

**MASS
EFFECT™**

GRA PLANSZOWA

PRIORYTET - HAGALAZ



KSIĘGA MISJI

MISJA 1A

PRZEZ WYŁOM



– Krążownik w zasięgu wzroku. Skanery wykrywają Mechy strażnicze oraz niewielkie środki oporu w miejscach lokalizacji przekaźników komunikacyjnych Cerberusa i skrzyń ze sprzętem. Jeśli uda nam się wyłączyć te przekaźniki, sparaliżuje to komunikację Cerberusa na całym statku. Wykrywam również przekaźniki przesyłające kody szyfrujące do zamkniętych skrytek na statku. Komandorze, jeśli uda nam się zdobyć te kody, być może będziemy mogli później wykorzystać inne zasoby Cerberusa.

SIŁY PRZECIWNIKA



ZAKŁÓCIE PRZEKAZNIK

Członek Drużyny znajdujący się na heksie z żetonem Celu może użyć Akcji Misji, aby sabotować Przekaźnik Cerberusa. Przenosi ten żeton Celu na jedno z pól poniżej.

Gdy wszystkie trzy pola są zajęte, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **121. Akapit Opowieści**.



SABOTUJCIE OBA MECHY

Jeśli Shepard albo Tali znajdują się na heksie Terminala, mogą wykonać Akcję Misji, aby odszyfrować kody dostępu. Gdy to nastąpi, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej.

Jeżeli wszystkie pola są zaznaczone, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **30. Akapit Opowieści**.

Jeśli dowolny z Mechów YMIR zostanie pokonany, kody dostępu zostaną zablokowane i nie będzie można już zrealizować tego Celu.



UDERZENIE NA OBÓZ CERBERUSA

Gdy zbierzecie wszystkie sześć żetonów Łupu, przeczytajcie **61. Akapit Opowieści**.



ZNISZCZCIE OBA MECHY

Jeśli oba Mechy YMIR zostały Pokonane, zrealizowaliście Ścieżkę Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **45. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY



Po ataku Mechów YMIR, każdy Członek Drużyny sąsiadujący z co najmniej jednym Mechem YMIR otrzymuje 1 Obrażenie.



MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **91. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożeń, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **106. Akapit Opowieści**.



MISJA 1B

DZIAŁA CERBERUSA



- Odzyskanie krążownika badawczego Cerberusa jest przedsięwzięciem wymagającym zaangażowania znacznej liczby personelu. Aby uzupełnić niedobory, Cerberus rozmieścił na całym statku zautomatyzowane wieżyczki obronne.
- Wyłączenie panelu głównego obrony w tym miejscu, zmniejszy liczbę wieżeczek, którymi trzeba będzie stawić czoła później.

SIŁY PRZECIWNIKA



DODATKOWE ZASADY

Zbieranie materiałów wybuchowych

Jeśli Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na heksie zawierającym żeton Celu, może zebrać zestaw materiałów wybuchowych. Umieszcza ten żeton Celu obok swojej planszy Członka Drużyny, aby zaznaczyć, że **niesie** materiały wybuchowe.

Członek Drużyny niosący przynajmniej jeden żeton Celu może odrzucić jeden z nich (odłożyć go do pudełka), aby zadać 5 Obrażeń Przeciwnikowi na sąsiadującym heksie.



WYŁĄCZCIE PANEL GŁÓWNY OBRONY

Raz na turę Członek Drużyny znajdujący się na heksie Terminala, może użyć **Akcji Misji**, aby umieścić na swoim heksie niesiony przez niego żeton Celu.

Jeśli wszystkie trzy heksy Terminala zawierają żetony Celu, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **77. Akapit Opowieści**.



ZAPAS MATERIAŁÓW WYBUCHOWYCH

Jeśli w chwili zrealizowania Misji Członkowie Drużyny niosą co najmniej dwa żetony Celu, przeczytajcie **31. Akapit Opowieści**.



POKONAJCIE CENTURIONA CERBERUSA

Jeśli Centurion Cerberusa został Pokonany, zrealizowaliście Ścieżkę Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **107. Akapit Opowieści**.

ELITARNY PRZECIWNIK



Po tym, jak Centurion Cerberusa wykona Atak, każdy Członek Drużyny w odległości do dwóch heksów musi albo otrzymać 2 Obrażenia, albo odrzucić losowy żeton Łupu. Jeśli nie ma żetonu Łupu, musi otrzymać Obrażenia.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **17. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **2. Akapit Opowieści**.



MISJA 1C

MOCNE WEJŚCIE



– Robi się gorąco Komandorze! W twojej strefie lądowania znajduje się cała masa sił Żniwiarzy i nie wydają się cieszyć na twój widok!

– Zaraz, zaraz! Zaczekaj chwilę... czujniki wykrywają coś. To nie jest wróg... Czy to zaginionieni uchodźcy? Wygląda na to, że Cerberus trzyma ich w stanie uśpienia. Komandorze, ci ludzie są bezbronni, musisz spróbować się do nich przebić i uratować tylu, ilu się da.

SIŁY PRZECIWNIKA



OMIŃCIE LOKALNĄ SIĘĆ BEZPIECZEŃSTWA

Raz na turę, Członek Drużyny znajdujący się na heksie z Terminalem, może użyć Akcji Misji, aby zaznaczyć pole postępu znajdujące się poniżej. Jeśli zrobi to Shepard albo Tali, zaznaczcie wszystkie trzy pola. Po zaznaczeniu ostatniego pola, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **93. Akapit Opowieści**.



POSUŃCIE SIĘ NAPRZÓD

Jeśli w fazie Końcowej wszyscy Członkowie Drużyny znajdują się na heksie z Punktem Opuszczenia Mapy albo sąsiadują z nim, możecie zdecydować się na zrealizowanie Ścieżki Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **20. Akapit Opowieści**.



POKONAJCIE PUSTOSZYCIELI

Jeśli obaj Pustoszycciele zostaną Pokonani przed końcem Misji, przeczytajcie **65. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY



Każdy Członek Drużyny, który jest celem Ataku Pustoszycciele, porusza się o jeden heks dalej od tego Pustoszycciele, jeśli to możliwe.



DODATKOWE ZASADY

Idź za mną

Za każdym razem, gdy Członek Drużyny opuści heks, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, może zdecydować się na poruszenie żetonu Uchodźcy razem z nim. Członek Drużyny może nieść więcej niż jeden żeton Uchodźcy.

Nieuniknione straty

Jeśli żeton Uchodźcy znajduje się na tym samym heksie, co Przeciwnik albo Członek Drużyny, który otrzymał Obrażenie, usuńcie ten żeton (lub żetony) Uchodźcy z gry (odłóżcie go do pudełka).

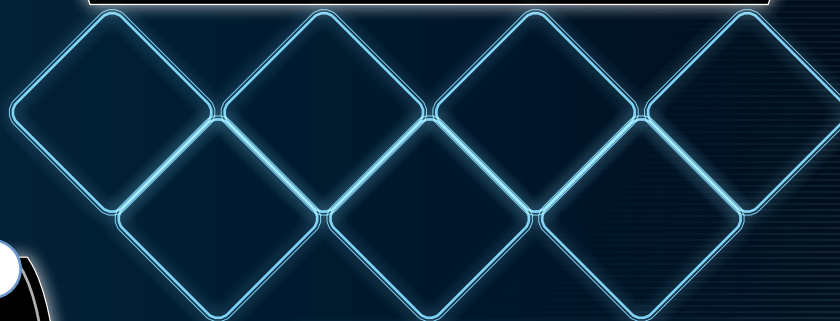


URATUJCIE UCHODźCÓW

Jeżeli żeton Uchodźcy wejdzie na heks z Punktem Opuszczenia Mapy, jest on uratowany. Przenieście go na jedno z pól poniżej.

Jeśli na Mapie nie ma już żadnych żetonów Uchodźców, i na co najmniej czterech z poniższych pól znajdują się żetony Uchodźców, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **32. Akapit Opowieści**.



MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **78. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożeń, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **3. Akapit Opowieści**.



MISJA 2A

GDY ZABRAKNIENIE SCHODÓW



Burza na Hagalaz szaleje, docierając do samego serca krążownika, dobitnie przypominając o sile planety. Potężny ryk niesie się po roztrzaskanym kadłubie.

– Szykować się – warczy Wrex.

Między drużyną a głównym reaktorem znajduje się zepsuta winda Cerberusa. Czas ją uruchomić i dowiedzieć się, co wydaje ten dźwięk.

SIŁY PRZECIWNIKA



PRZYWRÓĆCIE ZASILANIE

Członek Drużyny znajdujący się na heksie z żetonem Celu, może użyć Akcji Misji, aby naprawić przewód zasilający. Usuńcie żeton Celu.

Gdy na Mapie nie ma żetonów Celu, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **4. Akapit Opowieści**.



UNIKAJCIE MIAŻDŻYPASZCZĘ

Jeśli w fazie Końcowej wszyscy Członkowie Drużyny znajdują się na heksie z Punktem Opuszczenia Mapy albo sąsiadują z nim, wszyscy wsiadają do windy i uciekają.

To realizuje Ścieżkę Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **33. Akapit Opowieści**.



ZAŁATWCIE MIAŻDŻYPASZCZĘ

Raz na turę, Członek Drużyny znajdujący się na heksie z Terminalem, może wykonać Akcję Misji, aby zaznaczyć pole postępu znajdujące się poniżej. Jeśli robi to Shepard lub Tali, zaznaczcie dwa pola.

Jeśli zaznaczone jest ostatnie pole, udaje się wam uruchomić działo krążownika, które wycelowujecie w Miażdżypaszczę. To realizuje Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **95. Akapit Opowieści**.



DWIE PIECZENIE NA JEDNYM OGNIU

Za każdym razem, gdy Przeciwnik zostanie pokonany przez Mackę Czuciową, zaznacz pole postępu poniżej.

Jeśli zaznaczone jest ostatnie pole, przeczytajcie **19. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY

Macki Czuciowe można pokonać w taki sam sposób, jak Popleczników.

Za każdym razem, gdy Elitarny Przeciwnik zostanie Aktywowany, umieśćcie Mackę Czuciową na każdym heksie Przywołania Macki Czuciowej, na którym jeszcze jej nie ma. Każdy Członek Drużyny lub Przeciwnik znajdujący się na heksie, na którym umieszczana jest Macka Czuciowa, otrzymuje 3 Obrażenia, a następnie Członek Drużyny Na Szpicy przenosi ją na najbliższy dostępny heks.

Następnie każdy Poplecznik lub Członek Drużyny sąsiadujący z Macką Czuciową, otrzymuje 3 Obrażenia i jest poruszany o dwa pola w kierunku przeciwnym do Macki.



MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **50. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **64. Akapit Opowieści**.



MISJA 2B

ATLAS BINARNY



– Dane skanera z głębi krążownika są mniej czytelne, ale według moich odczytów Cerberus wysłał do waszego sektora co najmniej dwa Mechy klasy Atlas.

– Shepard, abyście dotarli do celu, musicie ominąć ten obszar. Możecie spróbować zdobyć kody aktywacyjne Mechów, co pozwoli wam je sabotować i osłabić też inne, na które później się natkniecie. Możecie też zastosować bardziej bezpośrednie podejście i po prostu je zniszczyć.

SIŁY PRZECIWNIKA



DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Działa Cerberusa”, przeczytajcie **5. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Przez wyłom”, przeczytajcie **49. Akapit Opowieści**.

ZDOBĄDŹCIE KODY MECHA

Członek Drużyny znajdujący się na heksie z żetonem Celu może wykonać Akcję Misji, aby zdobyć **Kody Mecha**, pod warunkiem, że jeszcze ich nie posiada. Umieszcza ten żeton Celu obok swojej planszy Członka Drużyny.

Gdy dwaj Członkowie Drużyny zdobyli **Kody Mecha**, ten etap jest zrealizowany. Przeczytajcie **89. Akapit Opowieści**.



SABOTUJCIE MECHY

Członek Drużyny, który posiada **Kody Mecha**, może wykonać Akcję Misji na heksie Terminala, aby wgrać kody. Przenosi swój żeton Celu na jedno z pól poniżej.

Gdy na obu polach są żetony, zrealizowaliście Ścieżkę Idealistę tej Misji. Przeczytajcie **18. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Poruszenie na pokładzie

Jeśli talia Zagrożenia została przetasowana, przeczytajcie **108. Akapit Opowieści**.



ZNACZNE ZAPASY

Jeśli Członkowie Drużyny mają na koniec Misji łącznie co najmniej pięć żetonów łupu (nie licząc żetonów, które odrzucili), przeczytajcie **63. Akapit Opowieści**.



ZNISZCZCIE MECHY

Jeśli oba Mechy Atlas są Pokonane, zrealizowaliście Ścieżkę Renegata tej Misji. Przeczytajcie **35. Akapit Opowieści**.



ELITARNI PRZECIWNICY



Członek Drużyny, który nie ma **Kodów Mecha**, nie może zadać za jednym razem więcej niż 1 Obrażenie Mechowi klasy Atlas.



MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Shepada, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **94. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **80. Akapit Opowieści**.



MISJA 2C

OTOCZENI



– Dobra robota, Komandorze. Nadal mam odczyty wskazujące na obecność kapsuł kriogenicznych w bio-laboratoriach. To mogą być ci uchodźcy
– [BIP BIP... BIP BIP]. Hmm... Shepard? Pamiętasz, tych Żniwiarzy o których mówiłem, że są tuż za tobą? Teraz są już bardzo „tuż”!

SIŁY PRZECIWNIKA



POKONAJCIE PIERWSZĄ FAŁĘ

Za każdym razem, gdy Pokonacie Poplecznika, zaznaczcie pole postępu poniżej. Kiedy ostatnie pole zostanie zaznaczone, przeczytajcie **21. Akapit Opowieści**.



UKRYJCIE SIĘ

Raz na turę, Członek Drużyny znajdujący się na heksie z Terminala, może użyć Akcji Misji, aby zaznaczyć pole postępu znajdujące się poniżej. Jeśli robi to Shepard lub Tali, zaznaczcie dwa pola.

Jeśli ostatnie pole jest zaznaczone, zrealizowaliście Ścieżkę Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **36. Akapit Opowieści**.



ELITARNI PRZECIWNICY



Po tym, jak Banshee wykona Atak, każdy Członek Drużyny, który nie wykonał jeszcze swojej tury w tej Rundzie, musi umieścić kość z puli na jednym ze swoich pól Akcji. Wykonajcie to zgodnie z kolejnością w Rundzie. Nie rozpatrujcie tekstów z tych pól Akcji.



DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Podczas przygotowania nie umieszczajcie na Mapie żadnego Elitarnego Przeciwnika.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Działo Cerberusa”, przeczytajcie

6. Akapit Opowieści.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne Wejście”, przeczytajcie **111. Akapit Opowieści**.



ROZWALCIE BESTIE ŻNIWIARZY

Jeśli obaj Elitarni Przeciwnicy Żniwiarzy zostali Pokonani, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **96. Akapit Opowieści**.



UWOLNIJCIE UWIĘZIONYCH UCHODźCÓW

Gdy Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na tym samym heksie, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, uwalnia go. Odlóżcie ten żeton do pudełka.

Jeśli na Mapie nie ma żetonów Uchodźców, przeczytajcie

81. Akapit Opowieści.

Po tym, jak Członek Drużyny otrzyma Obrażenia w wyniku Ataku Pomiotu, umieśćcie żeton Efektu Biotycznego obok jego toru Tarczy.

W fazie Końcowej tej Rundy, Członek Drużyny z takim żetonem odzyskuje tylko 1 punkt Tarczy, zamiast wszystkich. (Następnie usuwa swój żeton Efektu Biotycznego).

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie

51. Akapit Opowieści.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie

67. Akapit Opowieści.





MISJA 2D

ROBI SIĘ GORĄCO



– Komandorze, tarcze chroniące krążownik przed wpływem burzy na razie działają, ale to tylko kwestia czasu, nim zawiodą. Są też – [szum] tak, Mechy Cerberusa. Dotrzyjcie do terminali. Są tam kody dostępu, które musicie ściągnąć, aby odblokować generator bariery.

SIŁY PRZECIWNIKA



DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne wejście”, przeczytajcie **97. Akapit Opowieści**.

ŚCIGAŃCIE KODY DOSTĘPU

Członek Drużyny, który znajduje się na heksie z żetonem Celu, może wykonać Akcję Misji, aby zdobyć **Kod Tarczy**, pod warunkiem, że jeszcze go nie posiada. Umieszcza ten żeton Celu obok swojej planszy Członka Drużyny.

Gdy przynajmniej dwóch Członków Drużyny zdobyło **Kod Tarczy**, ten etap jest zrealizowany. Przeczytajcie **22. Akapit Opowieści**.



WPUŚCIE BURZĘ

Członek Drużyny, który posiada **Kod Tarczy**, może wykonać Akcję Misji na heksie Terminala, aby wgrać kod. Przenosi swój żeton Celu na jedno z pól po prawej.

Kiedy na obu polach są umieszczone żetony, dowolny Członek Drużyny może wykonać Akcję Misji na heksie Terminala, aby dezaktywować tarcze. To realizuje Ścieżkę Renegata tej Misji. Przeczytajcie **7. Akapit Opowieści**.



UWOLNIJCIE UWIĘZIONYCH UCHODŹCÓW

Gdy Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na tym samym heksie, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, uwalnia go. Odłóżcie ten żeton do pudełka.

Gdy na Mapie nie ma żadnych żetonów Uchodźcy, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji. Przeczytajcie **68. Akapit Opowieści**.

(?) ZNISZCZCIE MECHY

Jeśli obaj Elitarni Przeciwnicy są Pokonani przeczytajcie **112. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY



Członek Drużyny może zadać obrażenia Mechowi Baszcie tylko wtedy, gdy znajduje się w odległości do 2 heksów od niego.

Gdy Mech Baszta wykonuje Atak, bierze za cel każdego sąsiadującego z nim Członka Drużyny.



Po tym, jak Mech YMIR jest Aktywowany, usuńcie z niego wszystkie żetony Obrażeń.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli Shepard jest Poważony, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **52. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożeń, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **37. Akapit Opowieści**.



MISJA 3A

REAKTOR: STAN KRYTYCZNY



– Komandorze, reaktor jest tuż przed wami, a burza się zbliża. Musicie wysadzić reaktor, zanim do was dotrze i rozrzuci części krążownika po Hagalaz, co uniemożliwiłoby nam zniszczenie badań Cerberusa.

– Czas wyłączyć go raz na zawsze!



SIŁY PRZECIWNIKA



ZAMINUJĄCE RDZEŃ REAKTORA

Raz na turę, Członek Drużyny, który znajduje się na heksie z żetonem Celu, może użyć Akcji Misji, aby przeciążyć Terminal. Przenosi ten żeton Celu na jedno z pól poniżej.

Gdy wszystkie pola są zajęte, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **23. Akapit Opowieści**.



UCIEKNIJCIE PRZED DUCHEM

Po tym, jak Duch zostanie **Zraniony**, Drużyna może Uciec w fazie Końcowej, o ile każdy Członek Drużyny jest na heksie Szybkiej Podróży albo z nim sąsiaduje.

To realizuje Ścieżkę Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **38. Akapit Opowieści**.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **98. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **69. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY



Atak przeprowadzony przez Członka Drużyny innego niż Shepard, nie może zadać Mechowi klasy Atlas więcej niż 1 Obrażenie.



Gdy Duch wykonuje Atak, bierze za cel każdego sąsiadującego z nim Członka Drużyny.

Gdy pole z na torze Odporności Ducha zostało zaznaczone, przeczytajcie **46. Akapit Opowieści**.

Zignorujcie poniższą zasadę do momentu, aż otrzymacie inne polecenie.

Jeśli Atak Ducha spowoduje utratę punktu Życia przez Członka Drużyny, zadawane mu Obrażenia są podwajane.



MISJA 3B

PANEL GŁÓWNY



– Rdzeń danych znajduje się tuż przed panelem głównym, Shepard. Kontroluje wszystkie systemy badawcze na pokładzie krążownika, a ty powinieneś mieć możliwość, by za jego pomocą kopiować i wyczyścić dane na wszystkich urządzeniach na statku. Jednak z odczytów wynika, że podczas katastrofy doszło do poważnych uszkodzeń. Konieczne będzie użycie drona naprawczego, aby umożliwić przesłanie i wyczyszczenie bazy danych.

SIŁY PRZECIWNIKA



DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Podczas przygotowania nie umieszczajcie na Mapie Brutala.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Przez wyłom”, przeczytajcie **24. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Otoczeni”, przeczytajcie **114. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Poruszanie Dronem

Żeton Celu reprezentuje Drona Naprawczego, który został przejęty przez Drużynę.

Gdy Członek Drużyny wejdzie na heks, na którym znajduje się żeton Celu, może poruszyć ten żeton Celu o jeden heks w dowolnym kierunku.

ESKORTUJJCIE DRONA NAPRAWCZEGO

Jeśli żeton Celu znajduje się na heksie Terminala, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **9. Akapit Opowieści**.



POKONAJCIE BRUTALA

Jeśli Brutal jest Pokonany, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **54. Akapit Opowieści**.



UCIEKNIJCIE ZE STATKU

Jeśli żeton Celu znajduje się na heksie Początkowym Członka Drużyny, Ścieżka Renegata tej Misji jest zrealizowana.

Przeczytajcie **39. Akapit Opowieści**.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Shepada, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **85. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **70. Akapit Opowieści**.



ELITARNI PRZECIWNICY



Każdy Członek Drużyny, który jest celem Ataku Pustoszyciela, porusza się o jeden heks dalej od Pustoszyciela, jeśli to możliwe.



Jeśli Brutal zaatakuje członka Drużyny z nieaktywną Tarczą, ten Członek Drużyny jest natychmiast Powalony.



MISJA 3C

GENERATOR BARIERY



Tali zatrzymuje się, uważnie spoglądając na swój Omni-klucz. Jej palce poruszają się tak szybko, że trudno nadążyć za nimi wzrokiem. – Tutaj – mówi. – Mam odczyty z generatora bariery, ale jest on zabezpieczony. Będę potrzebowała trzech kodów identyfikacyjnych Cerberusa, zanim będę mogła go uruchomić. Sprawdźcie czy uda się znaleźć jakieś terminale.

– Na boginię! – Liara wzdycha. – To nie są terminale z danymi... To są ludzie!

Tali skanuje najbliższą kapsułę swoim Omni-kluczem – Keelah! Shepard, wygląda na to, że Cerberus po wydarzeniach na Stacji Atlas nie zrezygnował z Projektu „Nadzorca”. Ci ludzie są niewolnikami wirtualnej inteligencji krążownika. Używają ich mózgów do przetwarzania danych...

– Nie tylko do przetwarzania danych – krzyczy Wrex, gdy uchodźca wyskakuje z kapsuły. – Kieruje nimi statek, który nie wydaje się być zadowolony!

SIŁY PRZECIWNIKA



ODŁĄCZCIE TRZECH UCHODźCÓW

Członek Drużyny, który ma przynajmniej jeden żetonów Uchodźcy obok swojej planszy Członka Drużyny, może wykonać Akcję Misji na heksie Terminala, aby przenieść swój żeton na jedno z pól po prawej stronie. Gdy na każdym z trzech pól znajduje się żeton, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **10. Akapit Opowieści**.



ZWYCIĘSTWO ZA WSZELKĄ CENĘ

Jeśli Dragon Projektu Feniks jest Pokonany, a na Mapie nie ma żadnych żetonów Uchodźców i przynajmniej jeden żeton Uchodźcy został Pokonany, zrealizowaliście Ścieżkę Renegata tej Misji.

Przeczytajcie **71. Akapit Opowieści**.



CHWAŁEBNE ZWYCIĘSTWO

Jeśli Dragon Projektu Feniks jest Pokonany, a na Mapie nie ma żadnych żetonów Uchodźców i żaden żeton Uchodźcy nie został Pokonany, zrealizowaliście Ścieżkę Idealisty tej Misji.

Przeczytajcie **25. Akapit Opowieści**.

ELITARNY PRZECIWNIK



Gdy Dragon zada Obrażenia Członkowi Drużyny, poruszcie tego Członka Drużyny w linii prostej w kierunku Dragona, aż będą ze sobą sąsiadować.

DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Podczas przygotowania nie umieszczajcie na Mapie Dragona Projektu Feniks.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Działo Cerberusa”, przeczytajcie **100. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne wejście”, przeczytajcie **86. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Robi się gorąco”, przeczytajcie **41. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Zniewoleni Uchodźcy

W tej Misji żetony Uchodźców traktowane są jako Poplecznicy z wartością Ataku równą 2 i wartością Tarczy równą 2. Po rozpatrzeniu karty Zagrożenia, jeśli przynajmniej jedna grupa Popleczników została Aktywowana, dwa żetony Uchodźcy, najbliższe aktualnie aktywnemu Członkowi Drużyny, również zostają Aktywowane. Do momentu zrealizowania Celu: **Odłączcie trzech Uchodźców**, Członkowie Drużyny nie mogą zadawać obrażeń Zniewolonym Uchodźcom.

Członek Drużyny, który sąsiaduje z żetonem Uchodźcy, może wykonać Akcję Misji, aby unieruchomić Uchodźcę. Umieszcza ten żeton unieruchomionego Uchodźcy obok swojej planszy Członka Drużyny.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką. Przeczytajcie **115. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **56. Akapit Opowieści**.



MISJA TOWARZYSZA GARRUS



Komunikacja ożywa, czemu towarzyszą znajome trzaski, gdy EDI przesyła schemat. – Shepard, w pobliżu dostrzegam skupisko wojskowych identyfikatorów Turian. Wygląda na to, że pochodzą z jednostek, które zaginęły podczas działań obronnych na Palaven. W tym samym miejscu wykrywam również dziwne skoki energii. Przypominają Proteańskie Nadajniki z Horyzontu.

Garrus spogląda na mapę i podnosi karabin snajperski. – Dwóch varrenów na jednym ogniu: zbadać sprawę pojmanych turiańskich żołnierzy i sprawdzić nadajnik. Skuteczne. Podoba mi się.

SIŁY PRZECIWNIKA



OGIEŃ ZAPOROWY

Gdy Zombie, który nie sąsiaduje z żadnym Członkiem Drużyny, wykonuje Akcję Ruchu, musi zakończyć go jak najbliżej Sheparda.

Za każdym razem, gdy Przeciwnik sąsiadujący z Shepardem zostaje Pokonany, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej.

Po zaznaczeniu wszystkich pól, przeczytajcie **82. Akapit Opowieści**.

Z DAŁA OD NIEBEZPIECZEŃSTWA

Jeżeli w fazie Końcowej spełnione są wszystkie trzy poniższe warunki, Misja jest zrealizowana:

- Wszyscy schwytani żołnierze turiańscy zostali uwolnieni.
- Opancerzony Brutal został pokonany.
- Zarówno Garrus, jak i Shepard znajdują się na heksach z Punktem Opuszczenia Mapy.

Po zrealizowaniu Misji przeczytajcie **101. Akapit Opowieści**.

ELITARNY PRZECIWNIK



Jeśli Garrus namierzy Opancerzonego Brutala Amunicją Ppanc, zadawane przez niego Obrażenia zostają zwiększone o 2. Za każdym razem, gdy poziom Tarczy Opancerzonego Brutala zostanie zmniejszony, zadaje on 3 Obrażenia każdemu Członkowi Drużyny znajdującemu się w odległości do 2 heksów od niego.

DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Shepard i Garrus muszą zostać umieszczeni na wskazanych im heksach Początkowych. Pozostali Członkowie Drużyny są umieszczani standardowo.

Początkowo tylko Zombie są umieszczane w Worku Przeciwników. Gdy na Mapie zostaną umieszczone cztery Zombie, dodajcie do Worka pozostałe żetony Popleczników tej Misji.

Opancerzony Brutal nie jest umieszczany na początku Misji.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Działa Cerberusa”, przeczytajcie **1. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Przez wyłom”, przeczytajcie **79. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne wejście”, przeczytajcie **26. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Uwalnianie turiańskich żołnierzy

W tej misji żetony Uchodźców reprezentują turiańskich żołnierzy pojmanych przez Cerberusa. Gdy Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na tym samym heksie, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, uwalnia pojmanego turiańskiego żołnierza i zyskuje informacje o pobliskim obszarze.

Odłóżcie ten żeton Uchodźcy do pudełka, a następnie odkryjcie dowolny żeton Łupu.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **58. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **44. Akapit Opowieści**.



SHEPARD

GARRUS



MISJA TOWARZYSZA

LIARA



– Na boginię, Shepard! – Wykrzykuje Liara. – Mają tu całe archiwa danych Prothean – skany tkanek, dane historyczne, schematy wirtualnej inteligencji z Ilos... Czekaj, co to jest? Próbkki biologiczne? – Spogląda na trzy zbiorniki wypełnione mętnym płynem. – Czy to możliwe... Czy jest tu więcej Protean?

Krążownik drży, gdy skraj nadciągającej burzy uderza w kadłub. Jeden ze zbiorników pęka, gdy powykęciana postać wyrывa się z jego wnętrza. – Zbieracze! Uwaga!

SIŁY PRZECIWNIKA



DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Liara należy umieścić na wskazanym dla niej heksie Początkowym. Pozostali Członkowie Drużyny są umieszczani standardowo.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Dziła Cerberusa”, przeczytajcie **118. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Przez wyłom”, przeczytajcie **47. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne wejście”, przeczytajcie **88. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Uwalnianie Zakładników

Gdy Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na tym samym heksie, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, uwalnia Uchodźcę i zyskuje informacje o pobliskim obszarze.

Odlóżcie ten żeton Uchodźcy do pudełka, a następnie odkryjcie dowolny żeton Łupu.

POBIERZCIE PROTEAŃSKIE ARCHIWA

Jeśli Liara znajduje się na heksie z żetonem Celu, może użyć Akcji Misji, aby pobrać zapisy z archiwów. Przenieście ten żeton Celu na jedno z pól po prawej.

Gdy oba pola są zajęte, ten etap jest zrealizowany. Przeczytajcie **92. Akapit Opowieści**.

ZDOBADŹCIE SCHEMAT WIRTUALNEJ INTELIGENCJI

Jeśli Liara wejdzie na heks, na którym znajduje się ostatni żeton Celu, przenieście go na pole po prawej.

Jeśli żeton Celu znajduje się na polu po prawej, a Liara wejdzie na swój heks Początkowy, Misja jest zrealizowana.

Przeczytajcie **28. Akapit Opowieści**.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką. Przeczytajcie **59. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **13. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY



Stróż nie otrzymuje Obrażeń z Ataków przeprowadzonych z heksów, które z nim nie sąsiadują.



Gdy Zabójca przeprowadza Atak, jego celem jest każdy Członek Drużyny, który znajduje się na jego Linii Strzału.



Jeśli Sonda Zbieraczy Zaatakuje sąsiadującego z nią Członka Drużyny, zadaje mu 3 Obrażenia. Poruszając Sondę Zbieraczy, należy zakończyć jej Ruch jak najbliżej Członka Drużyny.



MISJA TOWARZYSZA TALI



– Shepard, znalazłam coś. – Na Omni-kluczu Tali migocze schemat rozbitego krążownika z zaznaczonym obszarem. – Cerberus ma kilka pięter niżej laboratorium, w którym prowadzone są badania nad kodem źródłowym gethów. Gdyby ich wyniki wpadły w nasze ręce, byłoby to ogromną pomocą dla Floty Wędrownej. Nadłożymy drogi tylko trochę, zerkniemy na kilka komputerów. Co mogłoby pójść nie tak? –

– Dobrze wiesz, Tali, że to pytanie nie na miejscu.



SIŁY PRZECIWNIKA



ZHAKUJECIE TERMINALE

Za pomocą Akcji Hakowania, Tali może brać za cel hekсы Terminala tak, jakby te były Wieżyczkami.

Gdy to robi, zaznaczcie jedno z odpowiednich pól postępu poniżej. Jeśli wszystkie cztery pola są zaznaczone, ten etap jest zrealizowany.

Przeczytajcie **87. Akapit Opowieści**.



POKONAJCIE ŁOWCÓW GETHÓW

Jeśli obaj Łowcy Gethów są Pokonani, Misja jest zrealizowana.

Przeczytajcie **102. Akapit Opowieści**.

ELITARNI PRZECIWNICY



Gdy Łowca Gethów Atakuje, każdy Członek Drużyny sąsiadujący z jego celem, również otrzymuje 1 Obrażenie. Dopóki Chatika znajduje się na tym samym heksie co Łowca Gethów, wartość jego Tarczy traktowana jest jako niższa o 2.



DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Należy umieścić Tali na wskazanym dla niej heksie Początkowym. Pozostali Członkowie Drużyny są umieszczani standardowo.

Łowcy Gethów nie są umieszczani na początku Misji.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Działo Cerberusa”, przeczytajcie **34. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Przez wyłom”, przeczytajcie **11. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne wejście”, przeczytajcie **116. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Uwalnianie Zakładników

Gdy Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na tym samym heksie, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, uwalnia Uchodźcę i zyskuje informacje o pobliskim obszarze.

Odłóżcie ten żeton Uchodźcy do pudełka, a następnie odkryjcie dowolny żeton Łupu.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Sheparda, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **57. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **72. Akapit Opowieści**.





MISJA TOWARZYSZA WREX



Tali nagle zamiera, patrząc na wyświetlacz swojego Omni-kłucza. – Nie, nawet oni by tego nie zrobili... Ale wszystko na to wskazuje. – Jej głos zdradza, że sprawa jest niecierpiąca zwłoki. – Shepard, niedaleko znajduje się laboratorium. Pracowali w nim nad danymi dotyczącymi genofagium. W opisie badań są tylko szczątkowe informacje, ale nie może to być nic dobrego. Moje czujniki wykrywają również zagrożenie... Wygląda to na naruszenie pętli chłodzenia reaktora.

Wrex warczy i przeładowuje strzelbę. – Shepard, nie możemy pozwolić im zatrzymać tych danych. Musimy dostać się do tego laboratorium!

SIŁY PRZECIWNIKA



WYMAŹCIE DANE O GENOFAGIUM

Za każdym razem, gdy Przeciwnik zostaje Pokonany, zaznaczcie pole postępu poniżej.

Po zaznaczeniu wszystkich pól, Wrex może wykonać Akcję Misji na heksie Terminala, aby pobrać ważne dane. Gdy to robi, przeczytajcie **103. Akapit Opowieści**.

POKONAJCIE ZINDOKTRYNOWANEGO KROGANINA

Jeśli Zindoktrynowany Kroganin jest Pokonany, Misja jest zrealizowana.

Przeczytajcie **42. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Należy umieścić Wrexa na wskazanym dla niego heksie Początkowym. Pozostali Członkowie Drużyny są umieszczani standardowo.

Podczas przygotowania nie umieszczajcie Zindoktrynowanego Kroganina na Mapie.

Jeśli na Mapie Kampanii znajduje się informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Dział Cerberusa”, przeczytajcie **12. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Przez wyłom”, przeczytajcie **73. Akapit Opowieści**.

Jeśli znajduje się tam informacja, że odnieśliście Zwycięstwo w Misji: „Mocne wejście”, przeczytajcie **117. Akapit Opowieści**.

DODATKOWE ZASADY

Uwalnianie Zakładników

Gdy Członek Drużyny zakończy Akcję Ruchu na tym samym heksie, na którym znajduje się żeton Uchodźcy, uwalnia Uchodźcę i zyskuje informacje o pobliskim obszarze.

Odłóżcie ten żeton Uchodźcy do pudełka, a następnie odkryjcie dowolny żeton Łupu.

ELITARNY PRZECIWNIK



Atak wykonany przez Członka Drużyny innego niż Wrex, nie może zadać Zindoktrynowanemu Kroganinowi więcej niż 1 Obrażenie.

Po Ataku Zindoktrynowanego Kroganina, jego cel jest poruszany o trzy heksy w kierunku przeciwnym do niego, zatrzymując się, jeśli miałby poruszyć się na ścianę albo heks, na którym znajduje się inna postać.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAŻKĄ

Jeśli dojdzie do Powalenia Shepada, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **14. Akapit Opowieści**.

Za każdym razem, gdy karty Eskalacji zostaną ponownie wtasowane do talii Zagrożenia, zaznaczcie jedno pole postępu poniżej. Jeżeli na koniec Rundy zaznaczone są wszystkie trzy pola, Misja kończy się Porażką.

Przeczytajcie **27. Akapit Opowieści**.



