

**MASS
EFFECT™**

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA

MASS EFFECT: GRA PLANSZOWA

AUTORZY GRY:
ERIC M. LANG,
CALVIN WONG TZE LOON 黄子倫

ROZWÓJ:
ANDREW DOUTHWAITE,
DOM WESTERLAND,JAMES HEWITT,
JESS GIBBS, JUSTIN TALSM

TEKST:
CALVIN WONG TZE LOON 黄子倫

TEKST OPOWIEŚCI:
CALVIN WONG TZE LOON 黄子倫,
GAVIN DADY

REDAKCJA WERSJI ANGIELSKIEJ:
JIM JOHNSON,
ROBERT HEBBLETHWAITE

PROJEKT GRAFICZNY:
MICHAL E. CROSS, AKHA HULZEBOS,
MIKE KAY, JANE ROBERTSON,
STEPHANIE TORO, CHRIS WEBB,
MARK WHITTINGTON, LEIGH WOOSEY

PROJEKT 3D FIGUREK PODSTAWOWYCH:
TITAN-FORGE.COM

ROZWÓJ PROJEKTU 3D FIGUREK:
JOANA ABBOTT, BEN DE BOSDARI,
SEAN BULLOUGH,
DOMINGO DÍAZ FERMÍN,
COLIN GRAYSON,
JONNY LA TROBE-LEWIS,
CHRIS ‘CHRISPY’ PEACEY

RENDEROWANIE 3D:
DOMINGO DÍAZ FERMÍN

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

ILUSTRACJA OKŁADKI:
DAVID BENZAL

POZOSTAŁE ILUSTRACJE:
DAVID BENZAL

PROJEKT MAP:
JOSE ESTERAS

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ:
JIM JOHNSON,
ROBERT HEBBLETHWAITE

TESTERZY:
ALAN WAFER, HAQ KAMAR,
AMELIA CHUNG, HONG DI-ANNE,
MAJA ŠKRIPELJ, MISTY BURGESS,
VYRIA DURAV,NIKKI VALENS,
Z SVELA,MATT FAULISI, PHYPHOR,
NICHOLAS LIM, TOM SHEEN,
M YEAGER,JOEY SCHOUTEN,
AMANDA VALLERAND,JON SNEATH
MANUEL CORREIA,ISAAC CHILDRES,
ZACH CARTER,ADRIAN FRANCIES,
STEVEN SITES,PEER SYLVESTER,
DEREK PORTER,CARL GANNON,
GEORGIOS PANAGIOTIDIS,
AMANDA „PANDA8NGEL” WONG,
CONOR BAKER,LEIGH BARLOW,
MATT MORAN,STEFAN ROSALIND

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM:
GAVIN DADY
CHRIS SHEPPERSON

WERSJA POLSKA:
ZESPÓŁ PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE:
PAWEŁ IMPEROWICZ

REDAKCJA:
MARCIN ZALEWSKI

SKŁAD:
RADOSŁAW DAWID

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
ZA POMOC W PRZYGOTOWANIU
POLSKIEJ EDYCJI KIERUJEMY DO:
WERONIKI SPYRY, KAROLA WASZAKA,
PATRYKA PAJGISA, GRZEGORZA
WIĘCKA I GRZEGORZA POLEWKI.

MODIPHUS ENTERTAINMENT

DYREKTOR KREATYWNY:
CHRIS BIRCH

DYREKTOR OPERACYJNY:
RITA BIRCH

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY:
CAMERON DICKS

KIEROWNIK MARKI:
SAMANTHA WEBB

KIEROWNIK USŁUG KREATYWNYCH:
JON WEBB

KIEROWNIK ROZWOJU:
SOPHIE WILLIAMS

KIEROWNIK FINANSOWY:
LUC WOOLFENDEN

KOORDYNATOR KREATYWNY:
KIERAN STREET

KIEROWNIK PRODUKCJI I LOGISTYKI:
PETER GROCHULSKI

GŁÓWNY KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:
ARIEL OREA

KOORDYNATOR ZESPOŁU:
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

FOTOGRAFIE:
FÁTIMA MARTÍN PÉREZ

GŁÓWNY PROJEKTANT 3D:
JONNNY LA TROBE-LEWIS

STARSZY PROJEKTANCI 3D:
JOANA ABBOTT, DOMINGO DÍAZ
FERMÍN, CHRIS ‘CHRISPY’ PEACEY

STARSZY PROJEKTANT FIGUREK:
COLIN GRAYSON

PROJEKTANCI 3D:
BEN DE BOSDARI, SEAN BULLOUGH

MALOWANIE FIGUREK:
CALLUM FRANCE

PROJEKT TERENU:
JULIAN JERATSCH

GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFICZNY:
AKHA HULZEBOS

WIODĄCY PROJEKTANT GRAFICZNY:
MICHAL E. CROSS

PROJEKT GRAFICZNY:
STEPHANIE TORO, CHRIS WEBB,
MARK WHITTINGTON, LEIGH WOOSEY

PRODUKCJA AUDIO I WIDEO:
STEVE DALDRY

EDYCJA:
BRYCE JOHNSTON

PROJEKT GIER:
JACK CAESAR, JAMES HEWITT

ASYSTENT DS. SPOŁECZNOŚCI
I PROJEKTOWANIA:
DOM WESTERLAND

ASYSTENT DS. PLANOWANIA
I PROJEKTOWANIA:
JUSTIN TALSM

ROZWÓJ 2D20:
NATHAN DOWDELL

ASYSTENCI DS. PROJEKTU RPG:
ANDY DOUTHWAITE, JESS GIBBS

LIDER ZESPOŁU DS. ZARZĄDZANIA
PROJEKTAMI:
BŁAŻEJ KUBACKI

STARSZY MENADŻER PROJEKTÓW
I PROCESU:
GAVIN DADY

KIEROWNICY PROJEKTU:
DANIEL LADE, JAMIE MACKENZIE,
BEN MAUNDER, HARALAMPOS
TSAKIRIS

ASYSTENT KIEROWNICTWA PROJEKTU:
ROBERT HEBBLETHWAITE

KIEROWNIK OPERACYJNY:
JOHN WILSON

KIEROWNIK DS. FABRYKI:
MARTIN JONES

STARSZY PRACOWNICY PRODUKCJI:
DREW COX, WARWICK VOYZEY

GŁÓWNI PRACOWNICY PRODUKCJI:
JAKE PINK, MILES TURNER

PRACOWNICY PRODUKCJI:
THOMAS BULL,
REBECCA CARTWRIGHT,
LOUIS HARTLEY-EDWARDS,
JAKE SKINNER-GUY,
CHRISTOPHER LEIGH

ZESPÓŁ MONTAŻOWY:
ELAINE ELIZABETH HUGHES,
NICHOLA JONES,
MICHELLE RICHARDS

TWÓRCY NARZĘDZI:
LUKE GILL, DAVID HEXTALL,
ANTHONY MORRIS

KIEROWNIK DS. OBSŁUGI KLIENTA
I KONT:
LLOYD GYAN

KIEROWNIK DS. SPOŁECZNOŚCI:
APRIL HILL

KIEROWNIK DS. PR:
SOPHIE MAY

MENEDŻER DS. TŁUMACZEN
I WYDANIA:
MATT TIMM

MENEDŻER DS. DYSTRYBUCJI
I KLIENTÓW KLUCZOWYCH:
GARY MOORE

KIEROWNIK DS. SPRZEDAŻY:
MATT VANN-HINTON

KOORDYNATOR DS. MARKETINGU:
SHAUN HOCKING

KIEROWNIK DS. MARKETINGU:
SHAREEF DAHROUG

ASYSTENT DS. MARKETINGU:
GEORGIE REEVE

PRZEDSTAWICIELE DZIAŁU OBSŁUGI
KLIENTA:
CHRIS DANN, JAGDEEP THIARA

ASYSTENT OPERACYJNY:
STEPHANIE CATALA

KIEROWNIK SKLEPU INTERNETOWEGO:
APINYA RAMAKOMUD

ANALITYK FINANSOWY:
VALYA MKRTCHYAN

MENEDŻER DS. NALEŻNOŚCI:
OFELYA MNATSAKANYAN

SPECJALISTA DS. NALEŻNOŚCI
I KOORDYNATOR DS. FINANSOWY:
HOLLIE SHEPPERSON

BIOWARE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY MARKI:
DEREK WATTS

DYREKTOR DS. MARKI GRY:
PRESTON WATAMANIUK

PRODUCENT WYKONAWCZY:
MICHAEL GAMBLE

REDAKTOR NACZELNY:
KARIN WEEKES-WEST

REDAKTOR OPOWIEŚCI:
RYAN CORMIER

GŁÓWNY PRACOWNIK DS.
LICENCJONOWANIA PRODUKTÓW:
DEVON GARDNER

WSPARCIE DLA FANÓW:
CARYS RICHARDS

WSPARCIE DLA FANÓW:
MAD BEE

MODIPHUS ENTERTAINMENT LTD.
2nd Floor, 39 Harwood Rd, London SW6 4QP, United Kingdom
info@modiphius.com | www.modiphius.com

©2024 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Mass Effect, logo Mass Effect, BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Modiphius jest autoryzowanym licencjodawcą Electronic Arts.
Podstawowe systemy i mechanika gry są chronione prawem autorskim © 2023 Modiphius Entertainment Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. „Modiphius™”, „2d20™” i logo Modiphius są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Modiphius Entertainment Ltd.

Wszelkie zastrzeżone nazwy handlowe są używane na potrzeby fikcji i nie mają na celu naruszenia praw autorskich. To jest dzieło fikcyjne. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych osób i wydarzeń, przeszłych lub obecnych, jest czysto przypadkowe i niezamierzone, z wyjątkiem osób i wydarzeń opisanych w kontekście historycznym. Jakikolwiek nieautoryzowane użycie materiału chronionego prawem autorskim jest nielegalne.

PORTAL GAMES SP. Z O.O.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
portal@portalgames.pl | www.portalgames.pl

©2024 Portal Games Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/mass-effect>



SPIIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....4

Podział Kontroli	4
Drużyna	4
Gotowość do Wojny	5
Zwycięstwo i Porażka	5

KOMPONENTY.....6

Komandor Shepard	6
Członkowie Drużyny i Przeciwnicy	6
Zaznaczanie Pól	7
Zaznaczanie Punktów Kontrolnych	7
Żetony Przeciwników	8
Oznaczenia	8
Ogłuszeni Przeciwnicy	8
Elitarni Przeciwnicy	8
Akapity Opowieści	9
Uwaga!	9
Mapa Kampanii	10
Misje Towarzyszy	11
Zaznaczanie Ścieżki	11
Księga Misji	12
Strona Zasad Misji	12
Strona Mapy Misji	13
Heksy	13
Ikonografia Mapy	13
Interakcja z Mapą Misji	14
Poza Granicami	14
Sąsiedowanie	14
Określanie Odległości	15
Linia Strzału	15
Zasłonięte Obszary	16
Plansze Członków Drużyny	17
Powalony Członek Drużyny	18
Dowódca Misji	18

PRZYGOTOWANIE MISJI.....19

Witamy na Hagalaz	19
1. Przygotowanie Misji	19
2. Napełnienie Worka Przeciwników	19
Misje Towarzyszy	19
Przykładowe Przygotowanie Worka Przeciwników	19
3. Przygotowanie Przeciwników	20
4. Przygotowanie Mapy	20
5. Rozmieszczenie Drużyny	20
Na Szpicy	22
Pula Kości Strategii	22
Symbole na Kości Strategii	22

ROZGRYWANIE MISJI.....22

Struktura rozgrywki	22
Faza Przygotowania	22
Faza Członków Drużyny	22
Krok A: Rzut Kości Strategii	23
Umiejętności Podstawowe	23
Krok B: Akcje	23
Pola Akcji	23
Oznaczenie Przygwożdżenia	24
Akcje Wzmocnione	24
Akcje Podstawowe	24
Akcje Umiejętności	24
Krok C: Karta Zagrożenia	25
Atakowanie	25
Oznaczenie Reakcji	25
Oznaczenie Ataku Dystansowego	25
Obrażenia Członków Drużyny	25
Oznaczenie Pośpiechu	26
Niemożliwe Aktywacje	26
Poruszanie Przeciwników Naprzód	26
Przywoływanie Popleczników	26
Faza Końcowa	26

DODATKOWE ZASADY.....27

Odblokowywanie Umiejętności	27
Zdobywanie Punktów Doświadczenia (XP) 27	
Zaawansowane Umiejętności i Umiejętności Towarzyszy	28
Kości Idealisty i Żetony Renegata	29
Kości Idealisty	29
Żetony Renegata	30
Żetony Łupu	30
Żetony Granatu i Skrzynki z Granatami ..	30
Żetony Medi-żelu	30
Żetony Danych	30
Wieżyczki	31
Dodatkowe Zasady dot. Przeciwników	31
Okazja do Ataku	31
Oznaczenia	31
Przykład Toru Odporności	32
Elitarni Przeciwnicy	32
Ogłuszanie Przeciwników	32
Efekty Biotyczne	32
Cele Misji	33
Cele Misji Towarzyszy	33
Cele Wstępne	33
Zakończenie Misji	33
Ścieżki Idealisty i Renegata	33

Zapisywanie Postępu	34
Elementy Mapy	34
Ikony Dodatkowego Łupu	34
Ikony Szybkiej Podróży	34
Ikony Inferno	34
Wycieki Chłodziwa	34
Ikony Terminala	35
Ikony Różnicy Poziomu Terenu	35

OPIS CZŁONKÓW DRUŻYNY.....36

Komandor Shepard	36
Żetony Rozkazu	36
Odształcenie	36
Bariera	36
Spalenie	36
Garrus Vakarian	37
Strzał Wstrząsowy	37
Turiański Rebeliant	37
Przeciążenie	37
Miny Zbliżeniowe	37
Kalibracja	37
Lara T'Soni	38
Analiza	38
Staza / Osobliwość	38
Strzał z Pistoletu	38
Podniesienie / Amunicja Odształcająca / Eksplozja Biotyczna	38
Czysta Biotyka	38
Intuicja Handlarza Cienia	38
Kontroler Asari	38
Tali'Zorah nar Rayya	39
Dron Bojowy	39
Seria z Pistoletu	39
Sabotaż Wieżyczki	39
Sabotaż Przeciwnika	39
Wyssanie Energii	39
Urdnot Wrex	40
Żetony Szału	40
To, co Kroganie robią najlepiej	40
Krogański Czempion	40
Granat Podnoszący	40
Strzel w to jeszcze 46 razy	40

OSIĄGNIĘCIA.....41

OPIS IKON.....42

W roku 2186 cywilizacje galaktyki toczą wojnę z bezlitosnym, syntetyczno-organicznym wrogiem zwanym Żniwiarzami. Ostrzeżenia komandora Sheparda o ich przybyciu zostały zignorowane. Teraz, gdy Żniwiarze wdarli się do galaktyki, miazdzą wszelki stawiany im opór.

Ziemia upadła. Palaven, ojczysta planeta turian, jest oblężona, a ich siły militarne ledwo powstrzymują wroga. Żniwiarze atakują galaktykę na wszystkich frontach i to tylko kwestia czasu, nim rasy z Przestrzeni Cytadeli upadną przed ich niepowstrzymanym naporem.

Jednak jest jeszcze nadzieja. Komandorowi Shepardowi udało się zgromadzić na pokładzie Normandii, fregaty zwiadowczej Przymierza Układów, załogę złożoną z zaufanych sojuszników. Przymierze jest w posiadaniu planów tajemniczej proteańskiej superbroni, Tygla. Niestety, samo jej zbudowanie nie wystarczy.

Shepard, wraz z załogą Normandii, starają się zawrzeć sojusze i stworzyć zjednoczony front zdolny pokonać Żniwiarzy, nim ci opanują galaktykę i dokończą „zbiory” wszelkiego biologicznego życia.

W tym samym czasie podstępna organizacja terrorystyczna Cerberus próbuje za wszelką cenę zrealizować własny plan doprowadzenia do dominacji ludzkości. Przewodzi jej tajemniczy Człowiek Iluzja, wykorzystujący swoją armię bezwzględnych agentów.







– Komandorze Shepard,

odkąd udało ci się zniszczyć laboratorium Cerberusa na Sanctum, Siły Specjalne N7 zaatakowały każde inne laboratorium, jakie udało nam się wytropić. Cerberus dostosował się jednak do nowej sytuacji i przeniósł prowadzone badania w przestrzeń kosmiczną. Przebudowali jeden ze swoich krążowników, zmieniając go w mobilną placówkę badawczą i utrzymują ją w ciągłym ruchu. Otrzymałem raporty o kolejnych porwaniach, takich jak to, któremu udało ci się zapobiec na Benning. Poza tym, niespodziewanie zniknęło kilka statków z uchodźcami. Cerberus może przetrzymywać porwanych na tym krążowniku jako zakładników lub, co gorsza, jako obiekty służące do badań.

Ostatnio ukryli się w burzy szalejącej nad Hagalaz. Przypuszczam, że wzięli przykład z Handlarza Cienia. Wpadliśmy na ich trop tylko dlatego, że krążownik najwyraźniej doznał poważnej awarii systemów i rozbił się po ciemnej stronie planety.

Chociaż trwające tam noce są znacznie dłuższe niż te na Ziemi, to niestety zbliża się poranek, a świt przyniesie najpotężniejszą burzę po drugiej stronie Trawersu Attykańskiego.

Normandia to jedyny statek Przymierza, który jest obecnie w zasięgu. Musisz dowiedzieć się, co zamierzał Cerberus. Zakłócenia burzy pogarszają łączność, więc Cerberus nie ma możliwości, aby przenieść swoje badania poza planetę. Chyba że za pomocą zdalnego transferu danych. Nasze posiłki są w drodze, ale nie zdążą przed uderzeniem burzy, która zapewne rozerwie statek na kawałki.

Shepard, twoje rozkazy są następujące: cokolwiek zrobisz, nie pozwól, by te dane badawcze dostały się w ręce Cerberusa. Nie chcę, aby po tym, jak ustanie burza, odzyskali z wraku efekty swojej pracy. Jeśli im je odbierzemy, zadamy im poważny cios. Jeśli to możliwe, zdobądź wyniki badań. W przeciwnym razie – zniszcz je. Możesz też spróbować zabezpieczyć statek do czasu przybycia floty. Jeśli natrafisz tam na więźniów, wydostań ich.

Nadciąga burza, Shepard. Załatw to.

– Admirał Hackett

PODZIAŁ KONTROLI

W grze czteroosobowej każdy z graczy będzie kontrolował jednego Członka Drużyny. Grając w mniejszym gronie, nadal będziecie korzystać z czterech Członków Drużyny.

Podczas rozgrywek solo gracz kontroluje wszystkich czterech Członków Drużyny.

Jeśli w grze bierze udział dwóch graczy, każdy z nich kontroluje dwóch Członków Drużyny.

W grze trzyosobowej jeden gracz kontroluje dwóch Członków Drużyny, a pozostali kontrolują po jednym.

WPROWADZENIE

Mass Effect: Priorytet – Hagalaz to kooperacyjna, taktyczna gra akcji dla 1-4 graczy, w której kierujecie losami załogi *Normandii* podczas infiltracji rozbitego krążownika Cerberusa. Rozgrywka toczy się na przestrzeni Kampanii składającej się z trzech **Misji Głównych** i dwóch opcjonalnych **Misji Towarzyszy** (z których każda trwa około 45 minut). Kampanię można rozegrać podczas jednego posiedzenia albo podzielić ją na kilka sesji.

DRUŻYNA

W każdej Misji bierze udział zawsze czterech Członków Drużyny: Komandor Shepard oraz trzy inne postacie, wybrane spośród Garrusa, Liary, Tali i Wrexa.

- **Komandor Shepard** to wszechstronny i utalentowany dowódca. To właśnie dzięki temu Drużyna jest czymś więcej, niż tylko sumą swoich części.
- **Garrus Vakarian** zapewnia Drużynie wachlarz możliwości do przeprowadzania potężnych i precyzyjnych ataków z dystansu.
- **Liara T'Soni** wywołuje potężne efekty biotyczne, aby przewidywać, niwelować i utrudniać działania przeciwników.
- **Tali'Zorah nar Rayya** walczy ramię w ramię ze swym wiernym dronem bojowym, Chatiką vas Paus, sabotując obronę i otwierając drzwi.
- **Urdnot Wrex** to mistrz walki wręcz i prawdziwa chodząca twierdza.

Możecie korzystać z tych samych Członków Drużyny w każdej Misji Kampanii lub zmieniać skład Drużyny na każdą Misję – wszystko zależy od was. Możecie również, pomiędzy Misjami, swobodnie zmieniać to, który gracz kontroluje którego Członka Drużyny.



GOTOWOŚĆ DO WOJNY

Na koniec Kampanii, poziom sukcesu graczy określany jest na podstawie liczby zdobytych punktów **Gotowości do Wojny**.

Gotowość do Wojny wzrasta za każdym razem, gdy Drużyna ukończy Misję. Może ona również wzrosnąć po zrealizowaniu Celów Pobocznych w trakcie danej Misji.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Każda Misja ma jasno określone warunki Zwycięstwa i Porażki. Zwycięstwo występuje w dwóch odmianach: **Zwycięstwo Idealisty** (zazwyczaj wymaga dodatkowego wysiłku, ale zapewnia więcej Gotowości do Wojny) i **Zwycięstwo Renegata** (czyli bezwzględne parcie do zwycięstwa). Niezależnie od tego, jak zakończy się Misja, Zwycięstwem czy Porażką, Drużyna zawsze przejdzie do kolejnej Misji i będzie kontynuować Kampanię. Jeśli jednak dwie pierwsze Misje Główne zakończą się Porażką, Drużyna nie wywiąże się ze swojego zadania, a Kampania zakończy się przedwcześnie.

KOMPONENTY

KOMANDOR SHEPARD

Podobnie jak w grze wideo Mass Effect, Komandor Shepard jest postacią uniwersalną.

W związku z tym macie do dyspozycji dwie różne figurki Komandora Sheparda. Podczas każdej gry będziecie korzystać tylko z jednej – drugą pozostawcie w pudełku.

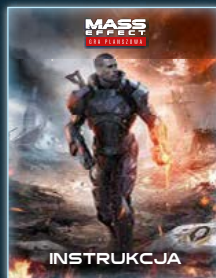
Obu dotyczą takie same zasady, więc jest to po prostu kwestia osobistych preferencji.

CZŁONKOWIE DRUŻYNY I PRZECIWNICY

Członkowie Drużyny są reprezentowani podczas gry przez plastikowe figurki, a każdy z nich ma swoją planszę Członka Drużyny, na której wymienione są jego unikalne zasady specjalne.

Występują dwa rodzaje Przeciwników – **Poplecznicy** (liczni Przeciwnicy pojawiający się w wielu Misjach) oraz **Elitarni Przeciwnicy** (twardzi Przeciwnicy, którzy stanowią wyzwanie na poziomie Bossa). Obydwa rodzaje są reprezentowane przez dwustronne żetony.

Termin „postać” jest używany w zasadach jako ogólne odniesienie do Członków Drużyny, Popleczników i Elitarnych Przeciwników.



Instrukcja
(x1)



Księga Misji
(x1)



Księga Opowieści
(x1)



Karty Zagrożenia
(x64)



Żetony Przeciwników
(x84)

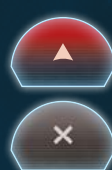
Poplecznicy
Cerberusa
(x30)

Poplecznicy
Zniwiarzy
(x30)

Elitarni
Przeciwnicy
(x24)



Żetony
Powalonych
Członków
Drużyny
(x4)



Żetony Stanów
Wieżyczki
(x6)



Żetony Celu
(x7)



Żetony Uchodźców
(x7)



Żetony Obrażeń /
Efektu Biotycznego
(x20)



Kostki Znaczników
(x15)



Figurki Członków Drużyny
(x6)



Mapa Kampanii
(x1)



Plansze Członków Drużyny
(x5)



Żetony
Szału
(x5)



Żetony
Rozkazu
(x3)



Żetony Min
Zbliżeniowych
(x3)



Żetony
Renegata
(x8)



Żeton Członka
Drużyny
Na Szpicy
(x1)



Żetony
Zamkniętych Drzwi /
Otwartych Drzwi
(x8)



Żetony Łupów
(x12)



Medi-Żel
(x5)



Granat
(x2)



Skrzynka
z Granatami
(x1)



Dane
(x4)



Worek
Przeciwników
(x1)



Kości
Strategii
(x12)



Kości
Idealisty
(x2)



Suchościeralny
Mazak
(x1)

ZAZNACZANIE PÓL

Na Mapie Kampanii, w Księdze Misji i na planszach Członków Drużyny znajdują się pola, które można zaznaczać, aby zaznaczyć postęp, zrealizowane Cele i odblokowane Umiejętności.

Aby zaznaczyć pole, należy zamalować je suchościeralnym mazakiem znajdującym się w pudełku z grą.

Po zakończeniu Kampanii wyczyścić wszystkie pola, przecierając je najpierw lekko zwilżoną, a następnie suchą ściereczką.

ZAZNACZANIE PUNKTÓW KONTROLNYCH

Na Mapie Kampanii znajdują się Punkty Kontrolne, czyli miejsca do których prowadzą strzałki, podobne do tej widocznej poniżej, wskazującej Działu Cerberusa. Po wybraniu Misji zaznaczcie Punkt Kontrolny na dole. Po ukończeniu Misji zaznaczcie pole Idealisty, Renegata albo Porażki. Następnie podążajcie za strzałkami i wybierzcie kolejną Misję, zaznaczając odpowiedni Punkt Kontrolny. Dzięki temu nie zapomnicie pomiędzy rozgrywkami, którą ścieżkę wybraliście.



ŻETONY PRZECIWNIKÓW

- 1 Nazwa Przeciwnika
- 2 Wartość Ataku
- 3 Wartość Tarczy
- 4 Oznaczenie
- 5 Poziom Wyzwania



Oba rodzaje Przeciwników – **Poplecznicy** i **Elitarni Przeciwnicy** – są reprezentowane przez żetony.

Awers żetonu Przeciwnika to jego strona **Aktywna**. Widać na nim nazwę i ilustrację przedstawiającą Przeciwnika, a także jego **wartość Ataku** i **wartość Tarczy**.

OZNACZENIA

Niektóre żetony Przeciwnika mają **Oznaczenie**, które zapewnia temu Przeciwnikowi dodatkową Zasadę Specjalną. Występują cztery Oznaczenia: **Przygwożdżenie**, **Atak Dystansowy**, **Reakcja** i **Pośpiech**. Ich opis znajdziecie w dalszej części instrukcji na stronie 31.

OGŁUSZENI PRZECIWNICY

Rewers żetonu Przeciwnika przedstawia jego **Ogłuszoną** stronę, która wskazuje, że ten Przeciwnik nie jest aktualnie Aktywny. Na tej stronie nie ma wskazanej wartości Ataku ani Oznaczenia, ale nadal wskazana jest wartość Tarczy. Dodatkowo, Ogłuszona strona żetonu Poplecznika wskazuje 1, 2 albo 3 ◇; im więcej ◇ wskazanych jest na żetonie, tym większe wyzwanie stanowi ten Przeciwnik. ◇ służą do określenia, które żetony Popleczników należy wykorzystać w danej Misji, zgodnie z opisem na stronie 12.

ELITARNI PRZECIWNICY

Elitarni Przeciwnicy różnią się w poszczególnych Misjach i mają własną ramkę z zasadami na stronie Zasad Misji (jak w przykładzie poniżej). Znajduje się tam ich żeton, **ikona Przywołania** (którą należy znaleźć na Mapie) oraz specjalna zasada, która ich dotyczy. Elitarni Przeciwnicy mają ponadto zmienne wartości Tarczy. Na ich żetonie widoczna jest "Tarcza X", a dotyczący ich wpis w ramce Elitarnych Przeciwników zawiera **Tor Odporności** z kilkoma polami. Szczegółowe informacje na ten temat opisano na stronie 32.



- 1 Nazwa Elitarnego Przeciwnika
- 2 Tor Odporności
- 3 Zasada Specjalna
- 4 Oznaczenie

AKAPITY OPowieści

Księga Opowieści zawiera serię ponumerowanych **Akapitów Opowieści**. W różnych momentach będziecie proszeni o przeczytanie Akapitu o konkretnym numerze.

Powinniście unikać czytania Akapitów, co do których nie otrzymaliście jeszcze polecenia, by to zrobić.



UWAGA!

Akapity Opowieści można porównać do przerywników filmowych w grach wideo. Nie pomijajcie ich – możecie przegapić informacje niezbędne do ukończenia waszej Misji!

- 1 *Gdyprzechodzicie do Akapitu Opowieści, przeczytajcie na głos tekst opowieści znajdujący się na górze wpisu.*
- 2 *Następnie przeczytajcie i zastosujcie podane niżej zasady.*





– Shepard, analiza rozbitego krążownika pozwoliła na określenie trzech głównych celów. Reaktor, rdzeń danych badawczych i generator bariery kinetycznej. Masz czas tylko na dotarcie do jednego z nich, zanim nadejdzie burza.

Dostęp do rdzenia danych pozwoli wykraść wyniki badań Cerberusa, ale po ustaniu burzy będą mogli uratować wrak statku.

Przeciążenie reaktorów zniszczy statek – i wszelkie nadzieje na odzyskanie danych.

Wykrywam również ślady jeńców, o których wspomniał admirał Hackett. Przekierowując energię z rdzenia danych badawczych, możesz wzmocnić bariery kinetyczne statku na tyle długo, aby przetrzymał burzę. Pomoże to ochronić więźniów do czasu przybycia Sojuszu. Jeśli jednak to zrobisz, składowane dane zostaną bezpowrotnie utracone.

Do burzy zostało już tylko kilka godzin, Shepard. Zalecam szybkie działanie. Wyświetlam możliwe trasy prowadzące do każdego celu. Teraz wszystko w waszych rękach.

– EDI

MAPA KAMPANII

Na **Mapie Kampanii** będziecie śledzić postępy Drużyny na rozbitym krążowniku, Misja po Misji.

Każda Misja ma swoje własne pole na Mapie i przynależy do jednego z trzech **Etapów**. Rozegracie jedną Misję z Pierwszego Etapu, jedną z Drugiego Etapu i jedną z Trzeciego Etapu, podążając po każdej Misji jedną ze **Ścieżek**, aby określić, która Misja będzie kolejną.



1 Otrzymacie polecenie, aby zaznaczyć Punkty Kontrolne, które wskażą wam kolejną Misję.

2 Ścieżki pomiędzy polami Misji Głównych wskazują kolejność, w jakiej możecie się ich podejmować. Na przykład po ukończeniu Misji 2B: Atlas Binarny, Członkowie Drużyny mogą zdecydować się na podjęcie Misji Towarzysza i po jej ukończeniu przejść do Misji 3A: Kontrola Reaktora albo 3B: Panel Główny.

3 Dane można znaleźć w trakcie Misji. Aby śledzić postęp w ich zdobywaniu, należy zaznaczać odpowiednie pola. Każde trzecie zaznaczone pole pozwala Członkowi Drużyny na odblokowanie nowej Umiejętności.

4 Po zakończeniu Misji otrzymacie polecenie, by zaznaczyć jedno z trzech pól określających jej rezultat:

- 👉 Zwycięstwo Idealisty
- 👉 Zwycięstwo Renegata
- ✗ Porażka

5 Wypełnienie Punktu Kontrolnego Towarzysza oznacza, że drużyna podejmie próbę wykonania Misji Towarzysza, zanim przejdzie do kolejnej Misji Głównej.

6 Każdy Członek Drużyny ma unikalną Misję Towarzysza, której możecie się podjąć tylko raz na Kampanię. Wybierając Misję Towarzysza, zaznaczcie pole odpowiadające danemu Członkowi Drużyny. W trakcie Kampanii możecie podjąć się maksymalnie dwóch Misji Towarzyszy.

7 W trakcie Kampanii zaznaczajcie waszą Gotowość do Wojny, zamalowując kolejno te pola.

Czy uda się wam uzyskać maksymalny wynik?

MISJE TOWARZYSZY

W trakcie Kampanii będziecie mieć możliwość podjęcia się dwóch **Misji Towarzyszy**, które mają miejsce między Misjami Głównymi. Każdy z Członków Drużyny Sheparda ma swoją unikalną Misję Towarzysza. Podejmując się jej, Shepard buduje silniejszą więź z Członkiem Drużyny i, jeśli Misja zakończy się sukcesem, odblokowana zostanie unikalna Umiejętność Członka Drużyny, którego Misja została wykonana.

Czasu jest jednak niewiele, więc podczas jednego przejścia gry, nie uda się wam wykonać wszystkich Misji Towarzyszy. Wybierajcie rozważnie!

Jeśli wolicie krótszą Kampanię, możecie całkowicie pominąć Misje Towarzyszy.

ZAZNACZANIE ŚCIEŻKI

Gdy rozpocznie się wasza Kampania, zostaniecie poproszeni o zaznaczenie Punktu Kontrolnego Pierwszego Etapu Misji. Gdy to zrobicie, zaznaczcie też Ścieżkę prowadzącą do tego Punktu Kontrolnego.

Za każdym razem, gdy ukończycie Misję Główną, otrzymacie polecenie zaznaczenia kolejnego Punktu Kontrolnego. Gdy to zrobicie, zaznaczcie Ścieżkę pomiędzy Misją, którą właśnie ukończyliście, a nowo zaznaczonym Punktem Kontrolnym. Dzięki temu będziecie posiadać wizualne przypomnienie trasy, jaką przebyła Drużyna, podążając w głąb rozbitego statku Cerberusa.

W tym przykładzie (widocznym poniżej) Drużyna rozpoczęła kampanię od „Dział Cerberusa”, a następnie ukończyła Misję Towarzysza. Kolejną Misją, którą rozegrają, będzie „Atlas Binarny”.



KSIĘGA MISJI

Księga Misji składa się z kilku **Arkuszy Misji** – po jednym dla każdej Misji, której Drużyna może się podjąć. Arkusz składa się ze strony z **Zasadami Misji** oraz strony z **Mapą Misji**.

STRONA ZASAD MISJI

Lewa strona Arkusza Misji to strona Zasad Misji. Zawiera instrukcje dotyczące przygotowania, siły Przeciwnika, Cele Misji i wszelkie Zasady Specjalne, mające zastosowanie w danej Misji.



- 1 Tutaj znajdziecie wprowadzenie do opowieści.
- 2 W tym polu znajdują się wszystkie Zasady Specjalne, które obowiązują podczas przygotowania tej Misji.
- 3 W każdej Misji zmierzycie się z siłami Żniwiarzy albo Cerberusa. Informacje na temat sił Przeciwnika znajdziecie w tym polu.
- 4 W tym polu wymienione są wszelkie zasady specjalne obowiązujące w trakcie tej Misji.
- 5 W tych ramach przedstawiono Cele tej Misji, czyli sposoby, na które Członkowie Drużyny mogą osiągnąć zwycięstwo.
- 6 W tym miejscu wskazywany jest Elitarny Przeciwnik (albo Przeciwnicy) dla danej Misji.
- 7 Misja kończy się porażką, jeśli czas na jej ukończenie dobiegnie końca lub dojdzie do Powalenia Sheparda. W tym polu wyjaśniono, jak może do tego dojść oraz co należy zrobić, jeśli tak się stanie.
- 8 W niektórych miejscach na tej stronie mogą znajdować się pola Postępu, które należy zaznaczać, gdy znajdą konkretne, opisane okoliczności.

STRONA MAPY MISJI

Prawa strona Arkusza Misji to strona Mapy Misji, która podczas rozgrywki pełni rolę planszy.



Heksy

Mapa Misji składa się z siatki **heksów**. Na każdym heksie może znajdować się tylko jedna **postać** (Członek Drużyny albo Przeciwnik), jak również dowolna liczba żetonów (żetony: Łupu, Celu, Stanu Wieżyczki itd.).

Ikonografia Mapy

Ściany, Przeszkody i heksy Przywołania Przeciwników, są wyraźnie oznaczone na Mapie, a ich efekty obowiązują przez całą grę. Inne ikony (żetony: Celu, Łupu, Uchodźcy, Drzwi i Stanu Wieżyczki) wskazują, gdzie mają zostać umieszczone wskazane żetony podczas przygotowania rozgrywki i nie wywołują żadnych efektów po rozpoczęciu Misji.

Pełny opis ikon Mapy znajduje się na odwrocie Mapy Kampanii. Podczas rozgrywki możecie umieścić go w pobliżu Księgi Misji, aby mieć do niego łatwy dostęp.

- 1 Ściany tworzą solidną barierę pomiędzy dwoma heksami. Postacie nie mogą się poruszać ani atakować przez ściany, a heksy po obu stronach ściany nigdy nie są uznawane za sąsiadujące.
- 2 Natychmionach należy umieścić wskazane żetony Drzwi podczas przygotowania. Zielone ikony oznaczają otwarte Drzwi, a pomarańczowe – zamknięte Drzwi.
- 3 Heksy Przywołania wskazują, gdzie na początku Misji przywoływani są Poplecznicy oraz gdzie przywoływane będą posiłki Przeciwnika.
- 4 Na początku Misji na heksach z tą ikoną umieszczane są żetony Celów, które reprezentują miejsca warte uwagi albo kluczowe lokalizacje.
- 5 Na początku Misji na heksach z tą ikoną umieszczane są żetony Łupów, które reprezentują przydatne przedmioty, które można zebrać.
- 6 Heks Przywołania Elitarnego Przeciwnika oznacza miejsce początkowe dla potężnego Elitarnego Przeciwnika.
- 7 Na początku Misji na heksach z tą ikoną umieszczane są żetony Uchodźców, które symbolizują cywilów, których można uratować.
- 8 Na początku niektórych Misji na heksach z tą ikoną umieszczane są żetony Stanu Wieżyczki tak, aby widoczna była ich Aktywna strona.
- 9 Przeszkody znajdują się pomiędzy heksami, tak jak ściany, ale wpływają jedynie na ataki. Nie utrudniają ruchu ani nie niwelują sąsiedownia heksów. Posiadają półokręgi po obu stronach w celu odróżnienia ich od ścian.
- 10 Heksy Początkowe wskazują, gdzie na początku Misji rozmieszczani są Członkowie Drużyny.

INTERAKCJA Z MAPĄ MISJI

Podczas rozgrywki postacie mogą wchodzić w interakcję z Mapą Misji na wiele sposobów.

Poza Granicami

Każda Mapa Misji przedstawia zamknięty obszar. Wszystko, co znajduje się poza siatką heksów, znajduje się **Poza Granicami**, co oznacza, że postacie nie mogą wyjść poza siatkę, chyba że zasada Misji wyraźnie na to pozwala.

Sąsiadowanie

Każde dwa heksy, które mają wspólną granicę, są uznawane za **sąsiadujące**, chyba że na tej granicy znajduje się **ściana** albo **zamknięte drzwi**. Jest to ważne przy rozpatrywaniu niektórych zasad. **Przeszkody** nie wpływają na sąsiadowanie heksów.

Na Schemacie 1 (poniżej) Garrus sąsiaduje z każdym z czterech heksów oznaczonych na zielono. Należy pamiętać, że Przeszkoda nie wpływa na sąsiadowanie. Dwa heksy, zaznaczone na czerwono, nie sąsiadują z Garrusem z powodu ściany i zamkniętych drzwi.

Przeszkody

Przeszkody znajdują się pomiędzy heksami. Nie utrudniają ruchu ani nie niwelują sąsiadowania heksów. Postacie mogą chować się za Przeszkodami. Jeśli pomiędzy dwiema postaciami znajduje się Przeszkoda, a żadna z tych postaci nie graniczy z nią, nie można wyznaczyć Linii Strzału między nimi. Jeśli postać graniczy z Przeszkodą, może wyznaczyć Linie Strzału do odległego celu za nią, ale sama jest chroniona przez tę Przeszkodę, co oznacza, że jej cel nie może wyznaczyć Linii Strzału do niej. Przykład ilustrujący tę zasadę znajduje się na stronie 16.

SCHEMAT 1



Określanie Odległości

Czasami konieczne może się okazać policzenie odległości między dwoma heksami. Aby to zrobić, należy obliczyć najkrótszą drogę od pierwszego heksu do drugiego (docelowego), poruszając się tylko przez sąsiadujące heksy (nie można przechodzić przez ściany ani zamknięte drzwi). Policzenie ile granic między heksami należy przekroczyć – to właśnie jest odległość.

Czasami zasada specjalna nakazuje obliczyć odległość między dwoma heksami, ignorując ściany i zamknięte drzwi.

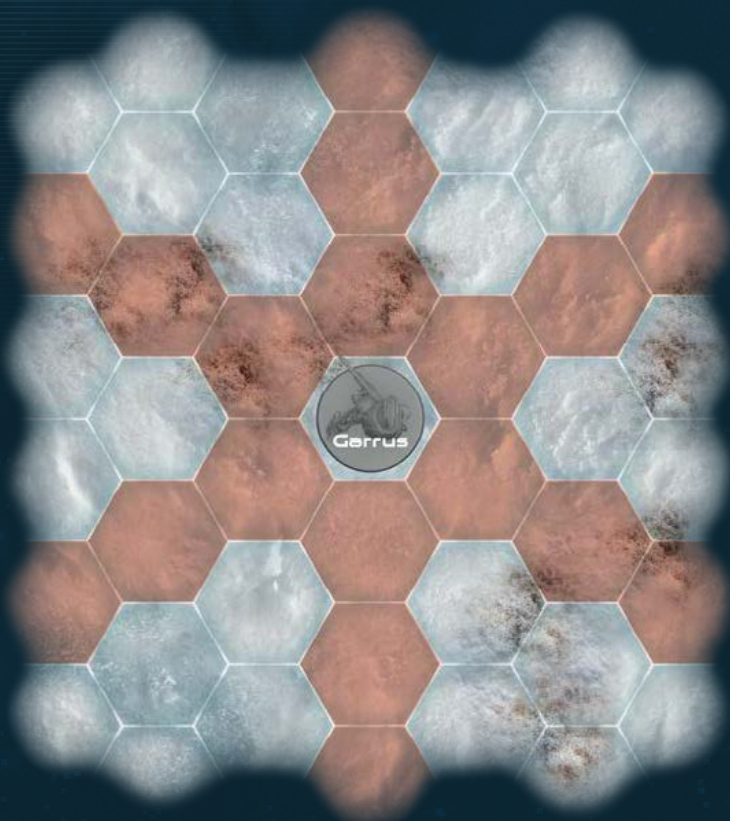
Na Schemacie 2 (po prawej) Zombie znajduje się w odległości czterech heksów od Garrusa. Gdyby nie ściana, Zombie znajdowałby się w odległości trzech heksów od Garrusa.

Jeśli zasady stanowią, że coś musi znajdować się „w odległości do trzech heksów”, oznacza to, że odległość między tymi heksami nie może być większa niż 3 – w tym przykładzie Zombie i Garrus znajdują się w odległości do trzech heksów od siebie tylko wtedy, gdy ściany są ignorowane.

SCHEMAT 2



SCHEMAT 3



Linia Strzału

Niektóre zasady pozwalają postaci atakować cel (albo oddziaływać na niego w inny sposób), gdy ten znajduje się na **Linii Strzału** tej postaci.

Wyobraźcie sobie sześć prostych linii rozchodzących się promieniście od heksa postaci, jak wskazano na Schemacie 3 po lewej stronie. Cel znajdujący się na jednej z tych linii jest na **Linii Strzału** postaci, pod warunkiem, że nie ma bezpośrednio między nimi ścian, drzwi (zamkniętych albo otwartych) ani Przeszkód.

Przeszkody i drzwi otaczające heks atakującej postaci są ignorowane, podobnie jak postacie znajdujące się na linii.

Na Schemacie 4, widocznym po prawej stronie, gracz kontrolujący Garrusa chce nim wykonać Atak.

- Zombie 1, 5, 6 i 7 znajdują się na Linii Strzału Garrusa, pomimo obecności postaci znajdujących się na linii i Przeszkody (która jest ignorowana, ponieważ graniczy bezpośrednio z heksem Garrusa).
- Zombie 2 nie znajduje się na Linii Strzału, ponieważ na linii znajduje się Przeszkoda, która nie graniczy z heksem Garrusa.
- Zombie 3 nie znajduje się na Linii Strzału, ponieważ nie jest na żadnej z sześciu prostych linii rozchodzących się promieniście od heksa Garrusa.
- Zombie 4 nie znajduje się na Linii Strzału, ponieważ na drodze do niego stoi ściana.

SCHEMAT 4



ZASŁONIĘTE OBSZARY

Wszystkie te obszary są całkowicie oddzielone od Członków Drużyny przez ściany i drzwi, dlatego nazywa się je Zasłoniętymi.



Zasłonięte obszary

Niektóre Mapy Misji składają się z kilku różnych obszarów, oddzielonych ścianami i drzwiami (zamkniętymi albo otwartymi). Na początku Misji każdy obszar, na którym nie ma przynajmniej jednego Członka Drużyny, jest **Zasłonięty**.

Przeciwnicy na Zasłoniętych obszarach nie są Aktywowani i nie mogą być celem Ataków ani Umiejętności. Aby to przedstawić, ich żetony są umieszczane Ogłoszoną stroną ku górze. Przeciwnicy na Zasłoniętych obszarach są ignorowani podczas Przywoływania Przeciwników. Oznacza to, że jeśli dobrana zostaje karta Zagrozenia i na odkrytych obszarach nie ma Przeciwnika wskazanego typu, nowy Przeciwnik jest Przywoływany nawet, jeśli Przeciwnik tego typu znajduje się na Zasłoniętym obszarze.

Zasłonięty obszar zostaje ujawniony, gdy po raz pierwszy dowolny Członek Drużyny stanie na heksie graniczącym z niezamkniętymi drzwiami prowadzącymi na obszar. Gdy to się stanie, odwróćcie wszystkie żetony Przeciwników na tym obszarze na ich Aktywną stronę. Obszar ten nie jest już uznawany za Zasłonięty.

PLANSZE CZŁONKÓW DRUŻYNY

Każdy Członek Drużyny ma swoją unikalną **planszę**, która znajduje się przed kontrolującym go graczem.



Jest to swego rodzaju panel sterowania, na którym można śledzić różne informacje. Zawiera on listę wszystkich zasad specjalnych i unikalnych Umiejętności danego Członka Drużyny.

- 1 Podczas gry będziecie umieszczać kości na polach Akcji, aby wykonywać Akcje kierowanymi przez was Członkami Drużyny. Możecie umieszczać kości tylko na polach, które mają odpowiadające im ikony.
- 2 To pole zawiera Umiejętność Podstawową Członka Drużyny, która aktywuje się na początku jego tury. Każda Umiejętność Podstawowa wykorzystuje inny, unikalny element – na przykład Garrus posiada tor Celowania.
- 3 Członek Drużyny, gdy zostanie zaatakowany, traci punkty Tarczy. Regenerują się one w pełni na koniec każdej Rundy.
- 4 Członek Drużyny, który nie ma punktów Tarczy, traci zamiast tego punkty Życia. Jeśli jego punkty Życia spadną do zera, zostanie Powalony, a jego planszę Członka Drużyny należy odwrócić na drugą stronę.
- 5 Za każdym razem, gdy Członek Drużyny pokonuje Przeciwnika, zdobywa Punkty Doświadczenia (XP), których przyrost należy śledzić, zaznaczając odpowiednie pola. Każdej Misji odpowiada jedna kolumna.
- 6 Oprócz swojej Umiejętności Podstawowej, każdy Członek Drużyny ma kilka dodatkowych Umiejętności. Każda z nich zawiera Akcję, którą można wykonać (z jej własnym polem Akcji) lub zasadę specjalną, która się do niej odnosi.
- 7 Na początku Kampanii możecie korzystać wyłącznie z Umiejętności, które posiadają jednolite, niebieskie tło. Umiejętności z czarnym tłem muszą zostać najpierw odblokowane.
- 8 Aby zaznaczyć, że Umiejętność została odblokowana (i można jej używać), należy zamalować pole w jej prawym górnym rogu.
- 9 Umiejętności z czerwonymi obramowaniami są Zaawansowane i nie można ich odblokować, dopóki nie zostanie odblokowana wymagana Umiejętność lub Umiejętności.
- 10 Każdy Członek Drużyny ma specjalną Umiejętność Towarzysza, którą można odblokować wyłącznie poprzez ukończenie Misji tego Towarzysza.

POWALONY CZŁONEK DRUŻYNY

Członek Drużyny, któremu skończą się punkty Życia, zostaje **Powalony**, a jego planszę Członka Drużyny należy odwrócić na drugą stronę (jak pokazano poniżej).

Jeśli tak się stanie, należy postępować zgodnie z instrukcjami na tej planszy. Gdy tylko postać zostanie Ożywiona przez innego Członka Drużyny, wraca do walki!



ZABLOKOWANE KOŚCI

Jeśli na twojej planszy Członka Drużyny znajdowały się jakieś kości, przenieś je na pola powyżej. W przeciwnym razie przenieś 3 kości z puli na pola powyżej.

Te kości są Zablockowane i nie można ich usunąć z tej planszy, dopóki twoja postać nie zostanie Ożywiona.

GDY TWOJA POSTAĆ ZOSTAJE POWALONA:

Zastąp Garrusa twoim żetonem Powalenia. Jeśli obok twojej planszy znajduje się zakryta karta Zagrożenia, odłóż ją na spód talii, nie podglądając jej.

Dopóki twoja postać jest Powalona, nie możesz rzucać kośćmi, przydzielać ich ani używać Umiejętności, a na koniec twojej tury nie rozpatrujesz karty Zagrożenia. W efekcie twoja tura zostaje całkowicie pominięta.

GDY TWOJA POSTAĆ ZOSTAJE OŻYWIONA:

Umieść Garrusa na tym samym albo sąsiadującym hexsie, na którym znajduje się jego żeton Powalenia. Następnie usuń żeton Powalenia Garrusa z Mapy.

Jeśli twoja tura w tej Rundzie już minęła, usuń kości z pól powyżej i odłóż je na bok do końca Rundy.

Jeśli w tej Rundzie nie przyszła jeszcze kolej na twoją turę, dołóż kartę Zagrożenia, nie podglądając jej, i połóż ją zakrytą obok swojej planszy Członka Drużyny. Następnie usuń kości z pól powyżej i odłóż je na bok. Następnie razem, gdy dowolny gracz będzie rzucał kośćmi Strategii, należy uwzględnić również te kości – zaliczają się do puli.

Odwróć tę planszę Członka Drużyny. Przywróć wszystkie swoje punkty Tarczy oraz 1 Punkt Życia. Umieść swoją kostkę znacznika Celowania na pierwszym polu jego toru.

DOWÓDCA MISJI

Jeżeli Komandor Shepard zostanie Powalony, Misja kończy się Porażką.

Dlatego plansza Komandora Shepard nie ma strony "Powalonej". Zamiast tego obie strony mają identyczny tekst zasad, ale przedstawiają inną grafikę Sheparda, odpowiadającą dwóm różnym figurkom Komandora. Należy użyć tej strony planszy, która odpowiada wybranej przez gracza figurce.

PRZYGOTOWANIE MISJI

WITAMY NA HAGALAZ

Jeśli jeszcze nie rozegraliście pierwszej Misji waszej Kampanii, przeczytajcie **76. Akapit Opowieści**. Zróbcie to, zanim wykonacie dalsze kroki opisane na tej stronie.

1. PRZYGOTOWANIE MISJI

- A** Sprawdźcie na Mapie Kampanii, którą Misję rozegracie jako kolejną. (Zob. *Zaznaczanie Ścieżki* na stronie 11).
- B** Otwórzcie Księgę Misji na Arkuszu danej Misji i umieśćcie ją na środku obszaru gry.
- C** Przeczytajcie **Dodatkowe Zasady Przygotowania** w ramce na stronie Zasad Misji. Jeśli jakiegokolwiek zawarte tam instrukcje są sprzeczne z poniższymi, pierwszeństwo mają te zawarte w ramce.



2. NAPEŁNIENIE WORKA PRZECIWNIKÓW

- A** Odnajdźcie trzydzieści **żetonów Poplecznika** , które odpowiadają tym wskazanym jako **Siły Przeciwnika** w ramce na stronie Zasad Misji. Umieśćcie je zakryte na obszarze gry tak, aby były widoczne ich ikony **Poziomu Wyzwania** . Pozostałe trzydzieści żetonów Poplecznika odłóżcie do pudełka.
- B** Jeśli w ramce określającej Siły Przeciwnika wskazana jest ikona **Niewielkiego Wyzwania** , odłóżcie do pudełka wszystkie żetony z ikoną **Średniego**  i **Ekstremalnego Wyzwania** .
- C** Jeśli w ramce określającej Siły Przeciwnika wskazana jest ikona **Średniego Wyzwania** , odłóżcie do pudełka wszystkie żetony z ikoną **Ekstremalnego Wyzwania** .
- D** Wartości na ikonach żetonów w ramce z Siłami Przeciwnika wskazują, ile żetonów danego typu należy pozostawić. Włóżcie je do Worka Przeciwników i dobrze nim potrząśnijcie.



Niewielkie



Średnie

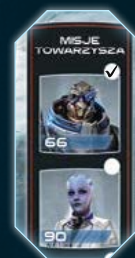


Ekstremalne

MISJE TOWARZYSZY

Jeśli kolejną Misją jest Misja Towarzysza, wybierzcie Członka Drużyny, którego pole Misji Towarzysza na Mapie Kampanii nie zostało jeszcze zaznaczone, i przeczytajcie wskazany tam Akapit Opowieści.

(Na przykład, jeśli wybierze Garrusa, przeczytajcie 66. Akapit Opowieści, a następnie zaznaczcie jego pole).



PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE WORKA PRZECIWNIKÓW

W tej Misji w polu Siły Przeciwnika wskazane są żetony Popleczników Cerberusa – Szturmowcy, Stróże i Inżynierowie, oraz ikona Średniego Wyzwania. Wskazano również, że powinno być osiem sztuk każdego żetonu.



Spośród łącznie dziesięciu dostępnych Szturmowców, pięciu posiada ikonę **Niewielkiego Wyzwania** , a trzech ikonę **Średniego Wyzwania** . Tych należy umieścić w Worku.



Pozostałe dwa żetony, które mają ikony **Ekstremalnego Wyzwania** , należy odłożyć do pudełka. Następnie ten sam proces należy przeprowadzić dla Stróżów i Inżynierów.

3. PRZYGOTOWANIE PRZECIWNIKÓW

- A** Sprawdźcie ramkę **Siły Przeciwnika** na stronie Zasad Misji. Znajdźcie odpowiednią **talię Zagrożenia** (Cerberusa albo Żniwiarzy). Potasujcie ją i umieśćcie zakrytą obok Księgi Misji. Odłóżcie drugą talię Zagrożenia do pudełka.



- B** Znajdźcie żetony wszystkich **Elitarnych Przeciwników** wskazanych na stronie z Zasadami Misji i umieśćcie je na odpowiednich **heksach Przywołania Elitarnych Przeciwników**.



- C** Umieśćcie po 1 losowym **żetonie Poplecznika** (wylosowanym z Worka Przeciwników) na każdym **heksie Przywołania**. Umieśćcie je Aktywną stroną ku górze, chyba że znajdują się na Zasłoniętych obszarach (zob. *Zasłonięte obszary* na marginesie strony 16).



4. PRZYGOTOWANIE MAPY

- A** Potasujcie dwanaście zakrytych **żetonów Łupu**. Umieśćcie po jednym, zakrytym żetonie Łupu, na każdym heksie, na którym znajduje się **ikona Łupu**.



- B** Umieśćcie na Mapie żetony **Celu**, **Uchodźcy**, **zamkniętych/otwartych Drzwi** i **Stanu Wieżyczki**, zgodnie z odpowiadającymi im ikonami. Upewnijcie się, że żetony Stanu Wieżyczki są umieszczone tak, by widoczna była Aktywna strona.



- C** Przeczytajcie **Dodatkowe Zasady** i **Cele** w ramce na Stronie Misji.

5. ROZMIESZCZENIE DRUŻYNY

- A** Wybierzcie trzech **Członków Drużyny**, którzy będą towarzyszyć Komandorowi Shepardowi podczas Misji i podzielcie ich między graczy (zob. *Podział Kontroli* na marginesie strony 4). Odłóżcie nieużywane komponenty Członków Drużyny z powrotem do pudełka.



- B** Każdy gracz bierze **planszę** i **figurkę** każdego Członka Drużyny, którego kontroluje.

- C** Na każdej planszy Członka Drużyny umieśćcie po jednej **kostce Znacznika** na najbardziej wysuniętych na prawo polach torów **punktów Życia** i **punktów Tarczy**.



- D** Zaczynając od Sheparda i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, umieśćcie figurkę każdego Członka Drużyny na **heksie Początkowym**, na którym nie ma jeszcze żadnego Członka Drużyny.



- E** Postępujcie zgodnie ze wszystkimi dodatkowymi zasadami przygotowania wskazanymi w ramce z **Umiejętnością Podstawową** każdego Członka Drużyny.

- F** Umieśćcie **żeton Członka Drużyny Na Szpicy** i dwanaście **kości Strategii** obok planszy Komandora Sheparda. Dodajcie 1 **kość Idealisty** za każde **Zwycięstwo Idealisty** zaznaczone na Mapie Kampanii. Wszystkie nieużywane kości Idealisty odłóżcie do pudełka.



- G** Za każde **Zwycięstwo Renegata** zaznaczone na **Mapie Kampanii**, **każdy z graczy bierze po 1 żeton Renegata** i umieszcza go obok swojej planszy Członka Drużyny. Odłóżcie wszystkie nieużywane żetony Renegata do pudełka.



Pozostałe komponenty umieśćcie tak, by były w waszym zasięgu. Jesteście teraz gotowi, aby rozpocząć Misję.



SILY PRZECIWNIKA

DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

DODATKOWE ZASADY

MISJA ZAKONCZONA PORAZKA

ELITARNI PRZECIWNICY



WREX

KRWAWY SZAL

CRANAT POCZYNIZACY

TO CO WYGLADAJE

GARRUS

STRZELCZ WYSKOKOWY

TURIANSKI REBELIANT

MINA ZBLIZENIOWA

PRZECIĄŻENIE

KALIBRACJA

SHEPARD

ROZKAZ

SKOK ADRENALINOWY

BARIERA

PIERWSZA POMOC

RZĘZ

OKSZTAŁCENIE

MEFYTYNA

SPALENIE

STRZAŁ Z PISTOLETU

LIARA

ANALIZA

PODNIENIE

CZYSTA BIOTYKA

AMULECJA OKSZTAŁCAJĄCA

OSOBLIWOŚĆ

EKSPLOZJA BIOTYCZNA

ROZGRYWANIE MISJI

NA SZPICY

W każdej Rundzie jeden z Członków Drużyny jest **Na Szpicy**. Zaznacza się to umieszczając żeton **Członka Drużyny Na Szpicy** obok jego planszy Członka Drużyny. Będzie on rozgrywał pierwszą turę w Rundzie, a kontrolujący go gracz (gracz **Na Szpicy**) może mieć dodatkowe obowiązki w trakcie rozgrywki.

Komandor Shepard jest zawsze Na Szpicy na początku Misji, ale żeton Członka Drużyny Na Szpicy przechodzi do nowego Członka Drużyny na koniec każdej Rundy.

PULA KOŚCI STRATEGII

Dwanaście kości Strategii tworzy **pulę kości Strategii**. Podczas swojej tury każdy gracz rzuca pulą, a następnie wybiera z niej trzy kości, aby wykonać Akcje. Oznacza to, że pula zmniejsza się w trakcie Rundy, więc gracze, których Członkowie Drużyny wykonają swoje Akcje wcześniej, będą mieli większe spektrum możliwości.

SYMBOLE NA KOŚCI STRATEGII

Na ściankach każdej kości Strategii znajdują się następujące symbole:



Ruch
(2 Punkty Ruchu)



Ruch
(3 Punkty Ruchu)



Akcja Standardowa



Akcja Wzmocniona



Ruch (2 Punkty Ruchu) **albo**
Akcja Standardowa



Umiejętność Podstawowa

STRUKTURA ROZGRYWKI

Misja składa się z szeregu **Rund**, które podzielone są na trzy następujące po sobie **Fazy**:

1. Faza Przygotowania
2. Faza Członków Drużyny
3. Faza Końcowa

Fazy zawsze występują w tej kolejności. Po zakończeniu Fazy Końcowej, rozpoczyna się nowa Runda. Rozgrzywka trwa w ten sposób do momentu, aż Misja zakończy się Zwycięstwem albo Porażką.

FAZA PRZYGOTOWANIA

W Fazie Przygotowania dobierzcie po **karcie Zagrożenia** dla każdego Członka Drużyny i bez podglądania umieśćcie je zakryte obok planszy danego Członka Drużyny. Jeżeli Członek Drużyny jest Poważony (zob. strona 18), nie dobiera się dla niego karty Zagrożenia.

Następnie gracz, którego Członek Drużyny jest Na Szpicy, zbiera dwanaście kości Strategii, aby utworzyć **pulę kości Strategii**. Kości, które zostały Zablokowane przez Poważonego Członka Drużyny (zob. strona 18) zmniejszą rozmiar puli.

FAZA CZŁONKÓW DRUŻYNY

W fazie Członków Drużyny każdy Członek Drużyny rozgrywa swoją turę. Zaczynacie od Członka Drużyny, który jest **Na Szpicy** i kontynuujecie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tura poszczególnego Członka Drużyny składa się z trzech, następujących po sobie kroków:

- a. Rzut kośćmi Strategii
- b. Akcje
- c. Karta Zagrożenia

KROK A: RZUT KOŚĆMI STRATEGII

Gracz zbiera wszystkie kości, które pozostały w puli kości Strategii i rzuca nimi.

Zanim gracz rzuci kośćmi z puli Strategii, może **Zablokować** pojedynczą kość na wyniku wyrzuconym przez poprzedniego Członka Drużyny, tym samym zachowując tamten wynik.

Członek Drużyny, który jest Na Szpicy, nie może tego zrobić, ponieważ to on zaczyna Rundę, zatem zawsze musi rzucać wszystkimi kośćmi z puli.

Schemat 5 (po prawej) przedstawia kości na koniec tury drugiego Członka Drużyny. Zanim trzeci Członek Drużyny rzuci kośćmi, może zdecydować, że chce zachować kość wskazującą Akcję Wzmocnioną i wykonać rzut pozostałymi pięcioma.

Umiejętności Podstawowe

Każdy Członek Drużyny ma Umiejętność Podstawową, wskazaną na jego planszy Członka Drużyny. To specjalna zasada, która może zostać wprowadzona na początku tury:

- Shepard może **wydawać Rozkazy** pozostałym Członkom Drużyny, przewodząc im jako zespołowi i koordynując ich działania.
- Garrus potrafi **Celować**, co pozwala mu na oddawanie precyzyjnych strzałów i eliminowanie poważnych zagrożeń.
- Liara potrafi wykorzystywać **Analizę**, przewidując ruchy przeciwnika i zapobiegając zagrożeniom.
- Chatika – **Dron Bojowy** Tali, może przemieszczać się przed wrogami, atakując przeciwników, a także hakując drzwi i Wieżyczki.
- Wrex może wyzwolić swój **Krwawy Szał**, aby zadać obrażenia wielu przeciwnikom jednocześnie.

Gdy gracz rzuca kośćmi z puli kości Strategii, każdy wyrzucony symbol  aktywuje Umiejętność Podstawową aktualnie aktywnego Członka Drużyny, zgodnie z opisem na planszy tego Członka Drużyny. Po rozpatrzeniu powyższego, gracz ponownie rzuca wszystkimi kośćmi, na których wypadł symbol . Należy powtarzać ten proces (aktywuj Umiejętność Podstawową, a następnie rzucaj ponownie), aż nie pozostanie żaden symbol .

KROK B: AKCJE

Członek Drużyny może wykonać w swojej turze maksymalnie trzy Akcje.

Aby wykonać Akcję, gracz kierujący aktualnie aktywnym Członkiem Drużyny, wybiera kość z puli kości Strategii i przydziela ją do pola Akcji na planszy aktualnie aktywnego Członka Drużyny, na którym znajduje się symbol odpowiadający symbolowi na wybranej kości (zob. margines po prawej). Następnie gracz rozpatruje odpowiednią Akcję, zgodnie z opisem poniżej.

Każdego pola Akcji można użyć tylko raz na Rundę. Aby to zaznaczyć, należy pozostawić kość na wykorzystanym polu. (Warto wspomnieć, że niektóre Akcje mają więcej niż jedno pole Akcji, zatem można ich użyć więcej niż raz).

Gdy na planszy Członka Drużyny znajdują się trzy kości, krok Akcji jego tury dobiega końca. Należy pamiętać, że Członek Drużyny musi zawsze wziąć trzy kości w swojej turze. Czasem może nie być dostępna Akcja, którą Członek Drużyny chciałby wykonać, albo może nie chcieć wykonać danej Akcji. W takim przypadku wciąż należy zablokować kość, umieszczając ją na wolnym polu Akcji, ale bez jej wykonywania.

SCHEMAT 5



POLA AKCJI

Występują trzy rodzaje pól Akcji. Do każdego z nich można przydzielić tylko kość z odpowiadającym mu symbolem.



Pole **Akcji Ruchu** może mieć przypisaną dowolną kość z widocznym symbolem Akcji Ruchu.



Pole **Akcji Standardowej** może mieć przydzieloną dowolną kość z widocznym symbolem Akcji Standardowej albo Akcji Wzmocnionej.



Pole **Akcji Wzmocnionej** może mieć przydzieloną tylko kość z widocznym symbolem Akcji Wzmocnionej.

OZNACZENIE PRZYGWOŹDŹENIA



Natychmiast po tym, jak Przeciwnik z Oznaczeniem Przygwoźdżenia wykorzysta **Okazję do Ataku**, Akcja Ruchu Członka Drużyny dobiega końca, nawet jeśli nie wykorzystał on jeszcze wszystkich punktów Ruchu.

AKCJE WZMOCNIONE

Niektóre Akcje zapewniają lepszy efekt, jeżeli użyje się kości Wzmocnionej Akcji. Na przykład, **Akcja Strzału** Komandora Sheparda (widoczna po prawej) zadaje dodatkowe Obrażenia, gdy wykorzystana jest do niej kość Wzmocnionej Akcji.

Akcje Podstawowe

W górnej części każdej planszy Członka Drużyny znajdują się pola Akcji dla trzech rodzajów **Akcji Podstawowych: Ruchu, Misji i Ożywienia**. Akcje te posiada każdy Członek Drużyny.

Ruch

Gdy kość zostanie przydzielona do tej Akcji, Członek Drużyny może wykonać **Akcję Ruchu**, zużywając 2 albo 3 **punkty Ruchu**, w zależności od tego, jaki symbol kości został przydzielony.

Każdy punkt Ruchu pozwala na poruszenie Członka Drużyny na sąsiadujący heks. Wszystkie punkty, które nie zostaną wykorzystane do końca Akcji, przepadają.

Członek Drużyny może wejść na heks, na którym znajduje się inny Członek Drużyny, pod warunkiem, że nie zakończy tam swojej Akcji. Członek Drużyny nie może wejść na heks, na którym znajduje się Przeciwnik. Jeśli Członek Drużyny sąsiadujący z Przeciwnikiem poruszy się w taki sposób, że nie będzie już z nim sąsiadował, da mu **Okazję do Ataku**, opisaną na stronie 31.

Misja

Kość może zostać przydzielona do tej Akcji tylko wtedy, gdy na stronie Zasad Misji występuje zasada, która na to pozwala. W takim przypadku zasada wyjaśnia, co się dzieje, gdy kość zostanie tu umieszczona.

Ożywienie

Gdy na tym polu zostanie umieszczona kość, wybierz Powalonego Członka Drużyny, znajdującego się na sąsiadującym heksie. Ten Członek Drużyny zostaje **Ożywiony**, zgodnie z zasadami wskazanymi na odwrocie jego planszy.

Akcje Umiejętności

Oprócz Akcji Podstawowych, dostępnych dla wszystkich Członków Drużyny, każdy z nich ma szereg unikalnych Akcji, dostępnych na jego planszy.

Gdy kość zostanie przydzielona do pola Akcji w ramce z Umiejętnością, rozpatrz tekst w tej ramce.

Pamiętajcie: na początku Kampanii dostępne są tylko Umiejętności z jednolitym niebieskim tłem (jak pokazano poniżej na Schemacie 6). Umiejętności z czarnym tłem muszą zostać **odblokowane**, aby można było ich używać, zgodnie z opisem na stronie 27.

Szczegółowy opis Umiejętności każdego Członka Drużyny zaczyna się na stronie 36.

SCHEMAT 6

STRZAŁ

Zadaj 1 Obrażenie
Przeciwnikowi znajdującemu
się na Linii Strzału Sheparda.

 Zamiast tego zadaj
2 Obrażenia.



Gracz kontrolujący Sheparda może używać Umiejętności „Strzał” od samego początku Kampanii, bez konieczności jej odblokowania.

Zadawanie Obrażeń Przeciwnikom

Wiele Akcji umożliwia Członkom Drużyny zadawanie **Obrażeń** Przeciwnikom. Zadawane Obrażenia należy zaznaczać poprzez umieszczanie **żetonów Obrażeń** obok Przeciwnika, który je otrzymał.



Jeżeli łączna liczba Obrażeń zadanych Przeciwnikowi jest równa albo większa od **wartości jego Tarczy**, ten Przeciwnik zostaje **Pokonany**. Pokonani Poplecznicy wracają do **Worka Przeciwników**, natomiast Pokonani Przeciwnicy Elitarni są po prostu usuwani z planszy. Pokonanie Przeciwnika za pomocą Umiejętności nagradzane jest dodatkowo 1 XP.

Na koniec Rundy wszystkie żetony Obrażeń przydzielone Przeciwnikom zostają usunięte z Mapy Misji, co symbolizuje odnowienie ich Tarcz. Wybierajcie swoje cele z rozważą!

Elitarni Przeciwnicy rozpatrują zadawane im Obrażenia nieco inaczej, co zostało opisane na stronie 32.

KROK C: KARTA ZAGROŻENIA

Po tym, gdy Członek Drużyny wykona swoje Akcje, odwraca kartę Zagrożenia znajdującą się obok jego planszy tak, aby była odkryta. Następnie rozpatruje ją i na koniec odkłada odkrytą na stos kart odrzuconych, obok talii kart Zagrożenia. Jeśli talia kart Zagrożenia się wyczerpie, potasujcie jej stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową, zakrytą talię.

Większość kart Zagrożenia nakazuje graczowi **Aktywować** co najmniej jednego Przeciwnika. Gdy Aktywowanych jest wielu Przeciwników, należy rozpatrzyć ich po kolei, zaczynając od tego, który jest najbliżej Członka Drużyny, który właśnie rozegrał swoją turę (nazywany jest na kartach „aktualnie aktywnym Członkiem Drużyny”), a następnie przechodzić do tych dalszych. Gdy istnieje możliwość wyboru Przeciwników, którzy mają zostać Aktywowani, to gracz dokonuje wyboru. Ogłuszeni Przeciwnicy nie zostają Aktywowani.

Aktywowany Przeciwnik **Zaatakuję** Członka Drużyny, jeśli z którymś sąsiaduje lub jeśli ma **Oznaczenie Ataku Dystansowego**, a Członek Drużyny znajduje się na jego Linii Strzału. Jeżeli nie może Zaatakować, zamiast tego **Poruszy się Naprzód**.

Atakowanie

Najpierw wybierzcie cel dla Przeciwnika. Każdy Członek Drużyny sąsiadujący z Przeciwnikiem jest potencjalnym celem. Jeśli Przeciwnik ma Oznaczenie Ataku Dystansowego, każdy Członek Drużyny znajdujący się na jego Linii Strzału, również jest potencjalnym celem. Przeciwnik zaatakuję potencjalny cel, któremu brakuje najmniej punktów Życia, by został Powalony. Jeśli przynajmniej dwa potencjalne cele mają równie niską liczbę punktów Życia, wyboru dokonuje gracz, który kontroluje aktualnie aktywnego Członka Drużyny.

Gdy Członek Drużyny zostanie zaatakowany, otrzymuje **Obrażenia** równe **wartości Ataku** atakującego Przeciwnika, zgodnie z opisem na marginesie, w sekcji Obrażenia zadawanych **Członkowi Drużyny**.

OZNACZENIE REAKCJI



Jeśli Przeciwnik z **Oznaczeniem Reakcji** otrzyma Obrażenia, ale nie zostanie Pokonany, porusza się o jeden heks w kierunku Członka Drużyny, który go zaatakował.

OZNACZENIE ATAKU DYSTANSOWEGO



Przeciwnik z **Oznaczeniem Ataku Dystansowego** może atakować Członków Drużyny, którzy z nim nie sąsiadują, pod warunkiem, że znajdują się na jego **Linii Strzału** (zob. strona 15).

OBRAŻENIA CZŁONKÓW DRUŻYNY

Za każdym razem, gdy Członek Drużyny otrzyma Obrażenie, traci **punkt Tarczy**. Przesuń kostkę Znacznika na jego **torze punktów Tarczy** o jedno pole w lewo.

Gdy kostka dotrze do pierwszego pola na tym torze, Tarcza Członka Drużyny się wyczerpuje. W takim przypadku każde Obrażenie, jakie otrzyma ten Członek Drużyny powoduje, że traci on jeden **punkt Życia**. Przesuń kostkę Znacznika na jego **torze punktów Życia** o jedno pole w lewo.

Jeśli **punkty Życia** Członka Drużyny spadną do 0, zostaje on **Powalony**. W przypadku Powalenia Shepada, Misja natychmiast kończy się Porażką. Jeśli dowolny inny Członek Drużyny zostanie Powalony, należy odwrócić jego planszę Członka Drużyny na drugą stronę (należy odłożyć też na bok kości z jego pół Akcji), a następnie postępować zgodnie ze wskazanymi tam poleceniami.

OZNACZENIE POŚPIECHU



Przeciwnik z **Oznaczeniem Pośpiechu** może podczas Poruszania się

Naprzód wykorzystać do 4 punktów Ruchu, zamiast 2.

NIEMOŻLIWE AKTYWACJE

Jeśli karta Zagrożenia nakazuje wam Aktywować dany rodzaj Przeciwnika, a na planszy nie ma obecnie żadnego takiego Przeciwnika, **Przywołajcie Poplecznika** na najbliższym pustym heksie Przywołania, względem aktualnie aktywnego Członka Drużyny. Wykonajcie tę czynność jednokrotnie dla każdego rodzaju Przeciwnika, którego nie można aktywować.

Poruszanie Przeciwników Naprzód

Przeciwnik **Poruszy się Naprzód**, mając do dyspozycji 2 punkty Ruchu.

Każdy punkt Ruchu pozwala Przeciwnikowi poruszyć się na sąsiadujący heks. Wszystkie punkty, które nie zostaną wykorzystane do końca Aktywacji, przepadają. Przeciwnik nie może wejść na heks, na którym znajduje się inna postać. Przeciwnik może poruszyć się przez heks na którym znajduje się Powalony Członek Drużyny, ale nie może na nim zakończyć swojego Ruchu.

- Jeśli to możliwe, Przeciwnik musi zakończyć swój ruch tak, aby mógł zaatakować aktualnie aktywnego Członka Drużyny.
- W przeciwnym wypadku musi zakończyć swój ruch tak, aby mógł zaatakować najbliższego mu Członka Drużyny.
- W przeciwnym wypadku porusza się tak daleko, jak to możliwe, w kierunku najbliższego mu Członka Drużyny.

Gracz musi postępować zgodnie z powyższymi zasadami, ale poza tym ma swobodę wyboru, gdzie poruszy się Przeciwnik.

Przywoływanie Popleczników

Niektóre karty Zagrożenia nakazują graczom **Przywołanie Poplecznika** na określonym **heksie Przywołania**, zazwyczaj na tym, który jest najbliżej albo najdalej od aktualnie aktywnego Członka Drużyny. Należy brać pod uwagę tylko puste hekсы Przywołania. Jeśli na heksie Przywołania znajduje się już postać (Przeciwnik albo Członek Drużyny) albo żeton Łupu, jest on ignorowany.

Aby Przywołać Poplecznika, dobierz losowy żeton z Worka Przeciwników i umieść go na wybranym heksie, Aktywną stroną ku górze.

Czasem Przeciwnicy mają zostać Przywołani w momencie, gdy Członek Drużyny znajduje się na obszarze do którego Przeciwnicy nie mogą się dostać (np. Rdzeń Reaktora w Misji Reaktor: Stan Krytyczny). W takim przypadku celem Przeciwnika staje się heks z ikoną Szybkiej Podróży, z którego skorzystał ten Członek Drużyny.

Jeśli wszystkie hekсы Przywołania są zajęte, Poplecznicy nie mogą zostać Przywołani.

FAZA KOŃCOWA

W Fazie Końcowej każdy Członek Drużyny odzyskuje wszystkie swoje punkty Tarczy. Przesuńcie każdą kostkę Znacznika na jego torze Tarczy na pole najbardziej z prawej.

Następnie usuńcie wszystkie żetony Obrażeń i Efektów Biotycznych (zob. strona 32) ze wszystkich żetonów Przeciwników i odwróćcie wszystkich Ogłoszonych Przeciwników, którzy nie znajdują się na Zasłoniętych obszarach, na ich Aktywną stronę.

Na koniec przekażcie żeton Członka Drużyny Na Szpicy Człownikowi Drużyny, którego plansza znajduje się po prawej stronie tego, który aktualnie jest Na Szpicy. Jeśli dany Członek Drużyny jest aktualnie Powalony, przekażcie ten żeton ponownie w prawo i kontynuujcie, aż dotrzecie do Członka Drużyny, który nie jest Powalony.

Następnie rozpoczyna się nowa Runda.

DODATKOWE ZASADY

ODBLOKOWYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Na każdej planszy Członka Drużyny znajduje się określona liczba **Zablokowanych Umiejętności**, których nie można użyć do momentu ich **odblokowania**. Po odblokowaniu Umiejętności zaznacz pole w jej prawym górnym rogu, aby to pokazać. Od teraz możesz z niej korzystać przez resztę Kampanii.

Są trzy sposoby na odblokowanie Umiejętności:

- Członek Drużyny zdobywa wystarczającą liczbę XP (zob. poniżej).
- Oznaczono pole „Zebrane Dane” z ikoną  (zob. strona 30).
- Gracze otrzymują konkretne polecenie odblokowania Umiejętności w Akapicie Opowieści.

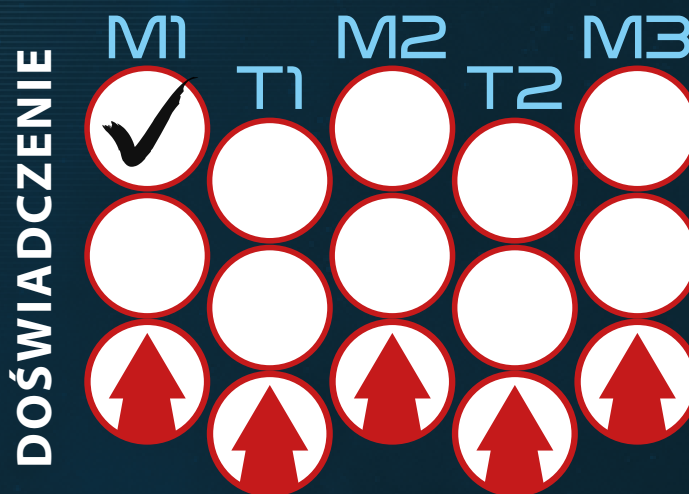
Gdy tylko któreś z tych kryteriów zostanie spełnione, gracz kontrolujący Członka Drużyny natychmiast odblokowuje wybraną przez niego Umiejętność.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA (XP)

W prawym górnym rogu każdej planszy Członka Drużyny znajduje się licznik punktów doświadczenia (XP), jak na Schemacie 7 po prawej stronie. Znajduje się tam kolumna dla każdej Misji (trzy Misje Główne i dwie Misje Towarzyszy), a każda z nich składa się z trzech pól. Każdą kolumnę wypełnia się od góry do dołu.

Za każdym razem, gdy Akcja Członka Drużyny skutkuje **Pokonaniem** Przeciwnika, zyskuje on punkt doświadczenia (XP). Aby to pokazać, zaznacza jedno z pól w kolumnie bieżącej Misji. Gdy wszystkie trzy pola w kolumnie zostaną zaznaczone, ten Członek Drużyny może odblokować Umiejętność. Członek Drużyny podczas jednej Misji może zdobyć maksymalnie trzy punkty doświadczenia. Kolejni pokonani Przeciwnicy nie zapewniają XP i nie można zapisać tego w kolejnej kolumnie.

SCHEMAT 7



ZAAWANSOWANE UMIEJĘTNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI TOWARZYSZY

Niektóre Umiejętności, które są możliwe do odblokowania, są **Zaawansowane** i nie można ich odblokować, dopóki nie zostanie odblokowana inna konkretna Umiejętność.

Przypomina o tym czerwona ramka oraz informacja wskazująca wymaganą Umiejętność, a także schemat Umiejętności wskazujący pozycję wymaganej Umiejętności na planszy Członka Drużyny.

Trzy Zaawansowane Umiejętności Komandora Sheparda wymagają odblokowania dwóch konkretnych Umiejętności, zamiast jednej.

Każdy inny Członek Drużyny ma jedną Umiejętność Towarzysza, którą można odblokować tylko w efekcie postępowania zgodnie z instrukcjami podanymi w Akapicie Opowieści, po ukończeniu Misji Towarzysza.

Na Schemacie 8 po prawej stronie wskazano, że Krogański Czempion nie może zostać odblokowany, dopóki nie zostanie odblokowana Umiejętność – To, co Kroganie Robią Najlepiej.

SCHEMAT 8

TO, CO KROGANIE ROBIĄ NAJLEPIEJ

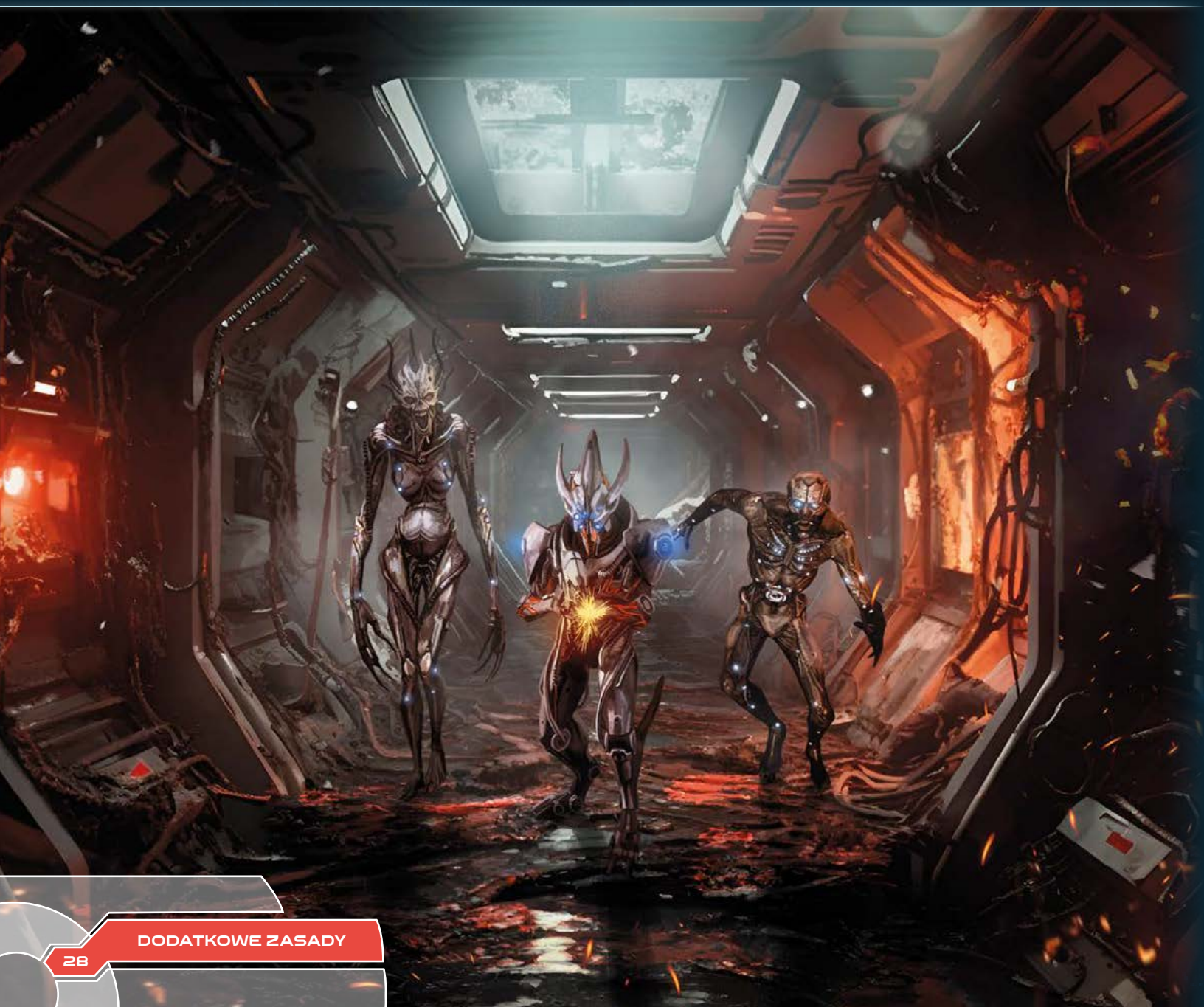
Na początku twojej tury możesz spowodować Przeciwnika, który nie sąsiaduje z żadnym Członkiem Drużyny.

Porusz tego Przeciwnika o maksymalnie 2 heksy. Musi zakończyć ten Ruch bliżej Wrexa, niż przed nim.

WYMAGANIA:
TO, CO KROGANIE
ROBIĄ NAJLEPIEJ

KROGAŃSKI CZEMPION

Na początku dowolnej twojej Akcji, możesz obrócić żeton Wściekłości na stronę Spokoju, aby poruszyć Wrexa na sąsiedni heks.



KOŚCI IDEALISTY I ŻETONY RENEGATA

Gdy Drużyna osiąga Zwycięstwo Idealisty albo Renegata, otrzymuje premię, która pozostaje z nią na resztę Kampanii. Mogą to być kości Idealisty albo żetony Renegata.

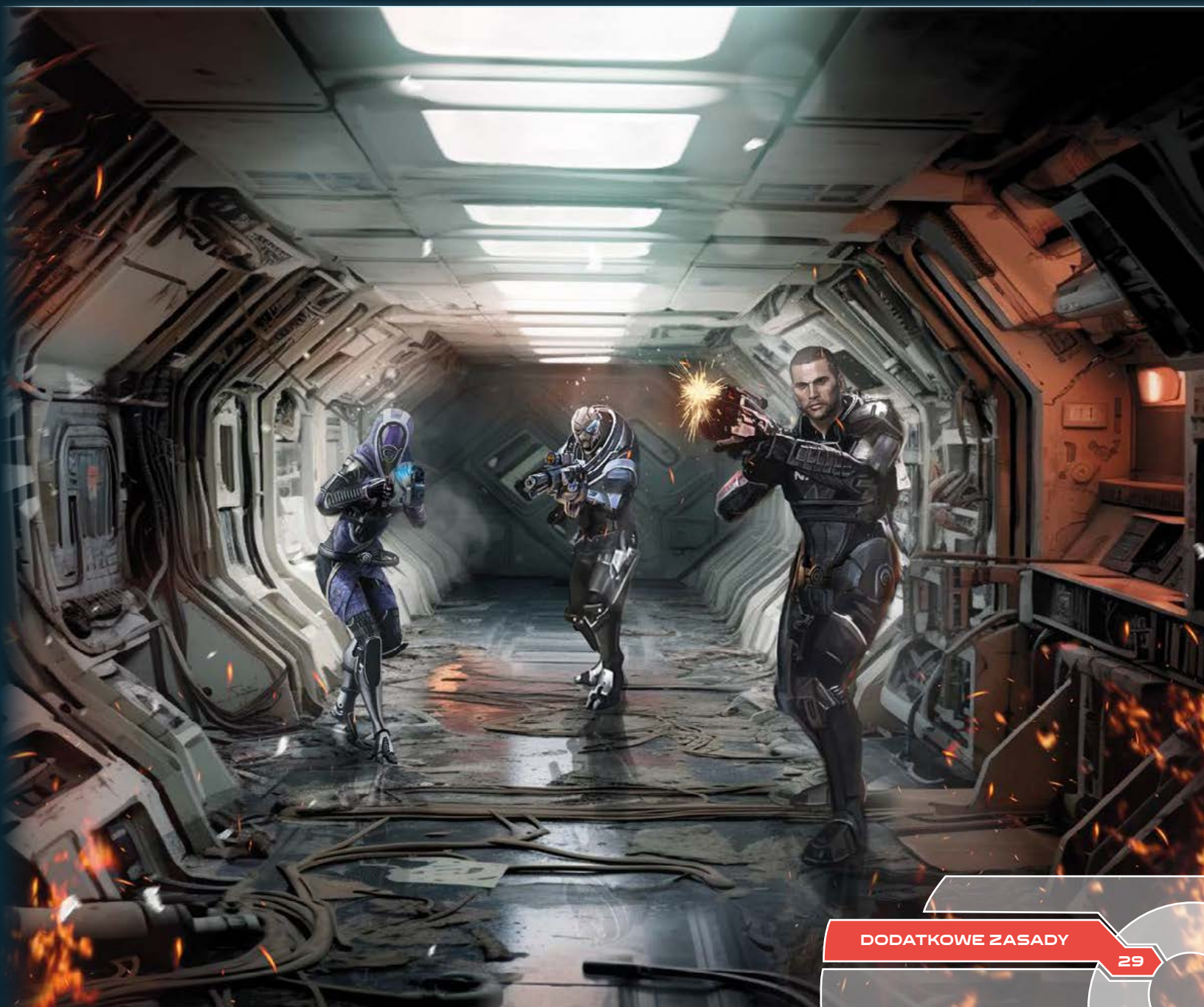
KOŚCI IDEALISTY

Za każdym razem, gdy Drużyna osiąga Zwycięstwo Idealisty, otrzymuje kość Idealisty. Jest ona dodawana do puli kości Strategii w każdej kolejnej Misji.

W swojej turze Członek Drużyny może wybrać jedną lub więcej kości Idealisty z puli, **dodatkowo do** trzech kości, które standardowo może wybrać. Umożliwia mu to wykonanie czterech (lub nawet pięciu) Akcji w jednej turze.

Gdy Członek Drużyny zostaje Powalony, wszystkie kości Idealisty znajdujące się na jego planszy Członka Drużyny zostają odłożone na bok. Na początku kolejnej Rundy wracają one do puli kości Strategii, niezależnie od tego, czy ten Członek Drużyny nadal jest Powalony.

KOŚĆ
IDEALISTY



ŻETONY RENEGATA

Na początku każdej Misji, każdy Członek Drużyny otrzymuje żeton Renegata za każde zwycięstwo Renegata zaznaczone na Mapie Kampanii.

Na początku swojej tury, po rzucie pułką kości Strategii, ale przed aktywowaniem swojej Umiejętności Podstawowej, gracz może odłożyć jeden ze swoich żetonów Renegata do pudełka, a następnie zmienić symbol pojedynczego wyniku na kości na dowolny, wybrany przez siebie symbol.

ŻETON
RENEGATA



ŻETONY ŁUPU

Gdy Członek Drużyny wejdzie na heks zawierający przynajmniej jeden żeton Łupu, każdy znajdujący się tam żeton zostaje odkryty i dodany do Ekwipunku **Drużyny**. Umieście je obok planszy Sheparda, aby to pokazać.

Każdy Członek Drużyny może używać żetonów Łupu z Ekwipunku, postępując zgodnie z poniższymi zasadami.

ŻETONY GRANATU I SKRZYNKI Z GRANATAMI

Na początku albo na końcu dowolnej Akcji wykonywanej przez Członka Drużyny, może on odrzucić żeton **Granatu** lub żeton **Skrzynki z Granatami** z Ekwipunku, aby rzucić Granatem.

Wybierz docelowy heks w odległości do trzech heksów, znajdujący się na Linii Strzału tego Członka Drużyny. Każdy Przeciwnik na polu docelowym oraz z nim sąsiadującym, otrzymuje dwa punkty Obrażeń, jeśli został odrzucony żeton Granatu, albo trzy punkty Obrażeń, jeśli został odrzucony żeton Skrzynki z Granatami. Następnie odłóżcie żeton do pudełka.

Wszystkie żetony Granatu lub Skrzynki z Granatami, które nie zostały wykorzystane do końca Misji, odłóżcie do pudełka.

ŻETON
GRANATU



ŻETON
SKRZYNKI Z
GRANATAMI



ŻETONY MEDI-ŻELU

Na początku albo na końcu dowolnej Akcji wykonywanej przez Członka Drużyny, może on odrzucić z Ekwipunku **żeton Medi-żelu**, aby użyć go na sobie albo na innym Członku Drużyny w odległości do 2 heksów.

Wybrany Członek Drużyny natychmiast odzyskuje do 2 punktów Życia.

Następnie odłóżcie żeton do pudełka.

Wszystkie żetony Medi-żelu, które nie zostały wykorzystane do końca Misji, odłóżcie do pudełka.

ŻETON MEDI-ŻELU



ŻETONY DANYCH

Na koniec Misji, za każdy żeton Danych znajdujący się w Ekwipunku Drużyny, zaznaczcie puste pole **Zebranych Danych** na Mapie Kampanii. (Muszą być zaznaczane w kolejności od lewej do prawej).

Jeżeli zaznaczane jest pole z ikoną , jeden z Członków Drużyny może natychmiast odblokować nową Umiejętność (zob. *Odblokowywanie Umiejętności* na stronie 27).

Następnie odłóżcie wszystkie żetony Danych do pudełka.

ŻETON DANYCH



WIEŻYCZKI

Gdy Drużyna staje naprzeciw sił Cerberusa, na Mapie będzie znajdować się też pewna liczba Wieżyczek, każda z własnym żetonem Stanu Wieżyczki. Postacie mogą swobodnie wchodzić na heks, na którym znajduje się Wieżyczka.

Każda Wieżyczka, podobnie jak postać, ma swoją Linie Strzału. W przeciwieństwie do Linii Strzału postaci, Linia Strzału Wieżyczki obejmuje jej własny heks, ale rozciąga się tylko w jednym kierunku, wskazanym strzałką na żetonie. Linia Strzału Wieżyczki nigdy się nie zmienia, zatem można jej stosunkowo łatwo unikać.

Wieżyczki są aktywowane przez karty Zagrożenia, powodując zadawanie Obrażeń wszystkim Członkom Drużyny znajdującym się na ich Linii Strzału. Jeśli Członek Drużyny znajduje się na Linii Strzału kilku Wieżyczek, każda z nich będzie kolejno zadawać mu Obrażenia. Liczba Obrażeń zadawanych przez Wieżyczkę będzie wskazana na karcie Zagrożenia.

Gdy Wieżyczka zostanie Dezaktywowana (zwykle przez Umiejętność Członka Drużyny), odwróćcie jej żeton tak, aby widoczna była jego strona Dezaktywowana. Nie posiada już wtedy Linii Strzału i nie może zadawać Obrażeń.

AKTYWNA
WIEŻYCZKA



DEZAKTYWOWANA
WIEŻYCZKA



DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE PRZECIWNIKÓW

OKAZJA DO ATAKU

Jeśli Członek Drużyny, sąsiadując z Aktywnym Przeciwnikiem, wykona Ruch w taki sposób, że przestanie z nim sąsiadować, ten Przeciwnik otrzyma Okazję do Ataku. W efekcie tego Członek Drużyny otrzymuje Obrażenia równe wartości Ataku Przeciwnika.

Jeśli wielu Przeciwników korzysta z Okazji do Ataku, są one rozpatrywane pojedynczo, zaczynając od Przeciwnika z najwyższą wartością Ataku i dalej w kolejności od najwyższej do najniższej wartości Ataku.

Jeśli jakaś zasada wymusza ruch Członka Drużyny, nie wywołuje to Okazji do Ataku.

OZNACZENIA

Niektóre żetony Przeciwnika, poza wartościami Ataku i Tarczy, mają również **Oznaczenie**. Występują cztery Oznaczenia, z których każde ma swoje własne zasady:



Przygwożdżenie

Natychmiast po tym, jak Przeciwnik z **Oznaczeniem Przygwożdżenia** wykorzysta Okazję do Ataku, Akcja Ruchu Członka Drużyny dobiega końca, nawet jeśli nie wykorzystał on jeszcze wszystkich punktów Ruchu.



Atak Dystansowy

Przeciwnik z Oznaczeniem **Ataku Dystansowego** może atakować Członków Drużyny, którzy z nim nie sąsiadują, pod warunkiem, że znajdują się na jego Linii Strzału (zob. strona 15).



Reakcja

Jeśli Przeciwnik z **Oznaczeniem Reakcji** otrzyma Obrażenia i nie zostanie Pokonany, natychmiast porusza się o jeden heks w kierunku Członka Drużyny, który zadał Obrażenia tak, jakby Poruszał się Naprzód. Gracz kontrolujący danego Członka Drużyny może wybrać konkretny heks, na który Przeciwnik ma się poruszyć, pod warunkiem, że zakończy on ruch jak najbliżej atakującego go Członka Drużyny.



Pośpiech

Przeciwnik z **Oznaczeniem Pośpiechu** może podczas Poruszania się Naprzód wykorzystać do 4 punktów Ruchu, zamiast 2.

PRZYKŁAD TORU ODPORNOŚCI

Ten Pustoszyciel otrzymał 4 Obrażenia w pierwszej Rundzie, co wyczerpało pierwszy poziom wartości jego Tarczy. Następnie w drugiej Rundzie otrzymał 6 Obrażeń, co wyczerpało drugi poziom wartości jego Tarczy. Aby został Pokonanym, musi otrzymać jeszcze 5 Obrażeń.



ELITARNI PRZECIWNICY

W każdej Misji występuje co najmniej jeden Elitarny Przeciwnik, którego pokonanie jest trudniejsze, niż pokonanie Popleczników. Aby pokazać, że są znacznie twardsi, posiadają tor Odporności.

Tor Odporności składa się z kolumny z wartościami Tarczy, przy której znajduje się pole postępu. Aby pokonać Elitarnego Przeciwnika, należy wyczerpać wszystkie poziomy wartości Tarczy na jego torze Odporności, od góry do dołu.

Gdy Obrażenia odniesione przez Elitarnego Przeciwnika będą równe aktualnej najwyższej wartości Tarczy na torze Odporności (lub ją przekroczą), ta wartość Tarczy zostaje wyczerpana. Wszelkie dodatkowe Obrażenia powstałe w wyniku tego Ataku, przekraczające aktualną wartość Tarczy Elitarnego Przeciwnika, nie są brane pod uwagę. Zaznaczcie odpowiednie pole postępu wartości Tarczy i usuńcie wszystkie żetony Obrażeń z tego Przeciwnika. Następnie musicie wyczerpać kolejny poziom wartości Tarczy i tak dalej, aż do momentu, gdy wszystkie poziomy zostaną wyczerpane.

Po wyczerpaniu ostatniego poziomu wartości Tarczy Przeciwnik zostaje Pokonany, a Członek Drużyny, który zadał ostatnie Obrażenie, zyskuje 1 XP.

OGLUSZANIE PRZECIWNIKÓW

Niektóre Akcje pozwalają Członkom Drużyny **Ogłuszać** Przeciwników.

Gdy Przeciwnik zostanie Ogłuszony, odwróćcie jego żeton tak, aby widoczna była jego Ogłuszona strona. Ogłuszeni Przeciwnicy nie mogą korzystać z **Okazji do Ataku** i nigdy nie zostają Aktywowani.

W fazie Końcowej wszyscy Ogłuszeni Przeciwnicy (którzy nie znajdują się na Zasłoniętych obszarach) zostają odwróceny na ich stronę Aktywną.

EFEKTY BIOTYCZNE

Niektórzy Członkowie Drużyny posiadają Umiejętności, które pozwalają dać Przeciwnikom żetony **Efektów Biotycznych**. Umieszcza się je na żetonie Przeciwnika w taki sam sposób, jak żeton Obrażeń i pozostają na nim do końca Rundy.

Jeśli na żetonie Przeciwnika umieszczony jest żeton Efektu Biotycznego, wartość jego Ataku uważa się za niższą o 2, ale nie mniejszą niż 0.

Na żetonie Przeciwnika nie może znajdować się więcej niż jeden żeton Efektu Biotycznego.

ŻETON EFEKTU
BIOTYCZNEGO



CELE MISJI

Każda Misja Główna posiada Cel Idealisty, Cel Renegata i Cel Poboczny:

Cele Idealisty (niebieskie pole): po ich wypełnieniu Misja zostaje zakończona Zwycięstwem Idealisty. To zadanie jest zazwyczaj trudniejsze, ale zapewnia więcej Gotowości do Wojny.

Cele Renegata (czerwone pole): po ich wypełnieniu Misja zostaje zakończona Zwycięstwem Renegata. Zazwyczaj jest to bardziej bezpośrednia droga do zwycięstwa, ale nie daje tak dużo Gotowości do Wojny.

Cele Poboczne (żółte pole): są opcjonalne. Nie wpływają na powodzenie lub porażkę w Misji, ale po ich ukończeniu zyskacie dodatkowe nagrody.

CELE MISJI TOWARZYSZY

Cele Towarzyszy (fioletowe pole): występują tylko w Misjach Towarzyszy, zastępując Cele Idealisty i Renegata. Realizacja jednego z nich kończy Misję i zapewnia nieznaczny wzrost Gotowości do Wojny. Umożliwiają ponadto odblokowanie specjalnej Umiejętności Członka Drużyny, którego Misja Towarzysza została wykonana.

CELE WSTĘPNE

Czasami Cel Idealisty, Renegata lub Towarzysza jest połączony strzałką z **Celem Wstępnym** (szare pole). Celu Idealisty lub Renegata nie można podjąć się na początku Misji, a wszelki tekst w polu takiego Celu należy na razie zignorować.

Po wypełnieniu Celu Wstępnego, zaznaczcie pole w jego prawym górnym rogu. Teraz możecie podjąć się realizacji połączonego z nim Celu Idealisty, Renegata lub Towarzysza, stosując się do zasad znajdujących się w polu tego Celu.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja może zakończyć się na cztery sposoby:

- **Cel Idealisty** został osiągnięty, co skutkuje **Zwycięstwem Idealisty**.
- **Cel Renegata** został osiągnięty, co skutkuje **Zwycięstwem Renegata**.
- Skończy się czas, co skutkuje **Porażką**.
- Nastąpiło Powalenie Sheparda, co skutkuje **Porażką**.

W Misji Towarzysza nie ma Celów Idealisty ani Renegata. Gdy Cel Towarzysza zostanie zrealizowany, Misja kończy się Zwycięstwem.

Strona Zasad Misji zawiera wszystkie instrukcje dotyczące postępowania w każdym z przypadków. Zazwyczaj po zakończeniu Misji otrzymacie polecenie przeczytania Akapitu Opowieści, zaznaczenia wyniku na Mapie Kampanii, a czasem otrzymacie również dodatkową nagrodę.

ŚCIEŻKI IDEALISTY I RENEGATA

W trakcie Kampanii będziecie mieć możliwość wyboru Celu Misji: Idealisty albo Renegata.

Rezultaty zawsze wykluczają się wzajemnie – możecie wybrać tylko jeden.

Cele Idealisty wiążą się z altruizmem, bohaterstwem i chęcią znalezienia mniej konfrontacyjnego podejścia. Osiągnięcie tych Celów wymaga dodatkowego wysiłku i poświęcenia, aby zapewnić bezpieczeństwo innym, ale ostatecznie zapewnia bardziej cenne zwycięstwo.

Cele Renegata osiąga się poprzez podejście do Misji czysto pragmatycznie i z bezduszną kalkulacją nastawioną na skuteczność. Cele te koncentrują się ponad wszystko na realizacji Misji, często rezygnując z Celów Pobocznych, które nie wiążą się z natychmiastową, bezpośrednią nagrodą.

NOSZENIE ŻETONÓW

Członek Drużyny może nosić wiele żetonów, ale nie może wymieniać się nimi z innymi Członkami Drużyny. Jeśli Członek Drużyny zostanie Powalony, efekty wszystkich żetonów, które nosi (jak Uchodźcy), przestają działać.



żeton
Celu



żeton
Uchodźcy

ZAPISYWANIE POSTĘPU

Nie musicie przechodzić całej Kampanii za jednym razem. Możecie bez problemu złożyć grę pomiędzy Misjami. Postępy są na bieżąco rejestrowane za pomocą naniesionych przez was oznaczeń na Mapie Kampanii i na planszach Członków Drużyny.

Jeśli preferujecie bardziej nowoczesną metodę (albo chcecie śledzić wiele kampanii jednocześnie), zeskanujcie kod QR widoczny po prawej stronie. Przekieruje on was do narzędzia, które służy do *śledzenia postępów w kampanii gry Mass Effect: Priorytet – Hagalaz*.

ŚLEDZENIE
POSTĘPÓW
KAMPANII



ELEMENTY MAPY

Na niektórych Mapach Misji znajdują się ikony wskazujące na obecność pewnych specjalnych elementów.

IKONY DODATKOWEGO ŁUPU

Ikony Dodatkowego Łupu mogą być wyjaśnione w dodatkowych zasadach przygotowania niektórych Misji.

W przeciwnym razie, podczas przygotowania, na każdym heksie z ikoną Dodatkowego Łupu należy umieścić po jednym żetonie Łupu tak, jakby była to standardowa ikona Łupu.

IKONA
DODATKOWEGO
ŁUPU



IKONY SZYBKIEJ PODRÓŻY

Niektóre Misje oferują możliwość transportu wahadłowcem, skorzystanie z paneli dostępowych itp. Są one reprezentowane przez pasujące do siebie pary **ikon Szybkiej Podróży**.

Członek Drużyny znajdujący się na heksie z ikoną Szybkiej Podróży może wydać punkt Ruchu, aby przenieść się na drugi heks z taką samą ikoną Szybkiej Podróży. Nie sprawia to, że Przeciwnicy dostają Okazję do Ataku.

Przeciwnicy nie mogą korzystać z heksów Szybkiej Podróży.

IKONA SZYBKIEJ
PODRÓŻY



IKONY INFERNO

W niektórych Misjach występują obszary intensywnego, żywego ognia. Są to **heksy Inferno**, oznaczone ikoną Inferno.

Gdy Członek Drużyny lub Poplecznik wejdzie na heks Inferno, otrzymuje 1 Obrażenie. Dodatkowo na początku Rundy każdy Członek Drużyny lub Poplecznik, znajdujący się na heksie Inferno, otrzymuje 1 Obrażenie. Nie dotyczy to Elitarnych Przeciwników.

Podczas Aktywacji Poplecznika, poruszy się on na heks Inferno tylko wtedy, gdy nie będzie miał innego sposobu na spełnienie kryteriów Ruchu.

IKONA INFERNO



WYCIEKI CHŁODZIWA

W niektórych Misjach występują strumienie zamrażającego gazu, będące efektem poważnych uszkodzeń mechanicznych struktur. Są to **heksy z Wyciekem Chłodziwa** i są oznaczone ikoną Wycieku Chłodziwa.

Gdy Członek Drużyny kończy swoją turę na heksie Wycieku Chłodziwa, otrzymuje 2 Obrażenia. Wycieki Chłodziwa nie mają wpływu na Przeciwników.

IKONA WYCIEKU
CHŁODZIWA



IKONY TERMINALA

W niektórych Misjach dostępne są terminale komputerowe, oznaczone **ikonami Terminala**.

Heks z ikoną Terminala jest **heksem Terminala**, a jego zasady specjalne opisane są w Celach Misji.



IKONY RÓŻNICY POZIOMU TERENU



Niektóre Misje charakteryzują się Różnicami Poziomu Terenu, wynikającymi z pojawiających się okopów albo podwyższonych platform. Są one reprezentowane przez **ikony Różnicy Poziomu Terenu**, znajdujące się na granicy łączącej dwa heksy.

Heks po jednej stronie ikony Różnicy Poziomu Terenu oznaczają **Teren Podwyższony**, a po drugiej stronie **Teren Obniżony**, jak wskazano na Schemacie 9 (powyżej).

Postać może swobodnie poruszać się z Terenu Podwyższonego na Teren Obniżony, przechodząc przez ikonę Różnicy Poziomu Terenu, ale nie może przemieszczać się w taki sposób z Teren Obniżonego na Teren Podwyższony. Mimo wszystko, heksy po obu stronach ikony Różnicy Poziomu Terenu nadal należy traktować jako sąsiadujące.

Postać nigdy nie jest traktowana jako znajdująca się na Linii Strzału postaci lub Wieżyczki znajdującej się na innym Poziomie Terenu, chyba że znajdują się na sąsiadujących ze sobą heksach.

OPIS CZŁONKÓW DRUŻYNY

W tej części znajdziecie dodatkowe wyjaśnienia i komentarze na temat tego, jak w trakcie rozgrywki działają niektóre Umiejętności Członków Drużyny i komponenty.

KOMANDOR SHEPARD

ŻETONY ROZKAZU

Gotowy żeton Rozkazu to żeton, który został odwrócony tak, aby strona *Rozkazu* była widoczna.

ODKSZTAŁCENIE

Umiejętność ta nie ma wpływu na Przeciwników posiadających żeton *Efektu Biotycznego*, ponieważ na żadnym z nich nie może znajdować się więcej niż jeden (zob. strona 32).

BARIERA

Ta Umiejętność aktywuje się tylko wtedy, gdy wykonasz **Akcję Ruchu**. Inne zasady lub Umiejętności pozwalające na poruszanie Shepardem – na przykład Umiejętność *Skok Adrenaliny* – nie umożliwiają odzyskania punktu Tarczy.

SPALENIE

Zasady Określania Odległości znajdują się na stronie 15.



GARRUS VAKARIAN

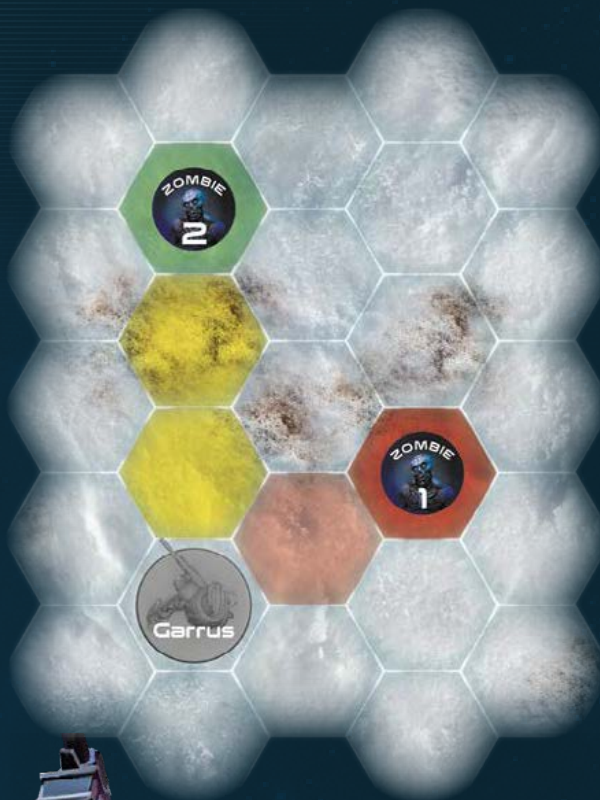
STRZAŁ WSTRZĄSOWY

Wzmocnioną wersję tej Akcji można wykorzystać wyłącznie przeciwko Przeciwnikom znajdującym się w odległości co najmniej 3 heksów od Garrusa, zgodnie z zasadami liczenia odległości (zob. strona 15).

Na Schemacie 10 po prawej stronie, Garrus używa Strzału Wstrząsowego z kością Akcji Wzmocnionej. Zombie 1 znajduje się w odległości 2 heksów, zatem nie jest dozwolonym celem dla Wzmocnionej wersji tej Akcji. Garrus może jednak użyć kości Akcji Wzmocnionej, aby wykonać standardową wersję Akcji i zadać 1 Obrażenie.

Zombie 2 znajduje się w odległości 3 heksów, zatem można zadać mu 3 Obrażenia za pomocą Wzmocnionej wersji Strzału Wstrząsowego.

SCHEMAT 10



TURIAŃSKI REBELIANT

Liczba punktów Ruchu dostępnych podczas wykonywania tej Akcji zależy od symbolu na kości, którą przydzielisz do pola Akcji, tak samo, jak w przypadku standardowej Akcji Ruchu.

PRZECIĄŻENIE

Zasady Określania Odległości znajdują się na stronie 15. Ta umiejętność może Ogłuszyć tylko Poplecznika i nie ma wpływu na Elitarnego Przeciwnika.

MINY ZBLIŻENIOWE

Po odblokowaniu tej umiejętności, żetony Miny Zbliżeniowej Garrusa są uzupełniane na początku każdej Misji.

Jeśli gracz odblokuje tę Umiejętność w trakcie Misji, natychmiast bierze trzy żetony Miny Zbliżeniowej.

KALIBRACJA

Jeśli twoja wartość Celowania wynosi 2 albo 3, Umiejętności Strzału Wstrząsowego i Zabójstwa mogą zadać celowi 1 dodatkowe Obrażenie. Jeśli twoja wartość Celowania wynosi 4 lub więcej, te Umiejętności mogą zadać 2 dodatkowe Obrażenia. Można to zrobić tylko raz na turę. Należy pamiętać, że nie ma to wpływu na Umiejętność Amunicja Przeciwpancerna.



LIARA T'SONI

ANALIZA

Możesz zdecydować, aby skorzystać z *Analizy*, po wykonaniu rzutu kośćmi Strategii i przesunięciu żetonu Analizy o jedno pole w prawo za każdy wyrzucony symbol .

Możesz wybierać tylko karty Zagrożenia leżące zakryte obok plansz Członków Drużyny – nie możesz wybierać kart, które nadal znajdują się w talii!

STAZA / OSOBLIWOŚĆ

Pamiętaj, że Ogłuszeni mogą zostać tylko Poplecznicy, a nie Elitarni Przeciwnicy.

STRZAŁ Z PISTOLETU

Zasady Określania Odległości znajdują się na stronie 15.

PODNIESIENIE / AMUNICJA ODKSZTAŁCAJĄCA / EKSPLOZJA BIOTYCZNA

Pamiętaj, że na Przeciwniku może znajdować się tylko jeden żeton Efektu Biotycznego (zob. strona 32).

CZYSTA BIOTYKA

Pamiętaj o stosowaniu zasad określania odległości – możesz obliczać odległość tylko przez sąsiadujące heksy, dlatego tej Umiejętności nie można użyć np. do namierzenia Przeciwnika znajdującego się za zamkniętymi drzwiami.

INTUICJA HANDLARZA CIENIA

Możesz użyć tej Umiejętności, gdy Przeciwnik obierze za cel **dowolnego** Członka Drużyny, nie tylko Liarę.

KONTROLER ASARI

Po odblokowaniu tej Umiejętności, Przeciwnicy z żetonami Efektów Biotycznych są traktowani tak, jakby nie mieli żadnych Oznaczeń. W efekcie Przeciwnicy z Oznaczeniem Ataku Dystansowego nie mogą atakować Członków Drużyny, z którymi nie sąsiadują i będą zachowywać się odpowiednio do tego.



TALI'ZORAH NAR RAYYA

DRON BOJOWY

Chatika jest żetonem, a nie **postacią**. Nie można zadawać mu Obrażeń, a Przeciwnicy go ignorują.



SERIA Z PISTOLETU

Zasady Określania Odległości znajdują się na stronie 15.

SABOTAŻ WIEŻYCZKI

Dezaktywowane Wieżyczki standardowo nie posiadają Linii Strzału, ale zyskują ją tymczasowo, na potrzeby rozpatrzenia tej Umiejętności.

SABOTAŻ PRZECIWNIKA

Jeśli Liara odblokowała Umiejętność *Kontrolera Asari*, nadal możesz wybrać Przeciwnika posiadającego Oznaczenie Ataku Dystansowego, nawet jeśli znajduje się na nim żeton Efektu Biotycznego.

WYSSANIE ENERGII

Jeśli masz wszystkie punkty Tarczy, nadal możesz używać tej Umiejętności do zadawania Obrażeń – druga część zasady, która pozwala ci odzyskać punkt Tarczy, jest po prostu ignorowana.



URDNOT WREX

ŻETONY SZAŁU

Żetony Szału są dwustronne. Żeton reprezentujący Wściekłość to taki, którego strona z *Wściekłością* jest widoczna. Żeton reprezentujący Spokój to taki, którego strona *Spokoju* jest widoczna.

TO, CO KROGANIE ROBIĄ NAJLEPIEJ

Aby ustalić czy Przeciwnik znajduje się bliżej Wrexa, niż na początku Ruchu, należy skorzystać z zasad Określania Odległości (zob. strona 15).

KROGAŃSKI CZEMPION

Nie możesz użyć tej Umiejętności, jeśli na wszystkich twoich żetonach Krwawego Szału widoczna jest strona *Spokoju*. Ponadto możesz użyć tej Umiejętności tylko raz na Akcję.

GRANAT PODNOSZĄCY

Możesz użyć tej Umiejętności na Przeciwniku, który ma już żeton Efektu Biotycznego. Pamiętaj jednak, że może znajdować się na nim tylko jeden żeton Efektu Biotycznego (zob. strona 32).

STRZEL W TO JESZCZE 46 RAZY

Gdy podczas korzystania z tej Umiejętności po raz drugi rozpatrujesz Akcję *Strzału* ze *Strzelby*, zadajesz taką samą liczbę Obrażeń, jak za pierwszym razem. Innymi słowy, jeśli przypiszesz ikonę Akcji Standardowej, zadasz 2 Obrażenia w obu przypadkach. Jeśli przypiszesz ikonę Akcji Wzmocnionej, zadasz w obu przypadkach 4 Obrażenia.



OSIĄGNIĘCIA



DETONATOR



ODZYSKIWACZ
DANYCH



OBROŃCA



OPIS IKON

MAPY



Terminal



Terminal 1



Terminal 2



Szybka Podróż (A)



Szybka Podróż (B)



Przywołanie Poplecznika



Przywołanie Elitarnego Przeciwnika



Przywołanie Elitarnego Przeciwnika



Przywołanie Elitarnego Przeciwnika



Heks Początkowy



Heks Początkowy (Shepard)



Heks Początkowy (Garrus)



Heks Początkowy (Liara)



Heks Początkowy (Tali)



Heks Początkowy (Wrex)



Wyciek Chłodziwa



Inferno



Punkt Opuszczenia Mapy

ŻETONY



Cel



Uchodźca



Łup



Dodatkowy Łup



Drzwi (Zamknięte)



Drzwi (Otwarte)



Aktywna Wieżyczka



Dezaktywowana Wieżyczka



Wartość Tarczy



Szał



Rozkaz



Wartość Ataku



Obrażenie



Efekt Biotyczny



Mina Zbliżeniowa



Chatika - Dron Tali

ŻETONY PRZECIWNIKA



Oznaczenie Pośpiechu



Oznaczenie Reakcji



Oznaczenie Ataku Dystansowego



Oznaczenie Przygożdżenia



Ogłuszony



Niewielkie Wyzwanie



Średnie Wyzwanie



Ekstremalne Wyzwanie

KARTY



Przywołaj Nieopodal



Przywołaj Daleko



Aktywuj



Aktywuj Elitarnego Przeciwnika



Aktywuj Przeciwnika



Aktywuj Przywołanego Przeciwnika



Specjalne Polecenie



Aktywuj Najdalszego Przeciwnika

KOŚCI



Akcja Standardowa



Ruch (3 Punkty Ruchu)



Umiejętność Podstawowa



Ruch (2 Punkty Ruchu)



Akcja Wzmocniona



Ruch (2 punkty Ruchu) ALBO Akcja Standardowa

PLANSZA CZŁONKA DRUŻYNY



Życie



Tarcza



Akcja Standardowa



Powalony



Akcja Wzmocniona



Celowanie



Wyczerpana Tarcza