

**MASS
EFFECT™**

GRA PLANSZOWA



**KSIĘGA
OPowieści**

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:
MICHAŁ 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:
JONNY LA TROBE-LEWIS

STARSI 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:
MICHAŁ E. CROSS

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

PRODUKCJA AUDIO I WIDEO:
STEVE DALDREY

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

STARSI 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. TŁUMACZEŃ
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. FINANSÓW:
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@modiphus.com | www.modiphus.com

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



Witajcie w **MASS EFFECT: PRIORYTET - HAGALAZ**

W tej grze załoga Normandii wyrusza na ekscytującą misję na ogarniętej burzami planecie Hagalaz. Gra zawiera kampanię z wieloma zakończeniami i rozgałęziającą się fabułę, która zmienia się w zależności od podejmowanych wyborów i osiągniętych wyników. Oprócz głównego wątku fabularnego, będziecie mogli także podjąć się opcjonalnych Misji Towarzyszy, aby odblokować wyjątkowe umiejętności swoich Członków Drużyny.

W tej księdze znajdują się wszystkie teksty opowieści i specjalne polecenia, które służą do tworzenia fabuły podczas każdej rozgrywki. Nie należy jej czytać od deski do deski, tak jak instrukcji, gdyż zepsujecie sobie w ten sposób wiele niespodzianek, jakie przyniosą wam Misje.

Zamiast tego powinniście odwoływać się do tej książki, gdy w **Instrukcji** albo w **Księdze Misji** pojawi się polecenie przeczytania konkretnego **Akapitu Opowieści**. Jeśli pojawi się takie polecenie, przejdźcie do akapitu o wskazanym numerze i przeczytajcie *tekst opowieści zapisany kursywą*, a następnie przeczytajcie wszystkie polecenia, które następują po nim. Tekst ten dotyczy wszystkich graczy, więc należy go przeczytać na głos lub pozwolić każdemu na przeczytanie go.

Niektóre fragmenty mogą zawierać polecenie przejścia do innego akapitu. Jeśli nie pada takie polecenie, zakończcie czytanie i wróćcie do **Księgi Misji** lub **Instrukcji**.

Rozpoczynając Misję powinniście zapoznać się z zasadami gry, czytając Instrukcję. Gdy będziecie gotowi, rozpocznijcie Misję, postępując zgodnie z poleceniami dotyczącymi przygotowania rozgrywki na stronie 19 **Instrukcji**.

**ABY UNIKNĄĆ SPOILERÓW,
NIE CZYTAJCIE DALEJ, DOPÓKI
NIE OTRZYMACIE STOSOWNEGO
POLECENIA**

1

Wieżyczki oddają kilka chybionych strzałów, po czym eksplodują deszczem iskier. – I dlatego żołnierz z krwi i kości jest lepszy, niż automatyczna wieżyczka – rzuca żartobliwie Garrus.

Po przygotowaniu planszy, umieśćcie po 1 żetonie Obrażeń na każdym żetonie Przeciwnika.

2

– Jak! Ja! Nienawidzę! Tych! Wieżyczek! – Tali warczy i wypala zza skały serią z pistoletu. – Wynosimy się stąd!

– Zgadzą się z Tali – mruczy Garrus.
– Nie ma nic gorszego, niż wrogi ogień zaporowy... Z wyjątkiem wrogiego ognia zaporowego, który jest skuteczny.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➡ Teraz przeczytajcie 48. Akapit Opowieści.

3

– Shepard, jest ich za dużo! Czujniki Chatiki wykryły alternatywną trasę, która pozwoli ich ominąć — Tali zerka na swój Omni-klucz. – Ci uchodźcy będą musieli poradzić sobie sami. Musimy się stąd wydostać, zanim nas przegwoźdzą!

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➡ Teraz przeczytajcie 15. Akapit Opowieści.

4

– Ktoś jeszcze to poczuł? – Pyta Tali, a w tej samej chwili ziemia zaczyna dudnić.

– Miażdżypaszcza! – Krzyczy Liara, gdy z pokładu wyłaniają się potężne macki.

– Nie mamy na to czasu, Shepard. Ruszajmy! Garrus skanuje pomieszczenie. – Tu jest wyjście!

EDI wtrąca się, przekrzykując wycie wiatru i ryk Miażdżypaszczy: – Shepard, działa krążownika nadal są sprawne. Choć jest mało prawdopodobne, aby z ich pomocą udało się wyeliminować Miażdżypaszcę, może uda się ją przynajmniej przepędzić i zabezpieczyć otaczający obszar na czas akcji ratowniczej. Pozwoli to na bezpieczną ewakuację wszystkich uchodźców, na których się natkniecie.

– Cokolwiek chcesz zrobić – mówi Garrus, strzelając do żołnierza Cerberusa – lepiej zróbmy to teraz. Walka z Miażdżypaszcą bez solidnego pojazdu NIE znajduje się na liście moich ulubionych zajęć.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Umieśćcie Macki Czuciowe na ich heksach Przywołania.

Teraz możecie podjąć się realizacji Celu Idealisty albo Renegata.

5

– A ja właśnie zaczynałam się przyzwyczajać do dźwięków namierzania celu. – Mówi Tali. – Cóż... Teraz będę musiała sama je wydawać. Bip... bip... bip...

Wrex wzdycha. – Proszę, przestań.

Po przygotowaniu planszy Dezaktywujcie dowolne dwie Wieżyczki.

6

Tali wklepuje kilka poleceń. Obrona Cerberusa zbiera się w sobie i otwiera ogień w stronę sił Żniwiarzy. Mija kilka bardzo głośnych sekund, nim Żniwiarze odpowiadają tym samym.

– Wiesz, to o wiele przyjemniejsze, kiedy nie celują w nas – mówi beznamiętnie Garrus.

Po przygotowaniu planszy, umieśćcie po żetonie Obrażeń na każdym żetonie Przeciwnika.

7

Nastrój staje się ponury, gdy aktywują się sterowniki opuszczające tarcze chroniące przed burzą. Wiejący wiatr jest tak silny, że podrywa mechy Cerberusa w powietrze. Płyty kadłuba rwą się niczym papier, gdy drużyna pędzi w stronę wyjścia.

– Te kapsuły są wytrzymałe – mówi Garrus, gdy w końcu docieracie do pomieszczenia w którym panuje cisza. – Większość z nich da radę. Możemy po nich wrócić, gdy burza ucichnie, ale na pewno by nie przeżyli, gdybyśmy zostawili tam z nimi żołnierzy Cerberusa.

Nikt inny się nie odzywa.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli każdy Członek Drużyny oprócz Sheparda został Powalony przynajmniej raz.

➡ Teraz przeczytajcie 40. Akapit Opowieści.

Duch upada na ziemię. Towarzyszy temu wybuch zużytej energii biotycznej. Monomolekularne ostrze pęka pod jej naporem.

– Cerberus z armią takich... – Liara wzdyga się. – Już na samą myśl mam dreszcze.

– Osobiście jestem trochę rozczerwony. – Mówiąc to Garrus cmoka językiem. – Cała ta sprawa z super-żołnierzem. Brak jej kreatywności.

Komunikator trzeszczy i rozlega się głos Jokera. W tej samej chwili dźwięk Normandii, unoszącej się gdzieś nad wami, wypełnia pomieszczenie reaktora. – Komandorze, dobrze, że udało się wam wytrzymać. Gdy walczyliście, podjęliśmy wszystkich uchodźców. Możecie spokojnie wyjść przez windy dostępne do zewnętrznego kadłuba.

Tali przesuwają Omni-klucz nad zewnętrznymi panelami dostępowymi. – Shepard, chcę być naprawdę daleko stąd, gdy aktywujesz detonator.

– A ja kocham olbrzymie eksplozje – Wrex uśmiecha się szeroko. – Ale nie wtedy, gdy jestem w ich środku.

Misja natychmiast się kończy.

Zaznaczcie 7 punktów Gotowości do Wojny, albo 9 jeśli na Mapie jest mniej niż 3 Przeciwników.

Zaznaczcie po 1 dodatkowym punkcie Gotowości do Wojny za każdego Członka Drużyny oprócz Sheparda, który nie został Powalony w trakcie Misji.

➔ Teraz przeczytajcie 29. Akapit Opowieści.

– Gotowa na wyczyszczenie rdzenia, Tali? – Pyta Liara.

– Interfejs... – koncentruje się Quarianka. – Jestem w środku. Dobrze, inicjuję protokoły dla... zaczekaj. Zaczekaj chwilę. Mogę... Nie, nie mogli być aż tak niedbali...

– To brzmi jak zmiana planu. A ja nie lubię zmian. – Mruczy Wrex.

– Shepard, przed wyczyszczeniem rdzenia ściągamy z niego dane bezpośrednio do baz danych tego drona. – Mówi Tali. – Musiałam ominąć kilka pętli bezpieczeństwa, żeby to zrobić, ale powinno się udać... teraz!

– Cóż, łatwizna. – Garrus chichocze. Chwilę później powietrze przeszywa ryk wstrząsający kadłubem statku. Sufit się zawala, gdy ogromna bestia uderza o podłogę, łamiąc płyty pokładu pod sobą. Garrus wzdyga: – Ten idzie na moje konto.

– Mamy to, po co przyszliśmy. Wynośmy się stąd. Nie mamy czasu się tym zajmować. Burza zaraz rozerwie statek na drobne kawałki, a ja nie chcę tu być, kiedy to się stanie! Wrex podnosi strzelbę.

– Shepard, musimy załatwić tego Brutala. – Liara spogląda błagalnie na Sheparda. – Jeśli nie uporamy się z nim teraz, może ruszyć w pogoń za uchodźcami, których uwolniliśmy. A wtedy na pewno nie uda im się uciec!

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Umieśćcie Brutala na jego heksie Przywołania. Jeśli jego obszar jest Zasłonięty, natychmiast staje się ujawniony.

– Dobrze – krzyczy Tali. – Mogę użyć kodów identyfikacyjnych Cerberusa, aby uzyskać dostęp do generatora bariery i wprowadzić kod główny!

Przeniesienie całej dostępnej mocy na bariery spowoduje ich rozszerzenie na cały statek. – Takie działanie będzie wymagało energii z bazy danych badawczych i prawdopodobnie ją wymaże.

Generator bariery budzi się do życia, wywołując narastający szum, który zostaje zagłuszony przez przeraźliwy, rozdzierający hałas dochodzący spod pokładu. Spomiędzy zniszczonych paneli wydobywają się świetliste promienie, tnące metal. Do pokoju wskakuje jakaś postać. Rozcina przewód swoimi świecącymi biczami energetycznymi, a brzęczenie generatora bariery zaczyna cichnąć.

– Zatrzymajcie go! – Krzyczy Tali – Nie mogę uruchomić generatora bariery, dopóki nie naprawię tego przewodu! Nie pozwólcie go uszkodzić jeszcze bardziej!

– Jasne – mruczy Wrex. – Zabić super-żołnierza. W końcu trafiło się coś, co CHCESZ, żebym zabił!

– Chatika! – Tali unosi swoją broń. – Celuj w wizjer!

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Umieśćcie Dragona Projektu Feniks na heksie Przywołania, które jest najbliżej Członka Drużyny Na Szpicie. Następnie wykonajcie nim Akcję Ruchu.

– Shepard, tu jest skrytka z zapasami – mówi Tali i otwiera charakterystyczną skrzynię. – Zawsze miło mieć pod ręką inżyniera, który podkradnie zabawki tym złym.

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

12

Wieżyczki w całym pomieszczeniu wydają charakterystyczny dźwięk przystępując do aktywacji. Nagle dwie z nich zatrzymują się z trzaskiem, a czerwone światła sygnalizują awarię. Wrex zdaje się zawiedziony. – Ech! Teraz prawie nie mam już do czego strzelać. Może powinniśmy je chociaż wysadzić w powietrze... Tak, żeby mieć pewność.

Po przygotowaniu planszy Dezaktywujcie dowolne dwie Wieżyczki.

13

Burza gwałtownie się wzmaga, a powyginany kadłub jęczy w proteście. Belki i panele zaczynają spadać z góry. – Shepard, musimy uciekać. To miejsce zaraz się rozleci! – Liara spogląda z żalem w stronę pozostałych archiwów. – Stracimy te dane, ale nie warto za nie umierać.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście okazję na odblokowanie Umiejętności Liary „Kontroler Asari”.

14

Wrex przeskakuje nad barykadą i odpycha żołnierza Cerberusa, biegnąc do leżącego ciała Sheparda.

– I znów Wrex musi ratować sytuację. Zabijanie gigantycznych potworów, wysadzanie Żniwiarzy, a teraz ratowanie twojego tyłka. Tylko ja sprawiam, że wciąż żyjesz, Shepard!

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście szansę na odblokowanie Umiejętności Wrexa „Strzel w to jeszcze 46 razy”.

15



JOKER:
Niezła robota z ominięciem tych Żniwiarzy, Komandorze. Wiedziałem, że

spokojnie sobie z tym poradzicie.

Zgodnie z odczytami EDI, macie dwie opcje: możecie przeniknąć głębiej do bio-laboratorium, ale Żniwiarzy jest tam co nie miara. Możecie też uniknąć tego zamieszania i dać łupnia kilku ciężkim jednostkom Cerberusa w pomieszczeniach z cybernetyką.

Wybierzcie Misję Drugiego Etapu:

- ➡ Jeśli zdecydujecie się na walkę z siłami Żniwiarzy w laboratorium biologicznym, waszą kolejną Misją będzie 2C: Otoczeni.
- ➡ Jeśli zdecydujecie się zbadać laboratorium cybernetyczne, waszą kolejną Misją będzie 2D: Robi się gorąco.
- ➡ Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do wybranej Misji Drugiego Etapu. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny wybranej Misji Drugiego Etapu.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na stronie 19 Instrukcji.

16



HACKETT:
Nie potrafię powiedzieć, co cieszy mnie bardziej: widok burzy rozrywającej

ich krążownik na strzępy czy widok żołnierzy Cerberusa przeczesujących połowę planety w poszukiwaniu fragmentów wraku. Dobra robota z przechwyceniem tej bazy danych, Shapard. Nasi najlepsi technicy już się nią zajmują i udało im się wyciągnąć pewne dane, które przybliżą o kolejny krok konstrukcję Tygla. Hackett, bez odbioru.

Zdobyliście Osiągnięcie: Odzyskiwacz Danych. Zaznaczcie je na 41 stronie Instrukcji.

➡ Następnie przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

17

– Trafili Sheparda! Chatika! Ogień zaporowy! Wszyscy wycofać się na statek! – Wrzeszczy Tali.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➡ Teraz przeczytajcie 48. Akapit Opowieści.

18

Rozlega się szum, a mechy klasy Atlas zatrzymują się. Piloci Cerberusa gorączkowo manipulują elementami sterowania, ale bezskutecznie. W końcu, z frustracji, biją w nie pięściami. Chwilę później odpalają się silniki odrzutowe, a mechy uderzają w sufit hangaru, zmieniając się w ogromną kulę ognia.

– Cóż, to było satysfakcjonujące. Po co strzelać tylko do dwóch mechów, skoro można sabotować WSZYSTKIE? Garrus unosi karabin. – Sprytne.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Oznaczcie 5 punktów Gotowości do Wojny, albo 7 punktów, jeśli na Mapie nie ma już żadnego żetonu Celu.

➡ Teraz przeczytajcie 55. Akapit Opowieści.

19

– Wiem, że właśnie walczymy o życie z Miażdżypaszczą – śmieje się Garrus, gdy krzyk rozgniatanego żołnierza Cerberusa urywa się gwałtownie. – Ale to doprawdy zabawne.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny. Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

20

Żaden ze mnie Komandor czy ktoś taki, ale nie zapisywałem się do Służby Ochrony Cytadeli. Będzie dobrze! Musimy ruszać dalej, inaczej zabraknie nam czasu! – Wzdycha Wrex, przeładowując strzelbę.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 3, jeśli przynajmniej dwóch Członków Drużyny zdobyło XP podczas tej Misji.

W kolejnych Misjach ratowanie Uchodźców pozwoli wam zdobywać XP.

➡ Teraz przeczytajcie 15. Akapit Opowieści.

21

– Ile ich jeszcze tam jest? – Wrzeszczy Tali. Pomieszczenie wypełnia kakofonia ryków, gdy z kłębow dymu i płomieni wyłaniają się dwie odrażające bestie.

Liara wzdycha. – Przynajmniej dwie.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany. Teraz możecie podjąć się realizacji Celu Idealisty albo Renegata.

Każdy Członek Drużyny natychmiast odzyskuje jeden punkt Życia.

Umieśćcie Pomiot i Banshee na ich heksach Przywołania.

22

– Prawie... Dobra! Mam! – Tali kończy wstukiwac komendy i wyciąga pistolet. – Czas na nas!

Wrex spogląda na mieniącą się tarczę atmosferyczną, która stanowi jedną ze ścian hangaru. – Wiesz, jeśli opuścimy tę tarczę, burza oczyści ten hangar.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany. Teraz możecie podjąć się realizacji Celu Idealisty albo Renegata.

23

– Rdzeń zaminowany! – Mówi Garrus, unosząc detonator.

– Poczekaj – Liara wpatruje się w dym. – Na boginię, co to jest?

Jedynym ostrzeżeniem jest błysk przecinający powietrze. Po nim z dymu wyłania się śmiercionośne, monomolekularne ostrze. Shepard unika ciosu i odskakuje, gdy ostrze krzesze iskry uderzając w pokład, na którym stali chwilę wcześniej. Duch wykonuje zgrabny piruet i wyprowadza jeszcze dwa cięcia. Następnie odtacza się poza ich zasięg.

– Zamaskowany zabójca? To bez znaczenia – śmieje się Wrex. – Gdy mam dość amunicji, wszystko zginie.

Gdy drużyna skanuje komorę reaktora, komunikator wybudza się i rozbrzmiewa głosem EDI: – Shepard, akcja podejmowania uchodźców, których znaleźliście, nie została zakończona. Musicie wytrzymać tak długo, jak to możliwe, zanim wystąpi przeciążenie. Musicie dać czas Kodiakom na zabranie wszystkich.

– Jeśli ruszą od razu, powinni przebyć minimalną bezpieczną odległość do czasu, gdy rdzeń osiągnie stan krytyczny – krzyczy Garrus. – Shepard, nie możemy ryzykować opóźnienia, kiedy w grę wchodzi to coś.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany. Teraz możecie podjąć się realizacji Celu Idealisty albo Renegata.

Umieśćcie Ducha na heksie Przywołania Elitarnego Przeciwnika (lub sąsiadującym z tym heksem, jeśli jest zajęty). W sekcji Elitarnych Przeciwników znajdują się dwa zestawy zasad. Korzystajcie z górnego zestawu do momentu, aż z innego Akapitu Opowieści otrzymacie inne polecenie.

24

– Dasz wiarę, że Cerberus zbudował ten jedyny w swoim rodzaju, supertajny krążownik badawczy... A następnie wykorzystał używane już wcześniej kody dostępu do swoich szafek magazynowych? – Garrus się śmieje.

Tali brzmi jak ktoś, kto kiedyś zarządzał bezpieczeństwem systemów i widział najróżniejsze rzeczy. – Tak. Dam.

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

25

– Bariery aktywowane, Shepard – mówi Liara, dysząc ze zmęczenia. – Tarcze wytrzymają burzę, a statek będzie nienaruszony, co pozwoli Przymierzu go zbadać. Wszyscy pozostali uchodźcy powinni być bezpieczni. Przygląda się przygnębionym Uchodźcom, z których ciał wciąż zwisają kable implantów Nadzorcy. – Przymierze będzie w stanie im pomóc, prawda?

– Tak jak sądziliśmy, baza danych została wyczyszczona, gdy przełączyliśmy zasilanie na tarcze – mówi Tali, skanując otaczający sprzęt. – Lepiej żebyśmy dostali za to medale. Mnie należy się całkiem duży – kiwa głową w stronę poległego Dragona. – Może zrobiony z tego bosh'teta.

Misja natychmiast się kończy.

Oznaczcie 7 punktów Gotowości do Wojny, albo 9, jeśli na Mapie nie ma już żadnego żetonu Uchodźcy.

➡ Następnie przeczytajcie 99. Akapit Opowieści.

26

– Shepard! Żołnierze turiańscy! Musimy ich stąd wydostać! – Garrus wskazuje palcem. Przez dym i iskry daje się dostrzec znajome kapsuły kriogeniczne Cerberusa.

Gdy Członek Drużyny uwolni w trakcie tej Misji Uchodźcę (zob. pole Dodatkowych Zasad), zdobywa XP, które zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

27

Narastający odgłos nacierającej burzy wstrząsa помещением. Ciągły wyciek płynu chłodzącego

zamienia się w strumień, a następnie w powódź.

Wrex oddaje dwa strzały ze strzelby w kierunku zbliżającego się wroga i unika mroźnej kaskady chłodziwa. Warczy ze złości i frustracji. – Musimy iść, Shepard, albo staniemy się zimniejsi niż serca Salarian! Ruszajcie do tuneli dostępowych, będę was osłaniał!

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście szansę na odblokowanie Umiejętności Wrexa „Strzel w to jeszcze 46 razy”.

28

Ostatni z przeciwników upada. Liara wzdycha i odpręża się, jej pola biotyczne nikną. – To już ostatni. –

Wyciąga Omni-klucz, a obok niej pojawia się dron, Glyph. – Kompiluję dane Cerberusa, doktor T'Soni. Wirtualna inteligencja jest poważnie uszkodzona, ale niektóre fragmenty powinny być możliwe do odzyskania. Dane archiwalne i zapisy biologiczne zostały zachowane.

Liara jest pochłonięta analizą strumienia diagramów, obrazów i tekstów przewijających się szybko na holowyświetlaczu jej Omni-klucza. – Te dane są niesamowite. Już teraz widzę zastosowania dla Tygla, ulepszenia dla Glypha i dziesiątek innych obszarów badań. Shepard, dziękuję ci za to, że zmieniliśmy trasę.

Pomieszczenie trzęsie się, a kilka fragmentów sufitu spada, krzesząc deszcz iskier. Liara rozgląda się niespokojnie. – Zabierajmy stąd uchodźców, zanim to miejsce się rozpadnie.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli Liara nie została Poważona w trakcie tej Misji.

Odblokujcie Umiejętność „Kontroler Asari” na planszy Liary.

29



HACKETT:
Shepard, dopiero dotarliśmy do systemu, ale nawet stąd widziałem eksplozję. Dobra

robot. Szkoda, że w miejscu, gdzie kiedyś znajdowała się ich główna baza danych, znajduje się krater. Ale przynajmniej ona i reszta krążownika są poza zasięgiem Cerberusa. Spisaliście się, Shepard. Hackett, bez odbioru.

Zdobyliście Osiągnięcie: Detonator. Zaznaczcie je na 41 stronie Instrukcji.

➡ Następnie przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

30

– Mechy zostały zniszczone, a my zdobyliśmy kody. Okradanie Cerberusa nigdy się nie nudzi — chociaż Wrex, podczas gdy terminal pobiera kody dostępu do skrytek ze sprzętem Cerberusa, rozlokowanych na krążowniku. – Do diabła, powinniśmy byli zgarnąć więcej sprzętu.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli co najmniej dwie Wieżyczki zostały Dezaktywowane.

W kolejnych Misjach będą dla was dostępne dodatkowe żetony Łupu.

➡ Teraz przeczytajcie 110. Akapit Opowieści.

31

– Co zrobimy z tymi wszystkimi materiałami wybuchowymi? – Zastanawia się Liara. – To nie do końca w moim stylu.

– Asari – prychnął Wrex – Zero kreatywności.

Zaznaczcie 1 punkt Gotowości do Wojny. Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

32

– Improwizowana misja ratunkowa w samym środku bitwy z siłami zagrażającymi całej galaktyce – rozmyśla Tali. – Myślę, że dzięki temu łatwiej jest pamiętać o co walczymy.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości do Wojny, albo 4, jeśli co najmniej dwóch Członków Drużyny zdobyło XP podczas tej Misji. Zaznaczcie 1 dodatkowy punkt Gotowości do Wojny, jeśli uratowaliście wszystkie siedem żetonów Uchodźców.

W kolejnych Misjach ratowanie Uchodźców pozwoli wam zdobywać XP.

➡ Teraz przeczytajcie 15. Akapit Opowieści.

33

Zepsute drzwi windy nie zamykają się do końca, a wyjący wiatr podąża za wami aż do rdzenia głównego reaktora.

– Musimy znaleźć inną drogę ucieczki. Nie chcę utknąć na statku, który zaraz eksploduje, gdy nadciąga potężna burza, a w pobliżu krąży Miażdżypaszcza. – Tali zerka na swój Omni-klucz. – Droga do punktu ewakuacyjnego jest zablokowana. Będziemy musieli znaleźć inne wyjście. Winda trzęsie się, gdy podmuch wiatru uderza w krążownik. Słychać szczątki spadające w dół szybu.

– Cóż, to niepokojące – żartuje Tali.

– Rzekłbym, że przerażające – dodaje Garrus. – Tęsknię za czasami, gdy korzystaliśmy z normalnych wind.

– A ja nie tęsknię za pogawędkami – odburkuje Wrex.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 3, jeśli talia Zagrożenia nie została jeszcze przetasowana.

Jeśli każda z Macek Czuciowych została pokonana przynajmniej raz, zaznaczcie 1 dodatkowy punkt Gotowości do Wojny.

➡ Teraz przeczytajcie 62. Akapit Opowieści.

34

Powietrze rozdzierają wycia Zombi i salwy wieżyczek. Tali obserwuje za pomocą swego Omni-klucza, jak siły Żniwiarzy w okolicznych pomieszczeniach są przerzedzane przez przeprogramowane wieżyczki. – Miło widzieć, że nadal mamy nasze wsparcie od Cerberusa.

Po przygotowaniu planszy, umieśćcie po żetonie Obrażeń na każdym żetonie Przeciwnika.

35

Ostatnie wyczerpane magazynki drużyny wypadają z broni, a potężna sylwetka Atlasa się chwieje. Gdy uderza o pokład, wyrzutnia rakiet na jego ramieniu eksploduje deszczem iskier. Wystrzelony z niej pocisk przelatuje przez wnękę, uderzając w stos ogniw paliwowych.

– Och! Nie jest dobrze! – Tali chowa się, gdy płonące odłamki i paliwo rozlatują się po hangarze. – Koniec z mechami! Zły Cerberus!

– Tutaj robi się goręcej niż w Therum! – uśmiecha się Wrex. – Jest niezłe, ale może spadajmy stąd, zanim reszta paliwa pójdzie z dymem.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli na Mapie nie ma już żadnego żetonu Celu.

➡ Teraz przeczytajcie 55. Akapit Opowieści.

36

– Szybko! – Liara chwyta Garrusa i wciąga go przez drzwi przeciwpożarowe tuż przed tym, jak te się zamykają. Słychać jak ogromne bestie Żniwiarze bezskutecznie atakują je z drugiej strony.

– Ech, mogliśmy ich zabrać – warczy Wrex. – Mam nadzieję, że tym uchodźcom udało się zbiec.

– Niech bogini ma ich w opiece – szepcze cicho Liara. – Boję się mierzyć z takimi rzeczami. Tyle nienawiści...

Misja natychmiast się kończy.
Zaznaczcie Zwycięstwo
Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości
do Wojny, albo 5, jeśli co
najmniej dwóch Członków
Drużyny zdobyło XP w trakcie tej
Misji.

Zbierzcie do pięciu żetonów
Popleczników Żniwiarzy
i umieśćcie je w pudełku,
oddzielnie od pozostałych. Nie
używajcie ich już w żadnych
Misjach w tej Kampanii.

➡ Teraz przeczytajcie 105. Akapit
Opowieści.

37

– Czy nie powinniśmy uciekać?
– Pyta Liara, gdy wściekła burza
szalejąca nad Hagalaz uderza
w rozbity krążownik. Z góry spada
ogromna warstwa poszycia
kadłuba. Wrex łapie asari i odciąga
ją w bok, nim trasa, którą podążali,
zawala się całkowicie. – Na boginię,
było blisko!

Tali szybko skanuje kadłub, lecz
dźwięki wydobywające się z jej
Omni-klucza są złowieszcze. – Nie
jest dobrze. Będziemy musieli zmienić
trasę. I to szybko, zanim całe to
miejsce się zawali!

Misja natychmiast się kończy.
Zaznaczcie Porażkę na Mapie
Kampanii.

➡ Jeżeli wasza pierwsza Misja
również zakończyła się Porażką,
przeczytajcie 119. Akapit
Opowieści. W przeciwnym
razie przeczytajcie 40. Akapit
Opowieści.

38

Hałas przeciążonego reaktora i strzały
Cerberusa są ogłuszające. Oddziały
Cerberusa nadciągają ze wszystkich
stron, a Duch zwinnie przemyka
między nimi.

Wrex ryczy ze złości i oddaje serię
strzałów w kierunku uciekającego
Ducha. – Wynośmy się stąd, Shepard!
– Kopniakiem aktywuje panel
dostępowy. – To coś może spłonąć
razem z nimi!

– Ale uchodźcy... – Liara wzdycha.

– Ważniejsze jest zniszczenie
tego krążownika. Pozostaje nam
mieć nadzieję, że uchodźcy mieli
wystarczająco dużo czasu, żeby
dotrzeć do Kodiaków. – Garrus
przekazuje detonator. – Shepard,
czasem musimy podejmować trudne
decyzje. Im dłużej tu zabawimy, tym
większe prawdopodobieństwo, że
zabraknie nam czasu.

Garrus zrzuca miny zbliżeniowe, aby
zabezpieczyć przejście kanałami
dostępowymi do zewnętrznego
kadłuba. Gdy drużyna wydostaje
się na targany wiatrem grzbiet
krążownika, wita ich kojący widok
światła sygnalizujących lądowanie
Normandii. Potykając się i wspinając
po rampie wejściowej, dostrzegacie
Kodiaki zadokowane w hangarze
Normandii. Nigdzie nie ma śladu
uchodźców.

– Joker, odpalaj! Wyciągnij nas stąd!
– Krzyczy Garrus, próbując przebić
się przez ogłuszający huk burzy, gdy
rampa prowadząca na Hagalaz się
zamyka.

Misja natychmiast się kończy.

Zaznaczcie 4 punkty Gotowości
do Wojny, albo 9, jeśli na Mapie
nie ma żadnego Poplecznika.

➡ Następnie przeczytajcie 29.
Akapit Opowieści.

39

Wycie bestii rozbrzmiewa
w pomieszczeniu, a jej daremne próby
zmiażdżenia oddziału wywołują
wstrząsy rozchodzące się po całym
statku.

– Mam już tego dość!. – Warczy Wrex.
– Jeśli nie damy rady tego zabić, to
zabieramy się stąd!

– Przejście dla cennego ładunku! –
Mówi Garrus, przeprowadzając drona
przez ostatnie drzwi. Przytrzymuje
je, aby Liara i Tali mogły przez nie
wskoczyć, po czym zatrzaskuje je
z hukiem. Dla pewności oddaje strzał
w stronę panelu sterującego.

Zza zamkniętych drzwi, złowieszczy
ryk bestii mrozi krew w żyłach
członków drużyny, po czym cichnie,
gdy bestia się oddala. Przez chwilę
słychać tylko iskrzenie dobywające
się z elementów sterujących drzwiami
i przyjazny szum drona naprawczego,
po czym rozlega się seria trzasków
dobiegających z komunikatora.

– Shepard, zgłoś się, tu Joker. Właśnie
widziałem wielkiego, brzydkiego
Żniwiarza, który wydostawał się przez
kadłub. Musieliśmy wycofać ekipy
ratownicze, zanim udało nam się
podjąć wszystkich uchodźców. Mam
dla was nowe miejsce ewakuacji po
przeciwnej stronie statku, ale lepiej
się pośpieszcie, bo burza zaraz ciśnie
Normandię w powierzchnię planety!

Dron wydaje kilka dźwięków, a Tali
głaszcze go po głowie. – To mi się
podoba – oznajmia.

Misja natychmiast się kończy.

Zaznaczcie 4 punkty Gotowości
do Wojny, dodatkowo 1 punkt za
każdego Członka Drużyny, który
przynajmniej raz poruszył Dron
Naprawczy.

➡ Następnie przeczytajcie 16.
Akapit Opowieści.

40



EDI: Schematy wskazują, że na najbliższym obszarze znajdziecie generator

bariery kinetycznej. Jeżeli uda się przełączyć zasilanie z innych systemów, powinniśmy być w stanie uchronić większą część statku przed najpoważniejszymi uszkodzeniami, jakie może spowodować burza. Pozwoli to nam go przejąć, gdy burza się uspokoi. Być może będziemy mieli okazję powiększyć barierę, aby osłonić pozostałych uchodźców.

Waszą Misją Trzeciego Etapu będzie 3C: Generator Bariery.

Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do Misji 3C. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji 3C.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na stronie 19 Instrukcji.

41

– Tylko tyle mieli ci z Cerberusa? – Wrex prychnął. – Przeciętniacy!

Przed rozpoczęciem przygotowania wybierzcie dwa heksy Przywołania Popleczników i umieśćcie na każdym z nich po kostce Znacznika. Te heksy Przywołania nie są używane podczas tej Misji.

42

Czempion upada, a blask bijący od jego implantów, wszczepionych przez Cerberusa, gaśnie.

– Nawet napakowany całą tą technologią Cerberusa, byłeś słaby – warczy Wrex i kopie zwłoki, po czym zatrzymuje się i podnosi broń powalonego wroga. – M-300 Claymore z lufą dużego kalibru i modyfikatorem odłamkowym. Niezły. Wyciągnijmy tych uchodźców z kapsuły i zabierajmy się stąd.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli Wrex nie został Powalony w trakcie Misji.

Odblokujcie Umiejętność „Strzel w to jeszcze 46 razy” na planszy Wrexa.

43



HACKETT:
Dobra robota, Shepard. To, że wpadliście na Żniwiarzy nie ułatwiło

sprawy, ale wiedziałem, że dacie sobie radę. Wasz dzisiejszy sukces z pewnością pomoże nam w walce z zagrożeniem z ich strony.

44

– Kończą mi się magazynki, Shepard. Musimy się ruszyć, inaczej nas dopadną! Jeśli wydostaniemy się przez szyby dostępowe, będziemy mogli ich tu zamknąć! – Garrus chowa się za osłoną, podczas gdy siły Żniwiarzy pochłaniają wszystko, co rzucacie przeciwko nim. Wycofanie się jest jedyną opcją.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką

i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście okazję na odblokowanie Umiejętności Garrusa „Kalibracja”.

45

Kiedy mech YMIR uderza o ziemię, drużyna przeładowuje broń, oddychając z ulgą. To było gorsze niż można się było spodziewać.

– A kiedy nie jest? – mówi Garrus beznamiętnie. – A teraz sprawdźmy te skrytki ze sprzętem.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 3, jeśli co najmniej dwie Wieżyczki zostały Dezaktywowane.

W kolejnych Misjach będą dla was dostępne dodatkowe żetony Łupu.

➡ Teraz przeczytajcie 110. Akapit Opowieści.

46

– Nie widzę go. Ktoś go widzi? Garrus rozgląda się gwałtownie, nie opuszczając broni.

– Jest tam! Strzelajcie! – Mówi Liara, przeładowując pistolet. – Bądźcie czujni! To jeszcze nie koniec!

Duch został ranny.

Przenieście go na heks Przywołania, znajdujący się najdalej od Członka Drużyny, który jako ostatni zadał mu Obrażenia.

Od tej pory dla Ducha stosujcie zestaw zasad znajdujący się niżej, zamiast tych wyżej.

47

– *Słuchaj, Shepard, musimy przejrzeć te szafki z zapasami. Nie zostawiajmy niczego Cerberusowi.* – *Liara bierze Medi-Żel i przekazuje innym magazynki.*

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

48



EDI:
Komandorze, siły, z którymi właśnie walczyliście, były jednostkami awangardy

Cerberusa. Mają dodatkowe posiłki i sprzęty ukryte w hangarze mechów. Ponadto laboratorium biologiczne najwyraźniej zostało opanowane przez siły Żniwiarzy – w tym miejscu wykrywam wiele oznak życia cywilów. Mogli to być pojmani uchodźcy, o których wspominał admirał Hackett.

Wybierzcie Misję Drugiego Etapu:

- ➔ Jeśli zdecydujecie się zaatakować hangar mechów, waszą kolejną Misją będzie 2B: Atlas binarny.
- ➔ Jeśli zdecydujecie się na walkę z siłami Żniwiarzy w laboratorium biologicznym, waszą kolejną Misją będzie 2C: Otoczeni.
- ➔ Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do wybranej Misji Drugiego Etapu. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny wybranej Misji Drugiego Etapu.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na 19 stronie Instrukcji.

49

Na twarzy Liary pojawia się delikatny uśmiech, gdy jej palce mkną po skanerze Omni-klucza. – *Naprawdę lubię patrzeć, jak wszystko idzie zgodnie z planem.*

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

50

– *Trafili Shepada. Powtarzam: Trafili Shepada – mówi Garrus, zbliżając się do pozycji komandora.* – *Ruszamy z pomocą.*

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

- ➔ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 62. Akapit Opowieści.

51

– *No tak! Ludzie zawsze padają pierwsi! Warczy Wrex, dziurawiąc Zombie strzałem ze strzelby.*

– *Mam Shepada. Mówi Liara, a jej dłonie lśnią, gdy otacza Komandora biotycznym blaskiem.* – *Musimy się wycofać! I to szybko!*

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

- ➔ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 105. Akapit Opowieści.

52

– *To naprawdę zły moment, żeby odpływać! – Wzdycha Tali, wciągając Shepada za osłonę.* – *Chatika, bomba błyskowa!*

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

- ➔ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 40. Akapit Opowieści.

53

Mech klasy Atlas aktywuje się, ale jego ruchom towarzyszą iskry i dźwięk trącego metalu.

– *Bezwartościowy bosh'tet – szepcze Tali.*

Wyczerpcie pierwsze dwa poziomy wartości Tarczy na torze Odporności Mecha Atlasa.

54

Drużyna raz po raz zasypuje Brutala pociskami, ale broń tak małego kalibru zdaje się jedynie go rozwścieczać. W przypiływie szału

rzuca się w przód. Uderza obiema łapami, próbując wepchnąć Tali do płonącej dziury w pokładzie...

– Tali! Uciekaj! – Krzyczy rozpaczliwie Liara. Dłonie Asari lśnią, gdy próbuje wykorzystać wszystkie swoje siły, by spowolnić atak bestii.

To działa. Potężne łapy uderzają najpierw o grodzie, co spowalnia je na chwilę przed tym, jak Tali wykonuje unik. Zniszczone poszycie pokładu pęka pod wpływem zmasowanego ataku. Szalejąca pożoga, która bucha z roztrzaskanego wnętrza krążownika, pochłania bestię. Ta wyje przeraźliwie, spadając w płonącą czeluść. Jej ostatni ryk przepełnia serca grozą, odbijając się echem od ścian pomieszczenia. Drużyna w tym czasie kryje się przed ogniem i odłamkami.

– A masz za swoje! – Mówi Tali, wychodząc zza poskręcane go pomostu. – Zespoły ratownicze nie będą musiały już zaprzętać sobie nim głowy, kiedy będą podejmować uchodźców.

– Dzisiaj już bez żadnych poświęceń, proszę! – Głos Jokera rozbrzmiewa w komunikatorze. Kadłub drży, gdy Normandia utrzymuje pozycję obok krążownika, zmagając się z podmuchami wiatru. – Podejmujemy Kodiaki. Macie dwie minuty. Bądźcie gotowi, zanim burza rozerwie ten wrak na strzępy!

Garrus pomaga utykającej Tali dotrzeć do wyjścia. – Odzyskaaliśmy bazę danych, pokonaliśmy grupę żołnierzy Cerberusa i Żniwiarzy oraz uratowaliśmy uchodźców. Powiedziałbym, że to był całkiem udany dzień pracy, prawda Shepard? A teraz, tak jak powiedział Joker: Wyośmimy się stąd.

Misja natychmiast się kończy.

Zaznaczcie 7 punktów Gotowości do Wojny, dodatkowo 1 punkt za każdego Członka Drużyny, który przynajmniej raz poruszył Dron Naprawczy.

Zaznaczcie dodatkowo 1 punkt Gotowości do Wojny, jeśli żaden z Członków Drużyny nie był Powalony na koniec Misji.

➡ Następnie przeczytajcie 16. Akapit Opowieści.

55



JOKER: Dobra robota z tymi mechami, Komandorze. Rdzeń Danych jest tuż przed wami.

Możecie wpaść tam i obrobić to miejsce, albo zrobić małą wycieczkę do głównego reaktora i upewnić się, że Cerberus nie ma już nic wartego odzyskania.

Wybierzcie Misję Trzeciego Etapu:

- ➡ Jeśli zdecydujecie się na przeciążenie Reaktora, waszą kolejną Misją będzie 3A: Reaktor: Stan krytyczny!
- ➡ Jeśli zdecydujecie się wyczyścić Rdzeń Danych, waszą kolejną Misją będzie 3B: Panel główny.
- ➡ Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do wybranej Misji Trzeciego Etapu. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny wybranej Misji Trzeciego Etapu.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na 19 stronie Instrukcji.

56

Dragon atakuje swoimi biczami energetycznymi, tnąc jak oszalały po silnikach bariery, które eksplodują w deszczu iskier. Natychmiast pomieszczenie wypełnia ogłuszające wycie burzy i dźwięk rozrywanego metalu, gdy kadłub rozpada się na strzępy.

– To nie brzmi jak coś dobrego! – Krzyczy Liara. – Shepard, musimy się stąd zabierać!

Misja natychmiast się kończy.

➡ Przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

57

– Nie! Shepard! Chatika, monitoruj parametry życiowe Shepada! Garrus, Wrex, ktokolwiek! – Oslaniajcie nas!

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście okazję na odblokowanie Umiejętności Tali „Quariański inżynier”.

58

– Trafili Shepada! EDI, wyznacz drogę ucieczki! Liara, przygotuj Medyżel. Shepard skończy z większą liczbą blizn, niż ja! – Garrus ciągnie Shepada w stronę szybu dostępowego, z dala od odgłosów bitwy.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście okazję na odblokowanie Umiejętności Garrusa „Kalibracja”.

59

Liara biegnie w kierunku ciała Sheparda, odrzucając Zombie falami energii biotycznej. Kuca nad nieruchomą postacią i używa Omni-klucza, aby nałożyć Medi-Żel. – Drużyno, ewakuujemy się. Trafili Sheparda!

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście okazję na odblokowanie Umiejętności Liary „Kontroler Asari”.

60



HACKETT: Shepard, pewnego dnia będziesz musiał mi wytłumaczyć, jak to się dzieje, że ty i twoja załoga

ciągłe gróźnienie po szyję w bagnie nierozwiązywalnych sytuacji, aby po chwili zdziałać prawdziwe cuda. Niesamowita robota.

Ukończyliście Kampanię. Gratulacje za uzyskanie idealnego wyniku!

61

– Liczba poważnego sprzętu, który mają na widoku, wskazuje na to, że przerwano im pracę, zanim zdążyli zrealizować swoje plany – mówi Liara.

Garrus uśmiecha się, podnosząc nowy celownik. – A teraz to wszystko jest nasze.

Zaznaczcie 1 punkt Gotowości do Wojny. Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

62



EDI: Komandorze, zbliżacie się do głównego reaktora statku. Droga przez dolinę i w głąb

krążownika dały wam dość czasu, aby przygotować detonację. Dzięki niej Cerberus nie będzie miał czego odzyskać. Nie macie dużo czasu. Musicie przeciążyć rdzeń, zanim nadejdzie burza i rozerwie statek.

Waszą Misją Trzeciego Etapu będzie 3A: Reaktor: Stan krytyczny.

Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do Misji 3A. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji 3A.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na 19 stronie Instrukcji.

63

Garrus chichocze, licząc zgromadzony sprzęt. – Jak miło. To chyba muszą być moje urodziny.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny.

Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

64

Liara powoli się cofa, strzelając ze swojej broni. – Shepard, myślę, że odwrót byłby wysoce wskazany!

– Asari ma rację – warczy Wrex, wyrывая strzelbę z objęć macki.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➡ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 62. Akapit Opowieści.

65

– Żniwiarze. – Mruczy Garrus. – Dlaczego to zawsze muszą być Żniwiarze?

– Przynajmniej nie będziemy musieli się nimi zajmować później, dzięki bogini. – Liara wzdycha i sprawdza pistolet. – Miejmy nadzieję, że inni nie będą tak wytrwali.

Zaznaczcie 1 punkt Gotowości do Wojny. Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

66

Drużyna odkryła charakterystyczną sygnaturę energetyczną kolejnego Proteańskiego Nadajnika! Garrus zgodził się postawić ogień zaporowy, podczas gdy Shepard ją zbada.

Zaznaczcie pole Misji Towarzysza – Garrus. To wasza jedyna szansa na jej wykonanie.

– Rrrraaarr!! – Wrzeszczy Wrex. – Zbyt wielu? Jak mogłoby być ich zbyt wielu?

– Najpierw się wycofaj, a analizą taktyczną zajmij się później! – Krzyczy Liara, stawiając ostry ogień zaporowy.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➡ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 105. Akapit Opowieści.

– Te tarcze nie wytrzymają już zbyt długo. Zabierzmy stąd tych ludzi! – Krzyczy Liara.

Drużyna przejmując uchodźców i eskortuje ich w stronę wyjścia. Rozszalała burza uderza w tarczę, a fale iskier przetaczają się przez przeciążone generatory.

Gdy ostatni uchodźca wychodzi, tarcza załamuje się, a hangar opanowuje burza. Wichura jest tak silna, że zwala Wrexa z nóg tuż przed tym, jak Garrusowi udaje się zatrzasknąć drzwi.

Korytarz wypełniają odgłosy zmęczonych oddechów uchodźców i stłumione wycie burzy szalejącej po drugiej stronie drzwi. Garrus podnosi karabin snajperski i zwraca się ku zmęczonym uchodźcom. – Dobra, teraz udajcie się do strefy ewakuacyjnej. Droga powinna być bezpieczna, a my możemy przejść do realizacji kolejnego celu.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 5 punktów Gotowości do Wojny, albo 7, jeśli każdy Członek Drużyny oprócz Sheparda został Powalony przynajmniej raz.

➡ Teraz przeczytajcie 40. Akapit Opowieści.

Ostrza Ducha przecinają konsole reaktora, przerywając sekwencję przeciążenia.

– Czy ktoś ma jakiś plan? – Pyta Talii, oddając serię za serią w kierunku wroga. Odpowiedź na jej pytanie nadchodzi wśród trzasków w komunikatorze: Joker.

– Jeśli ktoś jest blisko sufitu, to na jego miejscu wyniosłbym się stamtąd za trzy, dwa, jeden!

Seria potężnych eksplozji wciska kadłub do środka. Fala uderzeniowa rzuca członkami drużyny, a Ducha posyła na przeciwległą ścianę. Burza z rykiem wdziera się do rdzenia reaktora.

– Dobra, czas minął! Nadchodzi burza – ewakuacja, albo śmierć! – Krzyczy Joker przez komunikator, gdy otwarta rampa Normandii ustawia się w jednej linii z wyłomem w kadłubie. Shepard, wracajcie na statek i to szybko! Szybko! Szybko!

Misja natychmiast się kończy.

➡ Przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

– Shepard! Nie zabijemy tego! Musimy się stąd wynosić! – Woła Liara, wycofując się ramię w ramię z Wrexem.

– Joker, zabierz nas stąd – mówi Garrus, strzelając nad ich głowami – i to szybko!

– Poczekajcie! Rozlega się głos Jokera w komunikatorze.

Bestia ryczy, próbując zgnieść Tali jak robaka. Unosi wielką, uzbrojoną w szpony pięść... Nagle Wrex wdrapuje się na jej grzbiet i wypala ze strzelby w sam środek pyska.

– Joker, teraz jest naprawdę dobry moment! – Krzyczy Tali, czując przypływ adrenaliny zapewniony przez ucieczkę ze szponów śmierci.

– Poczekajcie!

– Może byś się wysilił i dał z siebie więcej niż "poczekajcie"? – Wrzeszczy Wrex, próbując utrzymać równowagę na olbrzymim Brutalu, który robi co może, by go zrzucić.

Pomieszczenie przepelnia eksplozja, a chwilę później rycząca furia Hagalaz. Bestia wyje ze wściekłości, zrzucając Wrexa, gdy ten walczy o utrzymanie równowagi, również przeciwko rozszalałej burzy. Opadająca łapa rozbija unoszącego się drona, a jego twarda, świetlna powłoka błyska i rozpada się. – Dane! Straciliśmy je! – Tali wstrzymuje oddech.

Przez dziury w suficie dociera światło. Reflektory Normandii zalewają światłem Rdzeń Danych.

Wrex oddaje ostatni strzał i odwraca się w stronę czekającej Normandii. – Dobrze, teraz możemy się zbierać! Wszyscy na pokład, SPADAMY!

Misja natychmiast się kończy.

➡ Przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

Dym rozwiewa się, gdy burza uderza z pełną siłą. Rozbity krążownik drży pod jej naporem. Buczenie generatora bariery przez moment jest nierównomierne, by po chwili się ustabilizować. Pozostałe oddziały Cerberusa zostają szybko rozbite.

Garrus sprawdza puls jednego z poległych uchodźców, po czym wzdycha. – Niestety musieliśmy zdecydować, Shepard, albo oni albo my. Cerberus naprawdę robi wszystko, byśmy nie mogli się cieszyć zwycięstwem, nawet takim jak to.

Liara zamyka oczy, wzdycha i przez chwilę milczy. Następnie włącza swój Omni-klucz. – Tak jak myśleliśmy, baza danych została wyczyszczona. Wątpię, aby nawet najlepsze narzędzia do odzyskiwania danych, jakie ma Glyph, były w stanie cokolwiek odtworzyć. Ściągnijmy tu Przymierze z potęgą ich floty. Możemy odbić pozostałe grupy uchodźców i raz na zawsze wykurzyć Cerberusa z tej planety.

Zaznaczcie 4 punkty Gotowości do Wojny, albo 9, jeśli na Mapie nie ma już żadnego żetonu Uchodźcy.

➔ Przeczytajcie 99. Akapit Opowieści.

– Nie mamy na to czasu – warczy Wrex. – To miejsce wkrótce rozleci się na kawałki!

– Musimy skupić się na celu misji, Shepard – Garrus wycelowuje swój potężny karabin i powala wroga. Ruszajmy do wyjścia, a ich zamknijmy. Burza się nimi zajmie.

– W porządku – wzdycha Tali. – Innym razem, ty wielki, czerwony bash’teście!

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Straciliście okazję na odblokowanie Umiejętności Tali „Quariański inżynier”.

– Hej, jeszcze więcej amunicji! Jest też Medi-Żel dla mięczaków. – Wrex uśmiecha się, ładując strzelbę.

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

Tali dowiedziała się, że Żniwiarze mogą wiedzieć, jak powstrzymać Gethów, czyli gatunek świadomej SI, który wygnał jej lud z ich ojczystej planety.

Zaznaczcie pole Misji Towarzysza – Tali. To wasza jedyna szansa na jej wykonanie.



HACKETT: Biorąc pod uwagę wyjątkowe okoliczności tej misji, ty i twoja załoga

wykonaliście nie lada robotę, Shepard. Nie jest to może to samo co przy przekaźniku Omega 4, ale ty i twoja ekipa daliście radę, a potrzebujemy takich zwycięstw jak powietrza.



JOKER: Hej, dasz wiarę? Cerberus stracił cały krążownik. A ja martwiłem się, czy ktoś zauważył jak zgubiłem klucze do Normandii.

EDI wskazała trzy możliwe strefy zrzutu dla drużyny: południową dolinę, gdzie znajdują się zapasy, silny punkt Cerberusa obok głównego panelu obronnego oraz najgorętszą – punkt zrzutu przez wyłom w kadłubie. Decyzja należy do ciebie, Komandorze.

Wybierzcie Misję Pierwszego Etapu i zaznaczcie jej Punkt Kontrolny na Mapie Kampanii:

- ➔ Jeśli zdecydujecie się zdobyć zapasy z obozu Cerberusa, zaznaczcie Misję 1A: Przez wyłom.
- ➔ Jeśli zdecydujecie się na atak na Sieć Obronną, zaznaczcie Misję 1B: Działa Cerberusa.
- ➔ Jeśli zdecydujecie się stawić czoła siłom Żniwiarzy, zaznaczcie Misję 1C: Mocne wejście.

Gdy to zrobicie, wróćcie na 19 stronę Instrukcji i kontynuujcie przygotowanie rozgrywki.

Powietrze wypełnia się cichym dźwiękiem wyłączanych wieżyczek, zarówno tych w pobliżu, jak i w głębi krążownika.

– To wszystko, na co was stać, marudy? – Wrzeszczy Wrex, strzelając nonszalancko, gdy pozostałe siły Cerberusa ratują się ucieczką. – Brak im solidnych mięśni, oto ich problem.

Joker wtrąca się: – Shepard, mogę użyć tego jako punktu ewakuacyjnego, jeśli będzie trzeba

się wycofać z wnętrza krążownika. Nie sądzę jednak, żeby nawet grad pocisków czy cokolwiek tam spotkasz, dało radę was stamtąd wygonić. Wolałbym, żebyś tym razem nie musiał skakać przez żadne bezdenne szyby, żeby uciec w bezpieczne miejsce.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości do Wojny, albo 4, jeśli talia Zagrożenia nie została jeszcze przetasowana.

Jeśli żaden z Członków Drużyny nie został Powalony w trakcie tej Misji, zaznaczcie 1 dodatkowy punkt Gotowości do Wojny.

➔ Przeczytajcie 48. Akapit Opowieści.

78

– Ha! Trafili Sheparda? Czyli tym razem ja wygrywam! – Wrex śmieje się, strzelając ze strzelby do kolejnego Żniwiarza. – Dwadzieścia trzy!

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➔ Przeczytajcie 15. Akapit Opowieści.

79

– Magazynki, granaty, Medi-Żel. Miło ze strony Cerberusa, że tak to zostawili — mówi Garrus, ładując karabin amunicją ze skrzynki.

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

80

– Shepard! Nie tak to miało wyglądać!

– Woła Liara, wycofując się ramię w ramię z Wrexem.

– Musimy się wycofać – mówi Garrus, strzelając nad ich głowami – i to szybko!

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➔ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 55. Akapit Opowieści.

81

– Wszyscy cali? Garrus pyta, przeliczając zebranych. – No dobrze, Normandia zaraz tu będzie. Ty ich osłaniaj. – Wskazuje na batarianina z przodu i rzuca mu swoją broń dodatkową.

– Mam nadzieję, że nie będziesz tego później potrzebować – mówiąc to Liara, uśmiecha się lekko.

Garrus unosi karabin. – Jestem pewien, że jakoś dam radę.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny.

Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

82

Niepokojące jęki i krzyki Zombie cichną, zastąpione przez bardziej złowieszczy, dudniący dźwięk dochodzący spod pokładu. Płyty podłogowe wyrzuszają się, a chwilę później ogromny Brutal

wyłazi spomiędzy nich i jednym machnięciem pazurów rozrywa Proteański Nadajnik. W złowrogim zielonym świetle rozpadającego się Nadajnika można dostrzec dodatkowe płyty pancerne, zakrywające zwykle wrażliwe miejsca na ciele bestii. Wygląda na to, że Cerberus eksperymentował na jednym z najpotężniejszych tworów Żniwiarzy.

Garrus odpala kilka pocisków, ale zostawiają tylko snop iskiei, nie dając rady przebić się przez dodatkowy pancerz. – Shepard, ta powłoka jest za gruba, poradzi sobie z nią tylko naprawdę dobrze wymierzony strzał. Zajmijcie go czymś, a ja znajdę dla siebie dogodną pozycję!

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Przez resztę tej Misji Zombie aktywują się standardowo – nie muszą już poruszać się w stronę Sheparda, aby być tak blisko niego, jak to możliwe.

Umieśćcie Opancerzonego Brutala na heksie Przywołania, najbliżej Sheparda. Jeśli na danym heksie znajduje się inna postać, poruszcie ją na sąsiedni heks.

83



HACKETT: Shepard, wiem, że ty i twoja załoga zrobiliście wszystko, co w waszej mocy,

ale nie będę owijał w bawełnę: zawaliliście. Mam nadzieję, że w swoim sprawozdaniu uwzględniś coś, co ułatwi wyjaśnienie tej kwestii Radzie. Hackett, bez odbioru.

84

– I dobrze im tak, skoro chcieli, żeby maszyny wykonały robotę wojownika – chichocze Wrex.

Po przygotowaniu planszy
Dezaktywujcie dowolne dwie
Wieżyczki.

85

– Shepard, to naprawdę nie jest odpowiedni moment! – Tali wzdycha i odciąga Komandora. Liara i Tali zasypują Brutala ogniem zaporowym, podczas gdy Wrex, któremu skończyły się magazynki, próbuje zatłuc potwora strzelbą. – Joker, trafili Sheparda! Potrzebujemy natychmiastowej ewakuacji! Jeśli będzie trzeba, staranuj krążownik!

Misja natychmiast się kończy.

➔ Przeczytajcie 122. Akapit
Opowieści.

86

– Cerberus z pewnością porwał wielu bogu ducha winnych uchodźców – mówi Liara, przyglądając się kapsułom. – Dobrze, że możemy ich uwolnić.

– Zabrzmiało to podobnie do „Weźcie ich żywcem” – wzdycha Wrex. – Dobra. Ale tylko, jeśli nie będą mi przeszkadzać.

Gdy Członek Drużyny w trakcie tej Misji Unieruchomi Uchodźcę (zob. pole Dodatkowych Zasad), zdobywa XP, który zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

87

– Jasne! Teraz zobaczymy, co Cerberus robił z kodem gethów! – Palce Tali pędzą po jej Omni-kluczu, a w podłodze otwierają się dwa włazy. Otulone oparami dymu, spod pokładu wydostają się trudne do określenia kształty.

Gdy dym się rozwiewa, pierwszym, co rzuca się w oczy, są czerwone, migoczące światła. Ogromna, czerwona sylwetka Łowcy Gethów budzi się do życia przy akompaniamencie gwałtownego staccato kodu maszynowego. Rozlega się kolejna seria dźwięków kodu maszynowego, gdy do pierwszego Getha dołącza drugi. – To nie jest tylko kod! – Tali wstrzymuje oddech. – To są prawdziwe Gethy! Zdejmijcie je!

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Umieście każdego Łowcę Gethów na jego heksie Przywołania.

88

Liara marszczy brwi, obserwując odczyty widoczne na jej Omni-kluczu. – Nie wszystkie z tych kapsuł kriogenicznych mają w sobie próbki, Shepard. Czytam o ludziach, batarianach, salarianach... To kolejni uchodźcy, których poszukiwał admirał Hackett. Musimy ich stamtąd wydostać.

Gdy Członek Drużyny uwolni w trakcie tej Misji Uchodźcę (zob. pole Dodatkowych Zasad), zdobywa XP, który zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

89

– I... Mam kody aktywacyjne! – Tali chowa się za osłoną i aktywuje swój Omni-klucz. – Dobra. Pomóżcie mi dostać się do terminala, to je wyłączę.

Garrus mierzy do jednego z oddalonych mechów klasy Atlas. – Alternatywna propozycja: dlaczego do nich nie strzelamy?

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany. Teraz możecie podjąć się realizacji Celu Idealisty albo Renegata.

Wszystkie Zasłonięte obszary zostają natychmiast ujawnione.

90

Liara dysponuje informacjami na temat danych o Proteanach przetrzymywanych głęboko w krążowniku. Badanie Protean to praca jej życia i może przynieść cenne informacje na temat planów Żniwiarza.

Zaznaczcie pole Misji Towarzysza – Liara. To wasza jedyna szansa na jej wykonanie.

91

– Shepard! Garrus, osłaniaj mnie. Użyję Medi-Żel.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➔ Przeczytajcie 110. Akapit
Opowieści.

92

– Zostały tylko schematy wirtualnej inteligencji, Shepard. Będą na wagę złota dla Tygla – głos Liary zostaje

zagłuszony przez zniekształcony dźwięk alarmu, gdy dotychczas zamknięte drzwi otwierają się z hukiem. Ogromne, wynaturzone bestie wpadają do pomieszczenia, czemu towarzyszy dobrze znany dźwięk.

– Kolejne. Cerberus musiał ich trzymać od czasu, gdy zaatakowaliśmy bazę Zbieraczy — ostrzega Liara.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Wszystkie drzwi zostają natychmiast otwarte, a wszystkie Zasłonięte obszary zostają natychmiast ujawnione.

93

Wycia o metalicznym zabarwieniu i zgrzyty rozchodzą się po kadłubie, gdy kapsuły kriogeniczne zostają odblokowane. – Słodka wolność — mówi beznamiętnie Garrus.

– Dobra, wyszli już, ruszajmy dalej. — warczy Wrex.

– Powinniśmy pomóc im dotrzeć w bezpieczne miejsce, Shepard. Tutaj grozi im niebezpieczeństwo. — Jakby na potwierdzenie tych słów, Liara ciska Zombie niczym szmacianą lalką, uderzając weń energią biotyczną.

– Małe stworzonka będą musiały same o siebie zadbać — podsumowuje Wrex.

Joker wtrąca się przez komunikator: Shepard, kilka pięter wyżej jest pusty hangar. Jeśli dostarczycie uchodźców do windy, Kodiaki mogą ich stamtąd odebrać.

– Decyzja należy do ciebie, Shepard. — Mruczy Wrex i przeładowuje strzelbę.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany. Teraz możecie podjąć się realizacji celu Idealisty albo Renegata.

Odwróćcie wszystkie żetony zamkniętych Drzwi, które znajdują się na Mapie tak, aby widniały jako otwarte.

Jeśli na heksach Punktu Opuszczenia Mapy znajdują się jakiegokolwiek żetony Uchodźców, zostają oni natychmiast uratowani — należy je przenieść na odpowiednie pola na stronie Zasad Misji.

94

– Zatrzymajcie te mechy ogniem zaporowym! — Wrzeszczy Garrus, zarzuca karabin na ramię i chwytą Sheparda. — Wszyscy — wycofać się!

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

➡ Jeżeli wasza pierwsza Misja również zakończyła się Porażką, przeczytajcie 119. Akapit Opowieści. W przeciwnym razie przeczytajcie 55. Akapit Opowieści.

95

Ryk Miażdżypaszczy jest ledwo słyszalny wśród wszechogarniającego wycia wiatru. Baterie obronne krążownika otwierają ogień, a silne wstrząsy zagłuszają nawet burzę. Miażdżypaszcza wyje z bólu, gdy działa bombardują jej sękatą skórę. Odwraca się od krążownika, nurkuje z powrotem pod powierzchnię i ucieka w stronę epicentrum szalejącej burzy.

– Do diabła z tym miejscem — warczy Wrex, przeskakując nad odciętą i jeszcze drgającą macką czuciową.

– Zgadza się — wzdryga się Liara, szczękając zębami, gdy przechodzi obok tego samego fragmentu Miażdżypaszczy.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 3 punkty Gotowości do Wojny, albo 4, jeśli talia Zagrożenia nie została jeszcze przetasowana.

Jeśli każda z Macek Czuciowych została pokonana przynajmniej raz, zaznaczcie 1 dodatkowy punkt Gotowości do Wojny.

➡ Przeczytajcie 62. Akapit Opowieści.

96

Dron Tali wypala ładunek energii, pozbywając się ostatniego Zombie.

– Uff, dobrze, że to już koniec. Prawie przepociłam mój skafander — wzdycha.

– Ssaki. Zawsze narzekacie. — Wrex zwraca się do uwolnionych uchodźców grzmiąc: — No dobra, śpiochy. Przygotowaliśmy dla was drogę ucieczki. Postarajcie się, żeby po drodze nie zjedli was Żniwiarze.

Liara wzdycha: Wolę znosić to gorąco, niż stawiać czoła kolejnym okropnym Banshee.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Idealisty na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 5 punktów Gotowości do Wojny, albo 7, jeśli co najmniej dwóch Członków Drużyny zdobyło XP w trakcie tej Misji.

Zbierzcie do pięciu żetonów Popleczników Żniwiarzy i umieśćcie je w pudełku, oddzielnie od pozostałych. Nie używajcie ich już w żadnych Misjach w tej Kampanii.

➡ Przeczytajcie 105. Akapit Opowieści.

– Więcej zakładników, Shepard. Admirał Hackett będzie chciał, żeby ich uratować. – Liara wskazuje głową w kierunku szeregów kapsuł.

Gdy Członek Drużyny uwolni w trakcie tej Misji Uchodźcę (zob. Cel Idealisty), zdobywa XP, które zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

– Joker! Joker, trafili Sheparda! Musisz nas stąd zabrać!

– Dotrzyjcie do paneli dostępowych! Kanały serwisowe wyprowadzą was na zewnątrz kadłuba.

Głosy się rozmywają, dźwięk ostrza Ducha uderzającego w tarczę kinetyczną miesza się z odgłosem strzałów, gdy drużyna chwytą Sheparda i biegnie w bezpieczne miejsce.

– Proszę o wybaczenie, ale umieranie nie było zaplanowane na dziś, Komandorze – mówi Garrus. – Jeśli chcesz, żebym wpisał cię na listę na przyszły tydzień, jestem pewien, że Cerberus chętnie znajdzie wolny termin!

Misja natychmiast się kończy.

➔ Przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.



HACKETT:
Shepard,
przesyłam
ci manifest
zasobów, które
zebraliśmy

z krążownika Cerberus. Wygląda

na to, że krążownik przewoził także znaczną część rezerw piezo Cerberusa, co poważnie wpłynie na ich działalność i bardzo wspomogę wysiłki wojenne Przymierza. Uchodźcy, których uratowaliście, przechodzą teraz przesłuchanie i otrzymują pomoc medyczną. Gdy to załatwimy, odeślemy ich do rodzin na pokładzie krążownika Przymierza. Nie chcę ryzykować, że Cerberus znów ich porwie. Na razie Cerberus trzyma się z daleka, a my likwidujemy pozostałe siły Żniwiarzy. Szkoda, że baza danych z badaniami została wyczyszczona gdy przekierowaliście zasilanie do barier, ale przynajmniej Cerberus też z niej nie skorzysta. Misja wykonana, Komandorze. Hackett, bez odbioru.

Zdobyliście Osiągnięcie:
Obrońca. Zaznaczcie je na 41 stronie Instrukcji.

➔ Przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

Wieżyczki rozmieszczone w pomieszczeniu rozkładają się i aktywują, ale dwie z nich pozostają nieruchome i ciche.

– Naprawdę cieszę się, że się ich pozbyliśmy – mówi Liara.

Po przygotowaniu planszy Dezaktywujcie dowolne dwie Wieżyczki.

Po ostatnim strzale Opancerzony Brutal pada, a pozostałe Zombie zostają powalone ogniem drużyny.

– Dobra robota Shepard, że udało się wam trzymać ich z dala ode mnie.

Pamiętaj tylko, że to ja rozwalilem tego wielkoluda. A teraz odstawmy tych żołnierzy do punktu ewakuacji i ruszajmy w drogę.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli Garrus nie został Powalony w trakcie Misji.

Odblokujcie Umiejętność „Kalibracja” na planszy Garrusa.

Gethem wstrząsają spazmy, gdy pada na kolana. Po ostatniej serii strzałów uderza o płyty pokładu, a jego układ optyczny zaczyna migotać i gaśnie.

Tali kuca obok poległych gethów. – Co sobie myślał Cerberus, gdy ściągał na pokład aktywnych gethów? Przynajmniej teraz mam zeskanowane ich schematy – a to zawsze trochę przydatnego oprogramowania zabezpieczającego. Są dość prymitywne, ale pewnie część z tego mogłaby mi się przydać.

– Zawsze o tym oprogramowaniu – warczy Wrex. – Lepiej dajcie mi buźkę, którą będę mógł przefasonować albo pyjaka, którego mogę zastrzelić.

Misja natychmiast się kończy. Kontynuujcie podróż na Mapie Kampanii obecną ścieżką i zaznaczcie pole kolejnego Punktu Kontrolnego Misji.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 5, jeśli Tali nie została Powalona w trakcie Misji.

Odblokujcie Umiejętność „Quariański inżynier” na planszy Tali.

103

Kolor wyświetlacza z bursztynowego zmienia się na zielony, co oznacza, że dane genofagium zostały usunięte, a kopie zapasowe zniszczone. – Teraz już nikt nie posiada tych danych. – Grzmi Wrex.

Jego wypowiedź przerywa wystrzał ze strzelby, gdy ciężko opancerzony kroganin spada z sufitu. – Urdnot Wrex! Skazałeś nas wszystkich na zagładę! Cerberus jest przyszłością ludu krogan!

– Nie jesteś kroganinem, jeśli wierzysz w ich kłamstwa! – Wrex uderza głową drugiego kroganina, a hełm przybysza pęka, odsłaniając znajomy, świecący błękitną barwą ślad ulepszeń Cerberusa. – Został zindoktrynowany! Załatwcie go!

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Gracz kontrolujący Wrexa umieszcza Zindoktrynowanego Czempiona na heksie sąsiadującym z Wrexem.

104

Skany Normandii ujawniły, że Cerberus prowadził badania nad genofagium, zarazą nękającą lud Wrexa. Nie można pozwolić, aby Cerberus zachował te dane.

Zaznaczcie pole Misji Towarzysza – Wrex. To wasza jedyna szansa na jej wykonanie.

105



Cerberusowi odzyskanie z nich

EDI: Komandorze, Rdzeń Danych jest przed wami. Wyczyszczenie baz danych uniemożliwi

czegokolwiek. Alternatywnie, na planach widać pobliski generator bariery. Możemy przekierować do niego zasilanie z innych systemów, aby zabezpieczyć statek, celem przeprowadzenia późniejszych badań.

Nie będziecie mieć wystarczająco czasu, aby dotrzeć do obu celów przed uderzeniem burzy. Wybór pozostawiam tobie, Shepard.

Wybierzcie Misję Trzeciego Etapu:

- ➡ Jeśli zdecydujecie się wyczyścić Rdzeń Danych, waszą kolejną Misją będzie 3B: Panel główny.
- ➡ Jeśli zdecydujecie się na aktywację Barrier Kinetycznych, waszą kolejną Misją będzie 3C: Generator bariery.
- ➡ Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do wybranej Misji Trzeciego Etapu. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny wybranej Misji Trzeciego Etapu.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na 19 stronie Instrukcji.

106

– Wycofać się? Nowy plan? – Parska Wrex. – Dopiero się rozkręcam!

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Porażkę na Mapie Kampanii.

- ➡ Przeczytajcie 110. Akapit Opowieści.

107

Centurion upada, a eksplozje wokół niego przenoszą się na centralę sterującą wieżyczkami.

– Jak wy to ludzie mówicie? – zastanawia się Liara. – No to bum?

Garrus przygląda się polu bitwy, poprawiając celownik swojego karabinu snajperskiego. – Dobra, przekalibrujemy wieżyczki tak, żeby były teraz po naszej stronie. Joker, zabezpieczyliśmy strefę lądowania. Oznacz ten punkt jako naszą strefę ewakuacji.

Misja natychmiast się kończy. Zaznaczcie Zwycięstwo Renegata na Mapie Kampanii.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny, albo 3, jeśli talia Zagrożenia nie została jeszcze przetasowana.

Jeśli żaden z Członków Drużyny nie został Powalony w trakcie tej Misji, zaznaczcie 1 dodatkowy punkt Gotowości do Wojny.

- ➡ Przeczytajcie 48. Akapit Opowieści.

108

– Co to za dźwięk? – Warczy Wrex. – Czy ktoś jeszcze to słyszy?

– Tak brzmią posiłki. – Wzdycha Garrus i mierzy w górę.

Wszystkie Zasłonięte obszary zostają natychmiast ujawnione.

109

– Świetnie – chichocze Wrex. – Więcej zabawek.

– Miałeś rację – mówi Tali, przeglądając skrzynie ze sprzętem. – Kradzież od Cerberusa nigdy się nie nudzi.

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).



JOKER:
Wszystko
w porządku,
Komandorze?
Ta walka
w dolinie

wydawała się ostra!

Najpierw złe wieści: na skanerach odczyty Cerberusa po lewej i po prawej od was. Główny hangar mechów jest wypełniony jeszcze większą ilością sprzętu, ale jeśli nie chcecie mieć z nim do czynienia, możecie prześlizgnąć się przez tę sympatyczną wyrwę w kadłubie, aby dostać się dalej w głąb krążownika. Choć miejcie na uwadze, że wykrywam tam dziwny ślad energetyczny.

Wybierzcie Misję Drugiego Etapu:

- ➔ Jeśli zdecydujecie się na infiltrację przez windę, waszą następną Misją będzie 2A: Gdy zabraknie schodów.
- ➔ Jeśli zdecydujecie się zaatakować hangar mechów, waszą następną Misją będzie 2B: Atlas binarny.
- ➔ Jeśli chcecie najpierw podjąć się Misji Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny Misji Towarzysza na ścieżce prowadzącej do wybranej Misji Drugiego Etapu. Jeśli wolicie pominąć Misję Towarzysza, zaznaczcie Punkt Kontrolny wybranej Misji Drugiego Etapu.

Ta Misja się skończyła. Możecie rozpocząć kolejną Misję, postępując zgodnie z poleceniami na 19 stronie Instrukcji.

– Mam kolejne odczyty oznak życia. Wyglądają, jakby byli w stanie uśpienia. To prawdopodobnie ci uchodźcy, o których wspomniał admirał Hackett, Shepard. – Odbicie ich powinno być priorytetem – wyjaśnia EDI.

– Poza tym, akcje ratunkowe zawsze wywołują ciepłe i przyjemne uczucia – dodaje Garrus.

Gdy Członek Drużyny uwolni w trakcie tej Misji Uchodźcę (zob. Cel Poboczny), zdobywa XP, które zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

Masywne płyty mecha uginają się pod wpływem ciągłego ostrzału oddziału.

– Fajny pancerz. – Garrus uśmiecha się krzywo i ponownie ustawia ostrość. – Następny.

Zaznaczcie 2 punkty Gotowości do Wojny.

Dodatkowo jeden Członek Drużyny może natychmiast odblokować Umiejętność.

– Ha! Czyż to nie wspaniałe? Powinniśmy cały czas obrabiać Cerberusa! – mówi Tali, skanując skrzynie ze sprzętem.

Po przygotowaniu żetonów Łupu, umieśćcie po losowym żetonie Łupu

z zapasów na każdym heksie Dodatkowego Łupu (tak, aby każdy zawierał dwa żetony, zamiast jednego).

– Wygląda na to, że są już poturbowani – mruczy Wrex, gdy Pustoszycciele zbliżają się do drużyny. Ich ruchy są pokraczne i mało płynne. – Szkoda.

Wyczerpcie pierwsze dwa poziomy wartości Tarczy na torze Odporności każdego Pustoszycciel.

– Tylko mi tu znowu nie wykituj, Shepard. Wrex warczy, wrzucając Komandora na ramię. – No dobra. Ruszajmy!

Misja natychmiast się kończy.

- ➔ Przeczytajcie 122. Akapit Opowieści.

– Quarianie! – Tali wstrzymuje oddech. – Cerberus pojmał jeden z naszych zespołów badawczych, Shepard! Musimy ich wydostać!

Gdy Członek Drużyny uwolni w trakcie tej Misji Uchodźcę (zob. pole Dodatkowych Zasad), zdobywa XP, który zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

Wrex mruży oczy i rozgląda się po pomieszczeniu, natykając się na znajomy widok kapsuł kriogenicznych Cerberusa. – Shepard, tam są kroganie. Może ci głupcy zgłosili się na ochotnika. Być może Cerberus przejął część prac Sarena z Virmiru, albo Okeera z Korlusa. Tak czy inaczej, zabierzmy ich stąd.

Gdy Członek Drużyny uwolni w trakcie tej Misji Uchodźcę (zob. pole Dodatkowych Zasad), zdobywa XP, który zaznacza na swojej planszy Członka Drużyny, jak za Pokonanie Przeciwnika.

Zombie i Kanibale wydostają się ze zniszczonego pokładu, ale mają widoczne rany. Wycieka też z nich czarna ciecz, kapiąc na poszarpane płyty podłogowe. Liara koncentruje się, a energia biotyczna przepływa przez jej skórę. – Myślę, że natknęli się na te zhakowane wieżyczki. Dobra nasza. Gorzej dla nich.

Po przygotowaniu planszy, umieśćcie po żetonie Obrażeń na każdym żetonie Przeciwnika.



HACKETT: Shepard, wyciągamy stamtąd ciebie i twoją załogę. Nie mam pojęcia, jak to wszystko

mogło tak szybko pójść w diabły. Odpocznij i wróć do Przestrzeni Rady. Oczekuję pełnego raportu.

Misja Zakończona Krytyczną Porażką



HACKETT: Fakt, że Cerberus był w stanie spuścić nam takie lanie,

nie wróży dobrze naszej walce ze Żniwiarzami, Shepard. Miejmy nadzieję, że mieli po prostu bardzo dużo szczęścia.

– Nadajnik... wyłączony! – Mówi Tali triumfalnie. – Połączenia z krążownikami są zablokowane. Teraz nie mogą wezwać posiłków, a ja mam kody szyfrujące do skrytek.

– Szkoda – mruczy Wrex. – Lubię, gdy wzywają posiłki.

– Hmmm... – Te mechy YMIR nadal komunikują się lokalnie poprzez przekaźniki komunikacyjne – kontynuuje Tali. – Jeśli będą stale nadawać, mogę wykraść ich kody dostępu i je wyłączyć!

– Wyłączyć je? – Wrex wzdycha. – Ale ja LUBIĘ wysadzać mechy. Wiesz Tali, kiedyś potrafiłaś się bawić.

Zaznaczcie ten Cel Wstępny jako zrealizowany.

Teraz możecie podjąć się realizacji Celu Idealisty.



JOKER: Dobra ludzie, mówi wasz pilot. Teraz O-P-U-opuszczamy Hagalaz.

Jeśli podobala się wam śmiertcionośna pogoda i niewytłumaczalne pojawienie się Żniwiarzy w tej rutynowej misji, gdzie mieliście z hukiem wpaść i coś zwinąć, wypełnijcie proszę kartę komentarzy znajdującą się w oparciach waszych foteli. Wasza informacja zwrotna zostanie wzięta pod uwagę przez załogę. Teraz kierujemy się w stronę Cytadeli. Hipernapęd jest już rozgrzany.

Sprawdźcie wasz wynik Gotowości do Wojny.

- ➡ Jeżeli jest to wartość mniejsza niż 6, przeczytajcie 83. Akapit Opowieści.
- ➡ Jeżeli jest to wartość w przedziale od 6 do 14, przeczytajcie 120. Akapit Opowieści.
- ➡ Jeżeli jest to wartość w przedziale od 15 do 24, przeczytajcie 75. Akapit Opowieści.
- ➡ Jeżeli jest to wartość w przedziale od 25 do 29, przeczytajcie 43. Akapit Opowieści.
- ➡ Jeżeli jest to wartość 30, przeczytajcie 60. Akapit Opowieści.

ARKUSZ POMOCY

FAZA CZŁONKÓW DRUŻYNY

A: Rzut kośćmi Strategii

Rzuć wszystkimi kośćmi pozostałymi w puli kości Strategii. Jeśli twój Członek Drużyny nie jest Na Szpicy, przed rzutem możesz **Zablokować** jedną kość (zob. strona 23 Instrukcji).

B: Akcje

Wykonaj Akcję, wybierając kość z puli kości Strategii i przydzielając ją do odpowiedniego pola Akcji na twojej planszy Członka Drużyny. Wykonaj tę czynność trzy razy (zob. strona 23 Instrukcji).

C: Karta Zagrożenia

Odkryj kartę Zagrożenia znajdującą się obok twojej planszy Członka Drużyny i rozpatrz ją (zob. strona 25 Instrukcji).

AKCJE

Ruch

Wykonaj Akcję Ruchu (zob. strona 23 Instrukcji), używając 2 albo 3 Punkty Ruchu, w zależności od przydzielonej kości.

Misja

Aby rozpatrzeć tę Akcję, zapoznaj się z Zasadami Misji. Nie wszystkie Misje pozwalają na korzystanie z Akcji Misji.

Ożywienie

Przywróć do życia Powalonego Członka Drużyny znajdującego się na sąsiadującym heksie. Postępuj zgodnie z instrukcjami na odwrocie planszy tego Członka Drużyny.

