

JAGGED ALLIANCE

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA
DLA NAJEMNIKÓW

WPROWADZENIE

„Cieszę się słysząc, że zdecydowaliście się przyjąć zadanie. Z całą pewnością wasze kontakty potwierdziły, że ja, Enrico Chivaldori, mówię prawdę. Przez ostatnie dziesięć lat, od czasu zabójstwa mojego ojca, prawowitego władcy kraju, oraz wrobienia mnie, moja żona sprowadziła ogromne cierpienie na mój naród. Ci, którzy są dla niej wartościowi są przetrzymywani w więzieniu, bici i torturowani. Starcy, chorzy, a nawet niemowlęta z wrodzonymi wadami są natychmiast eliminowani. Nadszedł czas, by ją usunąć...”

- Enrico Chivaldori

WPROWADZENIE

★★★

Witajcie w Jagged Alliance - Grze planszowej, wzorowanej na taktycznej grze PC z lat 90. Gra jest pełna trudnych wyborów i ciężko wywalczonych zwycięstw, ale także zawiera tyle miłości, ile mogliśmy upchnąć podczas jej projektowania i tworzenia. Cieszcie się nią solo lub ze znajomymi i sprawdźcie www.undergroundgames.rocks w poszukiwaniu nowych materiałów!

Pracowaliśmy nad tą grą latami i dzięki wspaniałym wspierającym naszego Kick-startera, a później lokalizacji możliwej dzięki wspieram.to, stworzyliśmy to, co teraz trzymasz w rękach. Dziękujemy wszystkim, którzy to umożliwili!

CEL GRY

★★★

Wybierzcie zespół najemników i poprowadźcie ich przeciwko złemu dyktatorowi na wiecznie zmieniającej się mapie. Wraz z waszymi zahartowanymi w boju zawodowcami, uwolnicie sektor po sektorze z rąk podwładnych dyktatora. Podczas serii scenariuszy, składających się na dziejącą się w państwie Arulco kampanię, zdobędziecie nowe wyposażenie, uzbrojenie oraz sojuszników, pomocnych w waszej walce.

Stańcie twarzą w twarz z podwładnymi i Porucznikami Deidranny (lub innego dyktatora), szkólcie rebeliantów by pomogli wam utrzymać z trudem zdobyte terytoria i koordynujcie waszą drużynę, aby odnaleźć najlepszą strategię podczas rozwiązywania misji i mierzenia się z odwetem rozwścieczonego dyktatora.

CZY POSIADACIE TO CO POTRZEBNE, BY UWOLNIĆ ARULCO, CZY ZGINIECIE PRÓBUJĄC?

LISTA KOMPONENTÓW

★★★

- Ta instrukcja
- 1 Zeszyt Scenariuszy
- 17 dwustronnych Sektorów
- 13 planszetek Najemników
- 2 planszетки Dyktatorów
- 1 mapa Arulco
- 1 Koperta Zapisu Stanu Gry
- 13 kolorowych kostek
- 70 drewnianych kostek
- 22 figurki:
 - 6 Czerwonych Koszul
 - 3 Snajperów
 - 3 Pacyfikatorów
 - 3 Krwawe Koty
 - 1 Czołg
 - 6 Najemników
- 10 kolorowych podstawek pod figurki
- 21 dużych kart, zawierających:
 - 5 kart Wrogów
 - 16 kart Misji
- 255 małych kart, zawierających:
 - 89 kart A.I.M.
 - 104 karty Łupu (3 talie)
 - 18 kart Wydarzeń (3 talie)
 - 8 kart zachowania Larry'ego
 - 29 kart Zagrożeń
 - 7 kart Poruczników
- 120 kartonowych żetonów, zawierających:
 - 20 żetonów Potyczek
 - 16 żetonów Stanu
 - 2 żetony Dostępu do Misji
 - 2 żetony nocy/dnia
 - 12 żetonów Celów
 - 24 żetony Zasobów
 - 2 żetony Nadlatuje!
 - 16 żetonów Snajperów i Czołgów
 - 8 zamienników figurek
 - 8 żetonów akcji Rozkazu
 - 2 żetony Oponki
 - 4 żetony Zagrożenia
 - 4 żetony Kontrataku

© Jagged Alliance is a registered Trademark of THQ Nordic AB, Sweden.
All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission. The Underground Games logo is copyright of Underground Games.
The Underworld Kingdom logo is copyright of Underworld Kingdom.



Żetony Potyczek



Żeton Oponki



Żetony Stanu



Żetony Nadlatuje!



Żetony Dostępu do Misji



Żetony Zagrożenia i Kontrataku



Żetony Snajpera i Czołgu



Żetony akcji Rozkazu



Żetony Celów



Żetony Zasobów



Żetony Nocy/Dnia

RZUTY KOSTKAMI

Podczas rozgrywki kostki służą do rozliczania akcji, ataku oraz obrony. Różne kolory kostek odzwierciedlają poziom zdolności postaci. Za każdym razem, gdy należy wykonać rzut, gracz rzuca wszystkimi dostępnymi kostkami na raz.



Żółte - podstawowe kostki, niewielka ilość sukcesów na ściankach.



Pomarańczowe - reprezentują zaawansowany poziom zdolności. Większe prawdopodobieństwo zarówno na sukces jak i na większą ich ilość.



Czerwone - prawdziwe mistrzostwo w danej dziedzinie. Największe prawdopodobieństwo uzyskania dużej ilości sukcesów.



Niebieskie - wykorzystywane do ukrywania się przed przeciwnikiem oraz do przekupywania urzędników. Posiadają jedynie 50-procentową szansę powodzenia.



Symbole sukcesów - te ikony na kostkach reprezentują ilość sukcesów wynikających z twojego rzutu. Zależnie od rodzaju kostek, na jej ściankach może znajdować się od 0 do 4 sukcesów.



SPECJALIZACJA

Specjalizacja może zostać zdobyta z pomocą sojuszników lub przedmiotów. Umożliwia wykonanie rzutu jedną dodatkową kostką za każdą ikonę Specjalizacji uzyskaną w twoim aktualnym rzucie. Zasada ta dotyczy także wszystkich kolejnych rzutów korzystających z kostek Specjalizacji.

Co jeśli skończą mi się kostki?

To proste - zanotuj swój aktualny rezultat i rzuć odpowiednią ilością kostek jeszcze raz.

Istnieją dwa żetony tego typu. Pierwszy z nich, używany podczas normalnej rozgrywki, posiada ikonę czaszki po stronie DNIA. Drugi, oznaczony ikoną czaszki po stronie NOCY, używany jest w dodatku UNDERGROUND!

ROZGRYWANIE KAMPANII



Jagged Alliance z założenia powinna być rozgrywana jako kampania, prowadząca waszą grupę najemników oraz sojuszników rebeliantów do wyzwolenia narodu Arulco z uścisku złego dyktatora.

ROZPOCZĘCIE KAMPANII



Za każdym razem gdy rozpoczynacie nową kampanię, uzupełnijcie nowy Dziennik Postępu Kampanii (na końcu tej instrukcji) Waszymi imionami oraz zaznaczcie i wypełnijcie wszystkie pola, o które poprosi Was scenariusz.

Spis zabitych najemników oraz sojuszników również będzie umieszczany w dzienniku, by pamiętać że ich użycie w przyszłości będzie niemożliwe.

Przed rozpoczęciem nowej kampanii upewnijcie się, że talia kart A.I.M. ułożona jest zgodnie z numeracją oraz że żadna z nich nie zaginęła lub nie znajduje się w innej talii.

Usuńcie karty „Burdel Shady Lady”, „Dzieci Pracujące w Fabryce” oraz „Załatw Hicksów” z talii misji. Te misje zostaną dodane w specjalnym przypadku.

WPROWADZENIE



Pomiędzy misjami będziecie zachowywać wszelki zdobyty ekwipunek, sojuszników oraz odblokowane nagrody, lecz Wasi przeciwnicy także będą rośli w siłę.

Aby ułatwić graczom zachowanie stanu gry, w grze znajduje się **Dziennik Postępu Kampanii**, który możecie znaleźć na końcu tego podręcznika. Możecie skopiować go przed użyciem, aby móc w przyszłości rozegrać kolejne kampanie lub pobrać ze strony:

underworldkingdom.com



3 VS 4 NAJEMNIKÓW

Jeżeli w grze uczestniczy jedynie trzech najemników (niezależnie od ilości graczy) to każdy z nich otrzymuje **1 dodatkową kostkę Wytrzymałości** oprócz tych, które są wymienione na planszetchkach najemników. Dodatkowa Wytrzymałość z kart sojuszników i wyposażenia przyznawana jest w normalny sposób.

Ponadto, należy dodać **1 wspólny żeton Akcji Rozkazu**. Gdy zostanie użyty przez jednego gracza, jest odświeżany wraz z rozpoczęciem nowej fazy graczy w kolejnej turze.

ROZGRYWANIE SCENARIUSZA



Każda odprawa przed scenariuszem zawiera zarówno cele, które muszą zostać spełnione, aby najemnicy odnieśli zwycięstwo, jak i warunki porażki. Te mogą być ogólne lub specyficzne dla danego scenariusza.

Gdy warunek zwycięstwa lub porażki zostanie spełniony, gra natychmiast się kończy. Wszystkie żetony Stanu (za wyjątkiem **Poważnych Ran**) są odrzucane. Wytrzymałość najemników oraz Trwałość ich wyposażenia jest resetowana.

Porucznicy oraz niewypełnione Misje pozostają w grze, niezależnie czy wygraliście czy przegraliście!

PRZEGRANA



Przegrywanie scenariusz ZAWSZE gdy:

- 1 Wszyscy Najemnicy są powaleni w tym samym momencie.
- 2 Żaden Najemnik nie jest dostępny do wyboru po tym, jak jeden z obecnie używanych Najemników zginął.
- 3 Drużyna nie obroni się przed jednym z kontrataków Dyktatora.

Czasem scenariusz zawiera **dodatkowe warunki przegranej**, takie jak np. Dyktator osiągnął konkretny poziom Zagrożenia.

Przegrany scenariusz może być powtarzany tak długo, aż zakończy się sukcesem, lecz zabici Najemnicy oraz Sojusznicy pozostają martwi do końca kampanii.

Wasz zespół zachowuje całe Wyposażenie, Forse oraz Rebeliantów, których zdobyliście, więc kolejne podejście do scenariusza może okazać się łatwiejsze.

ZWYCIĘSTWO



Gratulacje! Udało się wam spełnić warunki wygranej scenariusza.

Teraz możecie ograbić zwłoki pokonanych przeciwników oraz zebrać żetony z Sektorów, w których stali Najemnicy przed zakończeniem scenariusza.

Kiedy będziecie gotowi, zastosujcie się do instrukcji zawartych w Zeszyte Scenariuszy w sekcji ZWYCIĘSTWO - zazwyczaj polegają one na dobraniu nowych kart w celu odblokowania nowych lokacji oraz dodania nowych sojuszników i sprzętu do talii A.I.M.

Teraz możecie zapisać grę lub kontynuować.

POMIĘDZY ROZGRYWKAMI



Nagroda za wygranie scenariusza są konkretne karty z ponumerowanej talii A.I.M. Wyszukajcie je gdy scenariusz każe tego dokonać. Więcej szczegółów odnośnie kart A.I.M. znajdziecie w średnio zaawansowanych zasadach.

Aby zachować stan wszystkich planszetek najemników oraz wyposażenia na użytek przyszłych scenariuszy, po prostu włożcie wszystkie komponenty do **koperty zapisu stanu gry i przechowajcie je do czasu rozpoczęcia kolejnej rozgrywki**.

Przed rozpoczęciem nowego scenariusza gracze mogą dowolnie wymieniać się kartami (włącznie z Najemnikami) z innymi graczami. Jeżeli chcecie rozpocząć kolejny scenariusz korzystając z niewykorzystanego dotychczas najemnika, przenieście całe Wyposażenie oraz Poważne Rany z obecnie kontrolowanego Najemnika na nowego.

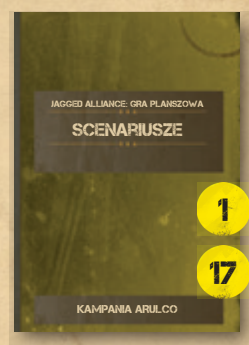
Możecie zachować nadmiarowe Wyposażenie oraz sojuszników w **zapasie** lecz nie będziecie mieć do nich dostępu podczas scenariusza.

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA



Aby rozpocząć kampanię lub rozegrać nowy scenariusz, musicie:

- 1 Wybrać dostępny scenariusz w oparciu o postęp w kampanii i przeczytać jego opis w **zeszycie scenariuszy**.
- 2 Przygotować **kafle Sektorów** w sposób opisany w odprawie przed scenariuszem.
- 3 Umieścić **karty Zagrożenia**, żetony **Zaopatrzenia** oraz **Celów** na Sektorach.
- 4 Wybrać **Najemników** w ilości zależnej od ilości graczy:
 - a) 1 gracz 3
 - b) 2 graczy 2 każdy
 - c) 3-4 graczy 1 każdy
- 5 Uzupełnić planszетки **Najemników** o:
 - a) **Kostki Wytrzymałości** w ilości pokazanej w Strefie Wytrzymałości
 - b) Jeden żeton **Akcji Rozkazu**
- 6 Dowolnie rozdzielić dotychczas posiadane **Wyposażenie** pomiędzy wybranych **Najemników** (pierwszy scenariusz zawiera podstawowy sprzęt oraz uzbrojenie). Wszelkie przedmioty, które nie mogą zostać zabrane na misję, pozostają poza grą podczas trwania scenariusza.
- 7 Wybrać figurki reprezentujące danego **Najemnika** i umieścić je w startowych pozycjach tak, jak nakazuje to scenariusz.
- 8 Wyznaczyć jednego gracza, by trzymał pieczę nad wszystkimi **działaniami związanymi z Dyktatorem** oraz jednego gracza do opieki nad **Pulą Zasobów i dochodami**.
- 9 Dokonać wyboru **Dyktatora** oraz umieścić odpowiednią planszетkę obok **Kafli Sektorów** (polecamy rozpocząć Waszą pierwszą kampanię przeciwko Królowej Deidrannie).
- 10 Przygotować **Dyktatora**, umieszczając **żeton Oponki** na pierwszym polu Toru **Zagrożenia** oraz jeden **żeton Kontraktaku** na każdym polu oznaczonym wykrzyknikiem.
- 11 Umieścić żeton **Nocy/Dnia** stroną **Dnia** do góry obok planszетки **Dyktatora**.
- 12 Wykonać polecenia z karty **Wydarzenia Ustawienie**, a następnie umieścić ją w pierwszym gnieździe wydarzeń na planszетce **Dyktatora**.
- 13 Położyć **karty Wrogów** w taki sposób, aby każdy gracz mógł je przeczytać. Postęp kampanii definiuje, które karty **Wrogów** powinny zostać wybrane oraz którą stroną leżą do góry.
- 14 Podzielić talie **Wydarzeń** oraz **Łupów** zgodnie z typami kart (tak jak na rysunku po prawej), po czym potasować wszystkie powstałe w ten sposób talie oraz talię **Misji** i umieścić je w zasięgu każdego gracza.
- 15 Podzielić **żetony Potyczek** zgodnie z rozstawieniem scenariusza, obrócić je do dołu oraz przemieszać.
- 16 Podzielić pozostałe kostki oraz żetony zgodnie z typem i trzymać w pobliżu.
- 17 Uważnie przeczytać odprawę przed scenariuszem i zastosować się do wszystkich unikatowych zasad.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

SEKTORY I OBSZARY



Aby uwolnić Arulco od reżimu dyktatora, gracze muszą oswobodzić istotne części kraju zwane Sektorem.

Każdy Sektor jest podzielony na **kilka mniejszych Obszarów** (1), które wykorzystywane są podczas bitew w celu określenia ruchu oraz zasięgu. Obszar może zawierać dowolną ilość figurek i żetonów.



Kilka Obszarów w każdym Sektorem zawiera jeden lub więcej symboli Zagrożenia, oznaczonych literami od A do D. Reprezentują one Obszary, w których mogą pojawić się Wrogowie lub Potyczki. Litery te znajdują się również w przygotowaniu Pola Walki na kartach Zagrożenia.

Sektory z **gniazdem Rebeliantów** (2) mogą być obsadzone rebeliantem, który będzie pomocny przy odpieraniu ataków dyktatora.

ID Sektora (3) jest pomocne przy przygotowaniu do rozpoczęcia scenariusza.

STATUS SEKTORA



W zależności od sytuacji Sektor zawsze posiada jeden z trzech statusów:

OKUPOWANY

Sektor znajduje się pod kontrolą przeciwnika, co pokazuje **zakryta karta Zagrożenia** (4). W momencie wejścia Najemnika Sektor staje się oblężony.

OBLĘŻONY

Walka o Sektor aktualnie trwa oraz karta Zagrożenia została obrócona. Jeden lub więcej **najemników walczy** z siłami okupantów o kontrolę nad Sektorem.

Najemnicy nie mogą opuścić oblężonego Sektora!

WYZWOLONY

Sektor został oczyszczony z sił wroga oraz wszelkich żetonów obróconych do dołu.

Wyzwolony Sektor jest traktowany jako pojedynczy Obszar! Wszyscy Najemnicy w tym Sektorem traktowani są jako znajdujący się w tym samym Obszarze, niezależnie od mniejszych obszarów, w których się znajdują. **Wyzwolony Sektor jest traktowany podczas ruchu jako jeden Obszar do przebycia.**

SEKTORY

RUCH

★★★

Podczas bitwy ruch opiera się na Obszarach wewnątrz Sektora. Przemieszczenie się z Obszaru na Obszar sąsiadujący (posiadający wspólną granicę) kosztuje jedną kostkę Zmęczenia.

ZASIĘG

★★★

Ataki oraz efekty posiadają określony zasięg, w którym musi znajdować się cel, aby atak był skuteczny. Odległość między atakującym i celem stanowi najkrótsza dzieląca ich droga.



Ivan posiada AK-47 o zasięgu 1. Może prowadzić ogień w kierunku Czerwonej Koszuli na sąsiadującym Obszarze D, lecz Snajper w Obszarze A znajduje się poza zasięgiem.

Zasięg 1 pozwala trafić cel znajdujący się w tym samym lub przylegającym Obszarze, podczas gdy zasięg 0 pozwala zaatakować jedynie cel z tego samego Obszaru.

Zasięg nie rozciąga się poza granice Sektora - zaatakowanie celu znajdującego się w innym Sektorze nie jest możliwe.

RODZAJE TERENU

★★★

Obszary mogą posiadać określone właściwości, dające im różne zastosowania taktyczne. Niektóre efekty kart lub ekwipunku odnoszą się do określonych typów terenu.



DŻUNGLA (+1 KOSTKA UKRYWANIA SIĘ)

Najemnicy znajdujący się w dżungli zyskują dodatkową kostkę ukrywania się, by uniknąć ataków. Siły Dyktatora nigdy nie używają ukrywania się, więc ten efekt dotyczy jedynie Najemników.



TEREN MIEJSKI (+1 DO PANCERZA)

Przeciwnicy znajdujący się wewnątrz terenu miejskiego posiadają dodatkowy punkt Pancerza. Najemnicy zyskują dodatkową żółtą kostkę Pancerza.

NIEPRZEKRACZALNY

Czerwone granice są nieprzekraczalne i ruch przez nie jest niedozwolony. Nie dotyczy to jednak ataków, które są wykonalne. Tym samym, przy ustalaniu zasięgu, czerwone granice są ignorowane i najkrótsza odległość jest ustalana normalnie.



BAGNO (+1 DO OTRZYMYWANYCH OBRAZEŃ)

Ataki przeciwko celom na bagnach zadają dodatkowy punkt obrażeń. Po prostu dodajcie +1 do wartości obrażeń ataku, przed rozpatrzeniem pancerza/ukrywania się.



PLANSZETKA NAJEMNIKA



„Praca dla ciebie? Nigdy nawet o tobie nie SŁYSZAŁEM.”

– Patrick „Screw” Phillips

Każdy najemnik posiada unikatową planszетkę, na której gracze mogą zarządzać wyposażeniem, wytrzymałością oraz sojusznikami.

Najemnicy różnią się pod względem wytrzymałości, posiadanych kostek zdolności, ekwipunkiem, umiejętnościami czy ilością gniazd Sojuszników.

1) UMIEJĘTNOŚCI

Wyjaśnienie unikatowej umiejętności Najemnika. To coś, co czyni ich wyjątkowymi! Niektóre z nich muszą zostać aktywowane podczas tury Najemnika, podczas gdy inne oferują stałą przewagę.

2) ZDOLNOŚCI

Biegłość Najemnika w Przywództwie, Mechanice i Medycynie. Kostki obok poszczególnych zdolności są kostkami, które używane są podczas korzystania z danej zdolności.

3) EKWIPUNEK

„Hamous jak muł! Nosi dużo...nie narzeka!”

– Hamous

Każdy Najemnik może posiadać przy sobie do trzech kart Wyposażenia dowolnego typu w Ekwipunku.

4) GNIAZDA AKTYWNEGO WYPOSAŻENIA

Wyposażenie, które się tu znajduje może być użyte przez Najemnika podczas jego tury. Dwa gniazda przeznaczone są na uzbrojenie i narzędzia, podczas gdy trzecie przeznaczone jest na pancerz.

5) GNIAZDA SOJUSZNIKÓW

Każdy Najemnik może mieć ze sobą ograniczoną ilość Sojuszników. Każdy Sojusznik znajdujący się w gnieździe wspomaga Najemnika swoimi umiejętnościami.

6) WYTRZYMAŁOŚĆ

Strefa Wytrzymałości zawiera punkty Wytrzymałości dostępne dla Najemnika, odzwierciedlające zarówno zdolność działania jak i stan zdrowia.

Wytrzymałość może zostać wydana w celu wykonywania akcji oraz jest tracona poprzez otrzymywanie obrażeń. Zarządzanie Wytrzymałością jest bardzo istotną częścią rozgrywki.

Na początku misji umieść w strefie tyle kostek Wytrzymałości ile wskazuje znajdująca się tam liczba.

Zwiększ ilość kostek Wytrzymałości każdego Najemnika o 1, jeśli w scenariuszu bierze udział tylko trzech z nich!

7) ZMĘCZENIE

Strefa Zmęczenia zawiera kostki, które już zostały przez Najemnika spożytkowane, ale mogą zostać odzyskane. Za każdym razem gdy Najemnik **otrzymuje Zmęczenie**, przenosi odpowiednią ilość kostek ze strefy Wytrzymałości do strefy Zmęczenia. Zasada ta obowiązuje także w drugą stronę - za każdym razem, gdy najemnik **odzyskuje Zmęczenie**, należy przenieść odpowiednią ilość kostek ze strefy Zmęczenia do strefy Wytrzymałości.

Najemnik odzyskuje 2 punkty Zmęczenia rozpoczynając własną aktywację (zgodnie z liczbą w strzałce).

8) RANY

Strefa Ran zawiera kostki, które Najemnik utracił w wyniku obrażeń z powodu ataków lub wydarzeń. Za każdym razem gdy Najemnik **otrzymuje rany** wskutek ataku, przenosi odpowiednią ilość kostek ze strefy Wytrzymałości do strefy Ran.

Za każdym razem, gdy najemnik **leczy rany**, przenosi odpowiednią ilość kostek ze strefy Ran do strefy Wytrzymałości.

Jeżeli strefy Ran i Zmęczenia są puste, leczenie i odzyskiwanie Wytrzymałości nie przynoszą efektu.

OTRZYMYWANIE / TRACENIE KOSTEK WYTRZYMAŁOŚCI

Najemnicy często zyskują lub tracą dodatkowe kostki Wytrzymałości na skutek zewnętrznych oddziaływań innych niż rany lub zmęczenie. Za każdym razem gdy jest przyznawana nowa kostka, należy ją umieścić w Strefie Wytrzymałości. Za każdym razem gdy kostka jest tracona, należy - o ile jest to możliwe - zabrać ją ze strefy Wytrzymałości. Jeżeli strefa Wytrzymałości jest pusta, należy zabrać kostkę ze strefy Zmęczenia, jeżeli ta też jest pusta - ze strefy Ran.

Najemnik nigdy nie może zostać powalony przez utratę kostki Wytrzymałości z innych powodów niż Zmęczenie lub Rany.

POWALENIE

Za każdym razem gdy strefa Wytrzymałości jest pusta, a Najemnik otrzymuje Zmęczenie lub Rany, zostaje powalony.

Tura Najemnika natychmiast się kończy, jego figurka musi zostać przewrócona, a on sam otrzymuje żeton **Poważnej Rany**.

Powalony Najemnik nie może zostać aktywowany, dopóki nie odzyska co najmniej jednego punktu Wytrzymałości, czy to ze strefy Ran czy Zmęczenia, z pomocą innego Najemnika. Oznacza to, że **Najemnicy nie mogą sami odzyskać przytomności, nie mogą podejmować żadnych akcji, w tym Akcji Rozkazu, oraz używać umiejętności**.

Powalony Najemnik jest ignorowany przez przeciwników, ale pozostaje legalnym celem dla akcji podejmowanych przez pozostałych Najemników (w tym „Ruch Grupowy”).



POWAŻNE RANY I ŚMIERĆ

★★★

Poważna Rana zmniejsza maksymalną oraz obecną Wytrzymałość Najemnika o 1. Za każdym razem gdy otrzymujesz Poważną Ranę, natychmiast usuń jedną kostkę Wytrzymałości (tak jak zostało to opisane po lewej) i umieść ją na żetonie Poważnej Rany.

Poważne Rany są trudne do wyleczenia i wymagają specjalnego wyposażenia lub szpitala. Po wyleczeniu Poważnej Rany należy z powrotem umieścić znajdującą się na jej żetonie kostkę Wytrzymałości w Strefie Wytrzymałości Najemnika.

Gdy Najemnik otrzymuje drugą Poważną Ranę, ginie. Kontrolujący go gracz odrzuca połowę posiadanych przez Najemnika kart (zaokrąglając w dół). Sojusznicy odrzuceni w ten sposób giną! Pozostałe wybrane karty należy odłożyć z powrotem do odpowiednich talii, tak więc mogą one zostać wykorzystane ponownie. Ulepszenia, niezależnie od tego czy były zamontowane czy nie, traktuje się jako osobne karty.

Następnie gracz może wybrać nowego Najemnika i przenieść na jego planszетkę pozostałe karty. Może również pozyskać karty odłożone do zapasu pomiędzy rozgrywkami. Na początku kolejnej Fazy Graczy nowy Najemnik zostaje umieszczony na dowolnym Wyzwolonym Sektorze lub Obszarze zawierającym innego Najemnika i dołącza do walki.

WYPOSAŻENIE

WYPOSAŻENIE



Najemnicy rozpoczynają pierwszy scenariusz z bazowym Wyposażeniem, lecz mogą zdobyć lub kupić lepsze Wyposażenie wraz z postępem kampanii.



Wyposażenie może posiadać ofensywne lub defensywne właściwości, które mogą pomóc Najemnikowi przeżyć bitwę. Zwykle wyposażenie zapewnia jedną lub więcej **Akcji** (1) które mogą zostać wykorzystane podczas tury Najemnika, bądź zapewniają mu dodatkowe kostki obrony podczas aktywacji wroga.

Każde wyposażenie posiada **Typ** (2), określający w jaki sposób musi zostać ono założone, aby pełniło swoją funkcję:

Pancerz zajmuje gniazdo Pancerza, **Broń** oraz **Narzędzia** zajmują gniazdo uzbrojenia, a **Ulepszenia** oraz **Przedmioty Podręczne** posiadają własne zasady.

Zasięg wyposażenia określa maksymalną odległość od celu, liczoną Obszarami, w jakiej może ono zostać użyte.

Koszt (3) przedmiotu oznacza ile pieniędzy Najemnik musi wydać, aby kupić dane wyposażenie.

Trwałość (4) pozwala podrasować przedmiot, by zwiększyć jego możliwości. Zdolność opisana obok określa efekt, który możesz dodać do akcji gdy wydajesz Trwałość.

Czasem ekwipunek jest **Ciężki**, tym samym wymaga **dodatkowego gniazda wyposażenia**, które pozostaje puste. To gniazdo może być gniazdem uzbrojenia jak i pancerza, nie może być jednak zajęte tak długo, jak Ciężki przedmiot jest używany. Ciężki przedmiot **zajmuje 2 gniazda w Ekwipunku** Najemnika.

Gniazda Ulepszeń (5) określają jak wiele ulepszeń można zamontować do danego przedmiotu. Startowy ekwipunek posiada zero gniazd ulepszeń, więc nie można w ogóle z nich korzystać.

KARTY ULEPSZEŃ



Karty Ulepszeń zapewniają bonusy innym kartom wyposażenia zamiast bezpośrednio Najemnikom. Jeżeli karta wyposażenia posiada niewykorzystane gniazda ulepszeń, karta ulepszenia może zostać umieszczona pod nią w taki sposób, aby efekt ulepszenia pozostał widoczny.



Ulepszenia broni działają na karty uzbrojenia, podczas gdy **ulepszenia pancerza** działają na karty pancerza. Karty ulepszenia, gdy są dołączone do kart wyposażenia, stanowią część danego przedmiotu, nie wykorzystując tym samym miejsca w Ekwipunku Najemnika.

Najemnik może zamontować lub zdemontować ulepszenie jedynie na początku swojej aktywacji, tak jak zostało to opisane poniżej.

Narzędzia umieszczane są w gnieździe uzbrojenia, lecz posiadają szeroki wachlarz zarówno ofensywnych, jak i defensywnych właściwości, a czasem nawet przyznają akcje lub dodatkowe kostki pancerza.

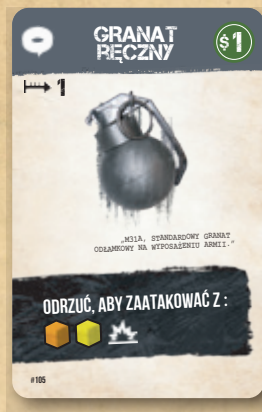


WYPOSAŻENIE

KARTY PRZEDMIOTÓW PODRĘCZNYCH

★★★

Karty przedmiotów podręcznych mogą zostać użyte bezpośrednio z Ekwipunku i zapewniają jednorazowy efekt. Najemnik może wykorzystać kartę tego typu w dowolnym momencie swojej Fazy Akcji. Wykorzystana karta jest odrzucana. Przedmioty podręczne posiadające zasięg mogą zostać użyte na Najemnikach lub wrogach znajdujących się w zasięgu w tym samym Sektorze!



ODRZUCANIE KART

★★★

Za każdym razem gdy odrzucacie kartę, należy umieścić ją w stosie kart odrzuconych odpowiedniej talii.

Niektóre karty wyraźnie zaznaczają, że po użyciu muszą zostać usunięte z gry do końca obecnej kampanii. Odłóż ją do pudełka, lecz NIE NISZCZ. To nie jest gra typu legacy.

ZASADY VS KARTY

Tekst na kartach zawsze jest ważniejszy niż jakakolwiek zasada w instrukcji. Karty, Najemnicy i Dyktatorzy mogą dać Wam więcej akcji Rozkazu, dodatkowych efektów lub zmodyfikować zasady w przeróżny sposób. W razie wątpliwości, które zasady powinny być zastosowane - kieruj się treścią karty.

OTRZYMYWANIE KART

★★★

Za każdym razem gdy Najemnik otrzymuje nową kartę, należy umieścić ją w jego Ekwipunku lub bezpośrednio w dowolnym wolnym gnieździe, które może zawierać kartę tego typu.

Jeżeli gracz posiada więcej kart niż może pomieścić jego Najemnik, musi odrzucić nadmiarowe karty. W dowolnym momencie może odrzucić jedną z dotychczas posiadanych kart, aby zwolnić miejsce dla nowej. Ta akcja jest darmowa.

WYMIANA KART

★★★

Najemnicy znajdujący się w tym samym Obszarze mogą dowolnie wymieniać się przedmiotami z Ekwipunku tak długo, jak jeden z nich jest obecnie aktywny.

Przedmioty znajdujące się w gniazdach oraz dołączone do nich ulepszenia nie mogą zostać wymienione. Najemnik może przeorganizować wyposażenie jedynie na początku własnej aktywacji.

FAZY GRY



W Jagged Alliance dwie strony walczą o region opisany w scenariuszu: gracze, jako najemnicy zatrudnieni przez Armię Rebeliantów, oraz Siły Dyktatora (głównego antagonisty).

Zmagania rozgrywane są w serii tur, które przebiegają w następujący sposób:

FAZA GRACZY

Gracze mogą zdecydować w jakiej kolejności będą **aktywować swoich najemników**. Będą mogli przemieszczać się po polu bitwy, walczyć z wrogiem, wyzwalać Sektory, wykonywać misje oraz zajmować się innymi zadaniami, aby osiągnąć swoje cele.

Po aktywacji każdego z najemników, następuje **Aktywacja Wroga**, która pozwala działać wszystkim wrogom w Sektorze tego najemnika! Najemnik musi zakończyć aktywację swoją oraz wrogów zanim nastąpi aktywacja następnego z najemników.

Kiedy wszyscy gracze aktywowali już swoich najemników, obecna tura dobiega końca i rozpoczyna się Faza Dyktatora.

FAZA DYKTATORA

W swojej turze Dyktator podnosi poziom Zagrożenia (zwiększając trudność kolejnych tur), aktywuje Wydarzenia oraz może kontratakować, próbując odzyskać kontrolę nad regionem.

Po rozstrzygnięciu wszystkich działań Dyktatora, jego Faza dobiega końca i następuje kolejna Faza Graczy.



FAZA GRACZY



Podczas tej fazy, gracze mogą **aktywować swoich najemników w dowolnej kolejności**. Podczas aktywacji, najemnik może:

- 1** **Odzyskać** Zmęczenie, odświeżyć akcję Rozkazu, przeorganizować wyposażenie oraz zdecydować się na ucieczkę.
- 2** Wykonać dowolne dostępne **AKCJE** w dowolnej kolejności po czym zakończyć aktywację.
- 3** Po tym następuje **AKTYWACJA WROGA w Sektorze tego najemnika**. Przeciwnicy w danym Sektorze mogą być aktywowani kilkakrotnie, jeśli różni najemnicy będą aktywowani w tym samym Sektorze.

Po zakończeniu Aktywacji Wroga, następuje aktywacja kolejnego najemnika. Dzieje się tak do czasu, aż każdy z najemników zakończy swoją aktywację.

Najemnicy mogą wykonywać akcje (włącznie z Akcjami Rozkazu) jedynie podczas własnej aktywacji. Nie można zachować akcji do wykorzystania podczas aktywacji innego gracza.

POCZĄTEK AKTYWACJI



Podczas aktywacji najemnicy przechodzą przez następujące kroki w podanej kolejności:

1. ODŚWIEŻENIE AKCJI ROZKAZU

Aktywowany najemnik odświeża swoje Akcje Rozkazu.

2. ODZYSKANIE ZMĘCZENIA

Najemnik odzyskuje Zmęczenie w liczbie podanej na swojej planszecie (po uwzględnieniu modyfikatorów z kart i wydarzeń). Jeśli nie ma żadnego Zmęczenia do odzyskania, ten krok jest pomijany.

3. EFEKTY „W CZASIE AKTYWACJI”

Niektórzy Sojusznicy oraz inne karty mogą mieć efekty opisane „W czasie Aktywacji” lub „Podczas Aktywacji”. Jeśli gracz chce, takie efekty mogą zostać wykorzystane na samym początku aktywacji.

4. UCIECZKA

Jeśli najemnik znajduje się w Sektorze oblężonym lub na karcie Misji, które sąsiadują z co najmniej jednym wyzwolonym Sektorem, może zdecydować się na ucieczkę.

Ucieczka przemieści **wszystkich najemników** (nawet powalonych) z Sektora aktywnego najemnika do sąsiadującego wyzwolonego Sektora i **natychmiast zakończy turę tego najemnika**.

Przywróci to także Sektor lub Misję do stanu pierwotnego, opisanego na karcie Zagrożenia lub Misji.

5. PRZEORGANIZOWANIE WYPOSAŻENIA

Najemnik może dowolnie przeorganizować wyposażenie. Dotyczy to również wymiany lub usunięcia kart z gniazd uzbrojenia czy pancerza oraz montażu i demontażu ulepszeń. Może też swobodnie wymieniać się przedmiotami z Ekwipunku z dowolnymi innymi najemnikami **na tym samym Obszarze** (nie Sektorze).

Po rozpatrzeniu tych kroków następują **Akcje**.

AKCJE

★★★

Aktywny najemnik może wykonać serię akcji w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy. Limit akcji jest zwykle podyktowany Wytrzymałością najemnika oraz jego wyposażeniem.

RUCH

Koszt: 1 Zmęczenie lub 1 Rana na krok

Najemnik przemieszcza się z jednego Obszaru do przylegającego Obszaru lub Sektora. W czasie swojej aktywacji najemnik może wykonać dowolną liczbę ruchów, pod warunkiem że ma wystarczająco dużo Wytrzymałości, ale **nie może opuścić obleżonego Sektora**.

Otrzymujesz 1 Zmęczenie za każdy wykonany krok. Jeśli opuszczasz Obszar, w którym znajduje się co najmniej jeden Wróg, najemnik otrzymuje **1 Ranę zamiast 1 Zmęczenia**.

Ruch do Obszaru z zakrytymi żetonami Potyczek powoduje ich natychmiastowe odsłonięcie. Akcja odsłonięcia nie kosztuje Zmęczenia.

Ruch do okupowanego Sektora rozpoczyna nową walkę, opisaną dalej w instrukcji.

ATAK/UŻYCIE WYPOSAŻENIA

Koszt: Zależny od Wyposażenia

Najemnik może aktywować akcję z dowolnej przydzielonej karty Wyposażenia lub Sojusznika. Koszt takich akcji może być różny. Musi być on opłacony przed ich użyciem.

Każde Wyposażenie czy Sojusznik może być aktywowany tylko raz podczas Aktywacji danego najemnika (niektóre karty mogą pozwolić na zignorowanie tej zasady).

ŁUPIENIE

Koszt: Darmowy

Najemnik, który podczas swojej aktywacji jest w tym samym Obszarze, co pokonany wróg lub odsłonięty żeton potyczki z łupem, może go złupić. Dobierz kartę z talii Wyposażenia z odpowiednim symbolem łupu. Następnie odrzuć figurkę wroga lub żeton.

UŻYCIE PRZEDMIOTU Z EKWIPUNKU

Koszt: Darmowy

Użyj Przedmiotu Podręcznego ze swojego Ekwipunku. Ten przedmiot jest odrzucany, a jego efekt jest natychmiastowy. Przedmioty podręczne z zasięgiem mogą zostać użyte w obrębie tego zasięgu. Możesz w ten sposób użyć tak wielu przedmiotów, ile masz do dyspozycji, chyba że ich karta mówi o innym koszcie.

Niektóre przedmioty podręczne mogą być użyte tylko podczas wykonywania konkretnej akcji (wymienionej na karcie tego przedmiotu).



AKCJA ROZKAZU

Koszt: Zużycie Akcji Rozkazu

Najemnik może zużyć swoją Akcję Rozkazu, by przeprowadzić jedną z następujących akcji:

A) RUCH GRUPOWY

Porusz się do przylegającego Obszaru lub Sektora bez płacenia kosztu Zmęczenia. Możesz ze sobą wziąć dowolną liczbę najemników z obecnego Obszaru do Obszaru docelowego (pamiętaj, że jeśli przemieszczysz się do okupowanego Sektora, wszystkie efekty tego ruchu będą dotyczyć każdego najemnika, którego wzięłeś ze sobą).

Niektóre karty pozwalają poruszyć się o więcej niż jeden Obszar. W takim wypadku możesz dowolnie zostawiać i/lub brać ze sobą najemników po drodze.

FAZA GRACZY



Cliff zużywa Akcję Rozkazu, żeby wykonać Ruch Grupowy i zabrać ze sobą Ivana do Obszaru D. Oszczędzi to Cliffowi i Ivanowi punkt Wytrzymałości, który inaczej musieliby wydać.

3) ZDOLNOŚĆ

Wykonaj rzut na zdolność. W zależności od wybranej zdolności, najemnik rzuca odpowiednią liczbą i typem kostek.

Każdy wyrzucony sukces przynosi efekt zależny od wybranej zdolności. Sukcesy mogą być dowolnie rozdzielone pomiędzy kilka odpowiednich celów:



PRZYWÓDZTWO - inspirujesz innych Najemników w tym samym Sektorze do odzyskania Zmęczenia, dodając im otuchy (tzn. wrzeszcząc na nich z daleka).

Rozdziel wyrzucone sukcesy pomiędzy najemników w twoim Sektorze, by odzyskali po 1 Zmęczeniu za każdy sukces. Nie możesz zastosować tego efektu na sobie!



MECHANIKA - za każdy sukces napraw 1 Trwałość Wyposażenia dowolnego najemnika w tym samym Obszarze. Nie ma znaczenia czy naprawiana karta znajduje się w Ekwipunku czy w aktywnym wyposażeniu.



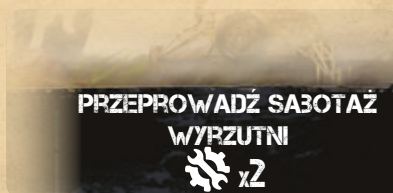
MEDYCYNĄ - zajmujesz się ranymi, lecząc 1 Ranę dowolnego najemnika w swoim Obszarze (włącznie z tobą) za każdy sukces.

Pamiętaj - Wyzwolone Sektory liczą się jako jeden Obszar!

Czasami podczas wykonywania Misji lub wchodzenia do konkretnych Sektarów, najemnicy będą musieli wykonać test zdolności o określonej trudności.

Przed podejściem do takiego testu, najemnik nadal musi zużyć Akcję Rozkazu. By test się powiódł, najemnik musi wyrzucić co najmniej tyle sukcesów, jaki jest poziom trudności. Sukcesy wymagane w takim teście nie mogą być zamienione na efekty zdolności jak leczenie, naprawa czy odzyskiwanie Zmęczenia, ale nadmiarowe sukcesy już mogą.

Jeśli odniesiesz porażkę w teście zdolności, twoje sukcesy nie są kumulowane na potrzeby tego testu. Zamiast tego możesz ich użyć dla normalnych efektów zdolności.



Steryd potrzebuje dwóch sukcesów, by dokonać sabotażu mobilnej wyrzutni rakiet SAM. Zużywa swoją Akcję Rozkazu i wyrzuca 3 sukcesy na swojej czerwonej kostce mechaniki. Wypełnia tę część Misji i zużywa pozostały sukces, by naprawić swój uszkodzony pancerz.

Jeśli Steryd wyrzuciłby tylko jeden sukces, nie mógłby użyć go, by częściowo dokonać sabotażu. Zamiast tego, wciąż mógłby naprawić swój pancerz.

C) SZKOLENIE

Ta akcja pozwala ci szkolić rebeliantów, by bronili regionu przed kontratakami Dyktatora (opisanymi dalej w instrukcji).

Umieść jednego rebelianta z Puli Zasobów drużyny w pustym gnieździe na rebelianta **w wyzwolonym Sektorze, w którym jesteś obecny**. Nie możesz umieścić więcej rebeliantów, niż jest dla nich dostępnych gniazd w Sektorze!

D) ŁAPÓWKA

Użyj swojej ciężko zarobionej kasy, by spróbować przekupić skorumpowanych członków armii reżimu. Zapłać dowolną kwotę z Puli Zasobów drużyny i weź tyle samo **niebieskich kostek**. Obniż Poziom Zagrożenia dyktatora o liczbę wyrzuconych sukcesów. Musisz zdecydować o wysokości łapówki przed rzutem kostkami. Nie możesz też używać rebeliantów, by wspomóc ten rzut.

Niektóre wydarzenia mogą podnieść koszt łapówki.

KONIEC AKTYWACJI

Kiedy najemnik wykona wszystkie akcje, które chciał, jego aktywacja kończy się **Aktywacją Wroga**.

Zanim nastąpi aktywacja następnego najemnika, każda wroga figurka w Sektorze aktywnego najemnika działa zgodnie ze swoim schematem aktywacji. Jeśli nie ma żadnych wrogów w obecnym Sektorze, ten krok jest pomijany.

Aktywacja Wroga opisana jest dalej w instrukcji.



WALKA



„Źli Kolesie tu są, sprawmy im piekło”

- Ice Williams

Aby oswobodzić Arulco z rąk Dyktatora, gracze muszą wyzwalać Sektory spod wrogiej okupacji oraz bronić ich przed odwetem. Nie wszystkie Sektory są równie istotne, więc strzegące ich siły mogą być różne. Określa je **karta Zagrożenia** umieszczana na każdym z okupowanych Sektarów tak, jak opisuje to obecny Scenariusz.

KARTY ZAGROŻENIA



Trudność każdego z okupowanych Sektarów jest ustalona przez umieszczoną na nich zasłoniętą kartę Zagrożenia. Im wyższy poziom trudności, tym większym wyzwaniem będzie jego wyzwolenie. Gracze powinni się przygotować i ulepszyć swoich najemników, zanim spróbują wyzwolić trudniejsze Sektory.

KARTY ZAGROŻENIA



Kiedy najemnik po raz pierwszy wejdzie do okupowanego Sektora, karta Zagrożenia zostaje odsłonięta, a Sektor staje się oblężony. Karta Zagrożenia zawiera wszystkie niezbędne informacje, potrzebne do rozstawienia elementów pola bitwy w oblężonym Sektorze.



Umieść figurki wrogów i żetony potyczek w Obszarach (oznaczonych od A do D) zgodnie z rozstawieniem **Pola Walki** (1). Większość Sektarów zawiera kilka wrogich figurek rozrzuconych po Obszarach, z kolei inne zawierają jedynie potyczki.

Położ kartę Zagrożenia blisko Sektora, by móc się do niej później odnosić.

Niektóre Sektory zawierają **zasady specjalne** (2) opisane na karcie Zagrożenia. Mogą one zmodyfikować zasady dotyczące możliwości w danym Sektorze, a nawet wprowadzić alternatywny sposób wyzwolenia go. Jeśli użyjesz **Ruchu Grupowego**, aby wejść do Sektora, wszystkie opisane na karcie efekty dotyczą każdego najemnika w grupie.

Niektóre karty Zagrożenia zawierają **na-grodę** (3) za ich pokonanie. Po wyzwoleniu nagroda ta może trafić do dowolnego najemnika w tym Sektorze. Zdecydujcie po do-braniu i odsłonięciu odpowiedniej karty.

W powyższym przykładzie najemnicy stają naprzeciw zwykłej i elitarnej Czerwonej Koszuli w Obszarze B oraz po jednym żetonie potyczki w Obszarach A i D. Pokonanie wszystkich wrogów i odsłonięcie wszystkich żetonów nie zapewnia niestety żadnej nagrody za wyzwolenie Sektora.



POTYCZKI

★★★

Karta Zagrożenia może wskazywać symbol potyczki. Za każdy taki symbol wskazany w jednym z Obszarów Pola Walki, umieść zasłonięty losowy żeton Potyczki z puli, we wskazanym Obszarze na planszy.

Kiedy najemnik wejdzie po raz pierwszy na Obszar z żetonem Potyczki (lub gdy taki żeton jest umieszczany na Obszarze z najemnikiem), odsłoń ten żeton (lub żetony) i natychmiast wprowadź jego efekty. Następnie żeton ten jest usuwany z gry (NIE wraca do puli). **Potyczki są odsłaniane wyłącznie przez najemników, nigdy przez wrogów.**

Jeśli musisz umieścić potyczkę, a nie ma już odpowiednich żetonów w puli, weź wszystkie żetony usunięte z gry i utwórz z nich nową pulę (zasłoniętą i wymieszaną), a następnie dobierz nowy żeton potyczki.

Jeśli potrzebujesz pomocy w rozpatrzeniu potyczki, na końcu instrukcji znajduje się opis każdego z żetonów.

Niektóre akcje pozwalają odsłonić potyczkę w innym Obszarze, co generalnie jest dobrym pomysłem i pozwala uniknąć negatywnych efektów. Odsłoń taki żeton i natychmiast rozpatrz jego działanie. Jeśli nie ma odpowiednich celów dla tego efektu, zignoruj go i odrzuć żeton.

ROZPOCZĘCIE WALKI

★★★

Kiedy najemnicy wkraczają do okupowanego Sektora, umieszczają swoje figurki na Obszarach przy jego granicy, po stronie od której weszli. Jeśli kilku najemników porusza się jednocześnie za pomocą akcji **Ruchu Grupowego**, każdy z najemników może wejść na inny Obszar.

Kiedy już każdy z najemników wybierze swoją pozycję, odsłoń kartę Zagrożenia i umieść na planszy wrogów oraz żetony Potyczek, zgodnie z Polem Walki. Zostaw kartę zagrożenia gdzieś w pobliżu, by móc się do niej odnosić.

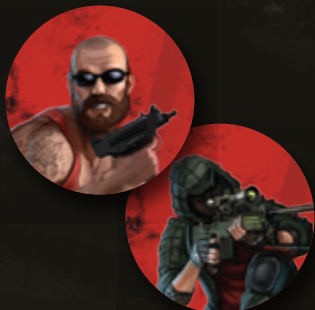
Aktywny najemnik może teraz kontynuować swoją Fazę Aktywacji.

ZA MAŁO FIGUREK

Co jeśli wasza drużyna rozproszyła się po różnych Sektorach i zabraknie wam figurek wrogów?

Po pierwsze, postarajcie się być odrobinę ostrożniejsi w doborze miejsc, w których rozpoczynacie walki – taka sytuacja zwykle działa na waszą niekorzyść.

Ale jeśli wciąż chcecie pakować się w tarapaty, przygotowaliśmy kilka dodatkowych żetonów na tę okazję.



WYZWALANIE SEKTORA



W Jagged Alliance wszystko skupia się na wyzwaniu i utrzymywaniu Sektorów. Nie ma na to jednego najlepszego sposobu, gdyż zarówno teren jak i siły wroga mogą być różne, sprawiając że niektóre Sektory lepiej wyzwalać grupowo, a inne jako samotny wilk. Zwykle jednak wymagana jest jakaś wymiana ognia. Żli kołesie po prostu nie chcą sobie sami pójść...

Oto kilka **ważnych, podstawowych zasad walki o Sektory**:

A **Najemnik nie może poruszyć się poza oblężony Sektor.** Jedynym sposobem na opuszczenie walki jest ucieczka na początku swojej aktywacji (zobacz Początek Aktywacji str. 15). Może natomiast wejść do Sektora oblężonego w ramach swojego ruchu lub Ruchu Grupowego.

B **Najemnicy nie mogą atakować ani używać Wyposażenia przez granice Sektora,** chyba że wyraźnie jest zaznaczone inaczej.

C **Pod koniec Aktywacji każdego z najemników, wszyscy wrogowie w Sektorze tego najemnika są aktywowani.**

Aby wyzwolić Sektor, wszystkie znajdujące się w nim siły Dyktatora muszą zostać pokonane oraz wszystkie żetony Potyczek odsłonięte. Kiedy zostanie to osiągnięte, a przynajmniej jeden najemnik tam się znajduje i jest przytomny, Sektor uznaje się za **wyzwolony**.

Natychmiast po wyzwoleniu Sektora twoja Drużyna:

- Otrzymuje ewentualną nagrodę zaznaczoną na karcie Zagrożenia, a następnie odrzuca tę kartę.
- Odwraca ewentualne żetony Zaostrzenia umieszczone w Sektorze i otrzymuje wymienione na niej nagrody, po czym odrzuca te żetony.
- Jeśli znajdują się tam jakiegokolwiek znaczniki Celów, należy postępować zgodnie z ich opisem w scenariuszu.



Jeśli w dowolnym momencie walki, ostatni z najemników w danym Sektorze ucieknie lub zginie, bitwa dobiega końca, a Sektor jest przywracany do stanu wyjściowego. Należy z niego usunąć wszelkie figurki oraz żetony. Połóżcie tę samą, odsłoniętą kartę Zagrożenia z powrotem w tym Sektorze. By go wyzwolić, musicie jeszcze raz pokonać wszystkich wrogów i potyczki.

KARTY WROGÓW



„Jeszcze nie pozbyliśmy się drugiego gangu. Niech nikomu nie odwala!”

- Edgar „Nails” Smorth

Każdy rodzaj jednostki walczącej po stronie Dyktatora ma swoją własną kartę. Zawiera ona zasady dotyczące jej statystyk, aktywacji oraz zawiera nagrody za jej pokonanie.

Karta wroga zawiera **podstawową** wersję na froncie (jeden szewron) oraz **doświadczoną** (dwa szewrony) z tyłu karty. W miarę postępu kampanii będziecie poinstruowani, by odwrócić karty wrogów na trudniejszą stronę. Chyba nie myśleliście, że będzie łatwo, co nie?





1) SYMBOL I NAZWA

Symbol reprezentujący w grze tego przeciwnika na kartach Zagrożenia oraz żetonach Potyczek.

2) INICJATYWA I DOŚWIADCZENIE

Inicjatywa determinuje kolejność, w jakiej wrogowie będą aktywowani w czasie walki. Im wyższa wartość, tym wcześniej przeciwnik będzie działał w fazie Aktywacji Wroga. Szewrony oznaczają doświadczenie - wszyscy wrogowie zaczynają z jednym szewronem. Staną się bardziej doświadczeni i niebezpieczni wraz z postępem kampanii!

3) STATYSTYKI

Zdrowie oznacza ile ran może przyjąć wróg, zanim zostanie pokonany. Kiedy przeciwnik otrzymuje obrażenia, połóżcie obok niego czerwoną, drewnianą kostkę za każdy zadany punkt obrażeń. Kiedy wróg otrzyma liczbę ran równą lub większą od wartości zdrowia, zostaje pokonany. Połóżcie jego figurkę na boku (możecie go złupić).

Pancerz wroga zmniejsza obrażenia, jakie przeciwnik otrzymuje. Pancerz jest odejmowany od każdego kolejnego ataku osobno.

Obrażenia przedstawiają liczbę ran, jaką wróg zadaje atakując. Czasami wartości obrażenia towarzyszy symbol stanu, co oznacza że wrogi atak powoduje także ten Stan.

Zasięg oznacza maksymalny dystans, z jakiego wróg może zaatakować najemników. Wpływa także na ruch wroga, gdyż stara się on zawsze przemieścić tak, by mieć kogoś w zasięgu ataku.

Brak wartości zasięgu oznacza, że wróg nie jest ograniczony żadnym konkretnym dystansem i traktuje wszystkich najemników tak, jakby byli w tej samej odległości. Jest to istotne przy ustalaniu jego celu.

Wrogowie nigdy się nie ukrywają - ich wartość **Ukrywania** wyznacza trudność ukrycia się przed nimi - tyle sukcesów musi uzyskać najemnik, aby uniknąć ataku tego wroga.

4) ZASADY SPECJALNE

Niektórzy wrogowie mają specjalne zasady przedstawione w tym miejscu.

5) SCHEMAT ATAKU

Schemat ataku definiuje jak wróg będzie się zachowywał podczas swojej aktywacji, to znaczy kogo i jak zaatakuję.

6) NAGRODA

Nagroda otrzymywana za złupienie pokonanego wroga danego typu.

ELITARNI WROGOWIE

★★★

Większość kart wrogów zawiera też wiersz statystyk zapisany żółtym kolorem (7) przedstawiający wariant elitarny. Niektóre karty Zagrożenia będą wymagać umieszczenia elitarnego wroga.

Elitarni wrogowie są silniejsi i posiadają lepsze wyposażenie. Ich statystyki są wyższe i często powodują Stany swoimi atakami. Elitarni wrogowie to nie to samo co doświadczone jednostki - istnieje wariant elitarny także dla doświadczonej wersji.



Oznacz elitarnych wrogów poprzez dodanie żółtej podstawki do figurki.

Złup z elitarnych wrogów jest oznaczony **żółtymi szewronami** w obszarze nagród na karcie przeciwnika.

WALKA



Jagged Alliance jest grą o taktycznych decyzjach na polu walki. Wyciśnięcie jak najwięcej z ograniczonej Wytrzymałości oraz podejmowanie wkalkulowanego ryzyka zdecydowanie o zwycięstwie bądź porażce całego zespołu.

ATAKI NAJEMNIKÓW



Podczas swojej aktywacji najemnik może użyć dowolnego Wyposażenia znajdującego się w aktywnych gniazdach, by pokonać wroga siły.

Najemnik może użyć każdej przydzielonej broni i narzędzia TYLKO RAZ na aktywację, chyba że umiejętności (jego lub karty) mówią inaczej.

Aby przeprowadzić atak, najemnik używa jednej spośród dostępnych akcji przedstawionych na karcie broni lub przedmiotu i wybiera cel w dozwolonym zasięgu.

Otrzymuje on punkty Zmęczenia w liczbie odpowiedniej do kosztu przedstawionego na karcie, a następnie wykonuje akcję.

Najemnicy nie mogą dobrowolnie wydać więcej Zmęczenia niż mają obecnie Wytrzymałości do dyspozycji. Jeśli otrzymanie punktów Zmęczenia miałyby doprowadzić do ich powalenia, nie mogą wykonać danej akcji ataku.

MANTRA: Wrogowie nigdy nie rzucają kostkami, gracze zawsze rzucają kostkami! Wartości Obrażeń, Pancerza i Ukrywania są stałe dla wrogów!

Atakowanie celu przebiega w następujący sposób:

- 1 Rzuć kostkami w liczbie i kolorach odpowiadających wybranej akcji na karcie aktywnego uzbrojenia.
- 2 Policz wyrzucone sukcesy. Każdy sukces odpowiada 1 punktowi obrażeń zadanemu celowi.
- 3 Odejmij wartość Pancerza celu. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od zera, cel nie otrzymuje żadnych ran.
- 4 Jeśli wynik wynosi 1 lub więcej, umieść tyle czerwonych kostek obok figurki celu, by wskazać, ile obrażeń otrzymał.
- 5 Jeśli liczba ran wynosi tyle samo lub przekracza wartość Zdrowia celu, jest on pokonany. Usuń jego czerwone kostki z Sektora i połóż figurkę na boku, by pokazać, że może być teraz złupiony przez najemnika w tym samym Obszarze.



Raven atakuje swoim Rugerem Mini. Może albo strzelić z biodra i otrzymać 1 punkt Zmęczenia, by rzucić 1 żółtą kostką podczas ataku, albo poświęcić trochę czasu by oddać lepszy strzał, otrzymując 2 punkty Zmęczenia i rzucić 1 żółtą kostką, ale dodając 1 sukces do wyniku.

EFEKTY TAKTYCZNE

★★★

Wyposażenie nie tylko zadaje obrażenia (niektóre przedmioty nie zadają ich w ogóle), ale może także zapewniać dodatkowe efekty taktyczne, opisane bezpośrednio na karcie lub przedstawione za pomocą symboli.

Kolejność symboli na karcie (od lewej do prawej) determinuje czy efekt ma miejsce przed czy po zadaniu obrażeń.



Odwrot - cel ataku musi dokonać odwrotu do dowolnego przyległego Obszaru (ale nie poza granice Sektora), postępując zgodnie z zasadami ruchu. Cel nie ponosi żadnych kosztów w związku z Odwrotem. Gracze decydują gdzie przemieścić cel.



Darmowy Ruch - aktywny najemnik może natychmiast wykonać darmowy ruch. Pozwala on dodatkowo opuścić okupowane Obszary bez ponoszenia Ran.



Efekt Obszarowy - efekty tej akcji dotyczą wszystkich figurek we wskazanym Obszarze. Rzut na obrażenia jest wykonywany raz i dotyczy każdej obecnej figurki - wrogiej czy przyjaznej. Nigdy nie otrzymujesz ran od własnego Ataku Obszarowego!

Tylko pancerz chroni przed Atakiem Obszarowym, dlatego najemnicy nie mogą się przed nim obronić rzutem na Ukrywanie!



Seria - zamiast jednokrotnego rozpatrzenia, akcja jest wykonywana wskazaną liczbę razy. Najemnik może zmieniać cele pomiędzy powtórzeniami. Każde powtórzenie liczy się jako niezależny atak na potrzeby Pancerza, ale zużyte Przedmioty Podręczne i umiejętności dotyczą całej serii.



Specjalizacja - każda kostka, na której po rzucie widnieje symbol Specjalizacji, natychmiast dodaje następną kostkę tego samego koloru do rzutu. Kostki dodane w ten sposób mogą spowodować dodanie kolejnych kostek!

TRWAŁOŚĆ

★★★



Niektóre karty Wyposażenia mają specjalne właściwości, które mogą zostać aktywowane poprzez **uszkodzenie ich Trwałości**. Odzwierciedla to zużycie broni wskutek nadmiernego oddawania długich serii, limitowaną specjalną amunicję czy wyczerpanie baterii urządzenia.

Trwałość może być użyta wyłącznie podczas wykonywania akcji z danej karty Wyposażenia i **ogłoszona zanim wykona się rzut kostkami z tej akcji**.

Kiedy zużywasz Trwałość, weź czarną, drewnianą kostkę i zakryj nią wolny symbol Trwałości na karcie danego Wyposażenia. Wykonywana akcja jest teraz wzmocniona o tę umiejętność.

Utracona Trwałość może być przywrócona poprzez udany rzut na Mechanikę.

Zużycie całej Trwałości nie powstrzymuje was przed dalszym korzystaniem z Wyposażenia, jednak jego specjalna zdolność nie może być już aktywowana.



Raven może zużyć jedną Trwałość swojego Rugera podczas ataku, by spowodować stan Ogłuszenia na celu.

TRAFIENIE VS ZADANIE OBRAŻEŃ

★★★

Podczas przeprowadzania ataku, który powoduje Stan lub przemieszcza figurki, nie jest konieczne by ten atak zadał jakiegokolwiek obrażenia. Figurka jest **zawsze trafiona** atakiem i wszystkie jego efekty są stosowane, niezależnie od zadanych ran. Jedynym wyjątkiem jest udane **Ukrywanie się** najemnika, które pozwala uniknąć ataku wroga.



Ivan jest atakowany przez Krwawe Koty. Jego twardy pancerz zablokował wszystkie obrażenia, ale ponieważ został trafiony, i tak zaczyna Krwawić. Gdyby Ivan z powodzeniem użył swojego Ukrywania zamiast Pancerza, nie byłby trafiony i nie otrzymałby ani ran, ani Krwawienia.

STANY

★★★

Niektóre ataki i Potyczki mogą nałożyć Stan na figurkę. Figurka może mieć nałożony tylko jeden Stan każdego typu na raz, zatem nie możesz cierpieć z powodu podwójnego Krwawienia ani Oznaczyć dwa razy tego samego celu.



OZNACZONY

Każdy atak w Oznaczony cel zadaje +1 obrażenia. Stan jest nałożony na czas całej walki (do wyzwolenia Sektora lub ucieczki z niego) lub do czasu gdy oznaczony cel będzie martwy lub Powalony.

KRWAWIĄCY



Po swojej aktywacji, cel otrzymuje jedną Ranę, której nie da się uniknąć rzutem kostką, ani zablokować pancerzem. Krwawienie pozostaje na celu do czasu, aż zostanie usunięte leczeniem, tak jak Rany (lub w przypadku wrogów, aż Sektor zostanie przywrócony do stanu pierwotnego).

OĞLUSZONY



Ogłuszeni wrogowie nie mogą się poruszać w czasie swojej aktywacji i ich (nie zmodyfikowana) wartość obrażeń jest obniżona do połowy (zaokrąglając w dół).

Najemnicy natomiast otrzymują 1 dodatkowy punkt Zmęczenia za każde użycie Wyposażenia (przydzielonego lub z Ekwipunku) oraz za każdy krok podczas ruchu (1 dodatkową Ranę, kiedy opuszczają Obszar z Wrogiem).

Usuń ten Stan pod koniec aktywacji ogłuszonej figurki.

POWAŻNA RANA



Najemnicy otrzymują Poważną Ranę, kiedy zostają Powaleni. Poważna Rana obniża maksymalną i aktualną wartość Wytrzymałości o 1. Jeśli Najemnik miałby otrzymać drugą Poważną Ranę - ginie.

Poważne Rany są permanentne i można je usunąć tylko za pomocą konkretnych Przedmiotów Podręcznych.



AKTYWACJA WROGA

AKTYWACJA WROGA



Wrogowie są aktywowani w kolejności swojej Inicjatywy, zaczynając od najwyższej wartości. Jeśli kilka figurek ma tę samą wartość inicjatywy, remis wygrywa elitarni wrogowie, a następnie ci, którzy są najbliższej najemników.

Jeśli dalej jest remis, gracze decydują o jego rozstrzygnięciu.

AKTYWACJA



Aktywowani wrogowie rozpatrują swój schemat ataku od lewej do prawej. Niektórzy wrogowie mają bardzo proste schematy, inni bardziej złożone. Dokładnie zwracaj uwagę na schematy wrogów i wykorzystuj je, aby uzyskać nad nimi przewagę!



WYBÓR CELU



Aktywowani wrogowie zawsze wybierają na cel najbliższego najemnika. Jeśli kilku znajduje się w tej samej odległości, wybierają aktywnego najemnika lub zajmującego miejsce przy stole najbliższe w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara od niego. Powaleni najemnicy są ignorowani przez wszystkich wrogów!

Wrogowie z zasięgiem „-” traktują wszystkich najemników tak, jakby znajdowali się w tej samej odległości i zwykle wybierają na cel aktywnego najemnika.

RUCH



Wróg wykonuje jeden krok w kierunku celu za każdą narysowaną , wybierając najkrótszą możliwą drogę.

Jeśli istnieje kilka najkrótszych dróg, wybiera Obszar z najmniejszą liczbą figurek (najemników i wrogów). Jeśli dalej jest remis, gracze wybierają trasę za niego.

Wrogowie, którzy mogą atakować ze swojej obecnej pozycji, nigdy się nie poruszają.



Czerwona Koszula jest aktywowany. Jego schemat ataku (przedstawiony po lewej) każe mu najpierw się poruszyć, a następnie zaatakować. Rusza się do najbliższego celu (którym jest Ivan) o jeden Obszar. Sprawia to, że jego najbliższy przeciwnik (wciąż Ivan) znajduje się w zasięgu, więc go atakuje.

Jeśli Ivan lub dowolny inny najemnik znajdowałby się w tym samym Obszarze co Czerwona Koszula, pominął by on swój ruch i natychmiast zaatakował.

ATAK

★★★

Wróg atakuje wybranego najemnika, jeśli ten znajduje się w jego zasięgu. Jeśli dystans przekracza zasięg, atak jest pomijany.

Kiedy Wróg atakuje, automatycznie zadaje określoną liczbę obrażeń, ale najemnik może wykorzystać Pancerz, by rzucić kostkami i zmniejszyć ich liczbę lub spróbować ich całkiem uniknąć poprzez Ukrywanie się.

By obliczyć obrażenia zadane najemnikowi musisz:

1 Ustalić wartość obrażeń wskazaną przez kartę wroga oraz modyfikatory wynikające z Misji lub efektów Obszaru.

2 Wziąć wszystkie kostki atakowanego najemnika, które przysługują mu z przydzielonych kart zapewniających Pancerz i modyfikatorów wynikających z efektów Obszaru, w którym się znajduje.

Pamiętaj: Najemnicy mogą użyć Trwałości swojego przydzielonego Wyposażenia, by zyskać dodatkowe kostki pancerza. Muszą jednak się na to zdecydować przed rzutem jakimkolwiek kostkami.

3 Rzucić kostkami, następnie możesz zastosować Specjalizację i potencjalne przerzuty.

4 Odjąć wyrzucone sukcesy od wartości obrażeń wroga.

5 Za każdy pozostały punkt obrażeń, najemnik otrzymuje Ranę.

6 Stany i efekty taktyczne są stosowane niezależnie od zadania ran, w kolejności w jakiej są przedstawione na schemacie ataku.

Zamiast rzutu na pancerz, najemnicy mogą spróbować się Ukryć przed atakiem. Jest to próba wszystko albo nic, pozwalająca uniknąć wszystkich obrażeń, ale też potencjalnie otrzymać pełne Rany, jeśli rzut się nie powiedzie. Udań Ukrycie oznacza również, że najemnik nie został trafiony atakiem i żadne dodatkowe efekty ani stany nie są stosowane.

By użyć Ukrywania przed atakiem:

1 Ustal **trudność Ukrywania się**, wskazana na karcie wroga i potencjalnie zmodyfikowaną przez Misję.

2 Zbierz wszystkie kostki Ukrywania się zapewnione przez wyposażenie oraz obecny Obszar. Możesz użyć Trwałości Wyposażenia, aby uzyskać dodatkowe przydatne efekty.

3 Rzuć kostkami, następnie możesz zastosować Specjalizację i potencjalne przerzuty.

4 Jeśli liczba wyrzuconych sukcesów jest wyższa lub równa trudności Ukrywania się, najemnik nie został trafiony atakiem i nie otrzymuje ani ran ani żadnych stanów.

5 Jeśli rzut się nie powiodł, najemnik otrzymuje pełnię ran oraz wszystkie stany i efekty wynikające z ataku.

Różne wyposażenie zapewnia inne premie do pancerza i ukrywania się. Gracze powinni przemyśleć jak wyposażać swoich najemników i kiedy korzystać z której opcji. Ukrywanie się jest bardziej ryzykowne, ale może pomóc utrzymać wysoki zapas Wytrzymałości w puli na potężne kontrataki.

Nie zapominaj, że niektóre Obszary zapewniają premie do pancerza lub ukrywania!

Kiedy schemat zostanie rozpatrzony do końca, następuje aktywacja kolejnego wroga.

KONIEC ZASAD PODSTAWOWYCH

Jesteście teraz gotowi, by rozegrać Scenariusz 1 i podjąć pierwsze kroki w kierunku wyzwolenia Arulco!

Podczas pierwszego scenariusza Faza Dyktatora będzie pomijana.

Na kolejnych stronach znajdziecie więcej zasad, które będą wprowadzane w następnych scenariuszach.



„Aby uzyskać dostęp do tej strony, musisz mieć co najmniej 18 lat, być poczytalnym i posiadać nie więcej niż dwa wyroki skazujące w jakimkolwiek państwie.”

- Ostrzeżenie na stronie A.I.M.

A.I.M. Inc. (The Association of International Mercenaries, Incorporated - Związek Najemników Międzynarodowych) jest międzynarodową platformą dla płatnych żołnierzy. Zaopatruje twoją jednostkę w broń, wyposażenie oraz sojuszników - za odpowiednią cenę.

Talia A.I.M. zawiera karty ponumerowane w kolejności rosnącej.

W czasie kampanii zwycięstwa w scenariuszach pozwolą wam dobrać konkretne karty i stworzyć osobną **TALIĘ RYNKU**. Za każdym razem gdy podczas kampanii odblokujecie nowe przedmioty czy sojuszników, należy ich dodać do Talii Rynku, skąd możecie ich kupić.

Karty A.I.M. odrzucone (w wyniku wydarzeń lub utraty życia) zawsze wracają do Talii Rynku, chyba że karta stanowi inaczej.

Wyznaczcie gracza odpowiedzialnego za pilnowanie drużynowej forsy i rebeliantów, którzy tworzą waszą **Pulę Zasobów**. Jest ona wspólna dla wszystkich graczy i dowolny najemnik może z niej korzystać w czasie swojej aktywacji.



FORSA



Forse, Hajs, Zielone, Dolce - jakby ich nie nazywać, sprawiają że Ziemia się kręci i są walutą niezbędną do kupowania rozmaitych rzeczy. Można ich użyć, by przekupić oficerów Dyktatora (i obniżyć poziom zagrożenia w czasie scenariusza) lub by kupić potężny, nowy ekwipunek i sojuszników przed przystąpieniem do nowego scenariusza.

Forse zyskujecie sprzedając przedmioty, z dochodów z kopalni czy znajdując piękna walizkę pełną kasy w czasie bitwy.

SPRZEDAŻ/KUPNO PRZEDMIOTÓW

Gracze mogą, pomiędzy scenariuszami, kupować dowolne odblokowane przedmioty i sojuszników z Talii Rynku. Mogą też sprzedawać dowolne posiadane przez drużynę przedmioty za połowę ich wartości (zaokrąglając w dół).

REBELIANCI



Wyzwalanie miast zapewni graczom stały przypływ Rebeliantów. Rebelianci mają dwa zastosowania:

WSPARCIE NAJEMNIKA

Przed wykonaniem rzutu na zdolność, atak czy pancerz, najemnik może zdecydować się odrzucić Rebeliantów, by zyskać **dotatkową pomarańczową kostkę** za każdego wydanego Rebelianta.

OBRONA SEKTORA

Rebelianci mogą być umieszczani w Sektorach z odpowiednim gniazdem na nich, by pomóc w **obronie przeciwko kontratakowi Dyktatora**.

Rebelianci umieszczeni w Sektorach są odrzucani pod koniec scenariusza.

DOCHÓD

★★★

„Jeśli historia nauczyła nas czegokolwiek, to tego że wojna i konflikt są tak pewne jak słońce i deszcz. A.I.M. Inc. udowodniło, że potrafi zarobić na ludzkim bycie.”

- Raport DUNN i BRADROAD, wrzesień 1997 r.

Ukończenie niektórych scenariuszy zapewnia zasoby pomocne w misji wyzwolenia Arulco. Zwykle są to kopalnie oraz miejscowości, które przynoszą stabilny dopływ Rebeliantów i Forsy na przestrzeni kampanii.

Na początku scenariusza, stosowane są efekty każdej posiadanej przez drużynę karty Dochodu. Odpowiednie zasoby są brane z rezerwy i dodawane do zasobów z poprzednich scenariuszy w Puli Zasobów drużyny.

KOPALNIA W DRASSEN

„Jesteśmy gotowi do dalszego wydobywania. Zebrałem już moich chłopaków. Każda wykopana ruda jest Wasza.”

NA POCZĄTKU KAŻDEGO SCENARIUSZA

SOJUSZNICY

★★★



Sojusznicy to wyjątkowe postacie, które dołączają do walk, przekonane o słuszności waszej sprawy albo po prostu dla pieniędzy.

1) SYMBOL I IMIĘ POSTACI

Każdy najemnik może mieć przydzieloną ograniczoną liczbę sojuszników. Tak długo jak sojusznik jest przydzielony do najemnika, zapewnia mu swoje umiejętności.

2) UMIEJĘTNOŚCI

Każdy sojusznik zapewnia cenne wsparcie w postaci lepszych Zdolności, dodatkowej Wytrzymałości czy nowych Akcji.

Sojusznicy zapewniają lepsze **Zdolności**, tak długo jak są przydzieleni.

Jeśli sojusznik zapewnia **Akcje**, może być ona użyta raz na Aktywację, tak jak pozostałe akcje zapewniane przez wyposażenie.

3) KOSZT

Nie każdy sojusznik dołącza ze względu na wiarę w wolne Arulco. Niektórzy, zanim zgodzą się przyłączyć, żądają forsy z góry w liczbie pokazanej na karcie. Mogą być oni wykupieni pomiędzy scenariuszami z Talii Rynku.

Kiedy zyskujesz Sojusznika, natychmiast przydzielcie go do dowolnego najemnika w drużynie. Jeśli nie ma dla niego wolnego gniazda, zdecydуйте czy go odrzucicie czy zamienicie miejscami z innym Sojusznikiem (którego będziecie musieli odrzucić).

Najemnicy mogą wymieniać się Sojusznikami tylko podczas fazy rozstawienia nowego scenariusza.

Czasami gra będzie wymagać zabicia Sojusznika. W takiej sytuacji wybierzcie jednego Sojusznika, usuńcie go z gry i zapiszcie jego imię w Dzienniku Postępu

Kampanii pod „zabici Sojusznicy” (aby uniknąć dodania go przez przypadek później). Nie ma drugiej szansy nawet dla Sojuszników...

PLANSZETKA DYKTATORA



Dyktator jest antagonistą i wyeliminowanie go (lub jej) jest ostatecznym celem kampanii Jagged Alliance.

Dyktatorzy wprowadzają swoje własne **zasady lub ich modyfikacje** (1). W czasie gry nauczysz się zarówno ich bać jak i nienawidzić.

Poziom Zagrożenia (2) reprezentuje poziom uwagi, jaki Dyktator przywiązuje do działań najemników. Im wyższy poziom, tym bardziej niebezpieczne wydarzenia i ataki będą miały miejsce. Przejście drogę od bycia zwykłym uprzykrzeniem do wroga publicznego numer jeden!

Gracze mają dostępny cały wachlarz możliwości by rozdrażnić Dyktatora. Na przykład wyzwalamie cennych Sektorów, wykonywanie misji czy nie dawanie się zabić. Za każdym razem, kiedy macie zwiększyć Zagrożenie, dołóżcie **Żeton Zagrożenia** (5) do planszy Dyktatora.

Na początku Fazy Dyktatora, Poziom Zagrożenia wzrośnie o liczbę leżących na jego planszy Żetonów Zagrożenia, poprzez przesunięcie w górę **Żetonu Oponki** (6).

Poziom Zagrożenia wzrasta wyłącznie na początku Fazy Dyktatora, co oznacza, że macie czas, by zareagować wręczając łapówkę czy dwie zanim zrobi się gorąco. Obniżenie Poziomu Zagrożenia ma miejsce natychmiast.

Gniazda na Karty Wydarzeń (3) służą do umieszczania na nich kart wydarzeń w czasie każdej Fazy Dyktatora. Przedstawiają one rzeczy, które dzieją się w Arulco i mogą pomóc lub utrudnić życie najemnikom. Są trzy gniazda na karty na każdy kolejny dzień czy noc.

Żeton Nocy/Dnia (4) przedstawia porę, w której miejsce mają aktualne fazy. W dzień niektóre rzeczy działają inaczej niż w nocy. Najbardziej zauważalnym efektem jest to, że **za dnia Poziom Zagrożenia zawsze wzrasta o 1, niezależnie od działań najemników, ale NIE dzieje się to w nocy**, gdyż zbrodniczy reżim odpoczywa.

FAZA DYKTATORA

FAZA DYKTATORA



W swojej turze, Dyktator wykonuje następujące kroki, w podanej kolejności:

- 1 Podniesienie Poziomu Zagrożenia (utrudniające grę) oraz rozpatrzenie ewentualnych Kontrataków.
- 2 Dobranie i rozpatrzenie Wydarzeń oraz ewentualna zmiana pory dnia.

PODNIĘSIENIE ZAGROŻENIA



Poziom Zagrożenia wzrasta o tyle, ile Żetonów Zagrożenia znajduje się na planszecie Dyktatora.

Za każdy Żeton Zagrożenia na planszy, podnieście Poziom Zagrożenia o jeden, poprzez przesunięcie Żetonu Oponki w górę na kolejne kółko na planszy, rozpatrzenie wszystkie efekty nowego Poziomu Zagrożenia i odrzućcie Żeton. Powtarzajcie ten proces tak długo, aż zabraknie Żetonów Zagrożenia na planszy Dyktatora.



Jak tylko Oponka osiągnie Poziom Zagrożenia z Żetonem Kontrataku, odrzućcie ten żeton i rozpatrzenie **KONTRATAK**.

Jeśli osiągnięty zostanie najwyższy Poziom Zagrożenia, nie podnoście go dalej i odrzućcie pozostałe Żetony Zagrożenia. Następnie rozpatrzenie specjalną zdolność Dyktatora opisaną na jego planszy.



ROZPATRZENIE WYDARZEŃ



Po odrzuceniu wszystkich Żetonów Zagrożenia i odpowiednim podniesieniu Poziomu Zagrożenia, dobierz jedną kartę Wydarzeń z wierzchu talii odpowiadającej kolorowi obecnego Poziomu Zagrożenia.

Przeczytaj Wydarzenie na głos i postępuj zgodnie z jego opisem.

Niektóre Wydarzenia mają natychmiastowe efekty, inne zaś zmieniają zasady najbliższej tury.

Umieść dobraną kartę Wydarzeń na pierwszym wolnym gnieździe po prawej stronie planszy Dyktatora. Jeśli nie ma wolnych miejsc, odrzuć wszystkie karty je zajmujące i wtasuj je do odpowiednich talii, odrwóć żeton Nocy/Dnia, a następnie umieść dobrane Wydarzenie w wolnym gnieździe. Odzwierciedla to cykl dnia/nocy w Arulco.



Zagrożenie Deidranny wzrasta do 3, które dalej mieści się w żółtym Poziomie Zagrożenia. Dobrana karta wydarzeń przedstawia „Łatanie”. Postępując zgodnie z jej opisem, gracze usuwają wszystkie stany z wrogów na całej planszy.

KONIEC FAZY DYKTATORA

★★★

Po całkowitym rozpatrzeniu wydarzenia i dodaniu go do planszy Dyktatora, odrzuć wszystkie Żetony Zagrożenia z planszy, aby przygotować się do następnej tury.

Możesz też odwrócić karty wydarzeń, które już nie mają wpływu na grę, aby uniknąć pomyłek.

Jeśli żeton Nocy/Dnia przedstawia symbol Zagrożenia, dodajcie Żeton Zagrożenia do planszy Dyktatora.

Teraz znów następuje kolej graczy.



KONTRATAKI

★★★

Prędzej czy później, Dyktator wykona kontratak, starając się odbić region, w którym znajduje się wasza drużyna. Przedstawione jest to za pomocą żetonów KONTRATAKU w pewnych miejscach Toru Zagrożenia. Za każdym razem, kiedy znacznik przemieści się na poziom z takim żetonem, przeprowadzony zostaje kontratak, a żeton jest odrzucany.

Kontrataki są rozpatrywane natychmiast po ich spowodowaniu. Jeśli zatem podniesienie Poziomu Zagrożenia spowoduje kontratak, jest on rozpatrywany przed dobraniem karty wydarzeń (a nawet przed potencjalnym podniesieniem Poziomu Zagrożenia wyżej).

Atak zawsze dotyczy całej planszy, a nie pojedynczego Sektora, gdyż wróg stara się odbić cały region i pozbyć się z niego najemników i rebeliantów.

By się obronić, najemnicy muszą szkolić i wydawać rebeliantów, by obsadzali wyzwolone Sektory, albo używać kart, które pomogą im w czasie ataków.

Kiedy ma miejsce kontratak:

- 1 Ustalcie **Siłę Ataku**, która równa się liczbie czaszek przedstawionych na obecnym Poziomie Zagrożenia na planszy Dyktatora.
- 2 Niektóre karty (takie jak Misje lub Porucznicy) mogą podnieść Siłę Ataku.
- 3 Ustalcie ilu Rebeliantów zostało wyszkolonych, by obsadzali Sektory i weźcie **jedną pomarańczową kostkę** za każdego Rebelianta.
- 4 Sprawdźcie czy nie przysługują wam dodatkowe kostki za przedmioty lub sojuszników i dodajcie je do puli.
- 5 Zdecydujcie czy chcecie odrzucić dodatkowych Rebeliantów z Puli Zasobów, by zyskać dodatkową pomarańczową kostkę za każdego odrzuconego Rebelianta (zwróćcie uwagę, że Rebelianci obsadzający Sektory, nie są odrzucani po ataku).
- 6 Rzućcie zebranymi kostkami i odejmijcie wyrzucone sukcesy od Siły Ataku tego kontrataku.

Jeśli siła ataku została zredukowana do zera lub niżej, kontratak został bohater-sko odparty i nie przyniósł żadnych skutków. Ale pamiętajcie, by odrzucić wszystkich Rebeliantów użytych do wsparcia tego rzutu.

Jeśli pozostał choć jeden punkt siły ataku, region został odbity przez siły Dyktatora i natychmiast przegrywacie aktualny scenariusz.

Twoi pozostali rebelianci i najemnicy są zmuszeni do ucieczki z Sektarów i żyją, by w przyszłości znów złapać za broń. Ale wasza duma z pewnością ucierpiała!

PORUCZNICY

★★★

Tak jak wy macie sojuszników, Dyktator ma ludzi, którzy go lub ją wspomagają. Nazywani są Porucznikami i sprawiają, że życie Najemników jest o wiele trudniejsze.



Porucznicy pojawiają się w grze poprzez zdolności Dyktatora, specjalne wydarzenia albo zasady przygotowania pewnych scenariuszy. Umieść kartę Porucznika obok planszy Dyktatora do czasu, aż ustalicie lokację tego Porucznika.

Każdy Porucznik jest unikatowy, więc jeśli go pokonacie, będzie poza grą do końca kampanii.

Każdy z nich ma **specjalną umiejętność (1)**, która uruchamiana jest raz, w momencie dobrania Porucznika, lub ma stały wpływ tak długo, jak Porucznik pozostaje w grze. Umiejętności Porucznika są aktywowane w momencie wejścia jego karty do gry.

Każdy Porucznik ma **Umiejętność Obrony Sektora (2)**, która wskazuje **jak zmodyfikować Sektor** w którym się znajduje, kiedy drużyna stara się go pokonać. Zawsze podnoszą oni poprzeczkę, zastępując lub dodając wrogów lub całkowicie zmieniając przygotowanie Sektora.

WALKA Z PORUCZNIKIEM

Zanim będziecie mogli z nimi walczyć, musicie najpierw ich znaleźć, gdyż Porucznicy ukrywają się gdzieś w okupowanych Sektorach, ale zwykle nie macie pojęcia gdzie konkretnie. Możecie odkryć pozycję Porucznika za pomocą przedmiotów, wykonując konkretne misje lub w wyniku warunków początkowych scenariusza.

Kiedy odkryjesz pozycję Porucznika, umieść jego kartę w Sektorze, w którym się znajduje. Od tej pory, kiedykolwiek gracze zaatakują Sektor, w którym znajduje się Porucznik, Umiejętność Obrony Sektora tego Porucznika jest aktywowana.

Wyzwolenie tego Sektora dodatkowo usuwa kartę stacjonującego tam Porucznika. Jego karta jest usuwana z gry i najemnicy dobierają wskazaną nagrodę z talii A.I.M. (dowolny najemnik w danym sektorze może ją otrzymać po odsłonięciu).

Porucznicy zostają w grze pomiędzy scenariuszami. Wszyscy Porucznicy znajdujący się w Sektorach, kiedy scenariusz jest wygrany, wracają do boku Dyktatora. Ich lokacja musi zostać odkryta ponownie w kolejnych scenariuszach.

Jeśli gracze uciekną z Sektora z Porucznikiem, również przywróć Porucznika do boku Dyktatora.

Kiedy Porucznik pojawia się w Sektorze, ich specjalne umiejętności są wciąż aktywne! Lepiej szybko się ich pozbyć!

KONIEC ŚREDNIO ZAAWANSOWANYCH ZASAD

Jesteście teraz gotowi, by rozegrać Scenariusz 2 i wyzwolić pierwsze miasto.

W czasie drugiego scenariusza nie będzie kontrataków.

Na kolejnych stronach znajdziecie zasady, które wprowadzane są w kolejnych scenariuszach.

MISJE



Misje dotyczą działań jakie Dyktator podejmuje gdzieś w Arulco, i które możecie pokrzyżować oprócz wykonania celu obecnego Scenariusza.



Powyższa misja wymaga zabicia dwóch Czerwonych Koszul jej strzegących, a następnie osiągnięcia 2 sukcesów w teście Mechaniki.

Misje mają **stały efekt** (1), który wpływa na grę tak długo, jak misja jest aktywna. Mają też jeden lub więcej **warunków wykonania** (2), które musicie spełnić w podanej kolejności, by ukończyć misję i uzyskać **nagrody** (3). Niektóre misje są **strzeżone** (4), ale nie wszystkie do ukończenia wymagają zabicia strażników.

DOSTĘP DO MISJI



Istnieją generalnie dwa typy misji: te, które mają miejsce gdziekolwiek w Arulco, z dala od obecnego regionu, oraz te, które są częścią obecnej historii i mają miejsce w waszym regionie.

Oba rodzaje są osiągalne z różnych Sektarów planszy, jak wskazują Żetony Dostępu do Misji, rozmieszczone podczas przygotowania scenariusza.

Każda misja ma symbol wskazujący, do którego Żetonu Dostępu należy.

Kiedy tylko misje staną się dostępne, zasady przygotowania scenariusza wskażą, gdzie umieścić Żetony Dostępu do Misji. Łączą one Sektory, przy którym się znajdują, ze wszystkimi misjami z pasującym symbolem. Traktujcie wszystkie karty misji tak, jakby były przylegające do Sektora z ich żetonem dostępu, a zatem używajcie normalnych zasad ruchu.



WYKONYWANIE MISJI



Wszystkie widoczne warunki ukończenia muszą zostać spełnione w podanej kolejności (od lewej do prawej).

Misje mogą zawierać wrogie siły, które musicie pokonać przed ich wykonaniem, lub wymagają testów konkretnych zdolności.

Pamiętaj, że musisz zużyć **Akcję Rozkazu**, by móc przystąpić do testu zdolności. Dodatkowo musisz uzyskać wskazaną liczbę sukcesów w teście, gdyż nie możesz zbierać sukcesów z osobnych testów danej zdolności.

Jednak nie musisz spełnić wszystkich warunków na raz podczas Fazy Graczy, zatem kilku najemników może spróbować wspólnie wykonać misję.

Fox spełniła pierwszy warunek w swojej turze, następnie Shadow spełnił pozostały, drugi warunek, w swojej, w ten sposób wykonując misję.

NOWE MISJE

★★★

Kiedy misja jest wykonana, weź nagrody z karty misji, a następnie przemieść wszystkich najemników do Sektora z Żetonem Dostępu. Jeśli ten Sektor jest ponownie okupowany, potraktuj to jak Ruch Grupowy.

LISTY GOŃCZE

Arulco jest znane jako bezpieczna przystań dla różnych kanałii, więc nic dziwnego, że pełne jest poszukiwanych terrorystów, za których głowę wyznaczono nagrodę. W związku z tym od czasu do czasu pojawi się jakiś list gończy.

Misje listów gończych działają jak każda inna misja, ale nie ma żadnego trwałego efektu spowodowanego tym, że są one aktywne. Misja wskazuje ściganego oraz jego statystyki bojowe. Walka zaczyna się, kiedy co najmniej jeden najemnik wejdzie na kartę misji. Traktujcie kartę misji jak wroga (więc zawsze będziecie się znajdować w tym samym Obszarze, co cel).

List gończy jest spełniony, kiedy wróg zostanie pokonany. Weź nagrody i usuń misję z obecnej kampanii. Usuń obrażenia zadane karcie, jeśli zdecydujecie się uciec z misji.

Nowe misje mogą zostać odsłonięte wskutek przygotowania scenariusza lub zdolności Dyktatora. Podczas przygotowania scenariusza postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi tego, które misje dodać do gry oraz jakie żetony i wrogów na nich umieścić. Za każdym razem, kiedy Dyktator dodaje misję, dobierz wierzchnią kartę z talii misji i połóż ją obok odpowiedniego żetonu Dostępu do Misji. Jeden żeton Dostępu może prowadzić do kilku misji na raz. **Wrogowie strzegący misji nie są na niej umieszczani, dopóki najemnik nie wejdzie na tę misję!**

Najemnik może wejść na misję poprzez żeton Dostępu, postępując zgodnie z zasadami ruchu pomiędzy Sektorami.

Podobnie jak ma to miejsce w Sektorach oblężonych, najemnik nie może opuścić misji, chyba że ją **wykona lub z niej ucieknie** (przywracając misję do stanu wyjściowego).

MISJE W CZASIE KAMPANII

Podczas kampanii, niewykonane misje są **przywracane do stanu wyjściowego i pozostają w grze** pomiędzy scenariuszami. Jeśli zatem wciąż macie jakąś niewykonaną misję pod koniec scenariusza, po prostu dodajcie ją do waszej Koperty Zapisu Stanu Gry. Podczas przygotowywania następnego scenariusza, dodajcie te misje do gry w dodatku do jakichkolwiek misji wynikających z zasad rozstawienia scenariusza.

Podwładni Dyktatora nieustrudzenie wykonują jego rozkazy. Najemnicy powinni uważać, by nie zostać przytłoczonymi negatywnym wpływem z misji i wykonywać je, kiedykolwiek nadarzy się ku temu okazja, zanim staną się one ogromną przeszkodą na ich drodze do zwycięstwa.



FAQ

★★★

W jaki sposób powinienem zwracać karty do talii po ich sprzedaniu lub odrzuceniu?

Po prostu odłóż wszystkie razem, tyłem - oznacza to, że sprzedany ekwipunek początkowy czy Sojusznicy trafiają do Talii Rynku A.I.M.

Kiedy mogę kupować/sprzedawać/wymieniać sojuszników?

Tylko pomiędzy scenariuszami, jednak niektórzy Sojusznicy kosztują 0\$, gdyż dołączyli się dla sprawy. Mogą być oni odrzuceni w czasie scenariusza, a później odzyskani bez ponoszenia kosztów.

Czy odzyskuję pieniądze, kiedy odkładam sojuszników z powrotem do Talii Rynku?

Możesz sprzedać ich za pół ceny (zaokrąglając w dół), tak jak przedmioty (zrywasz ich kontrakt wcześniej i odzyskujesz połowę pieniędzy).

Czy mogę przechowywać wyposażenie i sojuszników pomiędzy scenariuszami, żeby nie zabierać ich ze sobą na bieżąco, ale mieć do nich dostęp później w czasie kampanii?

Tak, ale przechowywane rzeczy i Sojusznicy nie są dostępni w czasie scenariusza.

Co jeśli zabraknie mi najemników?

Taki poziom strat oznacza, że coś poszło naprawdę nie tak i nikt już nie chce dla ciebie pracować. Zacznij od nowa i spróbuj obrać inną strategię.

Co jeśli gra każe odrzucić/usunąć kartę lub żeton, ale gracze nie posiadają takiej rzeczy?

Nic. Jeśli nie masz przedmiotu, sojusznika, rebelianta czy forsy, nie możesz ich oddać. Upiekło ci się, towarzyszu.

Co zrobi wróg z zasięgiem 1, kiedy mój aktywny najemnik znajduje się w sąsiednim, ale inny gracz jest w tym samym Obszarze, co przeciwnik?

Wrogowie zawsze wybierają na cel najemnika, który jest najbliższy, więc zaatakuje on drugiego gracza. Wyjątkiem jest Snajper i Czołg - ignorują oni zasięg i zawsze atakują aktywnego najemnika, jeśli to możliwe.



ŻETONY POTYCZEK

★★★

Istnieją różne typy potyczek powiązane z żetonami. Poniżej znajduje się lista tego, co się dzieje, kiedy odsłonisz żeton odpowiedniego typu.



Zostaw żeton Potyczki na tym Obszarze. Najemnik może go złupić i dobrać kartę z talii odpowiedniego poziomu, następnie odrzuć potyczkę.



Wszyscy najemnicy w tym Obszarze otrzymują 2 Zmęczenia, następnie odrzuć potyczkę.



Umieść figurkę odpowiedniego wroga w tym Obszarze, następnie odrzuć potyczkę.



Natychmiast wymień tę potyczkę na wskazaną liczbę forsy lub rebeliantów i dodaj je do Puli Zasobów drużyny.



Wszyscy najemnicy i wrogowie w Obszarze z tą potyczką, otrzymują wskazany stan. Następnie odrzuć potyczkę.



Odrzuć tę potyczkę i zadaj 3 obrażenia wszystkim w tym samym Obszarze, co mina. Tych obrażeń nie da się uniknąć Ukrywaniem, ale można zredukować udanym rzutem na pancerz (w przypadku najemników) albo wartością pancerza (w przypadku wrogów).



Natychmiast dodaj żeton Zagrożenia do planszy Dyktatora, następnie odrzuć potyczkę.



Nic się nie dzieje. Brak nowin to dobra nowina.

WYJAŚNIENIE WROGÓW

★★★

Niektórzy wrogowie mają specjalne umiejętności wyjaśnione poniżej.

Snajperzy i Czołg „Ignoruj Zasięg”

Kiedy wybierany jest cel, wszyscy najemnicy w Sektorze są uważani za równie odległych. Oznacza to, że snajper czy czołg zawsze atakuje aktywnego najemnika. Jeśli nie jest to możliwe, gdyż aktywny najemnik jest Powalony lub martwy, celem staje się najbliższy aktywnemu najemnik, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara od niego.

Doświadczone Czerwone Koszule

Wartość Ukrywania tego wroga jest równa liczbie wszystkich Czerwonych Koszul obecnych w Sektorze (włącznie z Elitarnymi).

Doświadczeni Snajperzy „Ukryty”

Kiedy umieszczasz doświadczonego snajpera, nie kładź jego figurki, ale weź odpowiedni zestaw żetonów snajpera i umieść po jednym na każdym symbolu Obszaru A-D w Sektorze. Na potrzeby zasad, te żetony należy traktować jak Potyczki. Snajper nie może zostać zaatakowany dopóki najemnik nie odsłoni odpowiedniego symbolu celownika. Ukryci snajperzy wciąż aktywują się w czasie aktywacji wroga! Użyj różnych zestawów kolorystycznych żetonów, jeśli więcej niż jeden ukryty snajper znajduje się w Sektorze.

Zdolność Pacyfikatora „Atakuj Wszystkich”

Pacyfikator atakuje wszystkich najemników w swoim Obszarze. Nie jest to jednoznaczne z Atakiem Obszarowym, to znaczy że można użyć Ukrywania się, by uniknąć ataku.

Schemat Ataku Krwawych Kotów

Krwawy Kot ma dwa schematy ataku, co znaczy, że albo atakuje dwa razy z rzędu, albo porusza się o maksymalnie dwa Obszary, a następnie atakuje raz.

Czołg „Pancerz”

Czołg jest ciężko opancerzony i nie każdy atak ma szansę go uszkodzić. Kiedy go atakujesz, zużyj Zmęczenie i ewentualną Trwałość broni i wykonaj rzut normalnie. Zanim zadasz jakiegokolwiek obrażenia, odsłoń Żeton Czołgu i odejmij od nich widniejącą wartość pancerza. Jak tylko zadasz czołgowi jakiegokolwiek obrażenia, zanim wykonasz kolejne ataki, zasłoń z powrotem wszystkie żetony czołgu i je wymieszaj. Jeśli nie zadasz żadnych obrażeń, wszystkie odsłonięte żetony pozostają widoczne, ale nie mają wpływu na przyszłe ataki.

Kiedy atakujesz Czołg Efektem Obszarowym, traktuj to jak dwa kolejne ataki z taką samą wartością wyrzuconych obrażeń.

Jeden z żetonów czołgu powstrzymuje go przed zabiciem sojusznika w czasie jego następnej aktywacji. Samo odsłonięcie żetonu blokuje tę umiejętność - nie jest konieczne by był on wciąż odsłonięty w czasie najbliższej aktywacji czołgu.

TWÓRCY GRY

★★★

Projekt:

Marko Jelen i Jan Wagner

Ilustracje:

Jens Fiedler

Layout:

Marko Jelen, Jens Fiedler, Jan Wagner

Testerzy:

Niko Jelen, Simon Srienc, Jürgen Koller, Christian Gutjahr, Thomas Berger, Ingrid Gutjahr, Dieter Eck, Kristian Farkas, Christian Lohmer

Specjalne podziękowania dla:

Colin Wagenmann, Klemens Kreuzer oraz wszystkich z THQ Nordic, God-Keizer, Orkenspalter TV, Felix Grundmann, Corvin Lüders, Martijn van de Sluis, Thees Haaren

Specjalne podziękowania za współpracę przy wersji polskiej dla:

Dominika Kolendy

DZIENNIK POSTĘPU KAMPANII



Zaznaczaj postęp swojej kampanii w jednej z poniższych tabel. Odznacz okienko za każdym razem, kiedy scenariusz cię tak poinstruuje.

Gdy wyzwalamie miasto odznacz pierwsze wolne okienko od góry i dodaj odpowiednie karty A.I.M. do waszej Talii Rynku. Możecie kupować te karty pomiędzy scenariuszami.

Kiedy odznaczycie okienko w kolumnie Doświadczenie Wrogów, wszyscy wrogowie tego typu od teraz pojawiają się w Doświadczonym wariantcie. Odwróć kartę wroga na jego „doświadczoną” stronę w czasie przygotowania do gry.

Wpisz wszystkie usunięte karty, takie jak zabici Sojusznicy czy Porucznicy, w miejscu na Notatki. Możecie tu także wpisywać waszą forsz i rebeliantów pomiędzy scenariuszami.

KAMPANIA # 1



GRACZE:

WYZWOLONE MIASTA DOŚWIADCZENIE WROGÓW

- | | |
|------------------------------------|---|
| ☐ 051 - 055 | ☐ CZERWONA KOSZULA |
| ☐ 056 - 068 | ☐ SNAJPER |
| ☐ 069 - 072 | ☐ KRWAWEY KOT |
| ☐ 073 - 080 | ☐ PACYFIKATOR |
| ☐ 081 - 084 | |
| ☐ 085 - 089 | |

USUNIĘTE KARTY/NOTATKI:

KAMPANIA # 2



GRACZE:

WYZWOLONE MIASTA DOŚWIADCZENIE WROGÓW

- | | |
|------------------------------------|---|
| ☐ 051 - 055 | ☐ CZERWONA KOSZULA |
| ☐ 056 - 068 | ☐ SNAJPER |
| ☐ 069 - 072 | ☐ KRWAWEY KOT |
| ☐ 073 - 080 | ☐ PACYFIKATOR |
| ☐ 081 - 084 | |
| ☐ 085 - 089 | |

USUNIĘTE KARTY/NOTATKI:

KAMPANIA # 1

★ ★ ★

GRACZE:

WYZWOLONE MIASTA DOŚWIADCZENIE WROGÓW

- | | |
|--|---|
| ☐  051 - 055 | ☐ CZERWONA KOSZULA |
| ☐  056 - 068 | ☐ SNAJPER |
| ☐  069 - 072 | ☐ KRWAWEY KOT |
| ☐  073 - 080 | ☐ PACYFIKATOR |
| ☐  081 - 084 | |
| ☐  085 - 089 | |

USUNIĘTE KARTY/NOTATKI:

KAMPANIA # 2

★ ★ ★

GRACZE:

WYZWOLONE MIASTA DOŚWIADCZENIE WROGÓW

- | | |
|--|---|
| ☐  051 - 055 | ☐ CZERWONA KOSZULA |
| ☐  056 - 068 | ☐ SNAJPER |
| ☐  069 - 072 | ☐ KRWAWEY KOT |
| ☐  073 - 080 | ☐ PACYFIKATOR |
| ☐  081 - 084 | |
| ☐  085 - 089 | |

USUNIĘTE KARTY/NOTATKI:

SKRÓT ZASAD



FAZA GRACZY



1 POCZĄTEK AKTYWACJI (str. 15)

- **ODŚWIEŻ** Akcję Rozkazu
- **ODZYSKAJ** Zmęczenie
- Efekty „W Czasie Aktywacji”
- Zdecyduj czy **UCIEKASZ**
- Przeorganizuj wyposażenie

2 AKCJE (str. 16)

- **RUCH** (1 Wytrzymałość na krok)
- **ATAK** (zależny od broni)
- **ŁUPIENIE** (darmowe)
- Użyj przedmiotu z Ekwipunku (darmowe)
- Użyj **AKCJI ROZKAZU**
 - Szkolenie
 - Ruch Grupowy
 - Zdolności
 - Łapówka

3 AKTYWACJA WROGA (str. 26)

Aktywuj wszystkich wrogów w Sektorze aktywnego najemnika.

FAZA DYKTATORA



1 PODNIEŚ POZIOM ZAGROŻENIA (str. 31)

Podnieś Poziom Zagrożenia za każdy Żeton Zagrożenia na planszy Dyktatora.

2 EWENTUALNY KONTRATAK (str. 32)

Wyszkoleni Rebelianci w wyzwolonych Sektorach oraz odrzuceni z zasobów dla dodatkowych kostek bronią przed kontratakami.

3 KARTA WYDARZEŃ (str. 31)

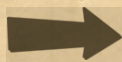
Dobierz i wykonaj Wydarzenie odpowiednie do obecnego Poziomu Zagrożenia.

4 ZAGROŻENIE PORY DNIA (str. 32)

Jeśli żeton Nocy/Dnia wskazuje czaszkę, dodaj jeden Żeton Zagrożenia do planszy Dyktatora.



Odwrót - przenieść cel do dowolnego przyległego Obszaru (ale nie poza Sektor).



Darmowy Ruch - natychmiast wykonaj darmowy ruch.



Efekt Obszarowy - zastosuj efekt do wszystkich figurek w danym Obszarze (z wyjątkiem samego strzelającego).



Seria - wykonaj tę akcję wskazaną liczbę razy z rzędu.



Specjalizacja - przerzuć wszystkie kostki z symbolem Specjalizacji i dodaj sukcesy do wcześniejszych.

(str. 24)



Oznaczony - wszystkie ataki w oznaczony cel zadają +1 obrażenia. Odrzuć pod koniec walki.



Ogłuszony - Najemnicy muszą wydać dodatkowy punkt Wytrzymałości za każdą akcję. Wrogowie nie mogą się ruszać i zadają połowę obrażeń. Odrzuć po aktywacji.



Krwawiący - krwawiące jednostki otrzymują jedną Ranę pod koniec swojej aktywacji. Zostaje do czasu usunięcia przez udany test Medycyny.



Poważna Rana - tracisz 1 Wytrzymałość. Zabij Najemnika, jeśli miałby otrzymać drugą Poważną Ranę.

(str. 24)



Forsa

Wydać na łapówki, by obniżyć Zagrożenie lub pomiędzy scenariuszami, by kupić wyposażenie.



Rebelianci

Odrzuć, aby dodać pomarańczową kostkę do dowolnego rzutu na atak lub pancerz. Wyszkol by obsadzić Sektory i bronić je przed kontratakami.

(str. 28)