GAMEDEC

INSTRUKCJA

GAMEDEC

REALIUM

SPIS TREŚCI

I. Wprowadzenie 2
- Przebieg i cel gry 2
- Zawartość pudełka 3
- Przygotowanie rozgrywki 4

II. Elementy gry 6
- Plansza 6
- Karty gamedeców i żetony: Umiejętności, Reputacji i Ran 7
- Pionki gamedeców i żetony Poszlak/Zobowiązań 9
- Karty Ekwipunku 9
- Karty Zadań 11
- Żetony Kredytów 11
- Żetony Lagów 12
- Karty Zleceń Korporacyjnych, znaczniki Celu i Zagrożonej Korporacji 12

III. Przebieg rozgrywki 13
- Faza 1: Śledztwo Korporacyjne 13
- Faza 2: Działania gamedeców 14
  - Ruch 14
  - Akcje w Realium 15
  - Akcje na polach Światów Sensorycznych 15
  - Akcje na polach Korporacji 15
  - Akcje uniwersalne 15
  - Dobieranie kart Zadań 15
  - Wymiany 15
  - Zagrywanie kart Zadań 16
  - Atak na innego detektywa 18
  - Zlecenie Korporacyjne 19
  - Pomoc Korporacyjna 21
  - Odrzucanie kart Zadań i Ekwipunku 22
  - Handel z innymi graczami 23
  - Asysty i Sabotaże 23
- Faza 3: Atak hakerów 25
- Punkty Śledztwa 25
- Zakończenie gry 26

IV. Zasady opcjonalne 27
- Wydłużenie czasu gry 27
- Karty Zadań dostępne od razu po dobraniu 27
- Mniejsza losowość 27
- Handel online 28
- Zmienny Rozpoczynający Gracz 28
- Terror 28
  - Przygotowanie rozgrywki z kartami Terroru 28
  - Odsłanianie kart Terroru 28
- Scenariusze 29
  - Przygotowanie rozgrywki ze Scenariuszami 30
  - Rozpoczynanie Scenariusza 30
  - Realizowanie Scenariusza 30
  - Scenariusze specjalne 31
- Więcej kart Terroru 32
- Rozwinięcie fabularne 32

V. Uzupełnienie 33
- F.A.Q. 33
- Kolejność działań w rundzie 34
- Akcje detektywów 34
- Zestawienie symboli 35
- Wymiany na polach planszy 36

W drugiej połowie XXII wieku doszło do paradoksu: rzeczywistość, czyli normalny realistyczny świat, przestała być tak nazywana. Zyskała miano „Realium", jakby była tylko jedną z licznych propozycji oferowanych przez Sieć.

Obecnie, pod koniec stulecia, władzę nad Ziemią sprawują cztery duże organizmy państwowe: FreeStates of America (FSA), Free Europe (FE), African Union (AU) i Pacific and Indian Ocean Federation (PIOF). To oczywiście tylko zasłona, bowiem realną siłę stanowią Korporacje. Ich walki są ukryte i przeciętny mieszkaniec planety nic o nich nie wie.

Mimo globalnego technologicznego rozmachu człowiek stracił panowanie nad planetą: jego wrogiem stał się agresywny ekosystem. Niebezpieczna stała się flora, fauna i klimat. Ludzie schronili się w miastach-klatkach: gigantycznych megapoliach utrzymujących stabilny klimat dzięki potężnym barierom grawitacyjnym. Ciągi komunikacyjne poza miastami i obszary turystyczne są ogradzane barierami ABB (Anti Bios Barriers). Przebywanie poza nimi jest skrajnie niebezpieczne i mogą tam wkraczać tylko wyspecjalizowane oddziały Out-Rangers.

Nikogo to jednak nie martwi, bo prawdziwe życie zdaje się kwitnąć poza Realium...

ŚWIATY SENSORYCZNE

Światy wirtualne osiągnęły wysoki poziom skomplikowania technologicznego i społecznego. Są tysiące gier, wirtualnych przestrzeni o zróżnicowanej stylistyce i klimacie, w których ludzie chętnie spędzają wolne chwile. W Sieci przybywa także wiele osób, dla których Światy Sensoryczne są prawdziwym domem, w wyniku wyboru lub przymusu - to zoeneci. Ich jedynymi łącznikami ze światem organików są mózgi zawieszone w netombach lub sztucznie utrzymywane przy życiu ciała. Wirtualia zamieszkują też rzesze diginetów, czyli skomplikowanych sztucznych inteligencji, których świadomości zapisane są w syntetycznych mózgach. Chociaż ich psychiki zostały stworzone przez człowieka, formalnie i praktycznie cyfrowi ludzie nie różnią się niczym od zoenetów.

I. WPROWADZENIE

Koniec XXII wieku: życie w wirtualnej Sieci jest niemal tak samo rozwinięte, jak w realnym świecie. Specjalnie skonstruowane łoża i kombinezony sensoryczne pozwalają na przeżywanie Gier wszystkimi zmysłami, dając iluzję przebywania w innej rzeczywistości. Wirtualne **Światy Sensoryczne** stają się wręcz domem dla milionów ludzi, a także sztucznych inteligencji - granica pomiędzy wirtualiami a **Realium** powoli się zaciera...

Gdy niespodziewanie Sieć staje się celem zmasowanych ataków terrorystycznych, wzrasta zapotrzebowanie na **gamedeców**: detektywów, których areną działań jest wirtualna rzeczywistość. Jeśli żaden z nich nie powstrzyma hakerów, Sieci grozi paraliż, który oznaczać będzie dla Świata katastrofę!

Gracze wcielają się w gamedeców, których zadaniem jest zidentyfikować hakerów odpowiedzialnych za chaos w wirtualnych Światach Sensorycznych. Detektywi będą przemierzać Sieć w poszukiwaniu tropów, czasem wchodząc sobie wzajemnie w drogę, a czasem pomagając. Skutecznie prowadzone śledztwo przybliży gamedeców do rozbicia terrorystycznej organizacji - gracze muszą się jednak spieszyć! Z każdą próbą hakerów Sieć staje się coraz bardziej zainfekowana i zbliża się moment ostatecznego ataku - jeśli detektywi nie rozpracują przeciwników do tego czasu, przegrają.

Świat Gamedeców

Gra „Gamedec" osadzona jest w realiach **Gamedecverse** – świata wykreowanego w twórczości **Martina Ann**, której głównym bohaterem jest gierczany detektyw, Torkil Aymore. Nie musisz znać opowiadań, by uczestniczyć w grze, jednak fani Torkila z pewnością znajdą w niej wiele nawiązań do przygód gamedeca i łatwiej będzie im odnaleźć się w złożonym uniwersum.

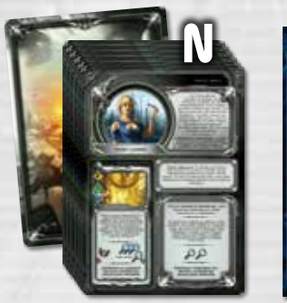
Więcej informacji znaleźć można na stronie internetowej: gamedec.cdp.pl oraz www.gamedeczone.com

PRZEBIEG I CEL GRY

Gra przeznaczona jest dla **2-6 uczestników** w wieku **od 12 lat**. Czas rozgrywki: **około 90 minut**.

Rozgrywka składa się z szeregu **rund**. W każdej rundzie gracze kolejno realizują działania detektywów: przemieszczają swoich bohaterów pomiędzy Światami i starają się wykonać na odwiedzanych polach **Zadania**. Gdy każdy z gamedeców zakończy swoją turę, następuje atak hakerów na jeden z wirtualnych światów. Jeżeli detektywi nie zdołają mu zapobiec, na planszy pojawią się żetony **Lagów**, oznaczające uszkodzenia lub przeciążenia Sieci, utrudniające dalszą grę.

Celem gry jest zdobycie **9 Punktów Śledztwa**. W chwili, gdy jeden z graczy zdobędzie dziewiąty punkt, gra natychmiast kończy się jego zwycięstwem. Jeżeli w ciągu 14 rund żaden z graczy nie zdobędzie wymaganej do wygrania liczby Punktów Śledztwa, następuje finalny atak terrorystów: gra kończy się przegraną wszystkich uczestników.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

A. Plansza (1)

B. Karty gamedeców (10)

C. Żetony do oznaczania Umiejętności, Ran i Reputacji (72)

D. Pionki gamedeców (10) i podstawki (10)

E. Żetony Poszlak/Zobowiązań (140)

F. Karty Ekwipunku (24)

G. Karty Zadań (100)

H. Karty Zleceń Korporacyjnych (16)

I. Żetony Kredytów (30)

J. Znaczniki Lagów (14)

K. Znacznik Celu (1)

L. Znacznik Zagrożonej Korporacji (1)

M. Znacznik Rozpoczynającego Gracza (1)

N. Karty Scenariuszy (12)

O. Karty Terroru (10)

P. Karty Finału (10)

Q. Kości sześcienne (2)

R. Instrukcja, którą właśnie czytasz (1)

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki gracze powinni ostrożnie wypchnąć tekturowe elementy z ramek. Pionki należy włożyć do plastikowych podstawek.

BRAHMA

Ten świat, zrodzony w bólach (jego powstaniu sprzeciwiały się pewne nurty religijne), jest wierną kopią Realium pod względem praw fizyki, imitacji metabolizmu organizmów, przemiany materii i prawideł rządzących przyrodą. Brahma to mekka zoenetów i półzoenetów - ludzi, którzy najczęściej wbrew swojej woli, skazani są na życie w Sieci. Dzięki Brahmie zoeneckie dzieci mogą rosnąć jak w Realium, rozwijać się, obserwować własne ciała i świat tak, jakby były prawdziwe. Nie ma tu żadnych uproszczeń typowych dla innych Światów Sensorycznych, chociaż architektura Brahmy z oczywistych względów przewyższa urodą Realium. Ze względu na uderzające podobieństwo do rzeczywistości, w Brahmie często testuje się nowe trendy odzieżowe, kosmetyczne, związane z rynkiem finansowym i ubezpieczeniowym.

CRYING GUNS

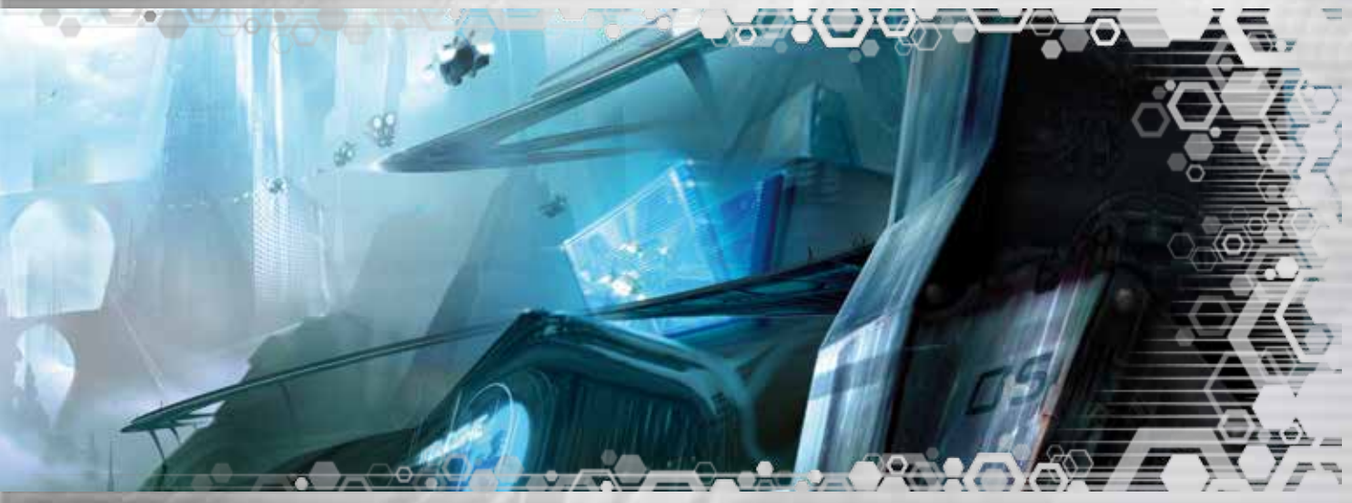
To popularna arena rozgrywek typu multiplayer: rozległe przestrzenie, jeziora, lasy, skaliste równiny i wzgórza oraz twierdze. Na setkach map walczą rywalizujące ze sobą klany zorganizowane na wzór zakonów rycerskich. Wśród nich królują Blue Monkeys i Mythical Beasts, ale jest wiele innych, chociażby znakomicie prosperujący klan kobiecy - Lean Furies. W Crying Guns można nosić jeden z trzech typów zbroi: najcięższego Dreadnaughta, średniego Assaulta i najlżejszego Scouta. Na polach bitew często walczy kilka tysięcy graczy na raz, a wielbicieli tej gry wciąż przybywa.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. **Planszę** do gry należy umieścić w centralnym, łatwo dostępnym miejscu.
2. Należy potasować talię **Zadań** i umieścić ją zakrytą (koszulkami do góry), na odpowiednim polu Planszy. Tak samo należy postąpić z talią **Ekwipunku** oraz talią **Zleceń Korporacyjnych**.
3. Prostokątne żetony (**Kredyty**, **Rany**, **Umiejętności** i **Reputację**) należy położyć obok planszy.
4. Należy ustalić, który gracz rozpocznie rozgrywkę. Gracz rozpoczynający kładzie przed sobą: znacznik **Rozpoczynającego Gracza**, znacznik **Celu**, znacznik **Zagrożonej Korporacji** i żetony **Lagów**. Rozpoczynający gracz powinien mieć łatwy dostęp do talii Zleceń Korporacyjnych leżącej z lewej strony Planszy.
5. Każdy z graczy, począwszy od Rozpoczynającego, wybiera lub losuje jedną **kartę gamedeca** i kładzie ją przed sobą. Do tego gracze biorą odpowiadające ich detektywom zestawy żetonów **Poszlak/Zobowiązań**.
6. Gracz posiadający znacznik Rozpoczynającego Gracza kładzie przy każdym z pól Korporacyjnych po jednej **karcie Ekwipunku** z wierzchu talii, a następnie je odkrywa. Odkrywa także piątą kartę Ekwipunku i kładzie ją na Planszy obok zakrytego stosu.
7. Każdy gracz, począwszy od Rozpoczynającego, umieszcza pion swojego detektyw na polu **Realium**, a następnie bierze **8 kart Zadań**. Po przejrzeniu dobranych kart Zadań każdy gracz kładzie jeden ze swoich żetonów **Poszlak** na polu **„0" toru Punktów Śledztwa** i dobiera jeden, dowolnie wybrany, żeton **Umiejętności**. Jako pierwszą radzimy wybrać Umiejętność oznaczoną modyfikatorem „+3" - po kilku rozgrywkach i opanowaniu zasad gracze mogą wybrać na starcie inną Umiejętność.
8. Gracz rozpoczynający przekłada **2 wierzchnie karty Zleceń Korporacyjnych** na odkryty stos obok talii, a następnie umieszcza po **1 żetonie Lagów** na polach Światów Sensorycznych zaznaczonych na odkrytych kartach (jeżeli na obydwu kartach widnieje ten sam Świat Sensoryczny, należy położyć na nim tylko 1 żeton).

W podstawowym wariancie gry nie biorą udziału: karty **Scenariuszy**, karty **Terroru** i karty **Finału** - należy odłożyć je do pudełka. Karty, pionki i żetony Poszlak/Zobowiązań przypisane do niewybranych detektywów także nie biorą udziału w grze.

Komponenty przygotowane do gry 3 graczy. Rozpoczynającym graczem jest Ben Torres. Max Romanov zaczyna grę z żetonem dobrej Reputacji, dzięki swojej zdolności specjalnej



DEEP PAST WORLD

Ekskluzywny świat dla bogatych, czasami nieco snobistycznych graczy. Gęste lasy, wysokie góry, bestie rodem z opowieści fantasy, średniowieczne zamki, rycerze, barbarzyńcy, jednym słowem: bal przebierańców w wyjątkowo wysmakowanej scenografii przypominającej zapomniane baśnie.
Do Deep Past World wchodzi się nie tylko po to, by polować czy przeżywać fantastyczne przygody. Gracze biesiadują tam, rozmawiają, nierzadko organizują służbowe spotkania integracyjne, gdzie mogą śpiewać i pić mocny miód, by następnego dnia wstać z łóżek bez jakichkolwiek objawów przepicia...

DREAM SPACE

To gra dla miłośników próżniowych wyzwań. Kosmos stoi otworem, a nawet czarną dziurą możliwości. Tysiące zamieszkałych systemów, setki gildii, stronnictw, mnóstwo okazji do handlu, rozwoju własnych faktorii, piractwa, oraz... cheatowania. Dream Space obrósł legendami słynnych tuzów, jak chociażby Bruno Adelheim, który, mimo że okazał się największym oszustem wirtualiów, jest dzisiaj czczony i wspominany jak bóg. Widok mgławic i galaktyk porusza serca korsarzy, wolnych strzelców, grozbitków i artystycznych dusz. W tym świecie można zagubić się i nie chcieć odnaleźć.

II. ELEMENTY GRY

PLANSZA

Na Planszy umieszczone są pola, które mogą odwiedzać detektywi (**A**, **B** i **C**). Dodatkowo, na Planszy wyznaczono miejsca: na talie kart oraz do monitorowania Punktów Śledztwa zdobytych przez graczy. Symbole obok pól opisują: reguły wejścia do danego Wirtualium, Wymiany, które można wykonać na danym polu i typy Pomocy Korporacyjnej. Dokładne objaśnienie wszystkich symboli znajduje się na końcu niniejszej instrukcji (str. 36).

A. **Realium**, czyli świat rzeczywisty, jest miejscem, w którym detektywi zaczynają rozgrywkę i dobierają nowe karty Zadań.

B. Osiem **Światów Sensorycznych**, zwanych czasem **Wirtualiami**: realistyczna Brahma, niebezpieczne Crying Guns, ekskluzywny Deep Past World, kupiecka Dream Space, nielegalne Happy Hunting Grounds, romantyczna Paradise Beach, dynamiczne Speed Demons i przewrotne Twisted & Perverted.

C. Cztery **Korporacje**: Mobillenium, Novatronics, Pharma Nanolabs oraz Zoenet Labs.

D. **Tor Punktów Śledztwa** - pozycje od 0 do 9 służą do zaznaczania aktualnej liczby Punktów Śledztwa poszczególnych detektywów. Każdy gracz rozpoczyna z pozycji „0". Dotarcie do pola „9" równoznaczne jest ze zwycięstwem w grze.

E-K. Miejsca na: talię Zadań (**E**), stos wykonanych/odrzuconych kart Zadań (**F**), talię Zleceń Korporacyjnych (**G**), kartę bieżącego Zlecenia Korporacyjnego (**H**), talię Ekwipunku (**I**), stos jawnych kart Ekwipunku (**J**) i karty Ekwipunku oferowane przez Korporacje (**K**).

Symbole Umiejętności umieszczone przy polach Światów Sensorycznych służą przypomnieniu, które z Umiejętności przydatne są podczas realizacji Zadań w danym Wirtualium.

KARTY GAMEDECÓW
I ŻETONY: UMIEJĘTNOŚCI, REPUTACJI I RAN

Karta gamedeca, oraz żetony **Umiejętności**, **Reputacji** i **Ran**, służą do śledzenia aktualnego stanu każdego z detektywów. Na każdej z kart znajdują się następujące elementy:

A. **Umiejętności** przydatne są podczas wykonywania Zadań. **Patrz str 18**. Na początku gry detektywi posiadają tylko jedną, wybraną Umiejętność. **Patrz str 4**. Gdy zasady gry wskazują na możliwość zdobycia nowej Umiejętności, gracz dobiera żeton Umiejętności, której jeszcze nie posiada i kładzie go obok karty. Gdy gracz posiada już wszystkie osiem Umiejętności, a zasady wskazują na możliwość zdobycia kolejnej, nic się nie dzieje. Liczbowy modyfikator obok ikony każdej z Umiejętności na karcie gamedeca oznacza, jak dobrze wyszkolona jest postać w danej dziedzinie. Przykładowo, jeśli Ben Torres zdobędzie żeton „Kontakty", będzie otrzymywał modyfikator +3 podczas wykonywania Zadań opartych na tej Umiejętności. Z kolei żeton „Dyskrecja" dodawać będzie jedynie +1 do odpowiednich Zadań.

B. **Reputacja** - oznacza, jak bardzo popularny i doświadczony jest detektyw, a co za tym idzie jak dużo zleceń otrzymuje. **Patrz str 15**. Reputacja może przyjmować pięć poziomów, które oznacza się za pomocą dwóch dwustronnych żetonów:

– **Skrajnie zła Reputacja**, detektyw nie ma wstępu do niektórych Światów Sensorycznych i otrzymuje tylko 1 kartę Zadania podczas wizyty w Realium. Poziom ten oznacza się czarnym żetonem, obróconym na stronę z symbolem dwóch skrzydeł.

– **Zła Reputacja**, detektyw nadal nie jest mile widziany w Brahmie i Dream Space, ale dobiera 2 karty Zadań. Złą Reputację oznacza się czarnym żetonem obróconym na stronę z symbolem pojedynczego skrzydła.

– **Neutralna Reputacja**: detektyw albo nie jest specjalnie znany, albo ma jednakową liczbę wrogów i sprzymierzeńców. Bohater nie ma już problemu z odwiedzaniem restrykcyjnych wirtualiów i dobiera 3 karty Zadań podczas każdej wizyty w Realium. Gracz posiadający neutralną Reputację po prostu odrzuca żetony z symbolami skrzydeł.

– **Dobra Reputacja**, gwarantująca gamedecowi stały dopływ nowych zleceniodawców – podczas wizyty w Realium dobiera on 4 karty Zadań. Poziom ten oznacza się białym żetonem obróconym na stronę z symbolem pojedynczego skrzydła.

– **Doskonała Reputacja**: bohater jest renomowanym gierczanym detektywem i dobiera aż 5 kart Zadań podczas wizyty w Realium. Ten poziom Reputacji oznacza się białym żetonem z symbolem podwójnego skrzydła.

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę bez żetonów Reputacji (a więc z poziomem Neutralnym), chyba, że na karcie detektywa podana jest inna informacja.

Zmiany poziomu Reputacji w trakcie gry należy natychmiast oznaczać odpowiednim żetonem. Przykładowo, jeśli gracz posiadający skrajnie dobrą Reputację zmuszony jest do obniżenia jej poziomu, odwraca biały żeton na stronę z symbolem pojedynczego skrzydła. Jeśli gracz, posiadający neutralną Reputację, ma obniżyć jej poziom, dobiera czarny żeton i kładzie go obok karty, symbolem pojedynczego skrzydła do góry.

Niektórzy z detektywów nie mogą posiadać skrajnie złej lub skrajnie dobrej Reputacji – dostępna skala zaznaczona jest na karcie (jeżeli zasady wskazałyby na wykroczenie poziomu Reputacji gracza poza dostępne limity, nic się nie dzieje).

W żadnym momencie gry detektyw nie powinien posiadać żetonów z symbolami dobrej i złej reputacji równocześnie.

Uznaje się, że detektyw posiada Złą Reputację, jeżeli posiada czarny żeton, niezależnie od strony, na której on leży.

HAPPY HUNTING GROUNDS

Nie chcesz mieć kłopotów – nie pytaj, co to za świat. Nielegalne paskudztwo, w którego programie zniesiono blokady sensoryczne, dlatego każde zranienie jest odczuwane jak prawdziwe. Gdy dojdzie do wirtualnego uszkodzenia ważnych dla życia organów lub naczyń krwionośnych, autonomiczny układ nerwowy gracza może zareagować wstrząsem lub nagłym wzrostem ciśnienia tętniczego, prowadzącym do wylewu. W ten świat wchodzą znudzeni przewidywalnością życia bogacze szukający mocnych wrażeń, snoby i ludzie naprawdę wpływowi. Nie musisz - nie wchodź. No, chyba że ty też jesteś znudzony monotonią Realium...

PARADISE BEACH

Wiele jest osób szukających miłości w szklanej utopii końca XXII wieku. Jak spotkać tę jedyną, ukochaną osobę pośród dwudziestu miliardów wiecznie spieszących się ludzi? A po co szukać? Sami Cię odnajdą, gdy wejdziesz w Paradise Beach. Tam przywdziejesz skina, w którym będziesz wyglądać jak swój piękniejszy brat (lub siostra) i w ciągu kilku godzin bez problemu spotkasz partnera lub partnerkę. Oczywiście, nie masz pewności, czy nie będzie to enpec, ale co za różnica? Możesz nawet mieć dzieci, jeśli masz na to ochotę, i to takie „wygodne" - gdy tylko będziesz chciał, możesz się wylogować i nie martwić się o nie.

C-D. **Rany Bio** (**C**) symbolizują obrażenia fizyczne, zaś **rany Neuro** (**D**) - psychiczne. Otrzymanie Rany oznacza się dobierając odpowiadający im żeton. Każdy z graczy może posiadać najwyżej 1 żeton rany Bio i najwyżej 1 żeton rany Neuro – otrzymanie kolejnej takiej samej rany z rzędu jest ignorowane. Posiadane Rany nie eliminują gracza z rozgrywki, ale wpływają niekorzystnie na wykonywane Zadania - gracz odejmuje podane na karcie modyfikatory od każdego rzutu kośćmi. Gdy gracz ma możliwość wyleczenia jednego typu ran, po prostu odrzuca odpowiadający im żeton i przestaje doliczać karny modyfikator danej rany do testów.

E. **Zdolność specjalna** - każdy detektyw posiada inną zdolność, pozwalającą modyfikować lub omijać jedną z zasad gry. Zdolność specjalna jest aktywna przez cały czas rozgrywki.

Przykład

W powyższym przykładzie gracz prowadzący Bena Torresa zaznaczył przy swojej karcie następujące informacje:

- detektyw rozwinął Umiejętności: Strzelanie i Kontakty (co oznacza, że gdy będzie wykonywał Zadania wymagające tych Umiejętności, będzie dodawać odpowiednio: +2 lub +3 do rzutów kośćmi, jeśli zaś podejmie się Zadania opartego zarówno na Strzelaniu jak i Kontaktach, doda aż +5 [patrz str 18]). Żetony obu Umiejętności zostaną w posiadaniu gracza do końca gry (nie można ich stracić).
- Ben otrzymał ranę Neuro i oznaczył ją odpowiednim żetonem. Dopóki jej nie wyleczy (np. podczas odwiedzin w Paradise Beach lub korzystając z pomocy korporacji [patrz str 15 i patrz str 22]), otrzymuje karny modyfikator -2 do wszystkich rzutów.
- gamedec ma złą Reputację - odwiedzając Realium dobierze tylko 2 nowe karty Zadań. [patrz str 15] Inny detektyw z taką reputacją nie miałby dodatkowo wstępu do Brahmy i Dream Space, ale zdolność specjalna Bena Torresa pozwala mu zignorować to ograniczenie.

PIONKI GAMEDECÓW I ŻETONY POSZLAK/ZOBOWIĄZAŃ

Pionki służą do zaznaczania aktualnej pozycji detektywów na Planszy. Każdy detektyw rozpoczyna rozgrywkę na polu Realium. W trakcie gry będzie mógł przemieszczać swój pionek pomiędzy różnymi polami Planszy: Światami Sensorycznymi, Realium i Korporacjami. W każdej swojej rundzie detektyw może odwiedzić dwa dowolne pola. **Patrz str 14**.

Każdemu z detektywów odpowiada 14 jednakowych żetonów z jego symbolem. Jeden z żetonów służy do oznaczania aktualnej liczby **Punktów Śledztwa** na torze. Pozostałe żetony mają dwa zastosowania: położone na polu Świata Sensorycznego nazywa się Poszlakami, zaś na polach Korporacji: Zobowiązaniami.

Poszlaka oznacza, że gamedec rozpracował hakerów zagrażających danemu Wirtualium i zdobył już Punkt Śledztwa za wykonanie Zadania na tym polu - aby kontynuować śledztwo, musi odwiedzić inne Światy. Leżący na planszy żeton Poszlaki może być wykorzystany przez gracza do wypełnienia Zlecenia Korporacyjnego.

Zobowiązanie oznacza, że dany detektyw uzyskał pomoc od danej Korporacji i nie otrzyma od niej dalszego wsparcia, dopóki nie przysłuży się wykonując odpowiednie Zlecenie Korporacyjne. **Patrz str 19** i **patrz str 21**.

Na każdym polu może być umieszczony na raz tylko 1 żeton Poszlaki/Zobowiązania danego detektywa. Żetonów nie kładzie się na polu Realium.

KARTY EKWIPUNKU

Cyfrowy Ekwipunek wspomaga detektywów podczas wykonywania Zadań. Każda z kart Ekwipunku reprezentuje program lub wirtualny przedmiot, który gwarantuje modyfikator **+2** do jednej z ośmiu **Umiejętności** podczas przebywania w Światach Sensorycznych.

Premie wynikające z posiadania kart Ekwipunku sumują się z Umiejętnościami detektywów, a także z innymi kartami Ekwipunku wspomagającymi tę samą Umiejętność. **Ekwipunek jest bezużyteczny w Realium** - na tym polu modyfikatory z kart Ekwipunku nie są brane pod uwagę.

Karty Ekwipunku można zakupić, lub otrzymać od Korporacji. Każdy z graczy może posiadać **maksymalnie 3 karty Ekwipunku**. Wszystkie karty są jawne - należy je kłaść obok karty gamedeca. Ekwipunek jest wielokrotnego użytku - gracz otrzymuje wynikającą z niego premię przez cały czas posiadania karty (z pominięciem pola Realium).

Obok zakrytej talii kart Ekwipunku znajduje się miejsce przeznaczone na odrzucane karty (**patrz: Plansza, pole „j”**). Zawsze powinna leżeć na nim przynajmniej jedna odsłonięta karta - gdy z jakichś przyczyn stos ten ulegnie wyczerpaniu natychmiast uzupełnia się go nową kartą z wierzchu zakrytej talii. Przy każdym z pól Korporacji znajduje się miejsce na pojedynczą, jawną kartę Ekwipunku oferowaną przez tę Korporację (**patrz: Plansza, pola „k”**) - analogicznie, gdy jeden z graczy weźmie daną kartę, natychmiast uzupełnia pole nową kartą z talii.

Symbol przy polu Realium przypomina, że podczas przebywania na tym polu gracze nie uwzględniają premii z kart Ekwipunku.

SPEED DEMONS

Dlaczego człowiek tak lubi się ścigać? Chyba nikt się nad tym serio nie zastanawiał, natomiast już dawno odkryto, że można na tej predylekcji nieźle zarobić. SpeedDemons to zbiór e-sportowych aren, na których są dziesiątki torów przeznaczonych do szalonych wyścigów bolidów unoszących się pół metra nad ich nawierzchnią. Zawodowa klasa Insane umożliwia pilotom zdalne sterowanie statkami, lot nad nimi na plecakach odrzutowych, używanie rakiet, pól ochronnych i taranów. Zabawa dla dużych chłopców. Najlepszym zawodnikiem ze wszystkich jest od lat Raban Kozlowsky. To znaczy... był, bo ostatnio zniknął...

TWISTED & PERVERTED

Po udanej psychoanalizie każdy stwierdza, że jest dewiantem. Mimo to najczęściej nie realizuje swoich odkrytych skłonności, bo są one marginalne. Do Twisted&Perverted wchodzą ci, którzy są skrzywieni i nie zamierzają się z tego leczyć. Przeciwnie - cieszą się niczym nieskrępowaną możliwością realizacji swoich zachcianek. Kwitnie tu erotofonofilia, czyli skłonność do zabijania podczas aktu płciowego. Co więcej, wygrane pojedynki in flagranti są punktowane, postacie rozwijają się. Mało kto jednak używa tam osobistych skinów, w końcu nie każdy ma odwagę przyznać się do swoich parafilii...

Przykład

W powyższym przykładzie detektyw na górze posiada Umiejętność „Walka wręcz” i dwie karty Ekwipunku: „Adrenalina” i „Halo sensoryczne”. W przypadku wykonywania testów opartych na „Walce wręcz” gracz doda +3 do rzutu kośćmi. W przypadku wykonywania testów opartych na „Zwinności” lub „Kontaktach” gracz doda +2 do rzutu kośćmi. Przy testowaniu pozostałych Umiejętności nie dodaje żadnej premii.

Gamedec na dole posiada Umiejętności „Walka wręcz” i „Dyskrecja”, oraz trzy karty Ekwipunku: „Obezwładniacz”, „Plecak odrzutowy” i „Adrenalina”. Premie, które dodawać będzie gracz podczas testowania Umiejętności, przedstawiają się następująco: „Walka wręcz” +5 (Umiejętność i karta Ekwipunku), „Zwinność” +4 (dwie karty Ekwipunku), „Dyskrecja” +2 (Umiejętność). Podczas wykonywania testów innych Umiejętności gracz nie będzie otrzymywał dodatkowych premii.

UWAGA: karty na wszystkich odkrytych stosach (Ekwipunku, zużytych Zleceń korporacyjnych i odrzuconych Zadań) można przeglądać, bez zmieniania ich kolejności. Kart na zakrytych stosach nie można podglądać, ale można je przeliczać.

KARTY ZADAŃ

Każda karta Zadania opisuje nowe zlecenie, trop w śledztwie lub wątek fabularny, którym może podążyć detektyw. Zadania są kluczowe dla przebiegu rozgrywki - ich regularne wykonywanie przybliża gamedeca do rozbicia szajki hakerów i, tym samym, wygranej.

Każdy detektyw posiada na początku gry 8 losowych Zadań, zaś kolejne karty może dobierać podczas wizyty w Realium - liczbę dobieranych kart określa bieżąca wartość Reputacji detektywa. Posiadane Zadania należy trzymać zakryte przed pozostałymi graczami.

Gracz może w dowolnej chwili odrzucać karty Zadań, których nie planuje się podjąć. Na początku swojej tury gracz może posiadać **maksymalnie osiem kart w ręku**. Możliwe jest dobranie kart ponad ten limit w trakcie rundy, jednak należy odrzucić nadwyżkę po zakończeniu swojej kolejki

W swojej turze gracz może próbować wykonywać posiadane Zadania, odwiedzając związane z nimi pola i wykonując opisane na kartach testy. W przypadku sukcesu każda karta pozwala na położenie Poszlaki na planszy, a większość misji, zwłaszcza tych trudniejszych, gwarantuje także dodatkową nagrodę.

A. **Umiejętności** przydatne przy realizacji tego Zadania. Gamedec nie musi posiadać Umiejętności wymienionych na karcie, lecz bez nich (lub zastępującego je Ekwipunku) ma mniejsze szanse na pomyślne wykonanie Zadania.

B. **Poziom Trudności** to wartość, którą należy uzyskać lub przewyższyć podczas rzutu dwiema kośćmi, aby Zadanie zakończyło się powodzeniem. Karty z talii mają Poziomy Trudności: 8 (łatwy), 10 (średni) lub 12 (trudny). Wynik rzutu kośćmi jest modyfikowany, w zależności od Umiejętności detektywa i innych okoliczności. **Patrz str 17**.

C. **Świat** - nazwa pola, na którym musi się znajdować detektyw, aby mógł wykonać dane Zadanie. Świat można poznać także po ilustracji i kolorze obramowania karty. Część kart Zadań jest przypisana do jednego ze Światów Sensorycznych lub Realium. Pozostałe karty są uniwersalne, (czyli opisane na nich Zadania można wykonywać na dowolnych polach, z pominięciem pól Korporacji).

D. **Porażka** - przy czerwonej tarczy znajduje się symbol określający co się dzieje, gdy gracz podejmie się danego Zadania, lecz wynik rzutu kośćmi będzie niższy od Poziomu Trudności.

E. **Sukces** - przy zielonej tarczy znajdują się symbole oznaczające nagrody, jakie otrzymuje detektyw, gdy wykona Zadanie pomyślnie.

Odrzucone lub wykonane Zadania trafiają na odpowiednio oznaczony obszar Planszy (patrz: Plansza, pole „f"). Gdy talia kart Zadań ulegnie wyczerpaniu, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową, zakrytą talię.

ŻETONY KREDYTÓW

Żółte żetony obrazują walutę uniwersum Gamedeca. Za Kredyty można kupować w Realium i Światach Sensorycznych takie dobra, jak Ekwipunek i Umiejętności. Można też za ich pomocą handlować z innymi graczami. Samo posiadanie przynajmniej jednego żetonu Kredytów jest warunkiem wstępu do ekskluzywnych Światów Sensorycznych: Deep Past World i Crying Guns.

Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę żetonów Kredytów. Na początku gry detektywi nie posiadają żadnych Kredytów.

MOBILLENIUM

Mobillenium jest wszędzie, chociaż wydaje się, że nie ma go nigdzie. Gdzie mieszkasz? W linowcu? W takim razie gargantuiczne sznury, które podtrzymują twój dom, skonstruowało Mobillenium. Latasz pneumobilem? Napęd antygrawitacyjny (do którego nie można się nawet zbliżyć bez licencji) także stworzyła ta firma. Chcesz polecieć na Księżyc? Oczywiście polecisz, ale transportowcem najprawdopodobniej będącym w rękach tego konsorcjum. Budownictwo, transport, generatory anty-g, czyli to, dzięki czemu rozwija się przemysł - to wszystko dominium Mobillenium. Hasło firmy brzmi „Tam i z powrotem". Zapomnieli dodać: „tylko z nami, wyłącznie z nami"...

NOVATRONICS

Innowacyjna firma zajmująca się rozwojem sieci i usług dla graczy oraz zoenetów.
To Novatronics stworzyło Supra City, pierwszą grę, która naśladuje Realium, również oni skonstruowali Brahmę, świat, w którym zoeneci mogą normalnie żyć. Novatronics wiedzie prym w produkcji netombów - skrzyń, w których spoczywają mózgi zoenetów, wprowadziła jako pierwsza na rynek motomby - ruchome netomby, dzięki którym zoeneci i digineci mogą bez przeszkód poruszać się w Realium. Firma ta wciąż próbuje zaskakiwać nowościami, jednak nie jest jedyna na rynku, więc zatrudnia coraz lepszych ludzi chroniących ją przed elektronicznymi atakami...

ŻETONY LAGÓW

Lagi oznaczają zakłócenia w funkcjonowaniu łączy sieciowych. Pojawiają się one w grze, gdy gracze zbyt opieszale lub nieskutecznie realizują Zlecenia Korporacyjne. Patrz str 25.

Znaczniki Lagów mają podwójne zastosowanie: położone na polu **Świata Sensorycznego** oznaczają, że w danym Wirtualium nie wszystko działa jak należy i wykonywane w nim misje są bardziej ryzykowne. Za każdym razem, gdy gracz wykonujący Zadanie na polu z żetonem Lagów, wyrzuci na dowolnej z kości „**1**", Zadanie automatycznie kończy się **porażką**.

Drugim działaniem Lagów jest bezpośrednie spowolnienie detektywów. Gracz otrzymuje żeton Lagów, gdy hakerom uda się pod koniec tury zaatakować Korporację, na polu której jego detektyw posiada Zobowiązania. Żeton oznacza **utratę jednego ruchu** - w swojej następnej rundzie detektyw może odwiedzić tylko jedno, zamiast dwóch pól planszy, ponieważ resztę czasu traci na naprawianie swoich łączy, porządkowanie bazy danych i rozmowy telesensowe z uciążliwymi sponsorami.

Na żadnym polu Świata Sensorycznego nie może leżeć więcej niż 1 znacznik Lagów - jeżeli zasady nakazują położyć żeton na polu, które już zainfekowane jest Lagami, nic się nie dzieje. Znaczniki Lagów nigdy nie trafiają na pola Korporacji ani do Realium.

KARTY ZLECEŃ KORPORACYJNYCH, ZNACZNIKI CELU I ZAGROŻONEJ KORPORACJI

Karty Zleceń Korporacyjnych (**A**) mówią o tym, gdzie aktualnie koncentruje się działalność terrorystów. Na początku każdej rundy odkrywana jest jedna karta z talii i, zgodnie z nią, rozkładane są na planszy znaczniki: **Celu** (**B**) oraz **Zagrożonej Korporacji** (**C**). Patrz str 13.

Znacznik Celu jest dwustronny: na jednej ze stron umieszczony został symbol Lagów. Gdy symbol ten jest widoczny, znacznik Celu działa analogicznie do żetonu Lagów (wyrzucenie „1" na polu z tym znacznikiem oznacza automatyczną porażkę).

Wykonanie Zlecenia Korporacyjnego przez dowolnego z graczy pozwala odwrócić znacznik na drugą, bezpieczną stronę. Patrz str 19. Jeżeli pod koniec rundy na znaczniku Celu nadal widoczny będzie symbol Lagów, nastąpi uderzenie cyberterrorystów i w grze pojawią się nowe żetony Lagów. Patrz str 25.

Gdy talia Zleceń Korporacyjnych ulegnie wyczerpaniu, następuje finalny atak hakerów i gra się kończy. Jeśli do tego czasu żaden z graczy nie osiągnął warunków zwycięstwa, należy uznać, że wszyscy detektywi zawiedli. Patrz str 26.

III. PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się w kolejno następujących po sobie rundach. Każda runda dzieli się na następujące fazy:

1. **Śledztwo Korporacyjne**
2. **Działania gamedeców**
3. **Atak hakerów**

Rozgrywka trwa do momentu zdobycia przez jednego z detektywów wystarczającej liczby Punktów Śledztwa lub do wyczerpania kart Zleceń Korporacyjnych.

FAZA 1: ŚLEDZTWO KORPORACYJNE

Rozpoczynający gracz odsłania wierzchnią kartę **Zleceń Korporacyjnych** i kładzie ją na miejscu obok talii. Następnie rozkłada na planszy znaczniki **Celu** oraz **Zagrożonej Korporacji**, zgodnie z instrukcjami z odkrytej karty Zleceń Korporacyjnych. Znacznik Celu należy położyć stroną zawierającą ikonę Lagów do góry.

Jeżeli Rozpoczynający Gracz nie może odkryć karty Zleceń Korporacyjnych, ponieważ talia uległa wyczerpaniu w poprzedniej turze, następuje **koniec gry**. Patrz str 26.

Przykład

Po odsłonięciu nowej karty Zlecenia Korporacyjnego gracz Rozpoczynający kładzie znacznik Celu w świecie Twisted & Perverted, zaś znacznik Zagrożonej Korporacji na polu Mobillenium.

PHARMA NANOLABS

Firmy farmaceutyczne rządziły światem przed Krachem Temporalnym. Tego dowodzą archiwalia. Niestety, było to dawno temu i z pewnością ich hegemonia nie wróci w tej skali, chociaż Pharma Nanolabs prze do przodu pełną parą. Wspólnie z Medtronics przoduje w produkcji antybiotyków (podziemne źródła twierdzą, że bakterii również), nanoleków, gamepilli, stymulantów i innych farmaceutyków. Stara się sięgnąć po złotego graala medycyny - stworzyć bezmózgi, dzięki którym ludzkość osiągnie nieśmiertelność. Badania wrą. Wielu agentów chciałoby dostać się za mury firmy i sprawdzić, co naprawdę zostało odkryte w tej kwestii...

ZOENET LABS

W dobie rozkwitu Sieci, w świecie wciąż rządzonym przez organików, musiało wcześniej czy później dojść do stworzenia przeciwsiły zrzeszającej wyłącznie zoenetów i diginetów. Ponieważ ludzie ci (czy raczej „byli ludzie") nie narzekają na małą ilość pieniędzy, niedawno powstały plant rozwija się w wykładniczym tempie. ZoenetLabs dogoniło Novatronics w dziedzinie produkcji motombów, ściga się z innymi firmami w kwestiach sieciowego bezpieczeństwa, rozwija swoją siatkę agentów, penetruje Sieć tak, by - jak twierdzą zwolennicy teorii spiskowych - pewnego dnia zyskać nad nią kontrolę. W końcu wirtualia są ich domem...

FAZA 2: DZIAŁANIA GAMEDECÓW

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od Rozpoczynającego Gracza, następują **tury wszystkich detektywów**.

W swojej turze każdy gracz może wykonać **dwukrotnie ruch**, przemieszczając swój pionek na planszy. Na każdym z odwiedzanych pól gracz może wykonywać różnorakie akcje, opisane poniżej. **Patrz str 15**.

Gdy gracz zakończy swoje działania, rozpoczyna się tura następnego gracza. Faza działań gamedeców kończy się wraz z turą ostatniego gracza.

RUCH

Jeżeli gracz nie posiada znacznika Lagów, może w swojej kolejce **dwukrotnie przemieścić swój pionek na planszy**. Gracz posiadający znacznik Lagów może przemieścić się tylko jeden raz - zamiast drugiego ruchu (i następujących po nim akcji) musi odrzucić posiadany znacznik Lagów.

Rundę należy zacząć od ruchu - nie można wykonać żadnych działań na polu, na którym detektyw rozpoczyna turę, bez uprzedniego poruszenia piona (można jednak zacząć od Ruchu na dokładnie to samo pole).

Pola, które można odwiedzić, to: Realium, pola Światów Sensorycznych i pola Korporacji. Pionek gamedeca może być przemieszczany na **dowolne pola**, jednak wejście do niektórych Światów Sensorycznych wymaga spełnienia pewnych warunków, o których informują symbole umieszczone obok pól:

Na polach **Brahma** i **Dream Space** nie może stanąć detektyw posiadający **złą Reputację** (czyli czarny żeton Reputacji) - jeśli gracz chce odwiedzić któreś z tych pól, musi najpierw znaleźć sposób na poprawienie Reputacji.

Na polach **Crying Guns** i **Deep Past World** nie może stanąć detektyw **nieposiadający żadnych żetonów Kredytów**. Kredyt nie jest zapłatą - nie trzeba odrzucać żetonu w momencie wejścia na pole! By wejść do jednego z tych Światów gracz musi w danej chwili posiadać przynajmniej jeden taki żeton.

Wejście do **Happy Hunting Grounds** lub **Twisted & Perverted** automatycznie **obniża Reputację** detektywa o 1. Reputacja spada za każdym razem, gdy gracz umieszcza swój pion na jednym z tych pól.

Powyższe warunki muszą być spełnione tylko w momencie wykonywania ruchu na dane pole. Jeżeli gracz przestanie je spełniać już po dokonaniu ruchu (np. wyda wszystkie żetony Kredytów na polu Crying Guns), nic się nie dzieje.

Na każdym z odwiedzanych pól gracz może podjąć akcje specyficzne dla danego Świata lub Korporacji. Większość akcji może być wykonywana wielokrotnie, zaś wszystkie akcje na danym polu mogą być wykonywane w dowolnej kolejności, także przeplatając się z innymi akcjami. Dozwolone jest odwiedzenie pola i niewykonanie na nim żadnych akcji, a także odwiedzenie dwukrotnie pod rząd tego samego pola.

Wyjątkiem są akcje zagrywania kart Zadań i Ataku - **gracz nie może realizować obu tych akcji w jednej turze**. Zagranie przynajmniej jednej karty Zadania uniemożliwia Atakowanie innych graczy aż do chwili rozpoczęcia następnej rundy. Analogicznie, zaatakowanie innego detektywa uniemożliwia zagrywanie kart Zadań.

Przykład ruchu i akcji

Angela Baal odwiedza świat Happy Hunting Grounds - natychmiast jej Reputacja spada o 1 poziom. Stojąc na tym polu gracz zagrywa kartę Zadania, następnie przeprowadza handel z innym graczem, aż wreszcie zagrywa kolejną kartę Zadania. W drugim ruchu Angela chciałaby wejść na pole Brahma, ale nie może wykonać takiego ruchu, ponieważ posiada złą Reputację. Gracz decyduje się odwiedzić zamiast tego pole Paradise Beach i zagrać na nim trzecią kartę Zadania. W Paradise Beach przebywa właśnie inny detektyw - Angela nie może go zaatakować, ponieważ w tej turze zagrywała karty Zadań.

Akcje w Realium

Poniższe akcje gracz może wykonać w swojej turze, po wejściu do pola Realium:

- Dobieranie kart Zadań
- Wymiany
- Zagrywanie kart Zadań
- Atak na innego detektywa

Akcje na polach Światów Sensorycznych

Poniższe akcje gracz może wykonać w swojej turze, po wejściu do jednego z ośmiu Światów Sensorycznych:

- Wymiany
- Zagrywanie kart Zadań
- Atak na innego detektywa
- Zlecenie Korporacyjne

Akcje na polach Korporacji

Poniższe akcje gracz może wykonać w swojej turze, po wejściu do jednego z czterech pól Korporacji:

- Zlecenie Korporacyjne
- Pomoc Korporacyjna

Akcje uniwersalne

Poniższe akcje gracz może wykonać w **dowolnej chwili** (także w turach innych graczy), niezależnie od zajmowanego pola:

- Odrzucanie kart Zadań i Ekwipunku
- Handel z innymi graczami
- Asysty i Sabotaże

Dobieranie kart Zadań

Przebywając w Realium gracz może dobrać tyle nowych kart Zadań z zakrytej talii, na ile wskazuje jego aktualna **Reputacja**. Gracz nie zapoznaje się od razu z nowymi kartami i nie może ich wykorzystać w bieżącej kolejce - zamiast tego **kładzie je zakryte** nad swoją kartą gamedeca i kontynuuje rozgrywanie tury.

Akcję dobierania kart Zadań można przeprowadzić raz na każde odwiedziny w Realium.

Po zakończeniu swojej tury gracz zapoznaje się z nowo dobranymi Zadaniami - dołącza je do kart w ręce i, jeżeli przekracza limit 8 kart, odrzuca nadwyżkowe Zadania wedle własnego wyboru.

Wymiany

Przy każdym ze Światów Sensorycznych oraz przy polu Realium znajdują się symbole określające Wymianę możliwą do wykonania w danym Świecie. Wymiany oznaczone są strzałką i zazwyczaj dotyczą zamiany jednego typu posiadanych dóbr (żetonów lub kart) na inne.

Podczas odwiedzin na danym polu gracz może wykonać dowolną liczbę Wymian, dopóki starczy mu surowców. Wymiany mogą być przeplatane z innymi akcjami, takimi jak zagrywanie kart Zadań, atakowanie innych detektywów etc.

Wszystkie możliwe Wymiany opisane są na końcu niniejszej instrukcji.

ANGELA BAAL

Angela przez wiele lat pracowała w prywatnej armii znanego aktora Marduka Rany. Żyła z pozostałymi ochroniarzami na latającym zamku, który kursował wzdłuż wybrzeży Florydy. Otoczona zbytkiem i zepsuciem, odnajdywała prawdziwe doznania w grach: dynamicznej CryingGuns i nielegalnej Happy Hunting Grounds. Wkrótce odkryła, że Marduk także się tam bawi. To ich do siebie zbliżyło. Angela, raczej zamknięta w sobie i nieskora do wyznań, pokochała przystojnego idola, nie zdając sobie sprawy, że dla niego był to tylko przelotny romans. Ich sprzeczne z prawem wizyty w HHG zostały wykryte. Gdy na zamku pojawili się policjanci, Marduk, w obawie o reputację, wyparł się wszystkiego, obarczył ją odpowiedzialnością, po czym zwolnił i dał wilczy bilet. Angela myślała, że to tylko gra, że Marduk się odezwie. Myliła się. Gdyby aktor znał ją lepiej, wiedziałby, że stawia ją w bardzo trudnej sytuacji. Matka Angeli jest półzoenetką, osobą sparaliżowaną, przebywającą w Sieci z musu, nie z fascynacji. Do tej pory młodszym rodzeństwem Angeli zajmowała się guwernantka. Utrata pracy spowodowała, że teraz Angie musi się zajmować bratem, siostrą i matką. Udało jej się znaleźć pracę ochroniarza w restauracji Tigre Sky, zaś nocami dorabia jako gamedekini, głównie w grach akcji. Ma wrażenie, że właścicielka Tigre Sky jest ważną personą w mafijnej organizacji. Baal prowadzi prywatne śledztwo. Nie chce wsadzić szefowej do więzienia. Chce ją okraść.

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 03.03.2175, New Miami, Floryda, Wolne Stany Ameryk

Data wydania licencji: 14.09.2193

Ostrzeżenia: Karana za pobyt w Happy Hunting Grounds

Profil osobowości: introwertyczka, typ intuicyjno – myślowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnych Stanów Ameryk

BEN TORRES

Nie ma czegoś takiego, jak zła reputacja. To tylko kwestia optyki. Czy osądzamy tygrysa, że poluje na antylopę, albo pająka, że zjada muchę? Nawet robaki żywiące się padliną muszą istnieć, bo zginęlibyśmy pod górą odpadków. To filozofia Bena Torresa znanego w szerokich kręgach jako Ben Thor. Ben łatwo pozyskuje przyjaciół, bez trudu rozgryza ludzi, dobrze pilotuje wirtualne statki. Jest elastyczny, twórczy, wesoły. Nie ma dla niego zamkniętych drzwi, wszystko można załatwić kontaktami, odpowiednio skalibrowanym myśleniem albo pieniędzmi. Światy Sensoryczne to kapitalne miejsce na biznesy różnego rodzaju, dlatego Thor rozwinął sieć przemytniczą na dużą skalę. Ma podrasowany statek i oryginalne kryte doki rozsiane po całym Dream Space, posiada sklepy w Brahmie, cieszy się uznaniem przyjaciół i niechęcią wrogów. Chętnie dorabia jako gamedec. Żeby zdobywać nowych klientów, rozgryzać powiązania, penetrować Sieć, trzeba mieć oczy dookoła głowy: albo prowadzisz karawanę, albo jesteś wielbłądem... Niestety, ostatnimi czasy „karawana" Thora dała się podkupić dobrze zorganizowanym hakerom, a kapitana niemalże przeciągnięto pod kosmiczną stępką. Teraz szuka sposobu, aby się odpłacić.

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 25.09.2176, Barcelona, Hiszpania, Wolna Europa

Data wydania licencji: 02.12.2189

Ostrzeżenia: Karany za nielegalny handel artefaktami

Profil osobowości: ekstrawertyk, typ intuicyjno – myślowo - czuciowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnej Europy

Przykład

Ben Torres wchodzi na pole Brahma. Symbol wymiany przy tym Świecie Sensorycznym informuje, że gracz może wymienić 3 dowolne karty Zadań z ręki na 1 żeton Kredytów. Ben odrzuca „Pierścień Nibelunga" i „Powrót Króla", ponieważ obydwa Zadania odbywają się na polu Deep Past World, a gracz nie planuje tam wchodzić w najbliższym czasie. Jako trzecią odrzuca kartę „Cyberogr" ze świata Speed Demons. Za odrzucone karty gracz dobiera żeton Kredytów. Mógłby natychmiast odrzucić kolejne 3 Zadania, aby dobrać kolejny żeton Kredytów, ale gracz nie decyduje się na taką możliwość.

Zagrywanie kart Zadań

Aby zagrać kartę Zadania detektyw **musi znajdować się na polu** zaznaczonym na karcie. Zadania uniwersalne (z szarą ramką) można zagrywać w dowolnym z ośmiu Światów Sensorycznych, a także na polu Realium. Gracz może zagrywać wyłącznie karty Zadań, które **trzyma w ręku** - zakryte karty dobrane w danej turze w Realium będą dostępne dopiero od następnej rundy. Na polach Korporacji nie zagrywa się żadnych Zadań.

Karta Zadania uniwersalnego - można ją zagrać na każdym z pól Światów Sensorycznych, a także w Realium

Zabronione jest zagrywanie kart Zadań w rundzie, w której gracz dokonał Ataku na innych detektywów - **w jednej turze gracz może ALBO zagrywać Zadania, ALBO atakować**.

Po ujawnieniu karty pozostałym uczestnikom gry należy wykonać test: gracz **rzuca dwiema kośćmi sześciennymi** i dodaje do wyniku wszystkie możliwe modyfikatory. Jeżeli ostateczny wynik rzutu jest równy lub większy od określonego na karcie **Poziomu Trudności**, Zadanie kończy się **sukcesem**. W przeciwnym przypadku następuje **porażka**.

Jeżeli test jest wykonywany na polu, na którym leży znacznik **Lagów** (lub znacznik Celu ułożony ikoną Lagów do góry), test kończy się **porażką** także w przypadku, gdy na dowolnej z kości wypadnie wartość „**1**" - niezależnie od ostatecznego rezultatu i Poziomu Trudności.

Modyfikatory wpływające na test mogą być następujące:

Umiejętności - każda Umiejętność detektywa, która wyróżniona jest na karcie Zadania, pozwala zwiększyć wynik rzutu o odpowiednią wartość (+1, +2 lub +3, zależnie od detektywa). Do testu nie są dodawane Umiejętności, których żetonów detektyw nie posiada oraz te, które nie są wymienione na karcie Zadania. Jeżeli gracz posiada żetony obydwu wymienionych na karcie Umiejętności, dodaje do rzutu obydwa modyfikatory.

Ekwipunek - każda posiadana karta Ekwipunku, odpowiadająca Umiejętnościom wymienionym na karcie Zadania, gwarantuje premię +2 do testu. Modyfikatory Ekwipunku i Umiejętności są kumulatywne. Gracz nie musi posiadać żetonu odpowiedniej Umiejętności, aby korzystać ze wspomagającego ją Ekwipunku. Należy pamiętać, że karty Ekwipunku nie działają na polu Realium.

Rany - otrzymane Rany zmniejszają wynik rzutu, zgodnie z wartościami zaznaczonymi na karcie gamedeca (-0, -1, -2 lub -3). Rany kumulują się - jeżeli detektyw posiada jednocześnie Ranę Bio i Neuro, gracz odejmuje od rzutu obydwa modyfikatory. Rany wpływają na każdy rzut, niezależnie od Umiejętności wymienionych na karcie Zadania.

Asysty i Sabotaże - każdy z graczy może próbować zmodyfikować rzut za pomocą kart Zadań, które wcześniej skończyły się porażką.

Patrz str 23. Każda zużyta w tym celu karta pozwala zmodyfikować wynik rzutu o +2 lub -2, zależnie od intencji zagrywającego ją gracza. Asystami i Sabotażami można modyfikować zarówno swoje rzuty, jak i testy konkurentów.

Test: 2k6 + Umiejętności + Ekwipunek + Asysty - Rany - Sabotaże >= Poziom Trudności

Przykład

Max Romanov wchodzi do świata Deep Past World i zagrywa kartę „Zbyt łatwy cel", ujawniając ją innym graczom. Karta posiada niski Poziom Trudności (8) i opiera się na Umiejętnościach: Zwinność oraz Walka wręcz. Max posiada Walkę wręcz (gwarantującą modyfikator +2), lecz nie posiada Zwinności. Wcześniej udało mu się zdobyć kartę Ekwipunku „Jetpack", gwarantującą modyfikator +2 w testach Zwinności, a także kartę „Obezwładniacz", przydatną podczas testów Walki wręcz. W rezultacie do wyniku rzutu kośćmi gracz doda aż +6 (+2 za posiadaną Umiejętność i +4 za obydwie karty Ekwipunku) - czyli uda mu się wyrównać Poziom Trudności nawet gdy wyrzuci dwie jedynki.

Sytuacja byłaby inna, gdyby Max posiadał Rany (musiałby odjąć od rzutu 1 za każdą z Ran), inni gracze postanowiliby mu utrudnić Zadanie Sabotażem (-2 za każdą użytą w ten sposób kartę), lub w Deep Past World leżałby żeton Lagów (wyrzucenie „1" na dowolnej kości spowodowałoby automatyczną porażkę).

Jeżeli Zadanie zakończy się **sukcesem**, gracz stosuje się do instrukcji opisanych symbolami w prawym dolnym rogu Zadania, a następnie **odrzuca kartę** na wierzch jawnego stosu obok talii Zadań. Nagroda może być opisana jednym lub dwoma symbolami (pierwszym zawsze jest „Poszlaka"). W przypadku dwóch nagród, każda z nich rozpatrywana jest osobno.

W przypadku **porażki** detektyw otrzymuje karę zdefiniowaną symbolem w lewym dolnym rogu. **Karta nieudanego Zadania nie zostaje odrzucona** - zamiast tego gracz kładzie ją zakrytą pod swoją kartą gamedeca. Tak odłożone Zadanie nie wlicza się do limitu kart trzymanych w ręku i nie można go zagrać, lecz gracz może wykorzystać taką kartę do Asyst lub Sabotaży w przyszłości.

Kartę Zadania można zagrać nawet, gdy gracz nie posiada żadnej z wymienionych na niej Umiejętności, a także gdy nie ma realnych szans na powodzenie misji (np. z powodu odniesionych Ran).

Możliwe nagrody w przypadku sukcesu:

Poszlaka rozpatrywana jest inaczej na polach Światów Sensorycznych i inaczej w Realium:

- Po wykonaniu Zadania na polu **Świata Sensorycznego** gracz może położyć na nim swój żeton Poszlaki, **o ile w tym Świecie nie leży już Poszlaka danego gracza**. Położenie Poszlaki na nowym polu Świata Sensorycznego nagradzane jest **1 Punktem Śledztwa**. Punktów **7, 8 i 9 nie można zdobyć w taki sposób.** Patrz str 25.
- W **Realium** nie kładzie się żetonów Poszlak - zamiast tego, w przypadku wykonania na tym polu Zadania zakończonego sukcesem, gracz otrzymuje **1 Punkt Śledztwa**. Możliwe jest zdobycie w ten sposób 7, 8 i 9 Punktu.

DUNCAN POWERS

Duncan był komandosem Armii Wolnych Stanów Ameryk. Wiódł w miarę udane życie małżeńskie, miał śliczną córeczkę Dafne. Niefortunny wypadek podczas akcji na poligonie spowodował, że mężczyzna niemal pożegnał się z życiem: jego ciało było tak poparzone, że nadawało się tylko do wyrzucenia. Dzięki powiązaniom wewnątrz armii udało się go włączyć do badań nad zastosowaniem motombów w warunkach bojowych. Niestety, śledztwo związane z fatalną akcją zakończyło się obciążeniem Powersa odpowiedzialnością za śmierć dziewięciu członków jego zespołu i wykluczeniem z szeregów armii. Poza oficjalnymi oświadczeniami Powers nigdy nie zwierzył się nikomu z tego, co naprawdę zaszło podczas feralnego dnia. Ponieważ firma ubezpieczeniowa, przez niekorzystne dla niego zakończenie postępowania sądowego, nie wypłaciła odszkodowania, Duncan pozostał bez pracy, dobrej reputacji i prawdziwego ciała, ale za to z długiem i ranami psychicznymi. Widząc nowe wcielenie męża, Rebeca Powers nie wytrzymała w związku - jako oficer i gentleman, Duncan zostawił żonie apartament i nie walczył o córeczkę. Teraz zgorzkniały komandos stara się zarobić na utrzymanie i konserwację mechanicznego ciała, wykorzystując swoje doświadczenie bojowe w światach sensorycznych - najchętniej w typowo militarnym Crying Guns, a dla odpoczynku w zielonym Deep Past World.

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 17.07.2168, Houston, Texas, Wolne Stany Ameryk

Data wydania licencji: 12.06.2196

Ostrzeżenia: Karany za wypadek na poligonie (akta tajne), wydalony z Armii Wolnych Stanów Ameryk

Profil osobowości: introwertyk / ekstrawertyk, typ intuicyjno – percepcyjno – myślowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnych Stanów Ameryk

HEI LAN

Życie Czarnej Orchidei to egzystencja w masce. Uważa, że powinna była urodzić się jako mężczyzna. Zawsze interesowały ją militaria, sztuki walki, fascynowała przemoc - być może dlatego, że dorastała w cieniu ładniejszej i zdolniejszej siostry, tak kobiecej, że Hei zbierało się na wymioty. Motywowana przez potrzebę udowodnienia rodzicom i całemu światu, że jest coś warta, Orchidea zawzięcie się uczyła, a za osobistą maksymę samowychowania przyjęła sokratejskie motto „gimnastyka i służba muzom"... z dużym akcentem na gimnastykę. Dzięki morderczym treningom uzyskała piękne ciało, które niejednokrotnie było adorowane przez mężczyzn, od których stroniła, oraz kobiety, którym się nie opierała... Lecz twarz, od dzieciństwa niezbyt piękna, pozostała niezmieniona. Dlatego Hei nawet w Realium zakrywa dolną część oblicza. Z oczywistych względów najchętniej wybiera skiny ninja. Pracuje jako gamedekini, przyjmując zlecenia, w których może wykorzystać umiejętności walki w zwarciu. Twisted&Perverted, gdzie czasami przybiera skiny mężczyzn, oraz Deep Past World, gdzie można poczuć w rękach ciężar broni białej, nadają się do tego najlepiej. Wierzy, że pewnego dnia uzbiera na genetyczną operację plastyczną twarzy...

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 14.04.2180, Nanjing, Chiny, Federacja Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego

Data wydania licencji: 13.03.2191

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: introwertyczka, typ intuicyjno - myślowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Federacji Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego

Punkt Śledztwa - gracz otrzymuje natychmiast **1 Punkt Śledztwa** (nie musi w tym celu kłaść na polu swojej Poszlaki). Ten Punkt zdobywany jest niezależnie od zajmowanego pola, żetonów Poszlak na planszy czy aktualnej liczby Punktów Śledztwa gracza.**Patrz str 25**.

Umiejętność - gracz natychmiast dobiera nowy żeton, Umiejętności, jakiego jeszcze nie posiada.

Karta Ekwipunku - gracz dobiera kartę Ekwipunku z wierzchu stosu (zakrytego lub odkrytego - wedle wyboru). Można w ten sposób zdobyć karty Ekwipunku ponad dozwolony limit, lecz nadwyżkę trzeba będzie odrzucić pod koniec rundy.

Żeton Kredytów - gracz natychmiast dobiera 1 żeton Kredytów.

Zwiększenie Reputacji - gracz zwiększa swoją Reputację o 1 poziom, dobierając, odrzucając lub obracając odpowiednie żetony.

Możliwe kary w przypadku porażki:

Utrata Reputacji - gracz obniża swoją Reputację o 1 poziom, dobierając, odrzucając lub obracając odpowiednie żetony.

Rana Bio - detektyw otrzymuje żeton Rany Bio.

Rana Neuro - detektyw otrzymuje żeton Rany Neuro.

Narażenie się Korporacji - gracz wybiera jedną z Korporacji, przy których nie leży jego żeton Zobowiązania i kładzie na jej polu swój żeton, tracąc możliwość uzyskania wsparcia od tej Korporacji w przyszłości.

Atak na innego detektywa

Detektyw może przypuścić atak na innego gamedeca, jeżeli spodziewa się wykraść mu cenne informacje i tropy. Chociaż atakowanie nie sprzyja budowaniu Reputacji, może być dobrym sposobem na doganianie skuteczniejszych gamedeców w śledztwie. Celem ataku jest przede wszystkim kradzież informacji, dlatego **atakować można wyłącznie graczy posiadających więcej Punktów Śledztwa**, niż atakujący.

Aby zaatakować innego gracza detektyw musi stanąć na **tym samym polu planszy**. Nie jest możliwe atakowanie na polach Korporacji - megakorporacje posiadają zaawansowane systemy bezpieczeństwa i nie dopuszczają do konfrontacji swoich zleceniobiorców. W jednej turze można zaatakować wszystkich graczy (o ile nie są rozproszeni na planszy), jednak **każdego detektywa można zaatakować tylko raz na rundę**. Nie jest możliwe wykonywanie Ataku, gdy gracz zagrał już w danej turze przynajmniej jedną kartę Zadania - zarówno wirtualny atak, jak i kontynuowanie śledztwa wymagają osobnych, czasochłonnych przygotowań.

Po wejściu na to samo pole, co ofiara, i zadeklarowaniu walki, atakujący gracz natychmiast **traci 1 poziom Reputacji**, a następnie wybiera formę ataku: **Strzelanie** lub **Walka wręcz**. Obaj detektywi uczestniczący w walce wykonują osobne **rzuty dwiema kośćmi**, których wyniki zwiększają o odpowiednią Umiejętność (wybraną przez atakującego) i modyfikatory z odpowiadającego jej Ekwipunku, a następnie wliczają modyfikatory z posiadanych Ran i ewentualnych Asyst. Gracz, który ostatecznie uzyska **wyższy rezultat**, wygrywa starcie. W przypadku uzyskania remisu, walka kończy się bez żadnego dodatkowego efektu.

Atak - obaj gracze porównują rezultaty:
2k6 + Umiejętność + Ekwipunek + Asysty - Rany - Sabotaże

Jeżeli walkę wygra atakujący, natychmiast zdobywa on **1 Punkt Śledztwa**.

Przegrany, niezależnie od tego, czy był atakującym czy zaatakowanym, otrzymuje Ranę wybranego przez siebie typu (Bio lub Neuro - nie można jednak wybrać Rany, którą już się posiada). Jeżeli przegrany posiada już żetony ran obydwu typów, nic się nie dzieje.

Przykład

Angela Baal posiada 4 Punkty Śledztwa, podczas gdy Ben ma ich już 5, a Max Romanov aż 7. Gracz prowadzący działania Angeli postanawia przeznaczyć rundę na atakowanie konkurentów. Jako pierwszy cel obiera Bena - chociaż ten Gamedec zdobył w trakcie gry sporo Ekwipunku pomocnego w walce i będzie cięższym przeciwnikiem, Angela ma szansę zdobycia najpierw Punktu Śledztwa na nim, a następnie atakując Maxa.

Angela staje na tym samym polu, co Ben i deklaruje atak z wykorzystaniem Strzelania. Deklarując atak na innego detektywa Angela automatycznie traci 1 poziom Reputacji. Obaj gracze rzucają kośćmi i dodają swoje modyfikatory z Umiejętności Strzelanie (Angela ma Umiejętność na +3 oraz kartę Ekwipunku „Minigun", dodającą jej +2 do tego testu, zaś Ben nie posiada odpowiedniej Umiejętności, ale może dodać +2 za posiadaną kartę „Plasmagun"). Angela rzuca „4" i uzyskuje ostatecznie rezultat „9", zaś Ben wyrzuca dwie piątki, otrzymując tym samym rezultat „12"! Walka kończy się zranieniem Angeli - prowadzący ją gracz wybiera Ranę Neuro (obydwa typy ran dają Angeli taki sam modyfikator: „-2", ale patrząc na sytuację na planszy gracz stwierdza, że łatwiej będzie mu wyleczyć właśnie Ranę Neuro).

W drugim ruchu Angela przemieszcza się na pole zajmowane przez Maxa i ponownie deklaruje atak za pomocą Umiejętności „Strzelanie". Reputacja gamedekini osiągnęła najniższy możliwy poziom jeszcze podczas poprzedniego ataku, więc tym razem gracz nie modyfikuje jej wartości. Angela może dodać do rzutu jedynie +3 (+2 za Ekwipunek, +3 za Umiejętność i -2 za Ranę Neuro). Max nie dodaje do rzutu nic, ponieważ nie ma ani Umiejętności Strzelanie, ani odpowiedniego Ekwipunku (posiada kartę „Obezwładniacz", ale pojedynek toczy się na Strzelanie, a nie na Walkę wręcz). Obydwaj gracze uzyskują na kościach rezultat „7", co, po dodaniu modyfikatorów, oznacza wygraną Angeli. Gracz prowadzący tego detektywa dostaje 1 Punkt Śledztwa, a Max otrzymuje ranę, wybierając Ranę Bio.

Gdyby Angela najpierw zaatakowała słabszego Maxa, miałaby mniejsze szanse na otrzymanie rany, ale za to nie miałaby szansy zdobycia 2 Punktów Śledztwa w tej turze - po skutecznym ataku posiadałaby 5 Punktów, czyli tyle samo co Ben, a zabronione jest atakowanie graczy posiadających tyle samo, lub mniej Punktów Śledztwa.

Zlecenie Korporacyjne

Zlecenia Korporacyjne są niezbędne, aby zapobiegać pojawianiu się Lagów na planszy - detektywi potrafią namierzyć hakerów, ale zazwyczaj naprawieniem rozległych szkód muszą zajmować się posiadające wysoki budżet korporacje. Dodatkową nagrodą za wykonywanie Zleceń jest możliwość usunięcia żetonów Poszlak i Zobowiązań z planszy, umożliwiając graczowi zdobywanie dalszych Punktów Śledztwa i ponowne korzystanie ze wsparcia Korporacji.

Zlecenia Korporacyjnego może podjąć się gracz, którego żeton **Poszlaki** leży **na polu ze znacznikiem Celu** - czyli detektyw wykonał już Zadanie w tym Świecie i rozpracował działających tam hakerów. Poszlaka może, ale nie musi być zdobyta w rundzie, w której gracz podejmuje się Zlecenia. Aby wykonać Zlecenie Korporacyjne, detektyw musi przebywać w Świecie ze znacznikiem Celu, lub na polu Zagrożonej Korporacji.

Po oznajmieniu chęci wykonania Zlecenia gracz **usuwa swoje żetony Poszlak i Zobowiązań z obydwu pól: Celu i Zagrożonej Korporacji**, a następnie **odwraca znacznik Celu** symbolem Lagów do dołu (jeżeli znacznik Celu był już odwrócony, gracz może zamiast tego usunąć z planszy jeden znacznik Lagów). Od momentu odwrócenia Celu, wszyscy gracze mogą mieć pewność, że pod koniec tury nie pojawią się nowe znaczniki Lagów.

KOLOMAN TROY

Koloman od dzieciństwa potrafił dostrzec w drugim człowieku jego słabość i instynktownie czuł, że może to być jego najważniejsza umiejętność. Pracował w Electrobanku jako doradca finansowy, potem przeniósł się do Safe Nations, gdzie sprzedawał ubezpieczenia, po drodze była firma reklamowa Banana Hey i producent softu Dagodrone. Krok po kroku zdobywał wyższe stanowiska, a wraz z nimi przywileje. Korzystał z kursów, wyjazdów, szkoleń, dzięki którym stał się człowiekiem wszechstronnym. Nie pozwalał klientom uciec, a przyjaciołom i znajomym zapomnieć - nie dla wzmocnienia zażyłości, ale dla informacji i ugruntowania swojej pozycji. Nadaktywny, korporacyjny tryb życia wzmaga stres, dlatego Koloman nieraz rozładowywał presję w wirtualiach gwarantujących adrenalinę: Happy Hunting Grounds i Speed Demons, gdzie często po zabawie zawrzeć można nowe znajomości i zebrać ciekawe dane. Przy okazji biznesmen wyszkolił się w tych grach nie gorzej od weteranów. Wszystko kręciłoby się jak należy, gdyby nie nagły kryzys sieciowy, przez który z serwerów firmy Troya wyciekły kluczowe, nie do końca legalne prototypy sztucznych inteligencji. Teraz Koloman musi zakasać rękawy i osobiście zatrzeć ślady mogące go skompromitować.

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 21.11.2172 Sao Paolo, Brazylia, Wolne Stany Ameryk

Data wydania licencji: 01.01.2195

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: Introwertyk / ekstrawertyk, typ percepcyjno – myślowo – czuciowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnych Stanów Ameryk

MAX ROMANOV

„Najważniejsze to umieć się dobrze sprzedać" - to było kiedyś motto Maxa. Jesteś tym, kim publika myśli, że jesteś. W show biznesie, gdzie wszystko jest iluzją, grą pozorów, ułudą, mogą o Tobie mówić dobrze i źle - ważne, by mówili i by nie przekręcili nazwiska... Max zawsze świetnie poruszał się na fali prawdopodobieństwa. Grał w kilku holofilmach, gdzie brylował uśmiechem, tonem głosu, urodą. W obrazach tych popisywał się także jedyną umiejętnością, jaką realnie posiadał: sztuką walki, stylem Urban Pro, wykorzystującym nie tylko naturalne zdolności człowieka, ale także usprawniające ciało wszczepy. Powierzchowność życia w otoczeniu celebrytów zaczęła go męczyć. Czuł się jak fastfood. Zaczął szukać sensu istnienia i znalazł go w intensywnych doznaniach cielesnych, a konkretnie... w bólu. Zaczął walczyć w klatkach jako zamaskowany „Bellman", czyli człowiek-dzwon. Przydomek wziął z przysłowia „dzwon jest głośny, bo próżny". Walki nadawały jego życiu sens, tylko wtedy czuł, że żyje. Tam nie był już wydmuszką, był ciałem, umiejętnościami, istnieniem. Jego wartość znajdowała odzwierciedlenie w zwycięstwie lub porażce. Uzależnienie Maxa od intensywnych doznań cielesnych znalazło ujście w dwóch, pozornie sprzecznych, Światach Sensorycznych: Twisted&Perverted oraz Paradise Beach...

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 30.08.2173, Petersburg, Matka Rosja, Federacja Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego

Data wydania licencji: 01.05.2194

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: ekstrawertyk / introwertyk, typ intuicyjno – myślowo – percepcyjno - czuciowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Federacji Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego

Aby wykonać Zlecenie Korporacyjne gracz nie musi posiadać Zobowiązania na polu Zagrożonej Korporacji - może wykonać Zlecenie wyłącznie w celu usunięcia swojej Poszlaki z Celu, lub aby zapobiec pojawieniu się nowych Lagów. Zlecenie Korporacyjne można wykonywać na tych samych zasadach nawet wtedy, gdy Znacznik Celu leży już na bezpiecznej stronie (ktoś wykonał Zlecenie na wcześniejszym etapie tury) - za każde następne Zlecenie Korporacyjne można zdjąć z planszy kolejny znacznik Lagów.

Usunięcie żetonu Poszlaki z planszy nie oznacza utraty zdobytego dzięki niej Punktu Śledztwa.

Przykład

Znacznik Celu leży na polu Dream Space, zaś znacznik Zagrożonej Korporacji na polu Novatronics. Ponieważ Cel odwrócony jest symbolem Lagów do góry, pod koniec tury pojawią się Lagi, o ile nikt nie wykona Zlecenia Korporacyjnego. Ben Torres akurat posiada swoją Poszlakę w Dream Space, więc decyduje się zrealizować Zlecenie Korporacyjne - w tym celu musi odwiedzić albo Świat ze znacznikiem Celu, albo pole Zagrożonej Korporacji.

Jeśli Ben wykona Zlecenie przebywając na polu Dream Space, zapobiegnie pojawieniu się nowych Lagów, ale poza usunięciem z tego pola swojej Poszlaki nie otrzyma żadnej nagrody. Gracz decyduje się wobec tego zrealizować Zlecenie odwiedzając pole Novatronics. Dzięki temu najpierw może skorzystać z Pomocy Korporacyjnej, za co zmuszony jest do położenia żetonu Zobowiązania. Zaraz po tym realizuje Zlecenie Korporacyjne: usuwa zarówno swój żeton Poszlaki z Dream Space, jak i Zobowiązanie z pola Novatronics, a następnie odwraca znacznik Celu tak, by zasymbolizować wykonanie Zlecenia.

W drugim ruchu tej samej tury Ben może ponownie stanąć na polu Novatronics i skorzystać drugi raz z jej pomocy, ponieważ spłacił już poprzednie Zobowiązanie. Może także odwiedzić Dream Space i próbować wykonać na tym polu nowe Zadanie - jeśli w jego efekcie położy na planszy nową Poszlakę, będzie mógł w tej samej rundzie wykonać Zlecenie Korporacyjne ponownie, aby usunąć z planszy jeden z żetonów Lagów.

Pomoc Korporacyjna

Aby skorzystać ze wsparcia korporacyjnego gracz musi **stanąć na polu** odpowiedniej Korporacji i umieścić na nim swój **żeton Zobowiązania**. Gracz nie może skorzystać z pomocy, jeżeli na danym polu już leży jego Zobowiązanie.

Natychmiast po położeniu żetonu gracz otrzymuje **dwa spośród trzech wymienionych przy Korporacji typów pomocy**:

- leczenie Ran Neuro lub Bio,
- zwiększenie swojej Reputacji lub dobranie żetonu Kredytu,
- dobranie karty Ekwipunku leżącej przy polu Korporacji.

Leczenie Ran Bio - Pharma Nanolabs i Novatronics mogą wyleczyć posiadane przez gracza Rany Bio. Po wybraniu tej pomocy gracz odrzuca żeton Rany Bio.

Leczenie Ran Neuro - Mobillenium i Zoenet Labs mogą wyleczyć posiadane przez gracza Rany Neuro. Po wybraniu tej pomocy gracz odrzuca żeton Rany Neuro.

Wsparcie finansowe - Mobillenium i Pharma Nanolabs mogą ofiarować graczowi Kredyty. Po wybraniu tej pomocy gracz dobiera 1 żeton Kredytów.

Poprawienie Reputacji - Novatronics i Zoenet labs mogą zwiększyć Reputację detektywa. Po wybraniu tej pomocy gracz zwiększa o 1 poziom swojej Reputacji i oznacza to odpowiednimi żetonami.

Ekwipunek - każda z Korporacji zawsze oferuje jedną, jawną kartę Ekwipunku. Po wybraniu tej pomocy gracz przejmuje kartę Ekwipunku leżącą przy polu danej Korporacji, a następnie uzupełnia puste pole nową kartą wziętą ze szczytu zakrytej talii Ekwipunku.

Jeżeli gracz nie chce leczyć żadnych ran lub wziąć Ekwipunku, może otrzymać wsparcie finansowe lub poprawienie Reputacji dwukrotnie, odpowiednio: dobierając 2 żetony Kredytów lub zwiększając swoją Reputację o 2 stopnie. Jeśli gracz chce, może otrzymać tylko jedną pomoc korporacyjną, jednak w takim przypadku i tak kładzie swój znacznik Zobowiązania na polu Korporacji, pozbawiając się jej pomocy w przyszłości. W ramach pomocy korporacyjnej nie można wziąć dwóch kart Ekwipunku.

Pomoc Korporacyjną otrzymać można tylko raz na jeden ruch detektywa. W szczególności nie jest możliwe wykonanie w ramach jednego ruchu trzech akcji: skorzystania z Pomocy, usunięcia żetonu Zobowiązania wykonując Zlecenie Korporacyjne i ponownego skorzystania z Pomocy Korporacyjnej.

Przykład

Max Romanov staje na polu Zoenet Labs i kładzie na nim swój żeton Zobowiązania. W zamian może otrzymać dwukrotnie pomoc. Decyduje się dwa razy zwiększyć swoją Reputację o 1 stopień. Zoenet Labs więcej nie udzieli pomocy Maxowi, dopóki nie usunie on swojego Zobowiązania, za pomocą odpowiedniego Zlecenia Korporacyjnego.

PAULINE EIM

Pauline za młodu była delikatną i naiwną osobą. Dopiero znajomość z Urielem Tamerlanem, inteligentnym, lecz psychopatycznym studentem, spowodowała, że zaczęła na ludzi patrzeć inaczej. Gdy związała się z Charlesem Eimem, pilotem orbitalnym, wydawało się, że życie wreszcie zaczyna się uśmiechać... Do feralnego dnia, gdy jej siedmioletni syn Konon uległ wraz z ojcem wypadkowi podczas stratosferycznego lotu. Charlie zginął na miejscu, Konon stał się zoenetem. Od tej pory Eim żyje samotnie, starając się zarobić na utrzymanie netomba syna. Pracuje w firmie Novatronics, a dorabia jako gamedekini. Jest odpowiedzialna, twarda, niezależna. Nie ma czasu na słabości. Nic dziwnego, że to ją uznano za czarnego konia Novatronics w dobie ogólnosieciowego kryzysu.

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 01.05.2174, Havana, Cuba, Wolne Stany Ameryk

Data wydania licencji: 01.01.2192

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: ekstrawertyczka / introwertyczka, typ percepcyjno – intuicyjno – myślowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnej Europy

TAIDA WOLF

Taida zawsze chciała być performerką, artystką, pisać ebooki, mnemony, marzyła o sławie. Jednak nie każdemu los przeznaczył świetlaną ścieżkę. Jej teksty i scenariusze były odrzucane zarówno przez duże, jak i małe wydawnictwa, zamieszczane w Sieci nie znalazły uznania. Długo walczyła, nie poddawała się, ale rok po roku jej determinacja słabła.
Im bardziej świat jej nie chciał, tym mocniej zanurzała się w przestrzenie marzeń, najbardziej zaś ukochała grę Dream Space. Jej gniew i frustracja znalazły kompensację w obsesyjnym ćwiczeniu umiejętności pilotażu. Jej mistrzem okazał się dawny pisarz, Antoine de Saint Exupery, który twierdził, że każdy pilot jest filozofem i poetą. W końcu stała się primabaleriną kosmicznych szlaków. Jej sztuką stał się lot. Przez jakiś czas związana była z Rabanem Kozlowskym, który nauczył ją grać w SpeedDemons. Dzięki niemu poznała szerokie kręgi graczy, pozyskała liczne kontakty.
Jako pilot zaczęła zarabiać nieprawdziwe pieniądze, wymieniając je na realne kredyty. Gdy Raban zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach, Taida wszczęła prywatne śledztwo...

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 13.02.2174
Johannesburg, RPA, Federacja Afrykańska

Data wydania licencji: 17.07.2197

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: ekstrawertyczka, typ intuicyjno – czuciowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Federacji Afrykańskiej

Odrzucanie kart Zadań i Ekwipunku

Ponieważ podczas rozpoczynania swojej rundy gracz nie może posiadać więcej niż 8 kart Zadań i 3 kart Ekwipunku, może zdecydować się odrzucić część posiadanych kart w dowolnym momencie gry, **poza momentami, gdy przeszkodziłoby to w rozgrywaniu normalnych reguł** (np. w trakcie Handlu).

Wszystkie odrzucane karty Zadań trafiają na odkryty stos obok talii Zadań. W przypadku, gdyby skończyła się talia Zadań, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową, zakrytą talię.

Wszystkie odrzucane karty Ekwipunku trafiają **na spód** odkrytego stosu obok talii Ekwipunku. Analogicznie, gdy talia Ekwipunku ulegnie wyczerpaniu, należy uformować nową talię ze stosu odrzuconych kart Ekwipunku (o ile takie są), a następnie przełożyć wierzchnią kartę Ekwipunku na odkryty stos. W przypadku, gdy na odkrytym stosie jest tylko jedna karta, nowej talii nie tworzy się.

*W sytuacji przedstawionej po lewej stronie wyczerpaniu uległa talia Ekwipunku. Gracz, który ostatnio dobierał kartę, tasuje wszystkie karty z odkrytego stosu i tworzy z nich nową, zakrytą talię (**A**). Następnie odkrywa kartę z wierzchu talii i kładzie ją obok, tworząc nowy stos (**B**).*

Handel z innymi graczami

Handel pozwala graczom wymieniać się zasobami: żetonami **Kredytów**, kartami **Zadań** i kartami **Ekwipunku**. Handel może być zaproponowany przez dowolnego gracza, jednak zawsze musi w nim uczestniczyć gracz aktualnie rozgrywający swoją turę - nie można prowadzić wymian pomiędzy dwoma nieaktywnymi graczami. Obowiązuje **limit jednej transakcji na turę gracza**. Do przeprowadzenia Handlu detektywi nie muszą przebywać na tym samym polu planszy.

Oczekiwania i stawki deklarowane są jawnie (można w tym celu pokazać swoje karty Zadań innym graczom) i, po zapoznaniu się z wszystkimi ofertami, gracz aktualnie rozgrywający swoją turę może wybrać jedną z nich. Po obopólnej zgodzie, gracze wymieniają się kartami i/lub żetonami, zgodnie z ustaleniami.

W handlu między graczami nie ma żadnych z góry ustalonych przeliczników - każdy ma prawo zażądać dowolnej liczby Kredytów, określonych kart Ekwipunku lub dowolnej liczby kart Zadań (mniej lub bardziej sprecyzowanych). Od współgraczy zależy, czy zgodzą się na oferty. Dopuszczalne jest odstępowanie kart lub żetonów Kredytów za darmo - taka transakcja także jest liczona jako Handel.

Karty Zadań zdobyte podczas Handlu trafiają od razu do ręki gracza i można je wykorzystać w tej samej rundzie.

Przykład

Max Romanov posiada Zobowiązanie na polu Zagrożonej Korporacji, lecz nie jest w stanie wykonać Zlecenia Korporacyjnego. W efekcie jest zagrożony otrzymaniem żetonu Lagów pod koniec bieżacej tury. Aby zrealizować Zlecenie Korporacyjne detektyw musi zdobyć Poszlakę w Speed Demons, gdzie aktualnie leży znacznik Celu. Gracz oznajmia chęć handlu: za dwie karty Zadań możliwe do wykonania na polu Speed Demons (a więc albo powiązane z tym Światem, albo uniwersalne) gotów jest zapłacić 2 żetony Kredytów. Gracz prowadzący postać Bena Torresa posiada tylko jedną kartę uniwersalną i stwierdza, że mógłby ją oddać za 1 żeton Kredytów. Angela Baal stwierdza, że także ma tylko jedną pasującą kartę i chce za nią obydwu żetonów Kredytów, ale dodatkowo wspomoże Maxa jedną Asystą podczas wykonywania Zadania (jej także zależy, aby na planszy nie pojawiły się nowe Lagi).

Ponieważ Max zaczyna rozważać obie propozycje, Ben decyduje się pokazać mu swoją kartę: ma ona niski Poziom Trudności i opiera się na Umiejętnościach, które akurat Max posiada. Gracz decyduje się przeprowadzić handel z Torresem - odbiera od niego kartę Zadania i przekazuje w zamian 1 żeton Kredytów.

Asysty i Sabotaże

Każda karta Zadania odłożona po porażce (**Patrz str. 17**), może zostać wykorzystana do wsparcia lub utrudnienia dowolnego późniejszego testu (także wykonywanego przez innego gracza).

Detektyw przeprowadzający Asystę lub Sabotaż powinien zadeklarować taki zamiar i odrzucić jedną lub więcej posiadanych kart (na stos odrzuconych kart Zadań - **patrz: Plansza, pole „f"**) zanim nastąpi rzut kostkami. W przypadku **Sabotażu**, wynik rzutu modyfikowany jest o **-2** za każdą odrzuconą w tym celu kartę. W przypadku **Asysty** do rzutu dodaje się **+2** za każdą z wykorzystanych kart.

Asysty i Sabotaże mogą zostać wykorzystane przy testach z kart Zadań, a także podczas rzutów w walce pomiędzy graczami. Dozwolone jest przeprowadzenie Asysty (a także Sabotażu) na sobie samym. W jednym rzucie uczestniczyć mogą Asysty i Sabotaże kilku graczy - wszystkie modyfikatory są kumulatywne. Do przeprowadzenia akcji Asysty/Sabotażu nie trzeba przebywać na tym samym polu, co gracz będący jej celem.

W przypadku wykonania **Asysty** na innym graczu, asystujący detektyw natychmiast **zwiększa swoją Reputację o 1** (niezależnie od liczby przeznaczonych na to kart, wyniku testu oraz tego, czy drugi gracz życzy sobie Asysty, czy nie).

TORKIL AYMORE

Torkil nigdy nie wiedział, co ma w życiu robić. Skończył studia medyczne, ale nie pracował jako lekarz. W firmie zabawkarskiej najął się jako mobilny sprzedawca, lecz tam także nie zagrzał miejsca. Skłócony z ojcem, oskarżający go o śmierć matki, zajął się tym, co wydawało się najmniej namacalne i sensowne – został gamedekiem, czym doprowadził rodzinę do łez. Aymore to niebieski ptak, miłośnik kobiecych wdzięków, oddzielony od świata i od siebie filozof-amator. Ostatnio zasłynął, wykonując brawurowe zlecenie na oczach kamer, dzięki czemu rozsławił profesję gierczanego detektywa. Chociaż wszystko odbyło się na zlecenie Novatronics, Torkil zbyt ceni sobie niezależność, by na dłużej związać się z którąkolwiek z megakorporacji. Chwilowo nie narzeka na brak pracy, a wszystko, co mogłyby mu zaoferować firmy, potrafi zastąpić dzięki rozległym znajomościom i licznym oddanym przyjaciołom.

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 14.12.1968, Wrocław, Wolna Europa

Data wydania licencji: 01.08.2185

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: introwertyk, typ intuicyjno – percepcyjno - czuciowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnej Europy

VIVIEN LACROIX

Vivien Lacroix pracowała przez wiele lat jako dziennikarka w „Her Secrets", potem w „Wow!" i „Style Women". Specjalizowała się w śledzeniu gwiazd w Brahmie i w Paradise Beach. Te gry były prawdziwą kopalnią sensacji: romanse, ukryte tożsamości, podwójne, potrójne życia polityków, biznesmenów, gwiazd, aktorek... Poznała sfery high life'u na wskroś. Kilka razy jej poczynania zaszkodziły śledzonym przez nią celebrytom - z jej winy rozpadł się związek, dzieci straciły matkę, ktoś utracił uznanie, pieniądze, kontrakty. Mało brakowało, a zniszczyłaby karierę pewnego lubianego, chociaż niezbyt subtelnego aktora. Po tych wypadkach Vivien zrozumiała, że praca dziennikarki uwiązanej do konkretnej zety, zmuszonej przez zwierzchników do śledzenia ludzi, jest wątpliwa moralnie. Teraz jest freelancerką współpracującą z wieloma pismami, działającą na własny rachunek, według własnego kodu i sumienia. Nie chwali się, że jest także gamedekinią wykonującą zlecenia klientów wymagających dyskrecji. W ten sposób stara się wynagrodzić krzywdy, których kiedyś była sprawczynią. Po kilku latach pracy w tej profesji stworzyła prywatną sieć informacji, która jest w tych czasach najcenniejszym dobrem...

LICENCJA GAMEDECA

Data i miejsce urodzenia: 17.12.2177, Nicea, Francja, Wolna Europa

Data wydania licencji: 25.08.2193

Ostrzeżenia: Brak

Profil osobowości: introwertyczka / ekstrawertyczka, typ percepcyjno – myślowo - czuciowy.

Dokument wydany przez: Departament Bezpieczeństwa Sieciowego przy Ministerstwie Spraw Wewnętrznych Wolnej Europy

Przykład

Max Romanov bliski jest zakończenia gry - posiada 8 Punktów Śledztwa i wykonuje właśnie Zadanie „Złodziej danych" (nagrodą za Zadanie jest bonusowy Punkt Śledztwa - gdyby nie to, Max musiałby zdobyć ostatni Punkt w Realium).

Zadanie ma Poziom Trudności 12, ale Max posiada Dyskrecję +3, Dedukcję +2 oraz kartę Ekwipunku „Gogle Gamedeca" dodającą dodatkowo +2 do Dedukcji - musi zatem wyrzucić zaledwie „5", aby rzut po zmodyfikowaniu zrównał się z Poziomem Trudności. Widząc zagrożenie, Ben postanawia sabotować działanie konkurenta, zagrywając aż dwie z odłożonych wcześniej kart Zadań zakończonych porażką.

Angela decyduje się także powstrzymać rychłego zwycięzcę i dołącza jeszcze jedną kartę do Sabotażu. Max Romanov ma teraz dodatkowy modyfikator -6 do rzutu i powodzenie misji wisi na włosku. Prowadzący go gracz decyduje się zużyć ostatnią ze swoich odłożonych kart w ramach Asysty. Ostatecznie, gracz musi wyrzucić „9" na kościach, aby misja z Poziomem Trudności 12 zakończyła się sukcesem (+5 z Umiejętności, +2 z Ekwipunku, -6 z Sabotaży i +2 z Asyst dają w sumie +3 do rzutu).

Max rzuca i na kościach wypada „8" - test kończy się niepowodzeniem. Gracz otrzymuje karę wynikającą z karty (obniżenie Reputacji), a następnie zabiera kartę „Złodziej danych" i odkłada ją, zakrytą, pod swoją kartę gamedeca - będzie mógł użyć tej karty Zadania jako Asysty lub Sabotażu w dalszej części gry.

*Karty przeznaczone do przyszłych Asyst i Sabotaży (**A**) warto kłaść pod kartą Gamedeca, aby łatwo odróżniały się od kart, które gracz dobrał w Realium i jeszcze się z nimi nie zapoznał (**B**)*

FAZA 3: ATAK HAKERÓW

Każda runda kończy się rozpatrzeniem ataków hakerskich. Jeżeli Znacznik Celu **nie został odwrócony** (czyli żaden z graczy nie wykonał Zlecenia Korporacyjnego), należy zdjąć go z Planszy i położyć w jego miejsce żeton Lagów. Dodatkowo, wszyscy gracze, których żetony Zobowiązań leżą na polu Zagrożonej Korporacji, otrzymują po żetonie Lagów (przez co w następnej turze stracą jeden ruch).

Jeżeli Zlecenie Korporacyjne zostało w trakcie tury wykonane, nic się nie dzieje.

PUNKTY ŚLEDZTWA

Tor Punktów Śledztwa na Planszy oznacza postępy w dochodzeniu przeciwko cyberprzestępcom. Każdy gracz oznacza na nim swoim żetonem aktualnie posiadaną liczbę Punktów Śledztwa, startując od pozycji „0". Raz zdobytych Punktów Śledztwa nie można w żaden sposób stracić. Pozycje „**7**", „**8**" i „**9**" oznaczone są innym kolorem, ponieważ nie można ich zdobyć kładąc żetony Poszlak na planszy.

Osiągnięcie przez któregokolwiek z graczy pozycji „**9**" oznacza jego natychmiastową wygraną.

Punkty Śledztwa zdobywa się na cztery sposoby:

- kładąc **Poszlaki** na planszy (należy pamiętać, że w ten sposób można zdobyć wyłącznie Punkty 1-6, oznaczone kolorem niebieskim, a także, że na jednym polu planszy może leżeć tylko jeden żeton Poszlaki danego gracza);
- **atakując** graczy posiadających więcej informacji;
- realizując **Zadania** w **Realium** (należy pamiętać, że na polu Realium nie działają karty Ekwipunku);
- realizując **Zadania** z symbolem oznaczającym bonusowy **Punkt Śledztwa**.

W jednej rundzie gracz może zdobyć więcej niż 1 Punkt Śledztwa. Możliwe jest uzyskanie więcej niż 1 Punktu Śledztwa po wykonaniu jednego Zadania, o ile karta gwarantuje takie nagrody. Należy pamiętać, że zagrywanie kart Zadań wyklucza w danej rundzie atak i odwrotnie.

EKWIPUNEK

GOGLE GAMEDECA

Dzięki nim można odczytać zwykle ukryte cechy innych graczy.
– producent: **NoName Gears**.

DECK HAKERSKI

Niby największą bronią gamedeca jest jego głowa, jednak oprogramowanie będące cyfrowym niezbędnikiem nigdy nie zaszkodzi...
– producent: **NoName Gears**.

EKWIPUNEK

NOTATNIK GAMEDECA

Dzięki temu przedmiotowi i ukrytemu weń programowi każdy detektyw widzi sprawę w bardzo uporządkowany, systematyczny sposób
– producent: **Novatronics**.

SKIN MASKUJĄCY

Dzięki niemu możesz wtopić się w mur, innego gracza, podłoże. Bardzo przydatny, gdy nie chcesz zostać wykryty.
– producent: **Gnothi Seauton Games**.

Przykład

Angela Baal posiada 4 Punkty Śledztwa. Udało jej się wykonać Zadanie „Nemezis” na polu Crying Guns, w zamian za co umieszcza swój żeton Poszlaki na tym polu. Efektem położonej Poszlaki jest zdobycie Punktu Śledztwa - Angela przesuwa swój żeton na Torze Punktów Śledztwa na pole „5”. Zgodnie z symbolem obok tej pozycji, bohaterka otrzymuje natychmiast nową Umiejętność.

Gracz posiada jeszcze dwie karty Zadań w ręku: „Bez przebaczenia” i „Każdy ma swoją cenę”. Jeśli wykona pierwszą z nich, nie zdobędzie kolejnego Punktu Śledztwa - na polu Crying Guns znajduje się już jej żeton Poszlaki i nie może tam położyć następnego (może jednak podjąć się tego Zadania, aby po prostu zdobyć drugą z nagród: żeton Kredytów). Dodatkową nagrodą za drugie z tych Zadań jest Punkt Śledztwa - jeśli Angela je wykona, przesunie swój znacznik na Torze na pozycję 6.

Gdyby gracz jako pierwszą kartę w rundzie zagrał „Każdy ma swoją cenę”, za jej pomyślne wykonanie otrzymałby od razu punkty 5 i 6 (pierwszy za umieszczenie Poszlaki, a drugi w ramach dodatkowej nagrody gwarantowanej przez kartę) i nadal posiadałby w ręku Zadanie „Nemezis”.

Gdyby na początku rundy Angela posiadała 6 a nie 4 Punkty Śledztwa, nie otrzymałaby żadnego Punktu za wykonanie Zadania „Nemezis”, ponieważ kładąc Poszlakę nie można zdobyć Punktów „7”, „8” i „9” - aby kontynuować śledztwo gracz musiałby od razu przystąpić do Zadania z karty „Każdy ma swoją cenę”.

ZAKOŃCZENIE GRY

Zakończenie gry może nastąpić w dwóch przypadkach:

- jednemu z graczy udało się zdobyć dziewiąty i ostatni Punkt Śledztwa;
- talia kart Zleceń Korporacyjnych uległa wyczerpaniu i w fazie Śledztwa Korporacyjnego gracz rozpoczynający nie może odkryć nowego Zlecenia.

W pierwszym przypadku zwycięzcą staje się gracz, który zdobył 9 Punktów Śledztwa. Jeśli gracze chcą, mogą kontynuować rozgrywkę o drugie miejsce. Zwycięzca nie uczestniczy w dalszej grze - pion tego gamedeca należy usunąć z planszy, a jego rundy zostają pominięte. Gracz, który zakończył grę nie może wykonywać Asyst, Sabotaży i Handlu (może jednak dalej pełnić obowiązki Rozpoczynającego Gracza w fazach Śledztwa Korporacyjnego i Ataku hakerów).

Alternatywnie, gracze mogą ustalić kolejne miejsca na podstawie następujących zasad:

- najwyższe miejsca zajmują kolejno gracze posiadający najwięcej Punktów Śledztwa;
- kolejność między remisującymi graczami należy ustalić na podstawie Reputacji - im wyższy stopień tego współczynnika, tym wyższą pozycję zajmuje gracz;
- w przypadku dalszego remisu, o kolejności stanowią Zobowiązania Korporacyjne (liczy się, kto ma ich mniej), następnie żetony Umiejętności (kto ma ich więcej), aż wreszcie żetony Kredytów (kto ma ich więcej);

Gdy skończy się talia Zleceń Korporacyjnych, następuje zmasowany atak cyberprzestępców, a Sieć zostaje tymczasowo wyłączona. Należy uznać, że wszyscy gracze przegrali.

IV. ZASADY OPCJONALNE

Zasady przedstawione w tym rozdziale pozwalają zmodyfikować rozgrywkę na różne sposoby: wydłużając ją, zwiększając poziom trudności czy rozwijając fabularnie. Gracze powinni wspólnie zdecydować przed rozpoczęciem rozgrywki, które zasady opcjonalne wykorzystają. Nie zalecamy gry z regułami opcjonalnymi w przypadku, gdy nie wszyscy uczestnicy znają zasady podstawowe.

WYDŁUŻENIE CZASU GRY

Pojedyncza partia gry planszowej Gamedec zwykle nie trwa dłużej, niż 90 minut. Jeśli gracze pragną poświęcić na grę więcej czasu, mogą zawczasu umówić się, że grają do **16 Punktów Śledztwa**. Rozgrywka taka trwa średnio 2-2,5 godziny. W przypadku gry do 16 Punktów należy zastosować następujące zmiany:

- Punkty „7", „8" i „9" mogą zostać zdobyte za pomocą Poszlak.
- Gdy gracz zdobędzie dziesiąty Punkt Śledztwa, przesuwa na pole „0" dwa swoje żetony. Kolejne pola Toru oznaczać będą pozycje „11"-"16" (czerwone pola są ignorowane w drugim obiegu przez Tor Punktów). Nową Umiejętność zdobywa się na polach „0", „5", „10" i „15". Grę wygrywa detektyw, który jako pierwszy zdobędzie 16 Punktów.
- Po wyczerpaniu się talii Zleceń Korporacyjnych należy wylosować 8 kart i, bez zapoznawania się z nimi, utworzyć z nich nową talię. Gra zakończy się porażką wszystkich detektywów dopiero po wyczerpaniu utworzonej po raz drugi talii Zleceń Korporacyjnych.

KARTY ZADAŃ DOSTĘPNE OD RAZU PO DOBRANIU

Podczas rozgrywki 2 lub 3 graczy zazwyczaj na planszy pojawia się więcej żetonów Lagów, niż podczas gry w liczniejszej grupie, a jednocześnie czas oczekiwania na swoją kolejkę jest krótszy. Podczas gry w 2 lub 3 osoby gracze mogą zdecydować się **zapoznawać od razu z kartami Zadań** dobieranymi w Realium, zamiast przetrzymywać je zakryte do końca rundy. Dobraną kartę Zadania można zagrać w tej samej turze.

MNIEJSZA LOSOWOŚĆ

Gracze, którzy wolą, gdy więcej aspektów gry jest możliwych do wyliczenia, mogą zastosować odmienne reguły znaczników Lagów oraz Asyst. W tym wariancie znaczniki Lagów leżące na planszy **nie powodują automatycznej porażki** po wyrzuceniu „1", a zamiast tego obarczają test **karnym modyfikatorem -2**.

Uwaga: specjalna zdolność Vivien Lacroix pozwala jej ignorować efekty Lagów. Podczas stosowania powyższej reguły opcjonalnej, w przypadku pojedynku Vivien z innym detektywem na polu z Lagami, przeciwnik dziennikarki powinien odjąć 2 od swojego rzutu. Podczas pojedynku innych detektywów efekt Lagów znosi się wzajemnie.

Dodatkowo, jeżeli podczas wykonywania Zadania gracz zużyje **3 lub więcej kart Asyst**, może zdecydować się automatycznie przyjąć rezultat „7" w rzucie kośćmi. Sukces i porażkę rozpatruje się pod dodaniu do wartości „7" wszelkich normalnie obowiązujących modyfikatorów (Ran, Umiejętności, Lagów itd.). Zużyte 3 karty Asysty także doliczają się do ostatecznego rezultatu (tak, jak i inne karty Asyst i Sabotaży). Gracz może zdecydować się mimo wszystko rzucić kośćmi, jednak w takim przypadku nie może już zamienić wyniku rzutu na „7".

EKWIPUNEK

CIEŃ SIECIOWY

Używając go możesz wejść w rolę „anioła": jesteś niewidoczny dla innych graczy i przenikasz przez ściany.
– producent: **Creation Dome Industries**.

ANTIVARIO

Ten niewielki chip przyklejony do dowolnej części ciała powoduje, że jego posiadacz może oszukać nawet najlepsze wariografy.
– producent: **Phantom Games**

EKWIPUNEK

HALO SENSORYCZNE

Urządzenie sieciowe, które umożliwia uzyskanie bardzo pozytywnej reakcji emocjonalnej interlokutora.
– producent: **Phantom Games**.

VOICEMORPHER

Dzięki tej aplikacji zmieniającej głos i wygląd, możesz wcielić się w kogoś innego.
– producent: **Creation Dome Industries**.

HANDEL ONLINE

Zwolennicy negatywnej interakcji mogą umówić się przed grą na korzystanie ze zmienionych zasad handlu. W tej wersji uczestnicy gry ustalają stawki wymiany normalnie, ale nie muszą udowadniać, że posiadają deklarowane dobra. Po dojściu do porozumienia, obaj gracze biorący udział w handlu **przygotowują w tajemnicy żetony i karty wysyłane do kontrahenta**. Gracze ujawniają wysłane dobra równocześnie, a następnie przekazują je sobie wzajemnie. Gracz, który nie wysłał tych kart lub żetonów, na które umawiał się przed transakcją, obniża sobie Reputację o 1 (jeśli obaj gracze dokonają oszustwa, obaj obniżają swoją Reputację).

ZMIENNY ROZPOCZYNAJĄCY GRACZ

Gracze, którzy dobrze orientują się w zasadach gry, mogą zdecydować się zmieniać Rozpoczynającego Gracza w trakcie rozgrywki. Zgodnie z tą regułą, gracz, który jako **pierwszy wykona Zlecenie Korporacyjne** w danej rundzie, natychmiast **przejmuje znacznik Rozpoczynającego Gracza i kończy rundę** po swojej turze, przechodząc od razu do następnego Śledztwa korporacyjnego. Jeżeli nikt nie wykona Zlecenia Korporacyjnego, faza Ataku hakerów następuje normalnie, po zakończeniu kolejek wszystkich graczy.

Gracz, który przejmie w powyższy sposób znacznik Rozpoczynającego Gracza, omija swoją Rundę w następnej Turze. Gdyby nie ta zasada, po rozegraniu jednej Rundy, w trakcie której przejął znacznik Rozpoczynającego Gracza, rozpoczynałby kolejną Rundę, jako pierwszy gracz w kolejnej Turze, czyli rozgrywałby dwie Rundy pod rząd, co ustawiałoby go w uprzywilejowanej pozycji wobec innych graczy.

Podczas gry w tym wariancie każde wykonanie Zlecenia Korporacyjnego przybliża nieuchronny koniec rozgrywki, poprzez szybsze wyczerpywanie kart Zleceń - gracze muszą więc rozważniej planować swoje posunięcia.

TERROR

Do gry dołączonych jest 10 kart z opisami globalnych następstw desperackich ataków hakerów w obliczu nieuchronnej porażki. Gracze mogą użyć tych kart, aby **podwyższyć poziom trudności gry**. Każda karta Terroru zawiera krótki opis fabularny oraz **zasady** (**A**), do których należy się zastosować w chwili jej odsłonięcia.

Przygotowanie rozgrywki z kartami Terroru

Przed rozpoczęciem gry należy potasować talię Terroru i ułożyć ją w dowolnym miejscu obok Planszy, grzbietem do góry.

Odsłanianie kart Terroru

Za każdym razem, gdy któryś z detektywów zdobywa siódmy Punkt Śledztwa (czyli jego znacznik wkracza na **czerwone pola Toru**), należy **odsłonić kartę z wierzchu talii**. Zależnie od opisu na karcie, odnosi ona natychmiastowy efekt, lub wpływa na dalszą rozgrywkę. Odsłonięta karta Terroru działa na wszystkich graczy biorących udział w grze.

W przypadku, gdy gracz zdobędzie na raz więcej niż 1 Punkt Śledztwa, „przeskakując" pozycję „7", karta Terroru także jest odsłaniana.

SCENARIUSZE

Dołączone do gry karty Scenariuszy pozwalają zmienić nieco typ rozgrywki. Każda karta Scenariusza opisuje wątek fabularny, związany z jednym z bohaterów lub z działaniami hakerów.

Gra ze Scenariuszami **powinna uwzględnić zasady dodatkowe**: „Wydłużenie czasu gry" do 16 Punktów Śledztwa (z pominięciem tworzenia nowej talii Zleceń - gra kończy się po jednokrotnym zużyciu wszystkich 16 kart), „Zmienny Rozpoczynający Gracz", oraz „Terror".

A. **Detektyw** będący głównym bohaterem fabuły Scenariusza.

B. **Wprowadzenie fabularne**.

C. **Warunki rozpoczęcia** Scenariusza.

D. **Zdolności specjalne** jakie nabywa detektyw w trakcie rozgrywania Scenariusza.

E. **Pierwsza ścieżka** fabularna, jaką może podążyć gracz. Przyjmuje postać Zadania.

F. **Druga ścieżka**, będąca alternatywnym rozwinięciem fabuły. Do jej zrealizowania gracz musi spełnić podany warunek.

G. **Karty Finału** możliwe do wybrania po zrealizowaniu jednej ze ścieżek fabularnych.

Dwie karty Scenariusza różnią się od pozostałych: nie posiadają części **A**, **E**, **F** ani **G**, a zamiast nich mocno modyfikują zdolności specjalne detektywa i opisują warunek zakończenia Scenariusza.

Na karcie Finału znajduje się opis fabularny **oraz zdolności specjalne** (**A**), jakie nabywa detektyw po zdobyciu tej karty.

EKWIPUNEK

BO-LANG

Ten przedmiot wygląda jak niepozorny monokl. De facto dzięki niemu gamedec potrafi bez trudu rozgryźć mowę ciała rozmówcy i wykryć jego intencje.
– producent: **Inverted Mind Entertainment**

NANOIDY

Ten probram jest swego rodzaju neurodrinkiem. Wirtualne nanoidy penetrują twój umysł i usprawniają myślenie.
– producent: **Digital Pleasure**.

EKWIPUNEK

BLOKER LITOWY

Lit w realium uspokaja i koi. W wirtualium spełnia podobną rolę. Dzięki niemu nie stracisz zimnej krwi...
– producent: **Safe House Electronics**.

ANTICORT

Podczas stresu zabójcze są hormony stresu wydzielane przez korę nadnerczy.
Te substancje działają zarówno w ciele wirtualnym jak i realnym wywołując niepożądane efekty. Anticort przeciwdziała tej reakcji.
– producent **Safe House Electronics**

Przygotowanie rozgrywki ze Scenariuszami

Przed rozpoczęciem gry, lecz już po wybraniu detektywów, należy odrzucić wszystkie karty Scenariuszy, powiązane z detektywami niebiorącymi udziału w grze. Z pozostałego zestawu każdy z graczy losuje w tajemnicy **jedną kartę**. Zanim gra się rozpocznie, każdy gracz powinien zapoznać się ze swoim Scenariuszem.

Dwa Scenariusze nie są powiązane z żadnym bohaterem, więc kart do wylosowania powinno być zawsze więcej, niż graczy. Niewylosowane karty należy odłożyć na bok, bez zapoznawania się z ich treścią.

Obok planszy należy ułożyć 10 odkrytych **kart Finału** - są to możliwe rozwinięcia fabuły opisanej w Scenariuszach, gwarantujące graczom dodatkowe zdolności. Sześć kart jest unikatowych - kto pierwszy je zdobędzie, kończąc swój Scenariusz, ten przejmuje odpowiednią kartę, odbierając możliwość jej wykorzystania przez pozostałych graczy. Pozostałe karty, o nieco ograniczonych możliwościach, mogą zdobyć gracze, którzy zrealizowali swój wątek fabularny z opóźnieniem.

Rozpoczynanie Scenariusza

Istnieją cztery typy warunków rozpoczęcia Scenariusza:

- dokonanie Asysty na korzyść bohatera Scenariusza;
- usunięcie swojego żetonu Poszlaki z jednego z wymienionych na karcie Światów;
- usunięcie dwóch swoich żetonów Poszlaki z dowolnych Światów Sensorycznych;
- wykonanie dowolnego Zlecenia Korporacyjnego.

W chwili spełnienia **jednego** z wymienionych na karcie warunków gracz może (ale nie musi) ujawnić pozostałym graczom swój Scenariusz - od tego momentu jego detektyw może korzystać z dodatkowych zasad specjalnych, wymienionych na karcie Scenariusza. Rozpoczęcie Scenariusza za pomocą Asysty może nastąpić w rundzie innego gracza - pozostałe warunki należy realizować w swojej kolejce, w ramach akcji na **dowolnym odwiedzanym polu**.

Gracz może zdecydować się nie rozpoczynać wylosowanego Scenariusza przez całą grę. Nieujawniony Scenariusz nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, nie dodaje detektywowi zdolności specjalnych i nie zmienia jego warunków zwycięstwa.

Realizowanie Scenariusza

Każdy ze Scenariuszy, za wyjątkiem dwóch Scenariuszy specjalnych, posiada dwa **możliwe tory fabularne**. Po rozpoczęciu Scenariusza gracz może zdecydować się realizować jeden z nich, aby zakończyć swój wątek. Pierwsze zakończenie zwykle jest trudniejsze do zrealizowania (przyjmuje postać Zadania o Poziomie Trudności 12, 14 lub 16), ale gwarantuje wyższe nagrody. Drugie z zakończeń jest nieco łatwiejsze - wymaga spełnienia określonego warunku, np. nagromadzenia i odrzucenia odpowiedniej liczby żetonów. Gracz może zrealizować **tylko jedno z zakończeń** – po jego wykonaniu kartę Scenariusza należy odrzucić, a detektyw przestaje czerpać korzyści z opisanych na niej zasad specjalnych.

Gracz nie musi zawczasu deklarować, które zakończenie będzie starał się wykonać. Może także zdecydować się w ogóle nie kończyć Scenariusza po jego rozpoczęciu, korzystając ze zdolności specjalnych do końca gry.

Pierwsza ścieżka fabularna zawsze przyjmuje postać Zadania, analogicznego do posiadanej w ręku karty Zadania. Zadanie to jest wielorazowe: gracz może próbować się go podjąć w każdej rundzie, dopóki nie odniesie sukcesu i nie zakończy Scenariusza. Zadania można podejmować się tylko raz na ruch. Uzyskanie porażki nie oznacza konieczności odrzucenia karty Scenariusza (karty Scenariusza nie można przeznaczyć na Asysty czy Sabotaże).

W przypadku zrealizowania Zadania dodatkową nagrodę - Punkt Śledztwa - otrzymuje bohater Scenariusza: jeżeli gracz wylosuje Scenariusz swojejego detektywa, dostanie w nagrodę za jego wykonanie 4 Punkty Śledztwa, jeżeli zaś rozgrywa Scenariusz innego gracza, dostanie 3 Punkty Śledztwa, a 1 bonusowy Punkt otrzyma gracz prowadzący danego bohatera.

Realizację Scenariusza za pomocą drugiej ścieżki fabularnej należy przeprowadzać w swojej rundzie, w ramach akcji wykonywanych na dowolnym polu planszy.

Przy każdym z zakończeń podane są trzy możliwe do wybrania karty Finału. Gracz, który zrealizuje swój Scenariusz, odrzuca jego kartę i w zamian może **wziąć jedną z wymienionych przy zakończeniu kart**, czerpiąc od tego momentu korzyści z opisanych na niej zdolności specjalnych aż do końca rozgrywki. Jeśli nie ma już wolnych żadnych kart dopuszczanych przez obrane przez gracza zakończenie, gracz nie zdobywa żadnej dodatkowej nagrody.

Jedna z kart Finału nie gwarantuje detektywowi dodatkowej zdolności specjalnej, a zamiast tego przyjmuje postać trudnego Zadania, którego można podejmować się wielokrotnie, analogicznie do Zadania opisywanego przez Scenariusz.

Scenariusze specjalne

Dwa Scenariusze nie są przypisane do żadnego z detektywów i nie posiadają dwóch ścieżek fabularnych - nie można ich zakończyć w konwencjonalny sposób. Zamiast tego Scenariusze te mocno rozwijają zdolności specjalne detektywów. Jeden ze specjalnych Scenariuszy zmienia warunki zwycięstwa rozgrywającego go gracza, drugi zaś może zostać przerwany w wyniku działań innych graczy.

Przykład

W rozgrywce uczestniczą Angela, Ben i Max, wobec czego przed rozpoczęciem gry każdy z graczy wylosuje dla siebie jedną z następujących kart Scenariuszy: „Kłopoty w Tigre Sky", „Bunt na Marsie", „Mięśnie ze stali", „V-Runner" i „Podwójny agent".

Gracz prowadzący postać Angeli wylosował Scenariusz Bena Torresa. W czasie gry będzie mógł zrealizować go w następujących etapach:

Aby ujawnić i rozpocząć Scenariusz gracz musi albo wykonać Asystę na korzyść gracza prowadzącego postać Bena, albo też zdjąć swój żeton Poszlaki z jednego z ulubionych wirtualiów Torresa (Dream Space lub Brahma). Jeśli gracz zdecyduje się na drugie rozwiązanie, nie może jednocześnie wykorzystać zdejmowanej Poszlaki do wykonania Zlecenia Korporacyjnego – żeton jest zużywany do aktywowania Scenariusza „Bunt na Marsie".

Od momentu gdy Scenariusz jest jawny, do jego zakończenia (albo też końca gry, jeśli Angela nie zdecyduje się finalizować fabuły), gracz prowadzący postać Angeli może korzystać ze specjalnej zdolności: dodaje +2 do wszystkich swoich testów, jeśli tylko posiada złą Reputację.

Jeśli gracz chce wypełnić Scenariusz, ma dwie drogi do wyboru: może albo próbować wykonać Zadanie „Srebrna Ręka", albo po prostu odrzucić 3 dowolne karty Ekwipunku, aby spełnić warunki fabuły „Gwiezdna flota". W tym pierwszym przypadku Angela uzyskałaby 3 Punkty Śledztwa, a Ben Torres 1 Punkt (niezależnie od tego, czy pomagałby w tym Angeli). Gamedekini decyduje się jednak wypełnić drugi warunek: po pierwsze, podoba jej się bonus wynikający ze złej Reputacji, lecz niestety nie jest w stanie wejść z nią do Dream Space i wykonać Zadania. Poza tym Angela ma aż 6 kart Ekwipunku i drugi warunek jest dla niej zdecydowanie łatwiejszy do wypełnienia.

Po kilku turach, gdy Angela uznaje, że specjalna zdolność gwarantowana przez Scenariusz nie jest jej już potrzebna, odrzuca 3 karty Ekwipunku i deklaruje wykonanie Scenariusza. Natychmiast otrzymuje 2 Punkty Śledztwa (nagroda za wątek „Gwiezdna flota") i wybiera jedną z możliwych kart Finału.

Decyduje się wziąć kartę „Siatka przemytnicza", ponieważ od tej pory planuje wykonywać Zadania w Realium, a karta ta daje jej potencjalnie duży bonus do Zadań na tym polu. Angela zatrzymuje wybraną kartę Finału dla siebie – gracz, który wylosował Scenariusz Angeli nie będzie mógł zdobyć karty „Siatka przemytnicza" po zrealizowaniu wątku fabularnego „Piekielna gra".

EKWIPUNEK

AUTOPILOT

Inteligentna aplikacja możliwa do zastosowania we wszelkich wirtualnych pojazdach. Znacznie ułatwia pilotaż i umożliwia wykonywanie mistrzowskich manewrów.
– producent: **Nanotronic Arts**.

DOPALACZ

Dzięki niemu wyprzedzisz każdy wirtualny pojazd, niezależnie od konkurencji.
– producent: **Hexagon Digits**.

EKWIPUNEK

SUNTRAIL

Ta aplikacja wyświetla przed lecącym pojazdem optymalny szlak przelotu. Wystarczy, że nim podążysz i zwycięstwo w każdej lotniczej potyczce masz w kieszeni.
–producent: **Hexagon Digits**

PLASMAGUN

Cyfrowa imitacja słynnego Garudy MK II, wykorzystywanego do walki z terrorystami.
– producent: **Hard Core**.

WIĘCEJ KART TERRORU

Podczas rozgrywki ze Scenariuszami gracze mogą zdecydować się podwyższyć poziom trudności, wprowadzając do gry więcej kart Terroru. W tym wariancie nowe karty Terroru odkrywa się w następujących sytuacjach:

- jedną kartę Terroru na początku gry, przed rozpoczęciem pierwszej rundy;
- jedną kartę za każdym razem, gdy dowolny z graczy zdobywa siódmy Punkt Śledztwa (jego znacznik wkracza na czerwony obszar Toru Punktów Śledztwa);
- jedną kartę za każdym razem, gdy gracz zdobywa dziesiąty Punkt Śledztwa (jego znacznik znowu wkracza na niebieskie pola Toru).

W przypadku, gdy gracz posiadający 6 Punktów zdobędzie na raz 4 kolejne Punkty Śledztwa (np. realizując Scenariusz), odsłania się dwie karty Terroru: jedną za zdobycie siódmego Punktu i jedną za zdobycie dziesiątego Punktu.

Jeżeli talia kart Terroru ulegnie wyczerpaniu, nie należy tworzyć nowej talii i wprowadzać do gry kolejnych kart.

ROZWINIĘCIE FABULARNE

Graczy, których bardziej interesuje Gamedecverse i przygody gierczanych detektywów zachęcamy, aby zachowywali na boku realizowane w trakcie gry karty Zadań i po zakończeniu rozgrywki spróbowali na ich podstawie opowiedzieć historie swoich postaci. Najciekawsze przygody publikujcie na forum dyskusyjnym, poświęconym Gamedecowi: http://forum.gamedeczone.com

V. UZUPEŁNIENIE

F.A.Q.

Co dokładnie oznacza zdolność specjalna Vivien Lacroix?

Vivien ignoruje efekty Lagów: nie traci ruchu, jeżeli otrzyma żeton Lagów w fazie Ataku hakerów (może go natychmiast odrzucić), a także nie uzyskuje automatycznej porażki w Zadaniu, jeżeli wyrzuci „1" przebywając na polu z żetonem Lagów (lub na polu ze znacznikiem Celu, na którym widnieje symbol Lagów).

Co się dzieje, gdy Taida Wolf otrzyma żeton Lagów?

Taida przemieszcza się dwukrotnie (trzeci ruch traci na odrzucenie żetonu).

Czy Hei Lan może zdecydować się celowo obniżyć swoją Reputację po wejściu do Twisted & Perverted, ignorując swoją zdolność specjalną?

Tak.

Czy Duncan Powers musi dobierać żetony ran, skoro i tak ignoruje ich efekty?

Nie jest to konieczne, chyba, że gra toczy się z wykorzystaniem Scenariuszy i Duncan wylosuje kartę „Cyfrowy umysł".

Jak dokładnie działa zdolność specjalna Kolomana Troya?

Koloman dobiera 1 żeton Kredytów za każdym razem, gdy staje na jednym z pól: Novatronics, Mobillenium, Zoenet Labs lub Pharma Nanolabs. Koloman nie musi w tym celu korzystać z pomocy korporacyjnej ani wykonywać zlecenia - może odwiedzić korporację wyłącznie w celu wykorzystania swojej zdolności specjalnej. Jeśli Koloman odwiedzi pole korporacji dwukrotnie w jednej turze, korzysta ze swojej zdolności specjalnej dwukrotnie.

Co oznacza zdolność specjalna Maxa Romanova?

Max zaczyna grę z najwyższym poziomem Reputacji: przed rozpoczęciem rozgrywki dobiera biały żeton Reputacji i kładzie go przy swojej karcie symbolem podwójnego skrzydła do góry.

Ile razy Pauline Eim może skorzystać z pomocy Novatronics?

Pauline może skorzystać z pomocy Novatronics jeden raz na każde odwiedziny na tym polu, za każdym razem wybierając dwa typy wsparcia. Nie ma górnego limitu pomocy. Pauline nie kładzie swojego żetonu Zobowiązania na polu Novatronics tylko, jeżeli jej żeton już tam leży.

Czy w przypadku zdobycia nowej Umiejętności można wstrzymać się z wyborem?

Jeśli detektyw nie ma jeszcze wszystkich 8 Umiejętności, gracz powinien natychmiast dobrać żeton nowej Umiejętności. Dokonanego wyboru nie można zmienić.

Czy Lagi wpływają na rezultaty Ataku?

W rozgrywce na zasadach podstawowych: nie. W przypadku gry z wariantem „Mniejsza losowość" obaj walczący detektywi powinni odjąć 2 od swoich rezultatów (czyli modyfikatory wynikające z Lagów także się znoszą, chyba, że w walce uczestniczy Vivien Lacroix).

Czy dozwolone jest wykonanie Zlecenia Korporacyjnego tuż po położeniu Poszlaki na planszy?

Tak. Zlecenie Korporacyjne można wykonać zarówno za pomocą świeżo położonej Poszlaki, jak i żetonu Poszlaki położonego na planszy w jednej z poprzednich tur. W momencie wykonywania Zlecenia, żeton Poszlaki danego gracza musi znajdować się na polu ze znacznikiem Celu.

Czy możliwe jest przeprowadzenie jednocześnie Asysty i Sabotażu przez jednego gracza?

Tak. Modyfikatory uzyskane z Asyst i Sabotaży są kumulatywne. Gracz wykonujący jednocześnie Asystę i Sabotaż na innym gamedecu, zwiększa swoją Reputację o 1 stopień (niezależnie od tego, ile kart przeznaczył łącznie na ten test).

Ile Punktów Śledztwa zdobywa gracz po zagraniu karty Zadania i odniesieniu sukcesu?

To zależy od kilku czynników:

- Jeżeli karta zagrywana jest na polu Realium, gracz otrzymuje 1 Punkt Śledztwa.
- Jeśli karta zagrywana jest na polu Świata Sensorycznego, gracz w nagrodę może położyć swój żeton Poszlaki na zajmowanym polu (o ile na tym polu nie leży jeszcze jego żeton). Położenie żetonu Poszlaki owocuje zdobyciem Punktu Śledztwa, jeżeli gracz nie wkroczy w ten sposób na czerwone pola Toru (pozycje: „7", „8" i „9").
- W każdym przypadku gracz otrzymuje dodatkowy Punkt Śledztwa, jeśli na karcie Zadania widnieje symbol łupki, oznaczający premiowy Punkt.

Czy można zagrać kartę Zadania z góry skazaną na porażkę?

Tak. Gracz może zagrać taką kartę by zdobyć kartę do przyszłych Asyst i Sabotaży. Możliwa jest sytuacja, gdy porażka nie zagrozi w żaden sposób graczowi: np. gdy posiada on już Ranę wymienionego typu, Zobowiązania wobec wszystkich Korporacji lub jego Reputacja osiągnęła już najniższy poziom. Warto pamiętać o tym, podejmując decyzję o zagraniu kolejnej karty.

Czy należy posiadać Umiejętność, aby móc ją wzmocnić kartą Ekwipunku?

Nie. Premie wynikające z Umiejętności i kart Ekwipunku są niezależne i kumulują się ze sobą.

Czy jeden gracz może posiadać więcej, niż 1 żeton Lagów?

Nie. Żeton Lagów należy bezzwłocznie odrzucić w najbliższej kolejce gracza. Jeśli zasady wskazywałyby na otrzymanie kolejnego żetonu (np. w wyniku działania odpowiedniej karty Terroru), należy je zignorować.

Czy można wykonać Zlecenie Korporacyjne i nie odwracać znacznika Celu na bezpieczną stronę?

Tak, o ile na polach Światów Sensorycznych leży przynajmniej jeden żeton Lagów. W wyniku Zlecenia Korporacyjnego gracz musi albo odwrócić znacznik Celu, albo usunąć 1 żeton Lagów z planszy.

Gdzie trafiają żetony i karty zużywane podczas Wymian?

Żetony Kredytów trafiają na stos pozostałych żetonów. Karty należy odrzucić na odpowiednie stosy (odrzuconych kart Zadań lub Ekwipunku). Prostokątne żetony oraz karty nigdy nie są pozostawiane na polach planszy.

Czy muszę opuścić Brahmę/Dream Space, jeśli posiadam złą Reputację?

Nie. Reputacja sprawdzana jest wyłącznie podczas ruchu postaci. Jeśli jej wartość spadnie gdy detektyw już znajduje się na odpowiednim polu, nic się nie dzieje. Detektyw nie może jednak stanąć na tym polu ponownie, dopóki nie zwiększy Reputacji.

Czy muszę opuścić Crying Guns/Deep Past World, jeśli nie posiadam Kredytów?

Nie. Liczba posiadanych żetonów Kredytów sprawdzana jest wyłącznie podczas ruchu postaci. Jeśli gracz utraci wszystkie Kredyty, gdy detektyw już znajduje się na odpowiednim polu, nic się nie dzieje. Detektyw nie może jednak stanąć na tym polu ponownie, dopóki nie zdobędzie przynajmniej 1 żetonu Kredytów.

Czy można stanąć w Realium dwa razy pod rząd i dobrać w ten sposób dwukrotnie karty Zadań?

Tak. Za każdym razem gracz dobiera tyle kart Zadań, na ile wskazuje jego Reputacja. Może w ten sposób dobrać karty ponad limit 8 kart w ręku (musi jednak odrzucić nadwyżkę przed rozpoczęciem swojej kolejnej rundy). Gracz nie musi dobierać kart od razu po wejściu do Relium - może najpierw dokonać na tym polu innych akcji (np. wykonać Zadanie, w celu zwiększenia Reputacji).

Kiedy nie można odrzucać kart Zadań lub Ekwipunku?

W momencie, gdy przeszkodzi to w rozgrywaniu działań innego gracza. Przykładowo, nie można odrzucić karty Ekwipunku przeznaczonej na handel, w trakcie wykonywania transakcji. Nie można też odrzucić karty Ekwipunku na wierzch stosu, gdy inny gracz kupuje nowy Ekwipunek w Crying Guns, albo zdobywa go w nagrodę za jedno z Zadań.

Czy handel można przeprowadzać w trakcie wykonywania Zadania?

Tak, ale tylko przed rzutem kostkami. Po ujawnieniu innym graczom karty Zadania i zadeklarowaniu podjęcia się go, można zaproponować handel, aby np. zgromadzić lepszy Ekwipunek przed wykonaniem rzutu lub namówić innych graczy do Asyst.

FAQ ODNOŚNIE ZASAD OPCJONALNYCH

Co się dzieje podczas gry ze Scenariuszami, gdy jeden z graczy wypełni pierwszą ścieżkę fabularną innego detektywa i, w rezultacie, dwaj gracze uzyskają jednocześnie liczbę Punktów Śledztwa wystarczającą do wygranej?

Gra kończy się, a zwycięzcę należy ustalić za pomocą dodatkowych kryteriów wymienionych w rozdziale III.5.

Czy po odsłonięciu karty Terroru „Globalny atak" albo „Zerwana Sieć" na jednym z pól może leżeć więcej, niż 1 żeton Lagów?

Nie. Na jednym polu Świata Sensorycznego może leżeć tylko 1 taki żeton. Jeżeli na jednym z pól leżą już Lagi, należy pominąć pole podczas wykonywania instrukcji z karty Terroru.

Czy gdy w grze jest karta Terroru „Krótkie spięcie", detektyw otrzymuje ranę Neuro także po wejściu na pole ze znacznikiem Celu?

Tak, o ile znacznik ten odwrócony jest symbolem Lagów do góry.

Co oznacza zasada specjalna na karcie Terroru „Zniesione blokady sensoryczne"?

Do końca gry gracze otrzymują obie rany: Neuro i Bio, za każdym razem, gdy zostają zranieni (niezależnie od typu otrzymanej rany).

Co oznaczają dodatkowe nagrody za wykonywanie Zadań na zdobytych kartach Finału (np. zwiększenie Reputacji na karcie „Wsparcie diginetów")?

Dodatkowa nagroda, wymieniona na karcie Finału, otrzymywana jest przez gracza za każdym razem, gdy odniesie on sukces przy wykonywaniu Zadania. Nagroda kumuluje się z normalnymi nagrodami z karty Zadania - możliwe jest w ten sposób np. podwyższenie Reputacji o 2 stopnie lub zdobycie na raz 3 żetonów Kredytów.

Jak dokładnie działa zasada specjalna z karty Finału „Siatka przemytnicza"?

Gracz otrzymuje premię +1 do testów Zadań za każdą posiadaną kartę Ekwipunku. Standardowe premie z kart Ekwipunku nadal nie wliczają się do testu (Ekwipunek nie działa w Realium). Ekwipunek nie musi odpowiadać Umiejętnościom wymienionym na karcie Zadania. Przykładowo, jeśli gracz posiada 3 karty Ekwipunku, dodaje do każdego testu Zadania +3.

Jak działa karta Finału „Władca Marionetek"?

Karta ta działa jak karta Zadania, którego można podejmować się wielokrotnie, aż do momentu uzyskania sukcesu. Zadanie nie ma przypisanych żadnych Umiejętności - można je wykonać tylko wyrzucając „12" na kościach, lub dzięki Asystom i innym premiom. Zadanie „Władca Marionetek" nie liczy się do limitu kart w ręku i można podejmować się go raz na ruch. Jeśli Zadanie zakończy się niepowodzeniem, nie można wykorzystać go do Asysty lub Sabotażu - karta Finału pozostaje przy graczu, dopóki nie uda mu się wykonać tego Zadania.

Kiedy można użyć specjalnej zdolności gwarantowanej przez Scenariusz „Wielki Brat"?

W dowolnym momencie gry, pod warunkiem, że Scenariusz został już rozpoczęty i nie został jeszcze zakończony. W szczególności gracz może usunąć Zobowiązanie tuż przed fazą Ataku Hakerów lub natychmiast po uzyskaniu pomocy korporacyjnej. Zdolności można użyć wielokrotnie w trakcie tury, dopóki graczowi starczy kart.

Kiedy można użyć specjalnej zdolności gwarantowanej przez Scenariusz „Cyfrowy umysł"?

W dowolnym momencie gry, pod warunkiem, że Scenariusz został już rozpoczęty i nie został jeszcze zakończony. W szczególności gracz może zwiększyć sobie Reputację kosztem rany, na chwilę przed otrzymaniem rany z innego źródła.

Czy zdolność specjalna gwarantowana przez Scenariusz „Dym i lustra" jest kumulatywna z Asystami?

Tak, w jednym rzucie można wykorzystać zarówno wspomnianą zdolność, jak i Asysty. Żeton Kredytów należy odrzucić przed wykonaniem rzutu kostkami, analogicznie do kart Asyst.

Czy podczas wykorzystywania kart Zadań z Realium na innym polu, dzięki zdolności ze Scenariusza „Znikający punkt", detektyw automatycznie zdobywa Punkty Śledztwa zamiast kłaść Poszlaki, tak jakby to zrobił w Realium?

Nie. Położenie Poszlaki i zdobycie Punktu Śledztwa zależą od pola, na którym przebywa detektyw, a nie od świata, do którego przypisana jest zagrywana karta.

Jak dokładnie działają zdolności specjalne ze scenariusza „Postorganizm"?

Gracz rozgrywający ten scenariusz może dołożyć 1 żeton Lagów w dowolnym Świecie Sensorycznym, na początku każdej rundy - w trakcie Śledztwa Korporacyjnego, po odsłonięciu nowej karty Zleceń Korporacyjnych. Gracz nie może dołożyć w ten sposób żetonu na polu, na którym już znajduje się żeton Lagów. Jeżeli gracz rozgrywający scenariusz „Postorganizm" otrzyma żeton Lagów podczas Ataku hakerów, w następnej rundzie może wykonać ruch trzykrotnie (czterokrotnie, w przypadku Taidy Wolf), po czym odrzuca posiadany żeton Lagów.

Czy Taida Wolf rozgrywająca scenariusz „V-Runner" może przemieścić się w swojej Turze czterokrotnie?

Tak.

Czy gracz posiadający scenariusz „Podwójny agent" może wygrać w tradycyjny sposób, zdobywając odpowiednią liczbę Punktów Śledztwa?

Tak, pod warunkiem, że w ogóle nie rozpocznie scenariusza (nie ujawni go pozostałym graczom po uprzednim usunięciu 2 żetonów Poszlak z planszy).

EKWIPUNEK

MINIGUN

Na duże problemy potrzebne są duże argumenty. Plasma gatling otworzy każde drzwi i rozwiąże każdy język.
– producent: **Keep Champions**.

MICROBULL

Czasami nie warto afiszować się z bronią. Wtedy przydatny jest mały zestaw bojowy schowany w rękawie.
– producent: **Spooky Games Interactive**

EKWIPUNEK

OBEZWŁADNIACZ

W walce wręcz wszystkie chwyty są dozwolone. Dzięki temu programowi możesz wywołać chwilowy paraliż przeciwnika.
– producent: **Archetype Games**.

POLE SIŁOWE

Ten program wywołuje zwykle wściekłość u oponentów chcących wejść w bezpośrednią konfrontację. Ich pięści odbijają się tuż przed twoją twarzą.
– producent: **Safe House Electronics**.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W RUNDZIE

1. Śledztwo Korporacyjne
2. Działania Gamedeców

Tura rozpoczynającego gracza

1. Ruch
2. Akcje podejmowane na odwiedzonym polu
3. Ruch
4. Akcje podejmowane na odwiedzonym polu

Tura kolejnego gracza

1. Ruch
2. Akcje podejmowane na odwiedzonym polu
3. Ruch
4. Akcje podejmowane na odwiedzonym polu

Tura kolejnego gracza...

3. Atak hakerów

AKCJE DETEKTYWÓW

Akcje w Realium

- Dobieranie kart Zadań - raz na każdą wizytę na polu
- Wymiany - dowolną liczbę razy
- Zagrywanie kart Zadań - dowolną liczbę razy, o ile gracz nie wykonywał Ataku
- Atak na innego detektywa - raz na każdego z detektywów, o ile gracz nie zagrywał kart Zadań

Akcje w Światach Sensorycznych

- Wymiany - dowolną liczbę razy
- Zagrywanie kart Zadań - dowolną liczbę razy, o ile gracz nie wykonywał Ataku
- Atak na innego detektywa - raz na każdego z detektywów, o ile gracz nie zagrywał kart Zadań
- Zlecenie Korporacyjne - dowolną liczbę razy

Akcje na polach Korporacji

- Zlecenie Korporacyjne - dowolną liczbę razy
- Pomoc Korporacyjna - dwukrotna pomoc za wizytę na polu

Akcje uniwersalne (także poza swoją rundą)

- Odrzucanie kart Zadań i Ekwipunku - dowolną liczbę razy
- Handel z innymi graczami - raz na kolejkę gracza
- Asysty i Sabotaże - dowolną liczbę razy

ZESTAWIENIE SYMBOLI

Punkt Śledztwa - otrzymujesz 1 Punkt Śledztwa (przesuwasz swój żeton Poszlaki o 1 pozycję do góry na torze Punktów Śledztwa).

Poszlaka - połóż na zajmowanym polu Świata Sensorycznego swój żeton Poszlaki, pod warunkiem, że na tym polu nie leży jeszcze Twoja Poszlaka.

Umiejętność - dobierz żeton Umiejętności, jakiego jeszcze nie posiadasz.

Karta Ekwipunku - dobierz nową kartę Ekwipunku z zakrytej talii lub z wierzchu stosu odkrytych kart Ekwipunku (wedle swojego wyboru).

Żeton Kredytów - dobierz żeton kredytów.

Zwiększenie Reputacji - podnieś poziom swojej Reputacji o 1 i oznacz go odpowiednim żetonem. Patrz str 7.

Utrata Reputacji - obniż poziom swojej Reputacji o 1 i oznacz go odpowiednim żetonem. Patrz str 7.

Zobowiązanie Korporacyjne - połóż swój żeton Zobowiązania na polu dowolnej Korporacji, na której nie leży jeszcze Twoje Zobowiązanie.

Rana Bio - dobierz żeton Rany Bio (o ile już go nie posiadasz).

Rana Neuro - dobierz żeton Rany Neuro (o ile już go nie posiadasz).

Leczenie ran Bio - odrzuć żeton Rany Bio

Leczenie ran Neuro - odrzuć żeton Rany Neuro

Dobieranie kart Zadań - dobierz tyle nowych kart Zadań, na ile wskazuje Twoja Reputacja. Połóż te karty zakryte nad swoją kartą gamedeca - będziesz mógł zapoznać się z nimi dopiero po zakończeniu swojej rundy.

Nie możesz stanąć na tym polu, jeśli posiadasz złą Reputację.

Nie możesz stanąć na tym polu, jeśli nie posiadasz żadnych żetonów Kredytów.

Na tym polu nie działają karty Ekwipunku.

EKWIPUNEK

ELEKTROOSTRZE

Czasami stare, klasyczne rozwiązania są najskuteczniejsze. To ostrze przetnie każdy pancerz.
– producent: **Frozen Land**

PLECAK ODRZUTOWY

Teraz żaden wirtualny mur nie jest dla ciebie problemem.
– producent: **Gnothi Seauton Games**.

EKWIPUNEK

ADRENALINA

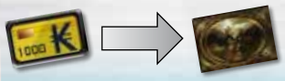
Ten program znacznie poprawia parametry twojego cyfrowego ciała.
Teraz masz wydolność lekkoatlety!
– producent: **Safe House Electronics**.

EGZOSZKIELET

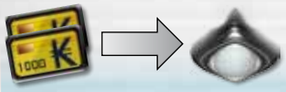
Ten zestaw powoduje, że możesz przenosić ciężary, skakać dalej od kangura i biegać szybciej od geparda!
– producent: **Hard Core**.

WYMIANY NA POLACH PLANSZY

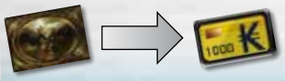
Brahma - odrzuć dowolne 3 posiadane karty Zadań, aby dobrać 1 żeton Kredytów. Możliwe jest odrzucenie kart Zadań z ręki, lub też zakrytych kart, dobranych w tej turze w Realium.



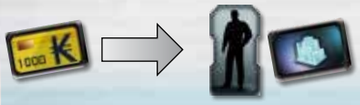
Crying Guns - odrzuć 1 żeton Kredytów, aby dobrać 1 kartę Ekwipunku. Możesz dobrać kartę z wierzchu talii lub odkrytego stosu kart odrzuconych. Jeśli opróżnisz w ten sposób odkryty stos, odsłoń nową kartę Ekwipunku z wierzchu talii.



Deep Past World - odrzuć 2 żetony Kredytów, aby dobrać nowy żeton Umiejętności. Nie można wybrać po raz drugi Umiejętności, którą detektyw już posiada.

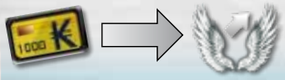


Dream Space - odrzuć 1 dowolną kartę Ekwipunku, aby dobrać 1 żeton Kredytów.

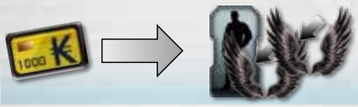


Happy Hunting Grounds - odrzuć 1 żeton Kredytów, aby wybrany gracz natychmiast położył 1 swój żeton Zobowiązania na polu dowolnie przez siebie wybranej Korporacji, na której nie ma jeszcze swojego żetonu (tracąc tym samym możliwość skorzystania z jej wsparcia w przyszłości).

Paradise Beach - odrzuć 1 żeton Kredytów, aby wyleczyć swoje rany Neuro.



Speed Demons - odrzuć 1 żeton Kredytów, aby zwiększyć sobie Reputację o 1.



Twisted & Perverted - odrzuć 1 żeton Kredytów, aby wybrany gracz natychmiast obniżył Reputację swojego detektywa o 2.

Realium - odrzuć 1 żeton Kredytów, aby wyleczyć swoje rany Bio.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Jan Madejski • **Koordynacja merytoryczna i artystyczna projektu**: Marcin Przybyłek • **Teksty fabularne**: Marcin Przybyłek, Zbigniew Szatkowski, Jan Madejski • **Kierownictwo artystyczne**: Tomasz Maroński • **Projekt graficzny**: Jan Madejski, Tomasz Maroński • **Ilustracje**: Tomasz Maroński, Łukasz „Ortheza" Matuszek, Marcin Jakubowski, Tomasz Bilewicz • **Testerzy**: Magdalena Albińska, Jarosław Bralski, Aleksandra Demowska-Madejska, HAL 9000, Andrzej Jarota, Ewa Jarota, Mateusz Jarota, Colin Jenkins, Monika Letkiewicz, Robert Letkiewicz, Urszula Łada, Witold Palarczyk, Adam Podlewski, Anna Przybyłek, Grzegorz Rudnik, Karolina Sienkiewicz, Tomasz Sienkiewicz, Błażej Skórka, Maciej Sprzęgaj, Zbigniew Szatkowski, Michał Szymanowski, Robert Ślusarczyk, Jerzy Wawelski, członkowie Monsoon Group, członkowie Warszawskiego Towarzystwa Fantastycznego „Wykrot" • **Korekta**: Anna Madejska

Specjalne podziękowania dla Magdy Albińskiej i Zbigniewa Szatkowskiego za nieocenioną pomoc w projekcie gry, oraz dla grupy Monsoon za sugestie kluczowych zmian.

Żaden zoenet nie ucierpiał podczas tworzenia gry.

GAMEDEC

© 2013 Jan Madejski / Martin Ann