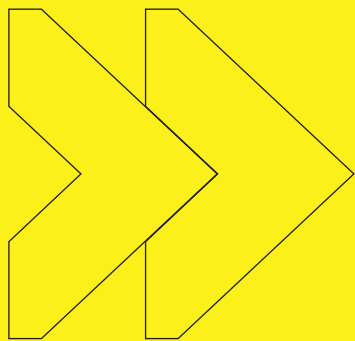




EDGERUNNERS INSTRUKCJA



SEX
BLASTERS

TM
ZED



DODATEK: EDGERUNNERS	4
Nowe postacie	4
Nowy sprzęt	5
David Martinez	6
Lucyna „Lucy” Kushinada	7
Maine	8
Rebecca	9
Kiwi	10
Pilar	11



DODATEK: EDGERUNNERS



Dodatek *Edgerunners* wprowadza nowe postacie z unikalnymi zdolnościami i wszczepami, a także trochę nowiutkiego sprzętu, który można dodać do dostępnej puli. Lecimy na Księżyc!



„Żyli na krawędzi, życiem wyrzutek. Byli marzycielami zamienionymi w męczenników. I nawet kiedy miasto ich przeżyło i wypluło, zostawili po sobie ślady zębów. A to więcej, niż może powiedzieć większość. Ich zdrowie!”

NOWE POSTACIE

Możecie teraz zagrać jako David, Lucy, Maine, Rebecca, Kiwi i Pilar. Dodajcie tych edgerunnerów do puli postaci i używajcie ich w dowolnych misjach w trybie kampanii i w trybie Afterlife. Nowe postacie są bardziej złożone niż te z gry podstawowej, więc zanim wprowadzicie edgerunnerów do walki, dobrze poznajcie zasady gry. Edgerunnerzy w dużym stopniu polegają na wszczepach, więc przed misją spowodują wzrost poziomu zagrożenia.

Między edgerunnerami i standardowymi postaciami są 2 zasadnicze różnice:

- » **Specjalizacja talii.** W początkowej tali postaci każdego edgerunnera brakuje 1 z 4 głównych kolorów. Jest to utrudnienie, jednak dzięki temu edgerunnerzy mogą skoncentrować się na roli, jaką odgrywają w drużynie. Mogą zyskiwać karty w dowolnych kolorach zgodnie ze standardowymi zasadami (np. z opowieści ulicy czy żetonów łupów).



Edgerunnerzy bez zielonych kart w talii (związanych z inteligencją) nie mają początkowej karty szybkiego hacka, jednak w trakcie rozgrywki mogą zyskiwać karty szybkich hacków zgodnie ze standardowymi zasadami.

- » **Początkowe wszczepy.** Gracz kontrolujący edgerunnera musi zainstalować kultowy wszczep, który jest znakiem rozpoznawczym danej postaci. Może zainstalować więcej wszczepów, jeśli wciąż jest miejsce. Kultowego wszczepu należącego do danego edgerunnera nie może używać żadna inna postać.

NOWY SPRZĘT

Ten dodatek wprowadza do gry nowego szybkiego hacka, kartę wytwarzania i broń. Należy dodać te karty do odpowiednich talii odblokowanych kart.



Możesz użyć tego szybkiego hacka tylko w swojej turze.

Wybierz postać. W tej turze możesz wykonywać działania na planszy figurką tej postaci.



Możesz wydawać symbole wygenerowane przez Twoją **kartę akcji**, kontrolując figurkę tej wybranej postaci. Nadal używasz własnego poziomu umiejętności. Nie możesz wydawać symboli z innych źródeł (np. dopalaczy, wytworzonych przedmiotów). Nie możesz korzystać z magazynu kontrolowanej postaci. Właściciel kontrolowanej przez Ciebie postaci wciąż może używać własnych szybkich hacków.

Odśwież wszystkie swoje dopalacze.

1 obrażenie za każdą czerwoną kartę, którą masz na ręce.

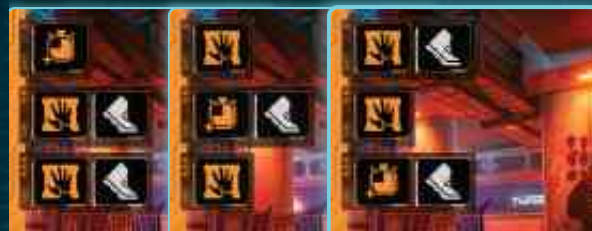
Dodatkowo 1 obrażenie, jeśli na Twoim albo na sąsiednim polu jest wróg.

1 obrażenie, następnie przerzuć tę kość i zastosuj nowy wynik.

DAVID MARTINEZ

„Dzieciak miał kręgosłup, chrom i serce rozpedzone niczym pocisk. Z ulicznego szczura wyrósł na chodzącą rewolucję – aż chrom w końcu upomniał się o swoje. Tragiczne? Jasne. Ale płonął tak jasno, że nawet korporacje zaczęły się pocić. Ja to szanuję”.

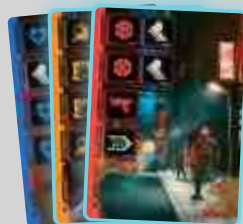
David nie ma w talii zielonych kart (inteligencja). A to znaczy, że nie będzie najlepszym netrunnerem w drużynie. Jego pomarańczowe karty pozwalają dodać więcej czasu do fazy akcji.



ELEMENTY



9 kart akcji
(brak zielonych kart)



3 zaawansowane
karty akcji



karta tożsamości postaci



kultowy wszczepek –
Sandevisztan Davida



karta wszczepek



figurka postaci

LUCYNA „LUCY” KUSHINADA

„Cicha woda. Na zewnątrz chłodna i opanowana netrunnerka, ale w środku? Uciekała przed czymś znacznie gorszym niż cienie zza Blackwalla. Walczyła dla Davida, a to mówi wszystko, co trzeba”.

Osobowość Lucy objawia się na 2 sposoby – w formie 2 specjalnych symboli. Brak pomarańczowych kart (zdolności techniczne) w talii sprawia, że Lucy rozwiązuje problemy w bardziej kreatywny sposób.



Zadaj 1 obrażenie za każdą zieloną kartę, którą masz na ręce.



Zyskujesz 1 RAM-u za każdą czerwoną kartę, którą masz na ręce.



ELEMENTY



9 kart akcji
(brak pomarańczowych kart)



karta tożsamości postaci



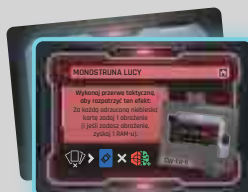
początkowa karta
szybkiego hacka



kultowy wszczep –
Monostruna Lucy



3 zaawansowane
karty akcji



karta wszczepu



figurka postaci

MAINE

„Mięśniak ze starej szkoły, który serce miał jeszcze większe niż te swoje łapy. Myślał, że samą siłą woli prześcignie cyberpsychozę. Spoiler: chrom zawsze wygrywa. Ale trzeba mu oddać jedno – walczył do samego końca”.

Maine nie ma w talii zielonych kart (inteligencja), jest za to specjalistą od broni. Gdy uruchomi swoją wyrzutnię pocisków, staje się maszyną do zabijania. Dzieli go wtedy krok od cyberpsychozy.



ELEMENTY



9 kart akcji
(brak zielonych kart)



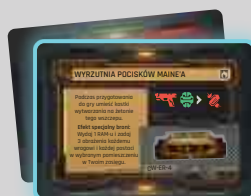
3 zaawansowane
karty akcji



karta tożsamości postaci



kultowy wszczep –
Wyrzutnia pocisków Maine'a



karta wszczepu

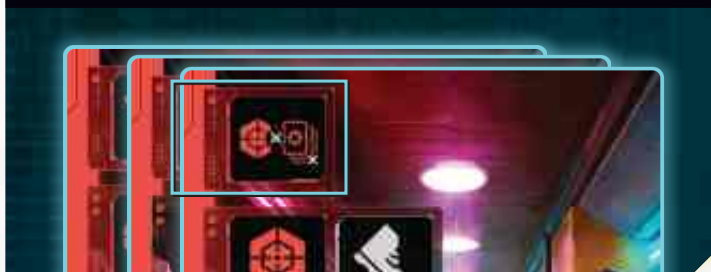


figurka postaci

REBECCA

„Głośna, śmiercionośna i kompletnie odklejona – dokładnie tak, jak trzeba. Najpierw strzelała, potem strzelała jeszcze raz, a może dopiero później zadawała pytania. Nigdy nie trafiła na giwerę, której nie chciałaby przytulić. Wariatka? Pewnie. Ale z tych najlepszych”.

Zero zielonych kart, sama zabawa. Po zagraniu czerwonej karty przesunąć ją nieco w prawo. Podczas rozpatrywania tego symbolu zadaj 1 obrażenie za każdą czerwoną kartę zagrana jedna po drugiej (łącznie z właśnie zagrana kartą), tj. bez kart w innym kolorze między nimi.



ELEMENTY



9 kart akcji
(brak zielonych kart)



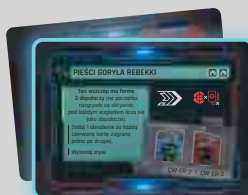
karta tożsamości postaci



2 dopalacze – Pięści goryla Rebecki



3 zaawansowane
karty akcji



karta wszczepu



figurka postaci

KIWI

„Zimna, precyzyjna i zawsze wyrachowana. Zaufałem jej raz i dwa razy dostałem za to po mordzie. Zasada numer jeden: nigdy nie odwracaj się plecami do netrunnera, który nie pokazuje twarzy”.

Wszczep Kiwi daje jej możliwość modyfikowania szybkich hacków. Podczas przygotowania umieść 6 żetonów modyfikacji na cyberdecku Kiwi. Podczas rozpatrywania któregoś z poniższych symboli na karcie akcji umieść odpowiadający mu kształtem żeton modyfikacji na dowolnej karcie szybkiego hacka Kiwi. Na karcie szybkiego hacka może się znajdować dowolna liczba żetonów modyfikacji.

Gdy następnym razem Kiwi użyje zmodyfikowanego szybkiego hacka, dodaj do jego efektu symbole z wszystkich żetonów modyfikacji znajdujących się na tej karcie. Po rozpatrzeniu szybkiego hacka odłóż żetony modyfikacji z powrotem na cyberdeck Kiwi.



6 żetonów modyfikacji



- Przyptyw adrenaliny. Wybierz legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu w zasobach ogólnych i rozpatrz jej symbole tak, jakbyś ją zagrał, mając 4 drzazgi umiejętności w jej kolorze.

ELEMENTY



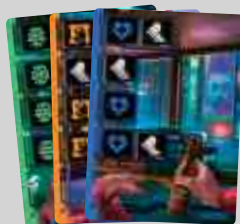
9 kart akcji
(brak czerwonych kart)



karta tożsamości postaci



karta wszczepu



3 zaawansowane karty akcji



kultowy wszczep – Cyberdeck Kiwi



początkowa karta szybkiego hacka

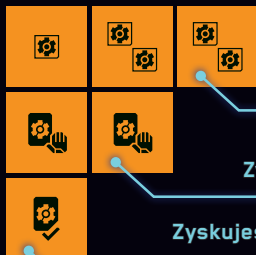


figurka postaci

PILAR

„Błążen w chromie. Nie mówię, że go lubię, ale każda ekipa ma swojego klauna. Problem w tym, że w Night City klauni zawsze giną pierwszy”.

W talii brakuje niebieskich kart? Żaden problem. Pilar sam wyposaży swoją apteczkę. Specjalny symbol pozwala rzucić kością Pilara. Symbole na kości mają następujące efekty:

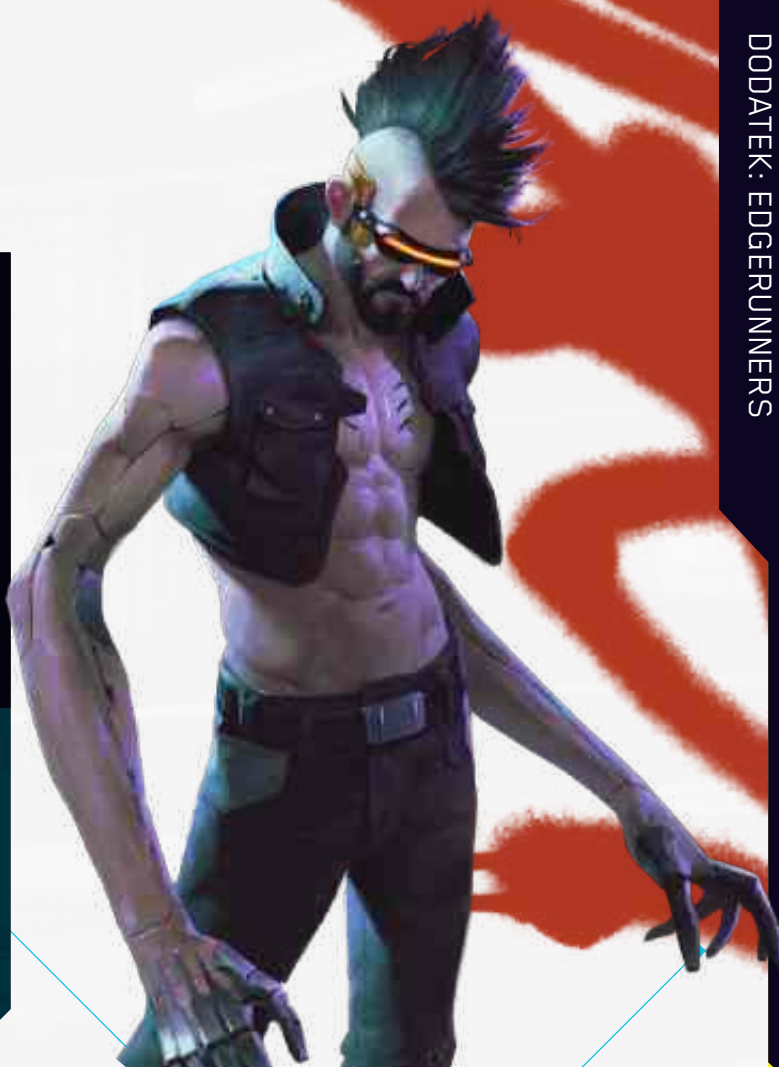


Usuń 1 albo 2 kostki wytwarzania ze swoich kart wytwarzania.

Zyskujesz losową kartę wytwarzania.

Zyskujesz losową kartę wytwarzania jako wytworzony przedmiot (gotowy do użycia).

W misjach Paralaksy gracz kontrolujący Pilara może zyskać losową kartę wytwarzania, zamiast rzucać kością i ryzykować, że narobi hałasu.



ELEMENTY



9 kart akcji
(brak niebieskich kart)



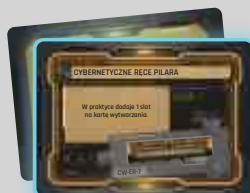
karta tożsamości postaci



początkowa karta
szybkiego hacka



3 zaawansowane
karty akcji



karta wszczezu



kość Pilara



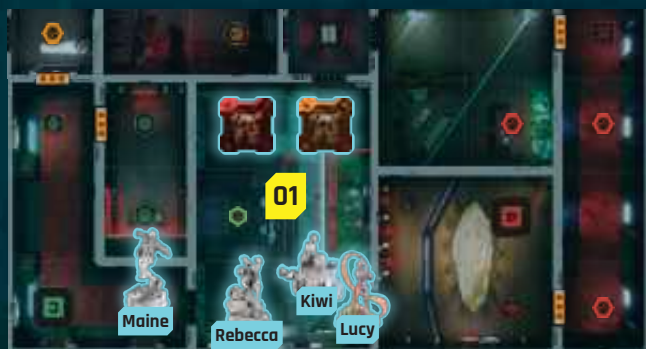
kultowy wszczezu –
Cybernetyczne ręce Pilara



figurka postaci

Przykład.

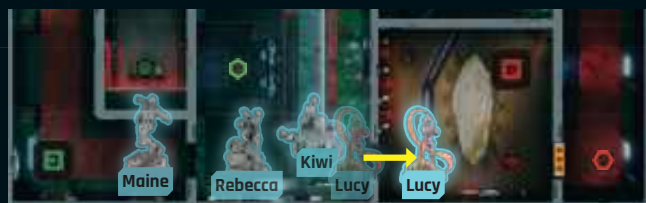
1. **Lucy**, **Rebecca** i **Kiwi** znajdują się w pomieszczeniu z 2 minotaurami **01**, **Maine** jest w sąsiednim pomieszczeniu.



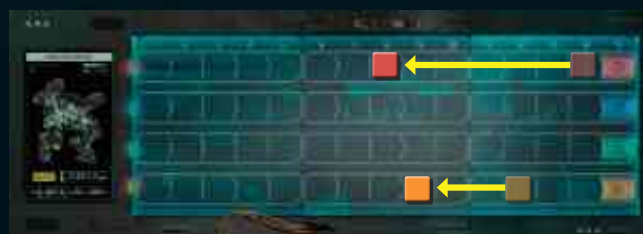
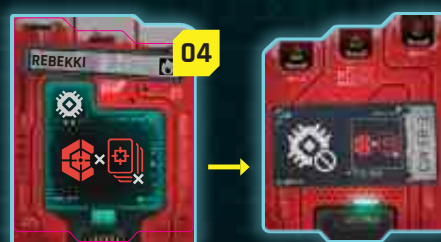
2. **Lucy** rzuca kośćmi walki, zadaje 1 obrażenie i otrzymuje 3 obrażenia. Następnie zagrywa czerwoną kartę ze swoim specjalnym symbolem (1 obrażenie za każdą zieloną kartę na ręce) **02**. Ma 3 zielone karty na ręce, więc zadaje minotaurowi 3 obrażenia.



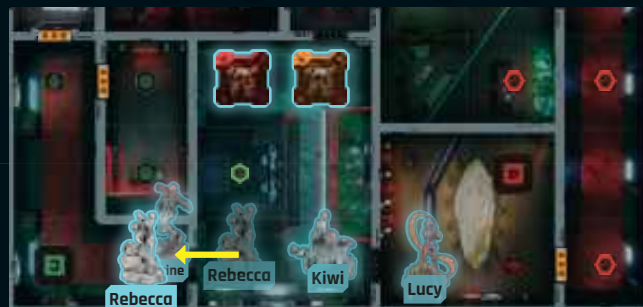
Potem wychodzi z pomieszczenia z minotaurami.



3. **Rebecca** rzuca kośćmi walki, zadaje 1 obrażenie i otrzymuje 2 obrażenia. Następnie zagrywa czerwoną kartę ze swoim symbolem i zadaje 5 obrażeń **03** (2 z karty i 3 zgodnie z liczbą zagranych po kolei czerwonych kart). Używa swojego wszczepu, aby zadać kolejne 3 obrażenia **04**.



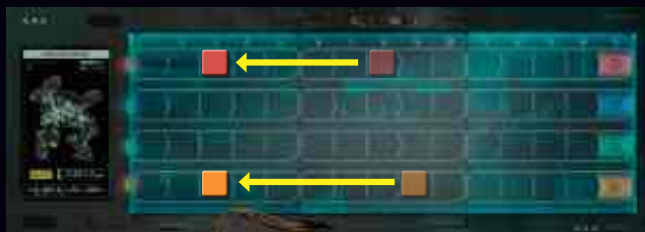
Potem wychodzi z pomieszczenia.



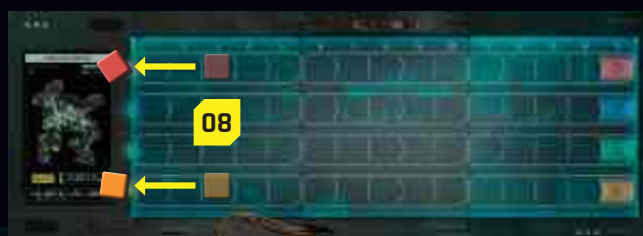
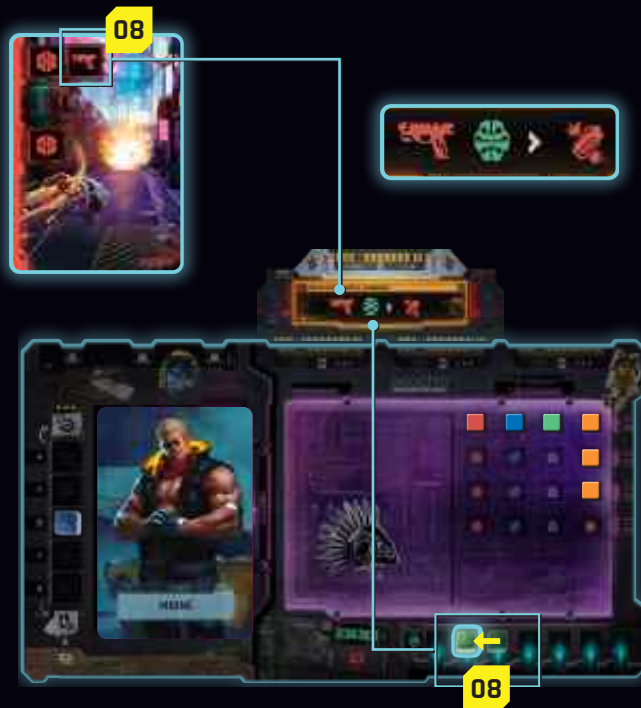
4. **Kiwi** rzuca kośćmi walki, zadaje 1 obrażenie i otrzymuje krytyczne obrażenie. Następnie zagrywa kartę, dzięki której zyskuje 2 RAM-u **05** i umieszcza trzeci żeton modyfikacji na karcie szybkiego hacka Wypalenie synaps **06**. Potem używa tego szybkiego hacka.



Zadaje 2 obrażenia z karty szybkiego hacka i rozpatruje symbole z żetonów modyfikacji: zadaje 2 obrażenia, używa efektu legendarnej karty z zasobów ogólnych (6 obrażeń) i wykonuje zryw, wychodząc w ten sposób z pomieszczenia **07**.



5. **Maine** nie ma w zasięgu żadnego minotaura, ale jego wszczep jest gotowy do użycia. Zagrywa kartę, dzięki której zadaje 1 obrażenie i używa efektu specjalnego broni z wszczepu **08** – zadaje 3 obrażenia każdemu minotaurovi, niszcząc obydwu.



PROJEKT GRY

Łukasz Woźniak

GŁÓWNY WŁAŚCICIEL PRODUKTU

Barnaba Drukała

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Dawid Bartłomiejczyk

GŁÓWNI DEWELOPERZY

Franciszek Ostojski

Wojciech „Łosiu” Wiśniewski

DEWELOPERZY

Łukasz Szopka

Przemysław Kot-Rembowski

Jan Maurycy

Michał Sprysak

Eryk Nowak

Damian Stankowski

Oliwier Śpiewakowski

TESTERZY

Przemysław Ciemniewski

Piotr Dachtera

Bolesław Baniak

Jarosław Bruch

Joanna Budna

Bartosz Budny

Krzysztof Buniewicz

Samanta Cieśla

Jędrzej Góźdź

Julia Harendarz

Klaudia Ilasz

Katarzyna Kaczor

Sylvia Kazimieruk

Wojciech Kazimieruk

Paulina Moszyk

Mikołaj Nowak

Renata Nowak

Jakub Ptasik

Marcin Rydz

Łukasz Włodarczyk

Iza Zalaszevska

Maciej Ziółkowski

Timothy „DriedMoss” Clark

Daniel „Trajda” Trojan

ILUSTRACJE

Maciej Simiński

Agata Skowronek

Karol Bem

Anna Duma-Baranowska

Katarzyna Przeździecka

GŁÓWNI PROJEKTANCI GRAFICZNI

Jakub Litwornia

Patryk Różański

PROJEKT GRAFICZNY

Oliwia Białek

Michał Długaj

Łukasz Dudasz

Anna Pytlewska

DTP

Michał Kulasek

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

GŁÓWNY RZEŹBIARZ

Adrian Bukowski

PROJEKT FIGUREK

Mateusz Bielski

Anna Drewniak

Sylwester Hejduk

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Marta Zadrozna

Jakub Kacperski

Sonderflex studio

Anna Piętowska

Marcin Rusek

Michał Lemiesz

Medusa Project

FABUŁA

Andrzej Kwiecień

KONSULTACJA FABUŁY

Piotr Grzymiński

REDAKCJA WERSJI ANGIELSKIEJ

Veronica Osojca

Jarosław Wójcicki

MARKETING

Krzysztof Baranowski

Mikołaj Ignaczak

Maciej Mazurek

Mikołaj Obarski

Nina Palińska

Wojciech Woźniak

GRAFIKA MARKETINGOWA

Jolanta Jaworska

Grzegorz Józefczak

Damian Kwiatkowski

Ekaterina Mokhna

Krzysztof Witkowski-Soroczan

TEKSTY REKLAMOWE

Alicja Likszo

ANIMACJE 3D

Przemysław Śpiewak

IT / APLIKACJA MOBILNA

Łukasz Simiński

Michał Korwin

Dominik Sznycer

FINANSE I ADMINISTRACJA

Paweł Podgrudny

Adrian Lipko

Szymon Faferko

Eliza Grzędzievska

DYSTRYBUCJA I WERSJE JĘZYKOWE

Kamil Żukowski

Anna Kretkowska

Natalia Mroczek

Adam Nowak

PRODUKCJA I LOGISTYKA

Filip Buchalski

DZIAŁ KADR

Aleksandra Banaszak

Małgorzata Lubińska

Magdalena Weychan

LICENCJA

Paweł Bożydaj

PROJEKT MASKOTKI V

Anna Wójcicka

WIDEO

Tomasz Bar | Hexy Studio

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Nika Bartkowska

Maciej Głuszek

Michał Gryń

Tomasz Kozak

Aleksy Leśniak

Artur Lutyński

Katarzyna Majewska

Martyna Szczykutowicz

Kamil Wargin

WERSJA POLSKA

zespół Rebel i Go On Board



CD PROJEKT RED®

ROZWÓJ PRODUKTU

Jan Rosner
Magdalena Drążek
Rafał Jaki

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Remigiusz Nowakowski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY 3D

Dawid Kowal

NARRACJA I FABUŁA

Milena Zając
Patrick Mills

ZARZĄDZANIE MARKĄ

Gabriela Janusz

ILUSTRACJE

Antonio Muntean
Elizaveta Kazakova
Marek Mazur
Monika Zawistowska
Nathaniel Rudichuk
Przemysław Juszczak
Szymon Urban
Waldemar Kaminski
Yee Ling Chung

PRODUKCJA

Luigi Annicchiarico

KOMUNIKACJA

Paweł Burza

ZARZĄDZANIE SPOŁECZNOŚCIĄ

Alicja Kozera
Amelia Korzycka
Ryan Schou
Sebastian Siejka

PR

Marta Piwońska

MARKETING

Agnieszka Skuza

WYDARZENIA

Maciej Reputakowski-Madej

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ

Ryan Bowd

WSPARCIE PRODUKTU

Maciej Dziekan
Satoru Homma
DZIAŁ PRAWNY
Kinga Palińska
Tomasz Pyrcik



© 2026 CD PROJEKT S.A. Wszystkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, Cyberpunk, Cyberpunk 2077, logo Cyberpunk 2077 i Cyberpunk: Edgerunners są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

