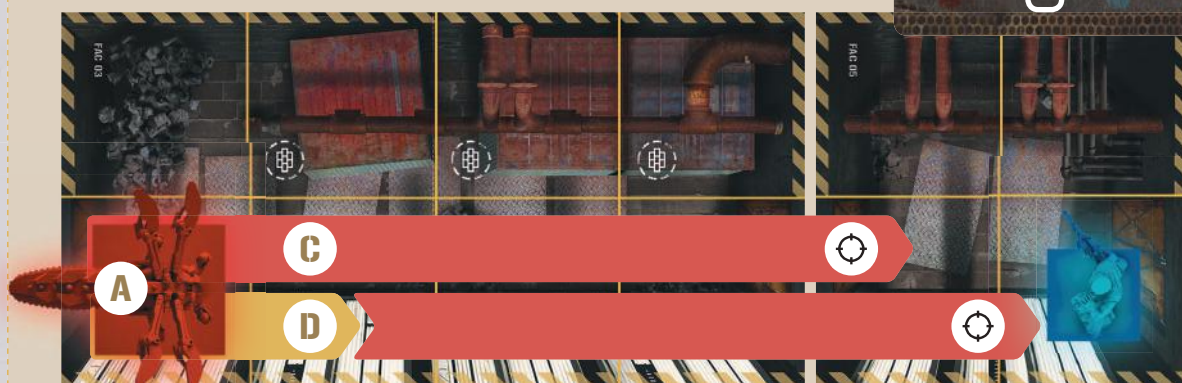
W tej właśnie kolejności rozpatrujemy możliwość ich wykonania. Jako pierwsza możliwa Akcja opisany został Atak Dystansowy (C).

Maksymalny zasięg Ataku Dragonfly wynosi 4 pola, co oznacza, że w obecnej sytuacji Atak Dystansowy nie jest możliwy. W związku z tym przechodzimy do drugiej potencjalnej Akcji: Ruch o 1 do celu + Atak Dystansowy (D).

Jeżeli maszyna wykona Ruch o 1 pole, znajdzie się w odpowiedniej odległości do wykonania Ataku Dystansowego, a więc należy wykonać właśnie tę Akcję. Gdyby Dragonfly nadal pozostawał poza zasięgiem ataku, należałoby wykonać ostatnią Akcję na liście czyli Ruch o 2 pola w kierunku celu.

W pierwszej swojej Akcji Dragonfly przesuwa się o 1 pole i wykonuje Atak Dystansowy.

Teraz maszyna może przystąpić do wykonania swojej drugiej Akcji. Nadal pozostaje w odległości powyżej 1 pola od najbliższego bohatera, więc korzystamy z tej samej listy 3 dostępnych Akcji (B). Jako pierwsza możliwa Akcja opisany został Atak Dystansowy (C), co tym razem jest możliwe, a więc wroga maszyna wykonuje Atak Dystansowy.



SZCZEGÓŁOWY OPIS AKCJI

OZNACZENIA TERENU

Na planszy oraz niektórych żetonach można znaleźć dodatkowe symbole, oznaczające specjalne cechy elementów terenu. Rozróżniamy następujące oznaczenia:



Przeszkoda - przez linię oznaczającą przeszkodę nie może przejść żaden bohater ani wróg, ale nie blokuje ona Pola Widzenia.



Zasłona - przez linię oznaczającą zasłonę nie może przejść żaden bohater ani wróg. Dodatkowo Zasłona blokuje Pole Widzenia.



Odsłonięty teren - każdy bohater, który znajdzie się na polu z tą ikoną musi natychmiast usunąć posiadany Żeton Ukrycia.



Punkt Obserwacyjny - bohaterowie i wrogowie znajdujący się w Punkcie Obserwacyjnym, **zwiększają o 1 zasięg** swoich Ataków Dystansowych oraz Obszarowych (liczba Kości Ataku i trafienie na dodatkowym zasięgu pozostają takie same jak przy maksymalnym zasięgu używanej broni). Podczas wchodzenia na pole oznaczone jako Punkt Obserwacyjny, **Ruch zmniejszany jest o 1** (np. Akcja umożliwiająca Ruch o 2 pola pozwala na Ruch o 1 pole). Jeżeli dwa przylegające pola posiadają ikonę Punktu Obserwacyjnego, nie trzeba ponosić dodatkowego kosztu Ruchu pomiędzy nimi. Wejście na pole z Punktem Obserwacyjnym jest również możliwe, jeżeli bohater zdecyduje się na wykonanie dwóch Akcji Podstawowych Ruchu pod rząd.



Osłona - każdy przeciwnik próbujący trafić bohatera lub wroga na polu z ikoną Osłony modyfikuje swoje trafienie o -1.



Znalezisko - po wejściu na pole, na którym znajduje się żeton z ikoną Znaleziska, bohater może wykonać Akcję Podstawową - Interakcję, i podnieść Znalezisko. Po zakończeniu misji Znalezisko zamieniane jest na Moduł  lub inny element zgodnie z zasadami bieżącej misji.



Dym - żeton z ikoną Dymu blokuje Pole Widzenia ale nie uniemożliwia Ruchu. Dym unosi się do końca trwającej misji.



Materiały wybuchowe - żeton z tą ikoną może stać się celem Ataku Dystansowego lub Obszarowego. Atak zostaje przeprowadzony według normalnych zasad. Jeżeli zakończy się przynajmniej jednym sukcesem, cel wybuchu zadając 6 automatycznych trafień każdemu bohaterowi i wrogowi znajdującego się na tym polu. Przeciwno trafieniom wykonywane są standardowe rzuty obronne (jak przeciwko Atakom Obszarowym). Po zniszczeniu, żeton z Materiałami Wybuchowymi zamieniamy na Żeton Dymu.



Materiały łatwopalne - żeton z tą ikoną może stać się celem Ataku Dystansowego lub Obszarowego. Atak zostaje przeprowadzony według normalnych zasad. Jeżeli zakończy się przynajmniej jednym sukcesem, Materiały Łatwopalne zadają 3 automatyczne trafienia każdemu bohaterowi i wrogowi znajdującego się na tym polu. Przeciwno trafieniom nie można wykonywać rzutów obronnych (chyba, że cel jest niewrażliwy na ogień). Po zniszczeniu, żeton z Materiałami Łatwopalnymi zamieniamy na Żeton Dymu.



Materiały chemiczne - żeton z tą ikoną może stać się celem Ataku Dystansowego lub Obszarowego. Atak zostaje przeprowadzony według normalnych zasad. Jeżeli zakończy się przynajmniej jednym sukcesem, Chemikalia zadają 2 automatyczne trafienia wszystkim wrogom Biologicznym oraz bohaterom znajdującym się na tym polu. Przeciwno trafieniom nie można wykonać rzutów obronnych. Po zniszczeniu, żeton z Chemikaliami jest usuwany.

UWAGA: Jeżeli na dowolnym polu planszy znajduje się jakaś ikona, a pole to zostanie przykryte Żetonem Budynku, Wraku, Złomowiska, Wieży lub Betonowego Muru, oryginalna ikona znajdująca się na planszy zostaje anulowana.

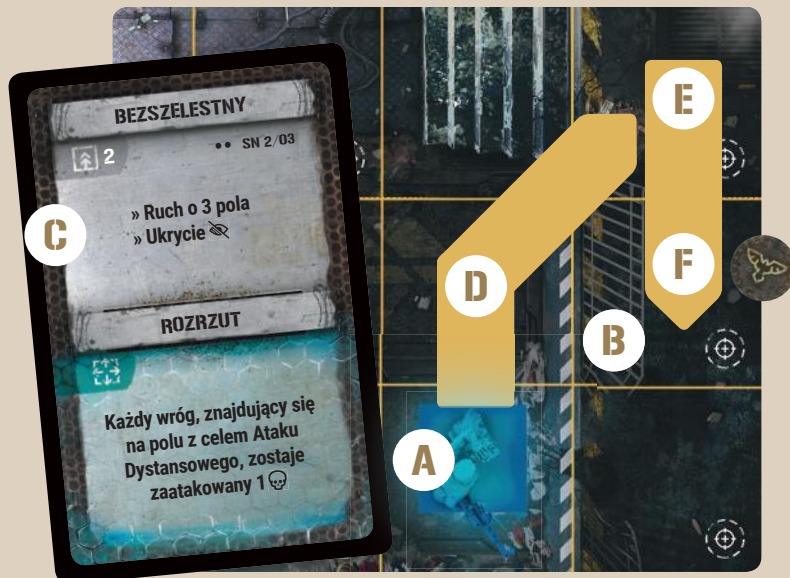
RUCH BOHATERA

- Wiele Kart Akcji umożliwia wykonanie **Ruchu** o 1 lub więcej pól. Drugą opcją wykonania Ruchu jest skorzystanie z dostępnej Akcji Podstawowej (**patrz strona 19**).
- Bohater może poruszać się na dowolne sąsiadujące pole (możliwy jest zarówno Ruch na wprost jak i po przekątnej). **Zwroty są darmowe** i mogą być wykonywane w dowolnym momencie trwania Ruchu.
- Bohater może wykonać Ruch o mniej pól, niż wskazuje użyta Karta Akcji.
- Bohaterowie mogą kończyć Ruch na polach zajętych przez innych bohaterów bez żadnych ograniczeń.
- Jeżeli bohater wejdzie na pole zajęte przez wrogów, zarówno on jak i wszyscy wrogowie wchodzą natychmiast w zwarcie i kontynuowanie Ruchu nie jest możliwe.
- Nie ma ograniczenia liczby figurek, które mogą znajdować się na 1 polu.
- Bohater może zwiększyć zasięg swojego Ruchu o 1 odrzucając Żeton Morale . Zwiększenie w ten sposób zasięgu działa tylko podczas tej jednej Akcji Ruchu.
- Bohater może poruszyć się po przekątnej mijając narożnik pola oznaczonego jako Przeszkoda/Zasłona (ale nie pomiędzy dwoma takimi narożnikami).

Przykład ruchu bohatera

Bohater (A) zamierza wejść na pobliski Punkt Obserwacyjny (B) i przygotować się do wykonania Ataku Dystansowego w kolejnej Akcji. W tym celu używa wybranej z ręki Karty Akcji (C) umożliwiającą mu Ruch o 3 pola.

W pierwszej kolejności porusza się na pole obok (D). Następnie wchodzi na pole z oznaczeniem Punktu Obserwacyjnego (E), na co zużywa cały jego pozostały Ruch (koszt wejścia na pole z Punktem Obserwacyjnym wynosi 2 pola). Wybrana Karta Akcji nie pozwala mu na dalsze przemieszczanie się. Ponieważ nie osiągnął jeszcze swojego celu, postanawia zużyć posiadany Żeton Morale (F) i dzięki temu zwiększa zasięg ostatniego Ruchu o 1 dodatkowe pole (B).



RUCH POZA PLANSZĘ

Podczas rozgrywki może się okazać, że bohater chce lub musi z jakiegoś powodu opuścić planszę. Jeżeli nie jest to niemożliwe z powodu Zasłony lub Przeszkody na krawędzi pola, wyjście jest możliwe według normalnych zasad Ruchu.

Przyjmuje się, że poza planszą znajdują się zwykłe pola gry nieposiadające cech specjalnych.

Bohater po opuszczeniu planszy nie może wrócić już do gry aż do końca rozgrywanej misji.

RUCH WROGA

Wrogowie wykonują Ruch według tych samych zasad co bohaterowie. Jeżeli opis ich Akcji zakłada Ruch do celu, należy poruszać ich po najkrótszej możliwej linii w kierunku najbliższego bohatera. Podobnie, jeżeli ich Akcja zakłada Ruch oddalający od bohaterów. Poruszamy ich w taki sposób, aby na końcu Ruchu znaleźli się w największej możliwej odległości od najbliższego bohatera.

Jeżeli Ruch oddalający nie przyniósłby wrogowi żadnej korzyści (np. nadal znajdowałby się w tej samej odległości od bohaterów co przed Ruchem) nie jest on wykonywany.

W przypadku alternatywnych ścieżek, bohaterowie wybierają wariant Ruchu wroga według własnego uznania.

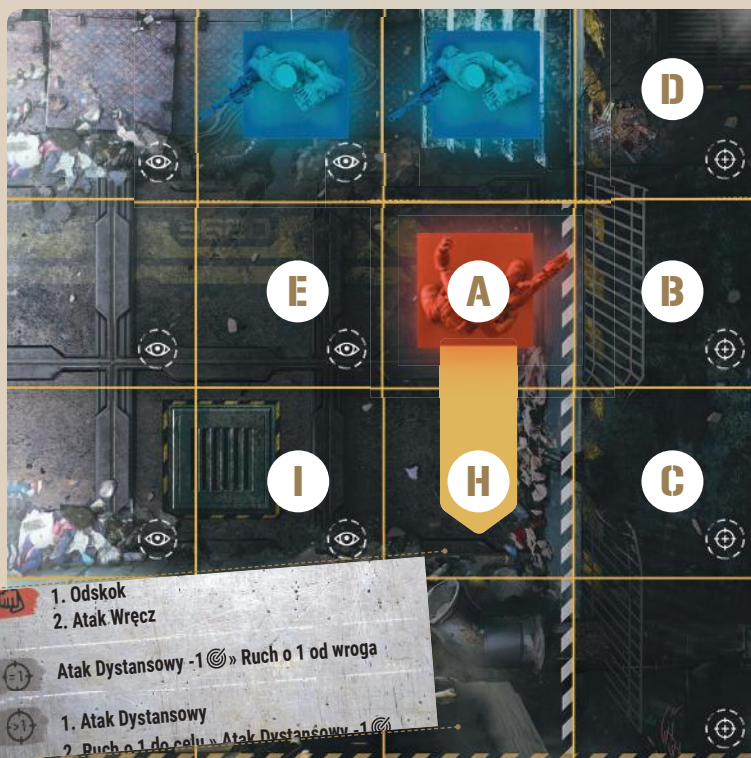
Przykład ruchu wroga

Bandyta z pistoletem (A) znajduje się w odległości 1 pola od najbliższego bohatera. W związku z tym, zgodnie z opisem na swojej karcie powinien wykonać "Atak Dystansowy + Ruch o 1 od wroga". Najpierw wykonuje Atak Dystansowy. Następnie ma do wyboru 6 sąsiadujących pól, które nie są okupowane przez bohaterów.

Pola (B) i (C) są oddzielone linią Przeszkody, w związku z tym wejście na nie przez Bandytę nie jest możliwe. Pole (D) posiada oznaczenie Punktu Obserwacyjnego, a więc Bandyta nie może na nie wejść mając możliwość Ruchu jedynie o 1 pole (musiałby dysponować przynajmniej 2). Gdyby wybrał pole (E), znajdowałby się nadal w odległości 1 pola od bohaterów.

W tej sytuacji pozostają pola (H) oraz (I), które pozwolą Bandycie na oddalenie się od wszystkich bohaterów.

Gracze podejmują decyzję, że Bandyta wykona Ruch na pole (H).



ODSKOK (SPECJALNY RODZAJ AKCJI RUCHU)

Odskokiem nazywamy specjalny rodzaj Akcji Ruchu, stosowany w sytuacji gdy przeciwnicy znajdują się w zwarcu.

Odskok może być wykonany przy użyciu Karty Akcji pozwalającej na standardowy Ruch, pozwalającej na Odskok lub przy użyciu Akcji Podstawowej Ruchu (**patrz strona 19 "Akcje Podstawowe"**).

Bohaterowie znajdujący się w zwarcu nie mogą wykonać żadnych Akcji, poza kolejnymi Atakami Wręcz oraz Odskokiem. Jeżeli bohater postanawia wykonać Odskok, jeden z jego przeciwników znajdujących

się z nim w zwarcu (posiadający najwięcej Kości Ataku podczas Ataku Wręcz) może wykonać jedną dodatkową Akcję **Ataku Wręcz o trudności trafienia = 3**. Taki cios nazywamy karnym atakiem.

Po wykonaniu Odskoku przeciwnik nie znajduje się już dłużej w zwarcu i może dowolnie wykorzystać pozostałe dostępne Akcje w swojej turze. Może też kontynuować Ruch, o ile użyta przez niego Karta Akcji pozwalała na przemieszczenie się o więcej niż 1 pole.

ODSKOK WROGA

Wrogowie wykonują Odskok w identyczny sposób co bohaterowie.

Wybierając kierunek Odskoku, przemieszczają się tak, aby znaleźć się jak najdalej od jak największej liczby bohaterów.

Jeżeli Odskok wroga nie przyniósłby mu żadnej korzyści (np. znalazł

się i tak w zwarcu z innym bohaterem), wtedy wykonuje kolejną Akcję z listy dostępnych na Karcie Wroga Akcji.

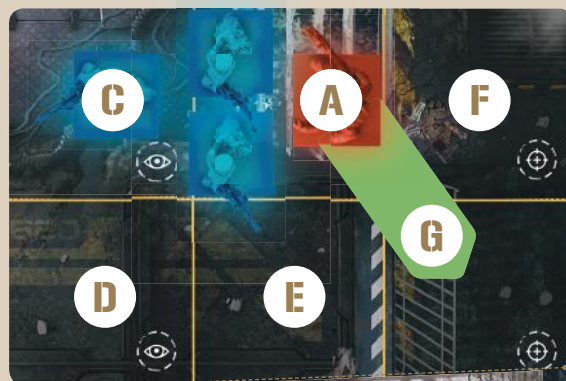
Wrogowie wykonują Odskok zawsze na sąsiednie pole, nawet jeżeli to pole posiada ikonę Punktu Obserwacyjnego.

Przykład wykonania Odskoku

Grabieżca z Karabinem (**A**) znajduje się w zwarcu z 2 bohaterami. W swojej turze, zgodnie z informacją zawartą na jego Karcie Wroga (**B**), w pierwszej kolejności wykonuje Odskok. Jeżeli Odskok nie przyniósłby mu żadnej korzyści, zamiast niego wykonałby Atak Wręcz. Wróg posiada 5 możliwych pól, na które mógłby wykonać Odskok. Pole (**C**) jest zajęte przez innego bohatera.

Odskok na pola (**D**) lub (**E**) spowodowałby, że wróg będzie znajdował się w odległości 1 pola od 3 bohaterów. Odskok na pola (**F**) i (**G**) będzie natomiast skutkowało znalezieniem się w odległości 1 pola od 2 bohaterów oraz 2 pól od ostatniego bohatera.

W związku z tym jest to najkorzystniejsze rozwiązanie dla wroga. Ponieważ zarówno pole (**F**) jak i (**G**) są dla niego równie korzystne, gracze podejmują decyzję, na które z nich zostaje wykonany Odskok wroga. Wybierają pole (**G**). Zanim Odskok zostanie wykonany, bohater, który posiada najwięcej Kości Ataku w Walce Wręcz może wykonać 1 karny atak przeciwko odskakującemu wrogowi.



ATAK DYSTANSOWY BOHATERA

Celem **Ataku Dystansowego** może stać się dowolny przeciwnik, znajdujący się w **Polu Widzenia** oraz w **zasięgu** wybranej do ataku broni. Bohaterowie oraz wrogowie znajdujący się w zwarcu nie mogą wykonywać Ataków Dystansowych.

Podczas Ataku Dystansowego postępujemy według następujących kroków:

1. Zwrot bohatera

Bohater może wykonać dowolny zwrot (tak jak na początku każdej innej Akcji).

2. Wybór broni

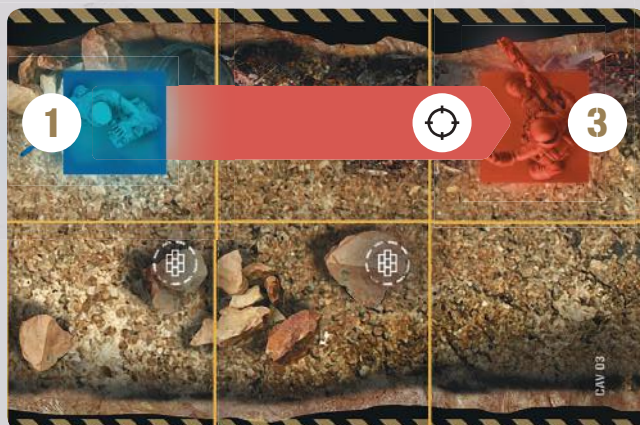
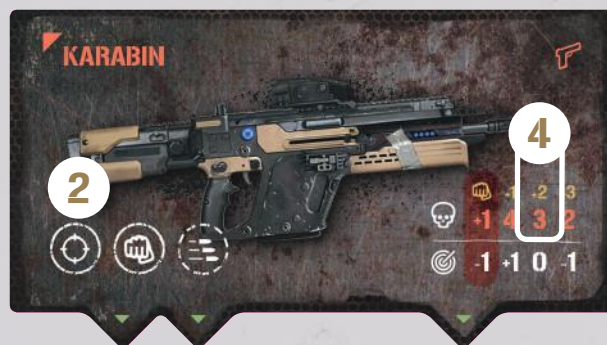
Bohater może wybrać do ataku dowolną broń z tych, które posiada w swoim ekwipunku podręcznym. Broń musi posiadać ikonę Ataku Dystansowego.

3. Wybór celu ataku

Atakujący bohater wybiera, którego wroga lub pole gry atakuje. Może to być dowolny wróg lub pole znajdujące się w Polu Widzenia atakującego bohatera. Każda broń posiada też swój maksymalny zasięg, oznaczony na żetonie broni. Zasięg broni oznacza ilość pól planszy na jaką dana broń jest w stanie wystrzelić.

4. Ustalenie liczby kości ataku

Po wybraniu celu należy ustalić liczbę Kości Ataku. Z żetonu broni odczytujemy liczbę kości, zależnie od dystansu dzielącego atakującego od celu.



Przykład ustalania współczynnika trafienia

Wybrana przez bohatera Karta Akcji umożliwia trafienie na 2 **(A)**.

Wróg znajduje się w zasięgu 1 pola, w związku z czym używana broń modyfikuje trafienie o -1 **(B)**.
Zmodyfikowany współczynnik trafienia wynosi więc 1.

Bohater decyduje o użyciu Żetony Morale ☹️, dzięki czemu współczynnik trafienia zwiększany jest do 2.

Bohater używa 3 Kości Ataku (C) i aby osiągnąć sukces musi wyrzucić nie więcej niż „2” oczka.

Bohater uzyskuje wyniki: „1”, „2” i „6”. Oznacza to 2 sukcesy.



5. Rzut kośćmi ataku

Po określeniu liczby używanych Kości Ataku, musimy ustalić podstawowy współczynnik trafienia oraz zastosować wszystkie modyfikatory. Podstawowy współczynnik trafienia podany jest zawsze na użytej Karcie Akcji. Współczynnik ten może zostać zmieniony zależnie od rodzaju stosowanej broni, zasięgu, dodatkowego wyposażenia, rodzaju terenu czy też specjalnych zasad misji.

W celu zwiększenia współczynnika trafienia o 1, bohater może zużyć Żeton Morale ☹️ (decyzję musimy podjąć przed rzutem kośćmi).

Po ustaleniu trudności trafienia, bohater wykonuje rzut obliczoną wcześniej liczbą Kości Ataku. Każda kość, na której wypadnie liczba oczek niższa lub równa trafieniu (po uwzględnieniu modyfikatorów), oznacza 1 sukces.

6. Rzut kośćmi obrony

Po ustaleniu liczby sukcesów napastnika, cel może wykonać rzut Kośćmi Obrony. Najpierw sprawdzamy, z którego kierunku cel jest atakowany. Następnie z karty wroga odczytujemy liczbę Kości Obrony przeciwko Atakom Dystansowym z odpowiedniego kierunku. Na koniec wykonujemy rzut Kośćmi Obrony - każdy wynik z symbolem tarczy 🛡️ oznacza skuteczną obronę i zmniejszenie liczby sukcesów napastnika. Puste ścianki kości oznaczają brak skutecznej obrony.

7. Obniżanie poziomu zdrowia

Aby ustalić liczbę utraconych Poziomów Zdrowia 🩹, od liczby sukcesów na Kościach Ataku odejmujemy wszystkie sukcesy na Kościach Obrony. Każdy nieobroniony sukces atakującego zmniejsza Poziom Zdrowia celu o 1. Na Karcie Wroga (lub podstawie figurki) układamy odpowiednie Żetony Obrażeń.

Jeżeli Zdrowie 🩹 wroga spadnie do 0, jest on natychmiast uznany za zniszczonego, a jego figurka usuwana jest z planszy.



UWAGA: Niezależnie od obliczonego wcześniej trafienia, każdy wynik „1” zawsze oznacza sukces podczas każdego rodzaju ataku, przeprowadzonego zarówno przez bohaterów jak i wrogów.

STRZAŁ DO PRZECIWNIKÓW W ZWARCIU

Strzelający bohater może wybrać za cel wroga znajdującego się w zwarcu z innym bohaterem, jednak **każda „6” wyrzucona na Kościach Ataku oznacza trafienie sojusznika.**

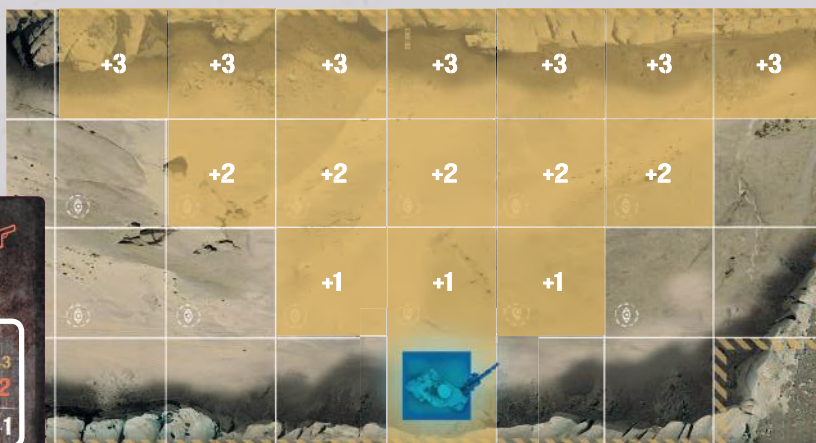
Zawsze, jeżeli celem Ataku Dystansowego jest ktoś znajdujący się

w zwarcu, jego obrona podczas Ataków Dystansowych jest liczona tak, jakby był **trafiany z boku.**

Obydwie te zasady dotyczą również ataków wrogów.

SCHEMAT ZASIĘGU BRONI

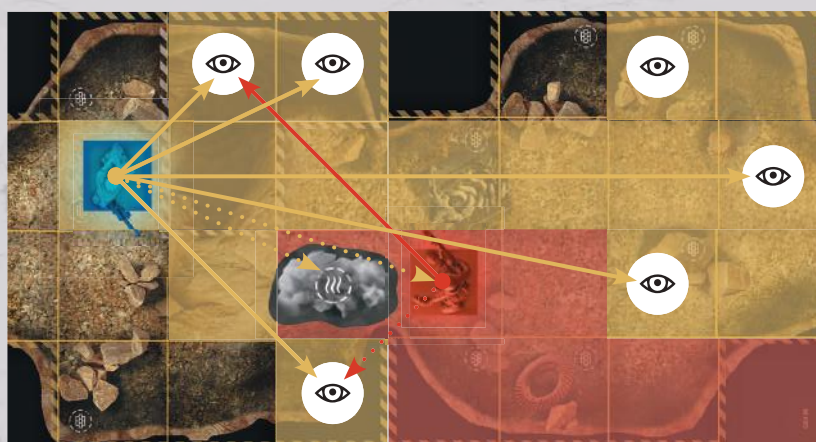
Na schemacie obok pokazany jest potencjalny zasięg broni. Broń o maksymalnym zasięgu 3 może zostać użyta do ataku wszystkich wrogów i pól oznaczonych „+1”, „+2” oraz „+3”.



SCHEMAT POLA WIDZENIA

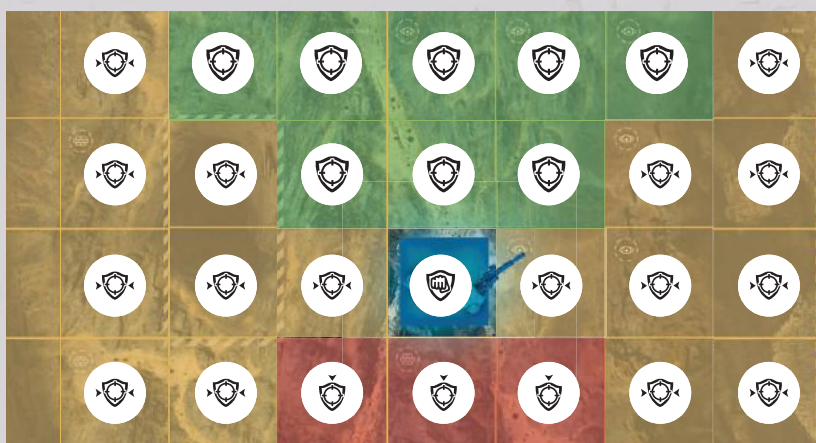
Aby móc wykonać Atak Dystansowy, cel musi znajdować się w Polu Widzenia napastnika. Aby sprawdzić, czy przeciwnik znajduje się w Polu Widzenia, należy poprowadzić **linię prostą ze środka pola, na którym stoi napastnik, do środka pola, na którym znajduje się cel**. Jeżeli linia nie jest przerywana Zastoną, a cel znajduje się w **strefie frontowej napastnika**, można wykonać atak. Wyznaczona linia może przechodzić przez narożnik pola, oddzielonego Zastoną.

Na schemacie obok wszystkie pola oznaczone na żółto znajdują się w Polu Widzenia bohatera.



SCHEMAT STRON FIGURKI

Często podczas rozgrywki ważne staje się ustalenie, gdzie znajdują się **strefa frontowa** (👤), **boczna** (👤) oraz **tylna** (👤) figurki. W tym celu należy stosować się do tego schematu.



NIEPRZYTOMNI BOHATEROWIE PODCZAS MISJI



Jeżeli w jakimkolwiek momencie rozgrywki **Poziom Zdrowia** (👤) bohatera spadnie do 0 (znacznik znajdzie się na ikonie czaszki), jest on uznany za **nieprzytomnego**. Taki bohater nie może wykonywać żadnych Akcji, natomiast jego Wyposażenie, które nie wymaga używania Akcji, pozostaje nadal aktywne.

Jeżeli dowolny inny bohater wejdzie na to samo pole, może wykonać **Akcję Interakcji - Ocucenia**. W wyniku tej Akcji nieprzytomny bohater przywraca się do gry z Poziomem Zdrowia (👤) = 1.

Zamiast cucenia nieprzytomnego bohatera, Akcja Interakcji może zostać wykorzystana na zabranie dowolnych elementów Wyposażenia lub Modułów (📦) z ekwipunku podręcznego nieprzytomnego bohatera.

Niektóre rodzaje broni posiadają specjalną ikonę **strzału serią** . Oznacza to, że właściciel broni może ostrzelać 2 wrogów, znajdujących się na wybranym polu, za pomocą jednej Akcji Ataku Dystansowego. Jednak wybór takiego trybu strzału powoduje zmodyfikowanie trafienia o -1.

Jeżeli broń posiada **dwie ikony strzału serią**  , oznacza to, że możliwy jest Atak Dystansowy przeciwko 4 wrogom znajdującym się na 1 polu.

Wykorzystanie pojedynczego Żetonu Morale  pozwala na modyfikację rzutów przeciwko wszystkim przeciwnikom jednocześnie.

Przykład strzału serią

Bohater używa PISTOLETU MASZYNOWEGO, aby zaatakować grupę wrogów. Decyduje się na wykorzystanie **strzału serią** , dzięki temu zamiast 1 Ataku Dystansowego przeciwko 1 wrogowi ma szansę na trafienie 2. Współczynnik trafienia na używanej Karcie Akcji wynosi 2, zasięg nie ma wpływu, natomiast strzał serią modyfikuje trafienie o -1. Ostatecznie bohater wykonuje rzut 3 Kośćmi Ataku przeciwko każdemu z 2 wrogów. Przeciwko pierwszemu wyrzuca „1”, „2” i „5” (1 sukces). Przeciwko drugiemu „2”, „3” i „6” (0 sukcesów). Gdyby bohater zdecydował się na użycie Żetonu Morale , uzyskałby 2 sukcesy przeciwko pierwszemu i 1 przeciwko drugiemu z wrogów.

Przykład Ataku Dystansowego

Bohater postanawia wykonać Atak Dystansowy przy użyciu PISTOLETU MASZYNOWEGO (A) i Karty Akcji „Ostrzał” (B).

Maksymalny zasięg wybranej broni wynosi 2 pola, a więc wszyscy przeciwnicy (C i D) znajdują się w zasięgu umożliwiającym oddanie strzału.

Bohater wybiera bandytę (D).

Wybrana broń na dystansie 2 pól pozwala na użycie 3 Kości Ataku (E), dodatkowo bohater posiada podłączony do niego element Wyposażenia - MAGAZYNEK (F). MAGAZYNEK pozwala powiększyć posiadaną pulę Kości Ataku o 1 (G). Daje to sumę 4 Kości Ataku.

Podstawowy współczynnik trafienia podany jest na użytej Karcie Akcji i wynosi 2 (B).

Modyfikator broni w zasięgu 2 wynosi „0”, a więc bohater musi ostatecznie wyrzucić „2” lub mniej na każdej Kości Ataku.

Wykonuje rzut i otrzymuje: „1”, „2”, „3” i „5”. Oznacza to 2 sukcesy (rezultaty „1” i „2”).

Teraz nadszedł czas na rzut wroga. Sprawdzamy na jego Karcie Wroga liczbę używanych Kości Obrony. W przypadku ataku z przodu dysponuje on 2 Kośćmi Obrony, natomiast przy atakach od tyłu zaledwie 1 kością (H). Celem bohatera jest bandyta (D) obrońcy tyłem, który będzie wykonywał rzut 1 kością.

Bandyta wykonuje rzut i na kości wyrzuca „pustą ściankę”, co oznacza, że jego kamizelka kuloodporna nie zdała tym razem egzaminu.

Gracz obniża bandycie Poziom Zdrowia  o 2, z początkowych 3 do 1.



ATAK DYSTANSOWY WROGA



Ataki Dystansowe wykonywane przez wrogów przebiegają bardzo podobnie do Ataków Dystansowych wykonywanych przez bohaterów. Poniżej opisane zostały wszystkie różnice:

1. Wybór broni

Wrogowie zawsze używają broni, która została opisana na ich karcie.

2. Wybór celu ataku

W pierwszej kolejności zawsze wybierany jest bohater, który znajduje się najbliżej. Jeżeli większa liczba bohaterów znajduje się w tej samej odległości, celem ataku staje się ten, który posiada najmniejszą liczbę Kości Obrony wobec wykonywanego ataku. Jeżeli nadal nie da się ustalić bohatera będącego celem, należy wybrać go losowo.

3. Rzut kośćmi obrony

Bohaterowie nie posiadają żadnych Kości Obrony, dopóki nie wyposażą się w jakikolwiek pancerz. Z opisu Wyposażenia odczytujemy liczbę Kości Obrony przeciwko Atakom Dystansowym dla odpowiedniego kierunku ataku.

4. Obniżanie poziomu zdrowia

W sytuacji, gdy liczba sukcesów na Kościach Ataku wroga przewyższa liczbę sukcesów na Kościach Obrony bohatera, należy przesunąć Żeton Zdrowia w lewo na karcie postaci o odpowiednią liczbę pól.

Jeżeli Poziom Zdrowia bohatera spadnie do 0, jest on natychmiast uznany za nieprzytomnego.



Przykład Ataku Dystansowego wroga

Wroga maszyna wykonuje Atak Dystansowy. W zasięgu swojego ataku widzi 3 bohaterów. Bohater (A) znajduje się najdalej, bohaterowie (B) i (C) znajdują się bliżej w tej samej odległości od maszyny. Aby wybrać odpowiedni cel, należy porównać liczbę Kości Obrony obydwóch bohaterów. Bohater (B) nie posiada żadnego pancerza, bohater (C) posiada PANCERZ RESZTKOWY dający mu 1 Kość Obrony (D) w zaistniałej sytuacji.

W związku z tym celem zostaje bohater (B). Maszyna używa 4 Kości Ataku (E). Aby osiągnąć sukces, na każdej z nich musi wyrzucić „3” lub mniej. Uzyskuje rezultaty „2”, „4” i „5”. Oznacza to 1 sukces.

Zaatakowany bohater nie posiada pancerza, a więc obniża Poziom Zdrowia o 1.

ATAK OBSZAROWY



Atak Obszarowy jest szczególnym rodzajem Ataku Dystansowego. Zawsze, kiedy na jakiejś karcie pojawia się informacja o Ataku Dystansowym, należy to traktować jako odniesienie zarówno do Ataków Dystansowych jak i Obszarowych.

Atak Obszarowy przebiega bardzo podobnie do zwykłego Ataku Dystansowego. Poniżej opisane zostały jedynie 2 różnice:

1. Wybór celu ataku

Celem Ataku Obszarowego jest zawsze wybrane pole na planszy. Każdy bohater oraz wróg znajdujący się na tym polu staje się celem ataku. Przeciwko każdemu celowi rzuca się osobno odpowiednią pulę Kości Ataku.

2. Rzut kośćmi obrony

Aby ustalić liczbę Kości Obrony, z Karty Wroga lub Wyposażenia odczytujemy liczbę Kości Obrony przeciwko Atakom Obszarowym.

UWAGA: AKA-2L Spider oraz AKA-3H Spider nawet będąc w zwarciu, jeżeli odskok nie przyniesie im żadnej korzyści, mogą wykonać Atak Obszarowy. Celem ataku są wszyscy bohaterowie (oraz ewentualni wrogowie) znajdujący się na tym samym polu co Spider. Podczas ataku używane są współczynniki broni dla zasięgu = 0. Spider nie jest celem własnego ataku, pomimo tego, że znajduje się na tym samym polu - jest odporny na używany rodzaj broni.

ATAK WRĘCZ BOHATERA



Atak Wręcz może wykonać jedynie bohater, który znajduje się ze swoim przeciwnikiem **w zwarcu** (czyli stoją na wspólnym polu). Celem ataku może stać się dowolny wróg, znajdujący się na tym samym polu, niezależnie od ich liczby i ustawienia. Bohaterowie i wrogowie znajdujący się w zwarcu nie mogą wykonywać żadnych Akcji poza Atakiem Wręcz lub Odskokiem.

Podczas Ataku Wręcz postępujemy według następujących kroków:

1. Wybór broni

Bohater może wybrać do ataku dowolną broń z ikoną Ataku Wręcz, które posiada w swoim ekwipunku podręcznym. Jeżeli bohater nie posiada takiej broni, walczy za pomocą broni improwizowanej i otrzymuje karne modyfikatory opisane w kolejnych punktach.

2. Wybór celu ataku

Atakujący bohater wybiera, którego wroga atakuje. Może to być dowolny przeciwnik znajdujący się na tym samym polu.

3. Ustalenie liczby kości ataku

Po wybraniu celu należy ustalić liczbę Kości Ataku. Podstawowa liczba Kości Ataku podczas Ataku Wręcz wynosi tyle, ile Siła bohatera. Dodatkowo z żetonu broni odczytujemy modyfikator liczby kości.

Jeżeli bohater nie posiada broni, którą można się posługiwać podczas Ataku Wręcz, zawsze używa 1 Kości Ataku niezależnie od posiadanej Siły .

Liczbę Kości Ataku możemy zwiększyć o 1 używając 1 Żetonu Morale (decyzję musimy podjąć przed rzutem kośćmi).

4. Rzut Kośćmi Ataku

Po określeniu liczby używanych Kości Ataku, musimy ustalić podstawowy współczynnik trafienia oraz zastosować wszystkie modyfikatory. Podstawowy współczynnik trafienia podany jest zawsze na użytej Karcie Akcji. Współczynnik ten może zostać zmodyfikowany zależnie od rodzaju stosowanej broni, dodatkowego Wyposażenia czy też specjalnych zasad misji.

W celu zwiększenia współczynnika trafienia o 1, możemy zużyć Żeton Morale (decyzję musimy podjąć przed rzutem kośćmi). Jeżeli bohater nie posiada żadnej broni z ikoną Ataku Wręcz, otrzymuje modyfikator -2 do trafienia.

Po ustaleniu trudności trafienia, bohater wykonuje rzut obliczoną wcześniej liczbą Kości Ataku. Każda kość, na której wypadnie liczba oczek niższa lub równa Trafieniu (po uwzględnieniu modyfikatorów), oznacza 1 sukces.

5. Rzut Kośćmi Obrony

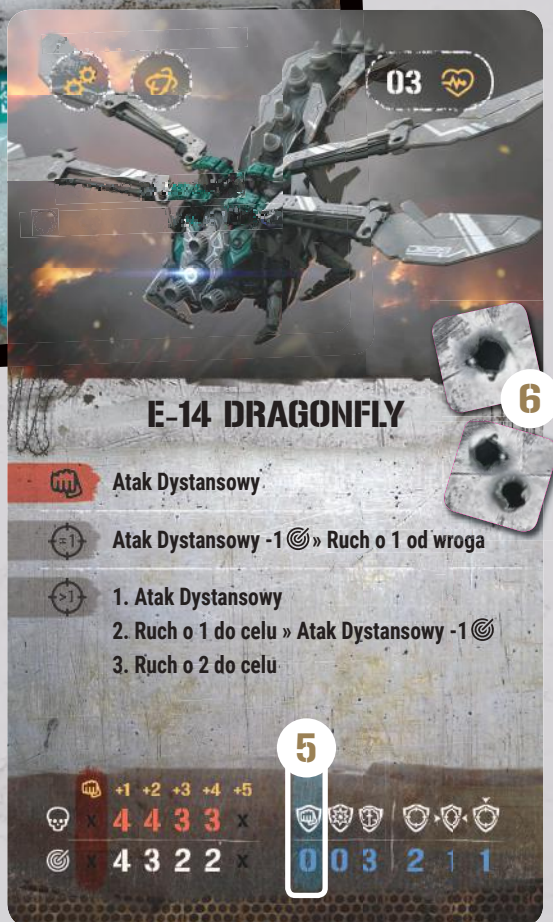
Po ustaleniu liczby sukcesów napastnika, obrońca może wykonać rzut Kośćmi Obrony. Z Karty Wroga odczytujemy liczbę Kości Obrony przeciwko Atakom Wręcz. Następnie wykonujemy rzut Kośćmi Obrony - każdy wynik z symbolem tarczy oznacza skuteczną obronę i zmniejszenie liczby sukcesów napastnika. Puste ścianki kości oznaczają brak skutecznej obrony.

6. Obniżanie Poziomu Zdrowia

Aby ustalić liczbę utraconych Poziomów Zdrowia , od liczby sukcesów na Kościach Ataku odejmujemy wszystkie sukcesy na Kościach Obrony.

Każde nieobroniony sukces atakującego zmniejsza Poziom Zdrowia celu. Na Karcie Wroga (lub podstawie figurki) układamy odpowiednie Żetony Obrażeń.

Jeżeli Zdrowie wroga spadnie do 0, jest on natychmiast uznany za zniszczonego, a jego figurka usuwana jest z planszy.



UWAGA: Niezależnie od obliczonego wcześniej trafienia, każdy wynik „1” zawsze oznacza sukces podczas ataku.

Przykład Ataku Wręcz

Bohater wybiera ze swojej ręki Kartę Akcji umożliwiającą Atak Wręcz (A).

Po wybraniu celu bohater oblicza liczbę Kości Ataku. Do ataku używa NOŻA (B). Bohater posiada Siłę $\text{☼} = 2$, w związku z czym używa 3 Kości Ataku (2 za Siłę $\text{☼} + 1$ za modyfikator broni (C)).

Aby trafić przeciwnika, bohater na Kości Ataku musi wyrzucić tyle samo lub mniej oczek niż wynosi trafienie na użytej Karcie Akcji (A) po uwzględnieniu modyfikatorów. Ponieważ modyfikator NOŻA wynosi 0 (D), bohater musi wyrzucić „2” oczka lub mniej.

Bohater uzyskuje wyniki: „1”, „2” i „4”. Oznacza to 2 sukcesy i jedno pułdło.

Wróg ma szansę obronić się teraz przed ciosami. Podczas Ataku Wręcz może użyć 1 Kości Obrony (E). Na kości wypadła sukces (ikona tarczy ☼).

Atak Wręcz obniża Poziom Zdrowia ☼ wroga o 1 (F).



ATAK WRĘCZ WROGA

Ataki Wręcz wykonywane przez wrogów przebiegają bardzo podobnie do Ataków Wręcz wykonywanych przez bohaterów. Poniżej opisane zostały wszystkie różnice:

1. Wybór broni

Wrogowie zawsze używają broni, która została opisana na ich karcie.

2. Wybór celu ataku

W pierwszej kolejności zawsze wybierany jest bohater pozostający w zwarcu, który posiada najmniejszą liczbę Kości Obrony wobec wykonywanego ataku. Jeżeli nadal nie da się ustalić bohatera będącego celem, należy wybrać go losowo.

3. Rzut kośćmi obrony

Bohaterowie nie posiadają żadnych Kości Obrony, dopóki nie wyposażą się w jakikolwiek pancerz. Z opisu Wyposażenia odczytujemy liczbę Kości Obrony przeciwko Atakom Wręcz dla odpowiedniego kierunku ataku.

4. Obniżanie poziomu zdrowia ☼

W sytuacji, gdy liczba sukcesów na Kościach Ataku wroga przewyższa liczbę sukcesów na Kościach Obrony bohatera, należy przesunąć Żeton Zdrowia ☼ w lewo na karcie postaci o odpowiednią liczbę pól.

Jeżeli Poziom Zdrowia ☼ bohatera spadnie do 0 (ikona czaszki), jest on natychmiast uznany za nieprzytomnego.

UKRYCIE



Bohater może zdecydować się na wykonanie **Akcji Ukrycia**. Bohater może podjąć taką decyzję jedynie, jeżeli znajduje się poza Polem Widzenia któregośkolwiek z przeciwników oraz posiada Kartę Akcji umożliwiającą takie działanie.

Niektóre misje pozwalają na rozpoczęcie rozgrywki od razu ze statusem Ukrycia. W takiej sytuacji bohater nie musi oczywiście posiadać Karty Akcji pozwalającej na Ukrycie.

Po wykonaniu Akcji Ukrycia figurka bohatera na planszy zastąpiona zostaje Żetonem Ukrycia w kolorze bohatera. Od tego momentu boha-

ter, jeżeli znajdzie się w Polu Widzenia dowolnego z wrogów, nie może wykonywać żadnej Akcji poza Interakcją. W momencie wykonania jakiegokolwiek innej Akcji w Polu Widzenia wroga, Żeton Ukrycia zostaje odrzucony.

Podobnie żeton zostaje odrzucony, jeżeli bohater wykona jakiegokolwiek rodzaj ataku, nawet jeżeli nie znajduje się we wrogim Polu Widzenia. Jeżeli jakiegokolwiek wróg wejdzie na to samo pole planszy co Ukryty bohater, Żeton Ukrycia zostaje natychmiast odrzucony.

Ukryty bohater nie może stać się celem Ataku Dystansowego, ani nie jest brany pod uwagę przy określaniu kierunku Ruchu wroga.

INTERAKCJA

Akcja Interakcji obejmuje następujące działania, które mogą podjąć bohaterowie:

Ocucenie

Jeżeli dowolny bohater wejdzie na pole, na którym znajduje się inny nieprzytomny bohater, może wykonać Ocucenie. Nieprzytomny bohater natychmiast po zakończeniu tej Akcji przywracany jest do gry z Poziomem Zdrowia $\heartsuit$ = 1. Jednak w tej samej turze nie może już wykonać żadnych Akcji $\heartsuit$.

Akcja Ocucenia możliwa jest do wykonania w ramach Akcji Podstawowych.

Wymiana

Bohater znajdujący się z dowolnym innym bohaterem na tym samym polu, może zabrać, oddać lub wymienić element Wyposażenia znajdujący się w jego ekwipunku podręcznym. Podczas jednej Akcji Interakcji można oddać lub zabrać dowolną liczbę przedmiotów.

Akcja Wymiany możliwa jest do wykonania w ramach Akcji Podstawowych.

Podniesienie modułu, żetonu znaleziska i interakcja z otoczeniem

Bohater, który wejdzie na pole z Modułem , Znaleźnikiem lub innym specjalnym elementem terenu może wykonać Akcję Interakcji aby podnieść wszystkie znalezione na danym polu elementy (za pomocą 1 Akcji) lub wykonać inne działanie zgodnie ze specjalnymi zasadami misji.

Wszystkie te czynności możliwe są do wykonania w ramach Akcji Podstawowych.

Przeładowanie

Niektóre bronie wymagają użycia Akcji aby przygotować je do wykonania Ataku Dystansowego/Obszarowego. Oznaczone są one symbolem Przeładowania . Po wykonaniu Akcji Przeładowania, odpowiedni żeton umieszczany jest na broni. Od tej chwili broń może zostać użyta do ataku, po zakończeniu którego żeton Przeładowania znów jest usuwany. Każda broń wymagająca Akcji Przeładowania rozpoczyna misję z umieszczonym na niej żetonem Przeładowania - jest od razu gotowa do oddania strzału.

Akcja Przeładowania możliwa jest do wykonania w ramach Akcji Podstawowych.

Leczenie

Bohater może wykonać Akcję Leczenia jedynie, jeżeli posiada w ręce Kartę Akcji umożliwiającą takie działanie. Obydwaj bohaterowie (leczony i leczący) muszą znaleźć się na tym samym polu. Natychmiast po wykonaniu tej Akcji, Poziom Zdrowia $\heartsuit$ leczonego bohatera podnosi się o wskazaną na karcie wartość.

Użycie elementu Wyposażenia

Bohater, który chce użyć APTECZKI, ZASTRZYKU DOMIĘŚNIOWEGO, GRANATU lub chce aktywować Pułapkę musi wykonać Akcję Interakcji. Wyjątkiem jest GRANAT ODŁAMKOWY, który wymaga wykonania Akcji Ataku Obszarowego.

Akcja użycia Wyposażenia możliwa jest do wykonania w ramach Akcji Podstawowych.

OBRONA PSYCHICZNA



Niektóre rodzaje Wyposażenia (np. GENERATOR STRACHU lub POCISK EMP) wymagają wykonania rzutu obronnego, oznaczonego ikoną Obrony Psychiczej.

W takiej sytuacji cel ataku wykonuje 1 rzut Kością Ataku. Jeżeli wynik jest niższy lub równy jego **Obronie Psychiczej** , cel skutecznie się broni nie ponosząc żadnych konsekwencji ataku.

Przykład użycia Obrony Psychiczej

Cel zostaje trafiony pociskiem EMP (A). Niezależnie od tego, ile sukcesów osiągnął atakujący, cel wykonuje zawsze tylko 1 rzut na Obronę Psychiczną. Jego Obrona Psychiczna = 5 (B). Rzuca Kością Ataku uzyskując wynik "6". Nie udało mu się obronić i zostaje skutecznie obezwładniony podczas tej oraz kolejnej tury.



POZIOM TRUDNOŚCI

Jeżeli lubicie prawdziwe wyzwania lub gra po rozegraniu pierwszych misji wydaje wam się zbyt łatwa, możecie podnieść poziom jej trudności poprzez zastosowanie kilku prostych zmian w rozgrywce:

Poziom 2 - Profesjonalista

Na tym poziomie trudności każdy napotkany przeciwnik używa 1 dodatkowej Kości Obrony dla każdego rodzaju ataku z każdego kierunku. Od teraz zranienie wroga stanie się znacznie trudniejsze!

Poziom 3 - Mistrz

Jeżeli uważacie się nie tylko za profesjonalistów, ale osiągnęliście poziom mistrzowski, możecie wprowadzić kolejne utrudnienie poza dodatkowymi Kośćmi Obrony. Na poziomie mistrzowskim każdy napotkany przeciwnik używa 1 dodatkowej Kości Ataku dla każdego rodzaju ataku, który jest przez niego wykonywany.

Ostateczna Śmierć

Poza dwoma poziomami trudności opisanymi powyżej, możecie też zdecydować o rozegraniu kampanii w wariancie "ostatecznej śmierci". W tym wariancie rozgrywki bohater, który zgodnie z zasadami stałby się nieprzytomny, pada martwy. Pozostali bohaterowie mogą kontynuować kampanię w węższym gronie lub powrócić do ostatniego zapisanego na karcie zapisu stanu gry.

Wariant "ostatecznej śmierci" może zostać użyty podczas rozgrywki na zwykłym poziomie trudności, na poziomie profesjonalisty lub na poziomie mistrzowskim.

INDEKS

Akcesoria do broni	15	Mechaniczny	20	Rozbudowa bazy	8
Akcje	22	Mgła	18	Rozgrywka w 1, 2 i 3 osoby	7
Akcje Podstawowe	19	Misje	17	Rozpoczęcie kampanii	6
Atak Dystansowy (Akcja)	24	Misje dzienne	18	Rozwój bohaterów	12
Atak Obszarowy (Akcja)	28	Misje nocne	18	Ruch (Akcja)	22
Atak Wręcz	29	Moduły	12	Ruch poza planszę	23
Baza	7	Nieprzytomni bohaterowie	12, 26	Strony figurki	26
Biologiczny	20	Niewrażliwość na ogień	20	Strzał do wroga w zwarcu	25
Bohaterowie	5, 12	Obrona psychiczna	31	Strzał serią	27
Broń	15	Ocucenie (Akcja)	31	Śnieżycy	18
Broń Przeciwpancerna	15	Odskok (Akcja)	24	Teren	22
Broń Zapalająca	15	Odstłonięty teren	22	Tura	18
Cel gry	5	Ogniwa Paliwowe	12	Ubiór	14
Chemikalia	22	Opancerzony	20	Ukrycie (Akcja)	31
Dokumentacja techn.	8	Opis bazy	7	Ulewny deszcz	18
Dym	22	Osłona	22	Upływ czasu	9
Interakcja (Akcja)	31	Oznaczenia terenu	22	Warunki pogodowe	18
Karta bohatera	5	Pancerze	14	Wszczepy	13
Karta Umiejętności	19	Pole Widzenia	26	Wydarzenia specjalne	9
Karty Akcji	19	Pomieszczenia	7	Wymiana (Akcja)	31
Karty Drogi	10	Poziom doświadczenia	12	Wypożyczenie	13
Karty Lokacji	11	Poziom trudności	32	Wypożyczenie dodatkowe	14
Karty Miasta	10	Poziom Zdrowia	5	Wzmocnienie	19
Karty Miejsc	11	Produkcja Wyposażenia	8	Zasięg broni	26
Karty wrogów	20	Przebieg gry	1	Zasłona	22
Karty Wydarzeń	9	Przebieg tury	18	Zatrucie	13
Karty zapisu	6	Przeładowanie (Akcja)	31	Zdobywanie Wyposażenia	
Kości Ataku	15	Przeszkoda	22	i Modułów	12
Kości Obrony	14	Przygotowanie bohaterów	5	Zmiana liczby graczy	9
Latający	20	Przygotowanie do misji	17	Znalezisko	22
Leczenie (Akcja)	31	Pułapki	14	Zwarcie	22, 24, 25
Leczenie w bazie	8	Punkt obserwacyjny	22	Zwrot	22
Materiały łatwopalne	22	Reakcja	19	Żetony Wydarzeń	10
Materiały wybuchowe	22	Rekonwalescencja	13	Żywność	13

OPRACOWANIE

Projekt gry:

Wydawca:

Mateusz Albricht
Officina Monstrorum
ul. Lea 114/112-113
30-133 Kraków, Poland

Redakcja i korekta:

Aleksandra Miszta, Dexter Frankenstein,
Corey Hastings, Collin Spanberger, Tyler
Williams, Randall Fischer, Richard Shuster,
Richard Evans, Jamison Hirsch, Cyrille
Schreurs

Kierownik artystyczny:

Rafał Klimczak

Projekt UI/DTP/Graficzny:

Projektanci figurek:

Okladka:

Ilustracje:

Produkcja:

Tłumaczenie:

Radvision Rafał Klimczak

Andrzej Orzechowski, MaxMini.eu s.c.

Filip Dudek

Filip Dudek, Tomasz "Morano" Jędruszek

Media Gold

Transdesign Marek Mydel

Specjalne podziękowania dla wszystkich graczy wspierających naszą grę na portalach Kickstarter oraz Zagramw.to!