

FILIP NEDUK

ADRENALINA DLC

KATALOG BRONI

ZDOLNOŚCI SPECJALNE I RODZAJE BRONI OSOBISTYCH

Każda postać posiada teraz 1 zdolność specjalną i rozpoczyna grę z bronią osobistą, dzięki której może tę zdolność efektywnie (i efektownie) wykorzystać. Broń początkowa jest wybierana w sposób losowy, co zostało wyjaśnione w instrukcji DLC Postacie.

ZASADY OGÓLNE

Zasady ogólne dotyczące używania broni zostały wyjaśnione w *Katalogu broni* z gry podstawowej – w niniejszym rozszerzeniu prawie się nie zmieniły. Niektóre zasady ogólne powtarzamy poniżej, aby rozwiązać ewentualne wątpliwości:

- » Jeśli broń zadaje konkretną liczbę obrażeń, to nie możesz zdecydować, że zadasz ich mniej.
- » Jeśli broń pozwala na wybór kilku celów, to możesz wybrać ich mniej, kierując się dowolnym kryterium – nawet jeśli inny wybór oznaczałby zadanie większej liczby obrażeń.

- » Jeśli broń zadaje obrażenia wszystkim postaciom na danym obszarze, to nie możesz zdecydować, że niektóre obecne w nim cele ich unikną.
- » Nigdy nie doznajesz obrażeń z własnej broni. Jeśli grasz w trybie zespołowym, to także nikt z Twojego zespołu nie doznaje obrażeń z broni, której używasz. Gdy broń działa na wszystkich na danym obszarze, jest to równoznaczne ze stwierdzeniem „na wszystkich spoza Twojego zespołu”.
- » Możesz użyć efektu dodatkowego broni nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś z jej efektu podstawowego. (W grze podstawowej nie było takiej możliwości, ponieważ efekt dodatkowy był skuteczny jedynie z efektem podstawowym).



JAD JASZCZURA

Korzystając ze swojej broni, Jaszczur może wstrzykiwać przeciwnikom trujący jad. Zielone czaszki to znaczniki jadu. Podczas przygotowania gry połóż kilka znaczników na karcie zdolności specjalnej Jaszczura. Potrzebujesz 1 znacznika na każdą wrogą postać.



Gdy Jaszczur **zatrut** przeciwnika **jadem**, połóż 1 znacznik jadu obok pola totalnej anihilacji na płycie skoku adrenaliny tej postaci, o ile nie znajduje się tam już znacznik jadu.

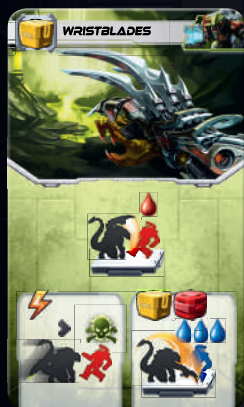
Postać może być albo zatruta (ma 1 znacznik jadu), albo niezatruta (nie ma znacznika jadu). Gdy zatrujesz już zatrutą postać, nie otrzymuje drugiego znacznika.

Na koniec tury Jaszczura wszystkie zatrute postacie

otrzymują 1 znacznik obrażeń Jaszczura. (To nie jest efekt opcjonalny – Jaszczur musi przydzielić te obrażenia). W trybie zespołowym te obrażenia przydzielane są bezpośrednio z pominięciem bufora zniszczenia.

Znaczniki jadu zostają na miejscu i zadają obrażenia postaci co turę. Gdy zatruta postać umiera, znacznik jadu wraca na kartę zdolności Jaszczura.

Śmierć czy odrodzenie Jaszczura nie wpływają na znaczniki jadu.



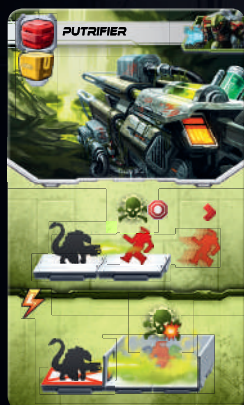
ŻELAZNE SZPONY (WRISTBLADES)

Efekt podstawowy: zadaj 1 obrażenie 1 celowi na swoim polu.

Jadowe szpony: zatrut cel, przeciwko któremu skierowałeś efekt podstawowy. Możesz przesunąć się o 1 pole przed zastosowaniem efektu podstawowego albo po jego zastosowaniu.

Lewy sierpowy: zadaj 3 obrażenia innemu celowi na swoim polu. Przesunięcie wskutek **jadowych szponów** może być wykonane przed tym efektem albo po nim.

Objaśnienia: te 3 efekty mogą być wykonane w dowolnej kolejności. Możesz przesunąć się na określone pole i zaatakować 2 cele. Możesz też zaatakować 2 cele i potem się przesunąć. Możesz zaatakować cel, przesunąć się i zaatakować inny cel, a 3 obrażenia mogą być zadane albo pierwszemu, albo drugiemu celowi. W każdym przypadku cel, który otrzymał 3 obrażenia, nie może być tym, który zostanie otruty. Możesz też przesunąć się i użyć **lewego sierpowego**, nie wybierając celu efektu podstawowego.



GAZOMINATOR (PUTRIFIER)

Tryb podstawowy: wybierz cel oddalony o 1 ruch. Otruj go i przydziel mu 1 znacznik namierzania. Następnie możesz przesunąć cel o 1 pole w dowolnym kierunku.

Tryb toksycznego gazu: wybierz pomieszczenie w zasięgu wzroku, ale nie to, w którym się znajdujesz. Otruj wszystkich obecnych w tym pomieszczeniu.

Objaśnienia: Jaszczur i członkowie jego zespołu nie mogą zostać otruci Gazominatorem.



2

KONTROLA UMYŚŁU BANSHEE



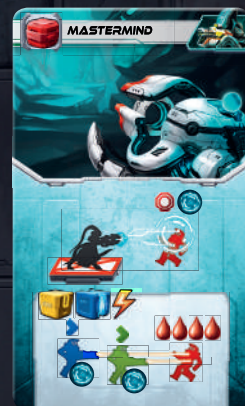
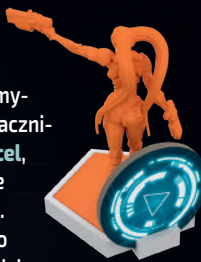
Banshee potrafi kontrolować swoich wrogów.

Podczas przygotowania gry połóż stos znaczników kontroli umysłu na karcie zdolności specjalnej Banshee. Potrzebujesz 1 znacznika na każdą wrogą postać. Gdy Banshee **hipnotyzuje swój cel**, włóż znacznik kontroli umysłu w podstawkę postaci. (Użycie podstawek przeznaczonych do gry w trybie zespołowym). Znacznik pozostaje w podstawce do czasu, gdy Banshee go zużyje, nawet jeśli w międzyczasie postać umrze i się odrodzi. Postać jest albo zahipnotyzowana (ma 1 znacznik kontroli umysłu), albo niezahipnotyzowana (nie ma znacznika kontroli umysłu). Gdy hipnotyzujesz już zahipnotyzowaną postać, nie otrzymuje drugiego znacznika.

Jeśli efekt broni wymaga zahipnotyzowanego celu, Banshee wykorzystuje znacznik, który znajduje się w podstawce tego celu. Po rozegraniu akcji zwróć wykorzystany znacznik na kartę umiejętności Banshee. Cel nie jest już zahipnotyzowany (ale może zostać ponownie zahipnotyzowany).

Na koniec swojej tury Banshee może zahipnotyzować 1 cel w zasięgu wzroku. Banshee może także hipnotyzować cele, korzystając z broni **Władcy umysłów**, ale nie może zahipnotyzować siebie ani członków swojego zespołu.

Śmierć czy odrodzenie Banshee nie wpływają na znaczniki kontroli umysłu.

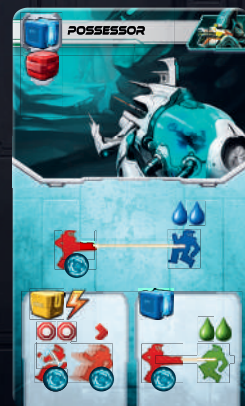


WŁADCA UMYŚŁÓW (MASTERMIND)

Efekt podstawowy: wybierz 1 cel w zasięgu wzroku oddalony od Ciebie o co najmniej 1 ruch. Zahipnotyzuj go i przydziel mu 1 znacznik namierzania.

Władca marionetek: wybierz 2 inne zahipnotyzowane cele. Możesz przesunąć każdy z nich o 1 pole. Oba muszą zakończyć ruch na polach, z których widzą Twój pierwszy cel. Następnie zadaj pierwszemu celowi 4 obrażenia.

Objaśnienia: te obrażenia liczą się jak zadane przez Banshee (dlatego może ona być celem **Markera**). Jeśli pierwszy cel jest już zahipnotyzowany, otrzymuje znacznik namierzania, ale nie otrzymuje drugiego znacznika kontroli umysłu. Aby użyć **władcy marionetek**, Banshee musi najpierw użyć efektu podstawowego, a następnie wybrać 2 inne cele, które widzą pierwszy cel (być może dopiero po przesunięciu). Banshee nie musi widzieć 2 zahipnotyzowanych celów, które wykonują jej rozkazy.



OPĘTYWACZ (POSSESSOR)

Efekt podstawowy: wybierz 1 zahipnotyzowany cel i zadaj 2 obrażenia innemu celowi w zasięgu jego wzroku.

Laleczka voodoo: przydziel 2 znaczniki namierzania zahipnotyzowanemu celowi. Możesz przesunąć go o 1 pole przed użyciem efektu podstawowego albo po jego użyciu.

Połączone umysły: zadaj 2 obrażenia trzeciemu celowi w zasięgu wzroku zahipnotyzowanego celu. Możesz użyć tego efektu przed ruchem wynikającym z **laleczki voodoo** albo po nim.

Objaśnienia: nie ma znaczenia, co widzi Banshee, ponieważ liczy się pole widzenia zahipnotyzowanego celu. Możesz strzelić do 2 celów, które widzi zahipnotyzowany cel, a następnie go przesunąć. Możesz strzelić do 1 celu, dokonać przesunięcia, a potem strzelić do drugiego celu. Możesz też najpierw dokonać przesunięcia, a następnie strzelić do 2 celów. Obrażenia liczą się jak zadane przez Banshee (dlatego może ona być celem **Markera**). Możesz użyć tej broni, by skorzystać tylko z **laleczki voodoo**.



3

PRZECIĄŻENIE DOŻERA

Dożer posiada zdolność przeciążenia swojej broni.

Podczas przygotowania gry potóż 4 znaczniki przeciążenia na karcie zdolności specjalnej Dożera. Na początku gry są zwrócone zimną stroną ku górze, tak jak pokazano.



zimna strona gorąca strona

Na koniec swojej tury Dożer może przeciążyć swoją bronią osobistą. Odwróć jeden ze znaczników przeciążenia na gorącą stronę. Jeśli chcesz, możesz zaptacić 1 kostkę amunicji dowolnego koloru, aby odwrócić drugi znacznik na gorącą stronę. Jeśli wszystkie znaczniki są gorące, nie odwracasz żadnego z nich.

Śmierć czy odrodzenie Dożera nie mają wpływu na znaczniki przeładowania.

STRZELBA ODŁAMKOWA (SCRAPSHOT)

Efekt podstawowy: zadaj 1 obrażenie 1 celowi oddalonemu o dokładnie 1 ruch.

Przeciążenie szrapnela: odwróć wszystkie gorące znaczniki przeciążenia na zimną stronę. Jeśli odwrócisz co najmniej 2 znaczniki, wybierz 1 z 2 efektów: zadaj 1 obrażenie każdej postaci na polu w zasięgu wzroku albo zadaj 2 obrażenia 1 innemu celowi w zasięgu wzroku. Jeśli odwrócisz wszystkie 4 znaczniki, możesz zastosować oba efekty.

Objaśnienia: cel Twojego efektu podstawowego i cel, któremu zadajesz 2 obrażenia, mogą stać na 1 polu albo różnych polach. Na polu, na którym wszystkim postaciom zadajesz po 1 obrażeniu, może znajdować się jeden z tych celów, oba albo żaden.

Jeśli używasz *przeciążenia szrapnela*, to nie możesz zachować żadnych gorących znaczników przeładowania na później. *Przeciążenie szrapnela* możesz użyć nawet wtedy, gdy nie wybrałeś celu efektu podstawowego. *Przeciążenie szrapnela* nie rani Ciebie ani członków Twojego zespołu.

ELEKTRYCZNA LANCA (HOTROD)

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia 1 celowi na swoim polu.

Przeciążenie obwodu: odwróć wszystkie gorące znaczniki przeciążenia na zimną stronę. Zadaj 1 dodatkowe obrażenie za każdy odwrócony znacznik.

Objaśnienia: jeśli używasz *przeciążenia obwodu*, to nie możesz zachować żadnych gorących znaczników przeładowania na później.

HAKOWANIE AMUNICJI PRZEZ ECHO

Echo posiada zdolność hakowania amunicji leżącej na arenie.

Na koniec swojej tury Echo może zhakować 1 żeton amunicji na polu w zasięgu wzroku z wyłączeniem pola, na którym się znajduje. Odwróć żeton awerssem do dołu, aby zaznaczyć, że żeton został zhakowany.

Zhakowany żeton amunicji nadal może zostać podniesiony przez dowolnego gracza, któremu zapewnia 2 dowolne kostki amunicji. Echo może także **wysadzić** zhakowane żetony amunicji, aby aktywować niektóre efekty broni osobistej. W takim wypadku żeton amunicji należy odrzucić.

Jeśli zhakowany żeton jest podniesiony lub wysadzony, to na koniec tury zastępuje się go nowym żetonem. Zwróćcie uwagę, że Echo używa swojej zdolności dopiero wtedy, gdy wszystkie zabrane żetony zostały zastąpione nowymi.

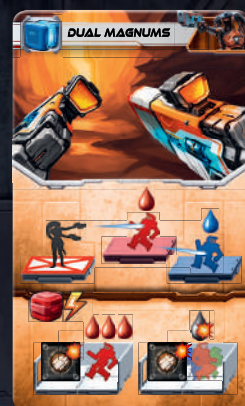


PODWÓJNE MAGNUM (DUAL MAGNUMS)

Tryb podstawowy: zadaj 1 obrażenie 1 albo 2 celom na różnych polach w zasięgu wzroku. Cele nie mogą się znajdować na Twoim polu.

Tryb „kaboom”: możesz wysadzić zhakowany żeton amunicji, aby zadać 3 obrażenia jednemu celowi w pomieszczeniu, w którym znajduje się ten żeton. Możesz wysadzić zhakowany żeton amunicji, aby zadać 1 obrażenie każdemu celowi w pomieszczeniu, w którym znajduje się ten żeton.

Objaśnienia: korzystając z trybu „kaboom”, decydujesz, czy wybierasz 1 efekt czy 2. Jeśli wybierzesz oba, musisz wysadzić 2 różne żetony amunicji, ale mogą się znajdować w tym samym pomieszczeniu. Żetony amunicji mogą się znajdować na polach, których nie widzisz. Tryb „kaboom” nie rani Ciebie ani członków Twojego zespołu.



OSTRZE CIENIA (SHADOWBLADE)

Efekt podstawowy: zadaj 3 obrażenia 1 celowi na swoim polu.

Krok cienia: wysadź 1 zhakowany żeton amunicji, aby teleportować się na pole z tym żetonem i dobrać kartę zdolności. Możesz się teleportować przed wykonaniem efektu podstawowego albo po jego wykonaniu.

Objaśnienia: oczywiście bardziej kozacko jest najpierw się teleportować, a potem spuścić manto swojemu przeciwnikowi, niż najpierw spuścić manto, a potem się teleportować, ale obie opcje są dopuszczalne. Możesz nawet użyć *kroku cienia* bez zadawania komukolwiek obrażeń.



ULEPSZENIA :D-STRUKT-ORA

:D-strukt-OR może się ulepszać, stosując karty zdolności.

Bronie osobiste :D-strukt-ORa wywołują efekty specjalne, które wymagają kart zdolności. Aby opłacić koszt efektu broni, odrzuć wskazaną liczbę kart zdolności. (Nie możesz opłacić tego kosztu kostkami amunicji).

Na koniec swojej tury :D-strukt-OR może albo zapłacić 1 kostkę amunicji, aby dobrać kartę zdolności, albo zapłacić 1 kostkę amunicji i 1 kartę zdolności, aby dobrać 2 karty zdolności. (Jak zawsze kartami zdolności możesz zapłacić koszt amunicji).

GRANAT RĘCZNY (HAND GRENADE)

Tryb podstawowy: wybierz pole w zasięgu wzroku, ale nie to, na którym się znajdujesz. Wybierz do 3 różnych celów na tym polu. Zadać 2 obrażenia 1 celowi i po 1 obrażeniu pozostałym 2 celom.

Tryb „Bomberman”: wybierz do 3 różnych celów na polach, do których mógłbyś dojść w linii prostej. Zadać 3 obrażenia jednemu celowi, 2 obrażenia drugiemu i 1 obrażenie trzeciemu.

Objaśnienia: myśląc o trybie „Bomberman”, wyobraź sobie rozmieszczone w liniach prostych bomby, które wysadzają drzwi, ale nie burzą ścian. Bomby mogą zadać obrażenia celom znajdującym się w różnym kierunku od Ciebie, a nawet tym stojącym na Twoim polu. W każdym z trybów możesz zdecydować, czy cel otrzyma mniej obrażeń. Na przykład w trybie „Bomberman” możesz zadać 3, 2 albo 1 obrażenie tylko 1 wybranemu celowi.

STAŁOWA KULA (WRECKING BALL)

Efekt podstawowy: przesunij się na sąsiednie pole. Możesz zadać 1 obrażenie jednemu celowi na tym polu.

Drugie uderzenie: po efekcie podstawowym przesunij się na nowe sąsiednie pole. Możesz zadać 2 obrażenia 1 celowi na tym polu.

Trzecie uderzenie: po drugim uderzeniu przesunij się na kolejne nowe sąsiednie pole. Możesz zadać 2 obrażenia 1 celowi na tym polu.

Objaśnienia: możesz użyć tych efektów tylko w podanej kolejności. Każde przesunięcie jest obowiązkowe, ale zadawanie obrażeń już nie. W żadnym ruchu nie możesz wrócić ani na pole startowe, ani na pole już odwiedzone.

NANOBOTY WIOLETKI

Wioletka ma teraz znaczniki namierzania, które są nanobotami zadającymi obrażenia.

Na koniec swojej tury Wioletka może wybrać 1 wroga, któremu przydziela znaczniki namierzania. Maksymalnie 2 takie znaczniki może zamienić w obrażenia i odwrotnie.

Jeśli nie grasz w trybie zespołowym, wybierz planszę jednego z przeciwników i przeprowadź zamianę, przesuując znaczniki obrażeń na właściwe miejsca. Znaczniki namierzania możesz zamienić zawsze. Obrażenia możesz natomiast zamienić tylko wtedy, gdy zostały zadane na tej planszy jako ostatnie, czyli znajdują się na końcu. Jeśli zamienisz śmiertelny strzał na znacznik namierzania, nie spowoduje śmierci przeciwnika.

W trybie zespołowym wszystkie znaczniki namierzania znajdują się w buforze zniszczenia. Wszystkie znaczniki są „Twoje” i każdy z nich może zostać zamieniony. Jeśli przemieniasz 2 znaczniki, to muszą być tego samego koloru. Zwróć uwagę, że zamianę znaczników przeprowadzasz przed rozładowaniem buforu zniszczenia na koniec tury.

Zamieniając obrażenia na znaczniki namierzania, nie zapomnij o zasadzie, że żadnemu z graczy nie możesz przydzielić więcej niż 3 swoich znaczników namierzania.

Gdy używasz zdolności Wioletki, aby zamienić znaczniki namierzania na obrażenia, nie powoduje to przemiany niezmiennych znaczników. Dopiero gdy usuwasz znaczniki namierzania, aby zapłacić za efekty broni, powodują standardowe obrażenia. Możesz usunąć dowolne znaczniki namierzania Wioletki, aby za to zapłacić, nawet znaczniki wygenerowane przez broń i zdolności z gry podstawowej. W trybie zespołowym znaczniki namierzania przydzielone przez członków jej zespołu także należą do niej.

NANOZNACZNIKI (NANOMARK)

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia celowi w zasięgu wzroku.

Nanoeksplozja: wybierz inny cel, który ma co najmniej 1 znacznik namierzania Wioletki. Usuń 1 znacznik, aby zadać mu 3 obrażenia. Następnie możesz usunąć drugi znacznik, aby zadać mu dodatkowe 2 obrażenia.

Objaśnienia: musisz wybrać różne cele dla efektu podstawowego i nanoeksplozji. Możesz też pominąć efekt podstawowy i przeprowadzić jedynie nanoeksplozję. Cel nanoeksplozji nie musi znajdować się w zasięgu Twojego wzroku. Nanoeksplozja zadaje 5 albo 3 obrażenia w zależności od tego, czy usuwasz 1 znacznik namierzania, czy 2.

BOT NAMIERZAJĄCY (TRACKING BOT)

Tryb podstawowy: przydziel 2 znaczniki namierzania celowi w zasięgu wzroku.

Tryb detonacji: wybierz dowolny cel, który posiada co najmniej 1 znacznik namierzania Wioletki. Usuń 1, 2 albo 3 znaczniki namierzania jego koloru, aby zadać tyle samo obrażeń każdemu, kto znajduje się na tym samym polu co Twój cel.

Objaśnienia: w trybie zespołowym ani Ty, ani członkowie Twojego zespołu nie ucierpieć w wyniku trybu detonacji. Cel trybu detonacji nie musi znajdować się w zasięgu Twojego wzroku.

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZYGOTOWANIE GRACZA W TRYBIE PODSTAWOWYM „POJEDYNEK NA ŚMIERĆ I ŻYCIE”

1. W dowolny sposób wybieracie liczbę kart postaci równą liczbie graczy plus 1. (W rozgrywce 5- i 6-osobowej użycie wszystkich 6 kart postaci). Każdej postaci losowo przydzielcie jedną z jej broni osobistych.
2. W kolejności rozgrywania każdy gracz wybiera 1 postać. (Ostatnią niewybraną postać odtólcie do pudełka).
3. Przygotujcie plansze graczy, karty zdolności specjalnych i stos płytek skoku adrenaliny.
4. Zapłaćcie ewentualny koszt, aby Wasze postacie załadowały wylosowaną broń osobistą.

SKOK ADRENALINY

- » Na początku gry stos płytek skoku adrenaliny zakrywa pola śmiertelnego strzału i totalnej anihilacji na planszy graczy.
- » Aby zapłacić za skok adrenaliny, przesunij płytkę skoku adrenaliny o 1 pole w lewo.
- » Możesz wykorzystać skok adrenaliny do:
 - odblokowania wszystkich ulepszeń akcji do końca swojej tury
 - albo opłacenia kosztu określonych efektów swojej broni osobistej.
- » Płytką wyznacza koniec toru obrażeń.
- » Gdy tylko 1 obrażenie dzieli Cię od śmierci, nie musisz płacić za skok adrenaliny.

KONIEC TURY

1. Uzupełnijcie puste miejsca po zabranych z planszy kartach broni i żetonach amunicji (także tych wysadzonych!).
2. Użyjcie zdolności specjalnych swoich postaci.
3. Przeprowadźcie punktowanie plansz wszystkich zabitych postaci.
 - Jeśli dokonasz totalnej anihilacji przeciwnika, możesz przesunąć swoją płytkę skoku adrenaliny o 1 pole w prawo, o ile nie znajduje się na skrajnie prawym polu.
4. Załadujcie broń.

AUTOR GRY: FILIP NEDUK

Ilustracje: **Jakub Politzer**

Deweloper prowadzący: **Petr Čáslava**

Deweloperzy: **Filip Murmak**
Vít Vodička
Petr Murmak

Dyrektor artystyczny: **Filip Murmak**

Oprawa graficzna: **František Horálek**

Tłumaczenie: **Monika Žabicka**

Redakcja
polskich zasad: **zespół Rebel**

Główny tester: **Michal Štach**

Artyści 3D: **Radim "Finder" Pech**

Testerzy: Zhan Shi, Filip, Kreten, Vítek, Elwen, Tom, Chasník, Justin, V. Bogdanić, H. Čop, I. Hamarić, M. Salopek, T. Munda, L. Krleža, Z. Grom, J. Zuppa, J. Hladek, Š, El Assadi, I. Ferencák, H. Kordić, M. Romić, M. Plačko, E. Hrelja i wielu członków klubów planszowych: deskoherní přístav Zlín, Deskoviště Hradec Králové oraz iHRYsko Banská Bystrica i Bratislava.

Specjalne podziękowania dla: Petra Čáslavy za prowadzenie tego projektu, niesamowite wizje i pomysły, Petra Murmaka za cierpliwość i wsparcie, Filipa Murmaka za tak bardzo potrzebne ulepszenia, Jakuba Politzera za te wszystkie fajne bronie i grafikę, Paula Grogana za pomoc, dla zespołu CGE za niezliczone godziny pracy nad grą, niesamowitych ludzi z Czechgaming, mojej chorwackiej ekipy i wszystkich tych, o których zapomniałem. I wreszcie dla mojej cudownej żony Anji.

rebel

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition, wrzesień 2018.
www.CzechGames.com