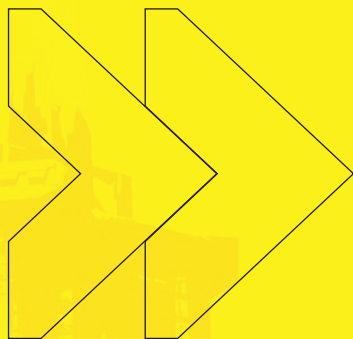




JOHNNY SILVERHAND
INSTRUKCJA





DODATEK: JOHNNY SILVERHAND	4
Nowe misje	4
Nowe postacie	4
Nowy sprzęt	5
Johnny Silverhand	6
Rogue	7
Kerry Eurodyne	8
Spider Murphy	9



2 MINUTES TO MIDNIGHT	10
Elementy	10
Limbo	10



THE FINAL COUNTDOWN	16
Elementy	16
Bomba	17



GENERATOR KONTRAKTÓW	20
-----------------------------------	-----------



DODATEK: JOHNNY SILVERHAND

Dobra, szczury z rynsztoka i zbuntowane dusze, zróbmy w Night City zadymę! Samurai przejmuje scenę. Chcę tu widzieć Was wszystkich i słyszeć, jak drzecie ryje na całe gardło. Żadnych garniturów ani korpośmiec. Tylko chaos – surowy i bez filtra. Weźcie coś do picia, zgarnijcie znajomych i szykujcie się na rozróbę. Widzimy się pod sceną!



NOWE MISJE

Aktywujcie ten cholerny dodatek w aplikacji. W trybie After-life dojdą nowe niezależne misje: 2 Minutes to Midnight oraz The Final Countdown. Czekają też świeżutkie zlecenia ode mnie – sprawdźcie generator kontraktów Everytime We Touch.

A wiecie, co jest najlepsze? Możecie iść na te misje, z kim tylko chcecie, nie tylko z nami, legendami Night City!

NOWE POSTACIE

W drużynie przyda się świeża krew. Można teraz zwerbować Spider, Kerry'ego, Rogue... no i oczywiście Waszego ukochanego Johnny'ego Silverhanda. Szykujcie się, czas rozpętać piekło!

Legendy nie zaczynają zupełnie od zera. W tej robocie ruszamy z impetem – każda legenda ma kartę akcji upakowaną symbolami aż do 4. poziomu umiejętności. Działaj jak legenda, bo nią jesteś.

NOWY SPRZĘT

Wpada nowiutki sprzęt – nowe karty szybkich hacków, wytwarzania i broni. Dorzućcie je do odpowiednich talii. Są odblokowane i można ich używać w dowolnej misji. Idźcie na całość!



Okryty złą sławą Soukiller – wydiera duszę i zmienia Cię w cyfrową zjawę. Kto wie, co przepadnie podczas przenoszenia danych...

Masz wolne 1 RAM-u? Przyjmij tyle obrażeń, ile dasz radę, aby podratować kumpla w dowolnym miejscu na planszy – zyska tyle punktów zdrowia, ile Ty stracisz.

Wydadź 2 RAM-u, aby odwrócić rolę – Ty zyskasz tyle punktów zdrowia, ile straci inny gracz. Dobre maniery wymagają, aby najpierw zapytać o zgodę, ale nie jest to konieczne...



Zwyczajna wyrzutnia raket, nic dodać, nic ująć. Zadaj 2 obrażenia i zburz ścianę – normalka.

A to moja ulubiona symfonia chaosu – Malorian Arms 3516. Półautomat, łączy Smart, zadasz nim serię rodem z piekła. Idealna broń, aby jasno wyrazić swoje stanowisko.

Zadajesz obrażenia jak zwykle.



Za mało? To zadaj 1 obrażenie, ale tylko z bliska.

Strzelaj z przyłożenia – bum i po gościu. Strażnik jest na Twoim polu albo obok? Pomachaj mu na do widzenia i zdejmij z planszy.

JOHNNY SILVERHAND

To ja. Rockerboy i siewca chaosu. To przeze mnie korposi mają koszmary, jeszcze zanim zjedzą śniadanie. Nie bawię się w żadne gierki – ja tworzę na nowo zasady gry, rozwalając tych gnoi, którzy myślą, że rządzą Night City. Pokazuję środkowy palec prosto w twarz i sprawiam, że smaży ci się kręgosłup. Dbam o to, by każda legenda mnie pamiętała, nawet jeśli opłaci to krwią.

SREBRNA RĘKA

W Night City cisza zabija. Chcesz żyć? Rób hałas. Krzycz swoje imię w niebo, aż odpowie echem. Gdy mam robotę, skradanie się nie wchodzi w grę. A to znaczy, że trzeba dodać 3 punkty zagrożenia – subtelność nie żyje, i to ja ją pogrzebałem.

Moje ramię z chromu nie jest tylko na pokaz. Ma własną kartę – numer 10 w talii. Gdy ją zagrywasz, użyj najstabiliej rozwiniętej umiejętności.

Musisz naprawdę się postarać, aby w pełni wykorzystać potencjał tej karty. Nie ma drogi na skróty, tylko ciężka praca.

- 01** Zrób dziurę w ścianie.
- 02** Odpal 1 z legendarnych kart z zasobów ogólnych i rozpatrz jej symbole jak prawdziwy wyjadacz – tak jakbyś miał 4. poziom umiejętności, bez zbędnych pytań.
- 03** Weź legendarną kartę z wierzchu dowolnego stosu i odłóż ją na spód tego stosu. Niech się karuzela kręci.



Jeśli efekt wymaga sprawdzenia koloru karty, a dobierzesz tę, pomini ją i dobierz następną.

ELEMENTY



10 kart akcji



karta tożsamości postaci



3 zaawansowane karty akcji



początkowa karta szybkiego hacka



figurka postaci

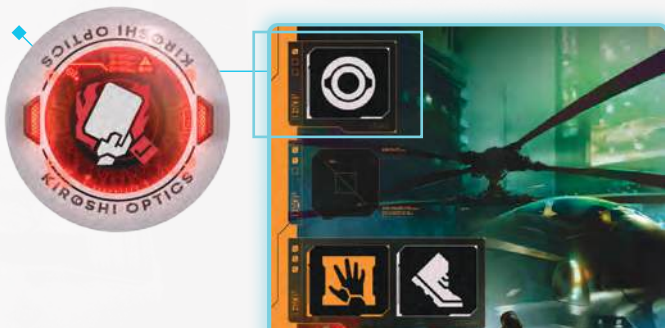
ROGUE AMENDIARES

Duch i legenda. Wzywasz ją, gdy coś się posypie, a ty musisz to naprawić na wczoraj. Jest inteligentna, piękna i niebezpieczna. Nie ma cierpliwości dla nikogo, kto odważa fuzerkę. Rogue nie tylko wykonuje robotę, ale robi to ze stylem, a do tego gdy plany innych biorą w łeb, ona wciąż zachowuje zimną krew.

PRZEGRZANIE

Gdy Rouge czegoś chce, nie czeka, aż samo się to zrobi – po prostu bierze się do roboty.

Jeśli jej żeton przegrzania jest aktywny, odwróć go na stronę nieaktywną, aby zagrać następną kartę tak, jakby opanowała już daną umiejętność do perfekcji (czyli jakby miała jej 4. poziom). A najlepsze jest to, że niektóre karty pozwalają odwrócić żeton przegrzania z powrotem na stronę aktywną. Trzeba podtrzymywać ogień.



ELEMENTY



9 kart akcji



karta tożsamości postaci



3 zaawansowane karty akcji



początkowa karta szybkiego hacka



żeton przegrzania
aktywny / nieaktywny



figurka postaci

KERRY EURODYNE

Z pozoru Kerry to arogancki dupek, który myśli tylko o muzyce i wystawia środkowy palec każdemu, kto chce mu dyktować, co ma robić. Ale w środku wciąż wierzy w ludzi, nawet gdy Night City robi wszystko, by dowiedzieć, że się myli. Kerry rzuca się w sam środek ognia, a i tak potrafi zrobić z janki niezapomniane widowisko.

MOCNY RIFF

Co to takiego? To symbol epickiego riffu. A co robi ten symbol? Po pierwsze, aplikacja wreszcie puści jakiś porządny kawałek – najwyższa pora. Wystarczy nacisnąć przycisk, gdy odpalasz ten efekt.



Ale to nie wszystko. Dopóki słyhać riff, każda zagrywana karta akcji ma dodatkowy symbol ruchu na 1. poziomie umiejętności. Odpowiednia muzyka w odpowiednim momencie. To naprawdę dodaje wszystkim skrzydeł.

Gracie bez aplikacji? Buuuu. Jak można kręcić nosem na całkiem dobrą technologię? No dobrze, użyjcie klepsydry albo policzcie 20 sekund – ale to nie to samo bez dźwięku, Wasza strata.



ELEMENTY



9 kart akcji



karta tożsamości postaci



3 zaawansowane karty akcji



początkowa karta
szybkiego hacka



figurka postaci

SPIDER MURPHY

To netrunnerka, która nie tylko hackuje – ona zabija kodem. Wyłącza zabezpieczenia, zanim wróg zdąży mrugnąć, a pole bitwy zamienia we własny cyfrowy plac zabaw. Sieje chaos, nie ujawniając nawet twarzy.

PRZYBÓRNIK NETRUNNERKI

Spider to cholernie dobra netrunnerka – wyciska, ile się da, z każdego bajta RAM-u, jaki jej wpadnie. A skąd go bierze? No cóż... Widzisz te trupy? Sam połącz kropki.

Szybki hack Spider na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem zwyczajny. Ale w odpowiednich rękach może czynić cuda. Spider miesza w głowach i rozwała system jak nikt inny – istna cyfrowa rzeź.

- 01** Biedny strażnik nie ma pojęcia, co go czeka. Daj mu powód, żeby gdzieś poszedł – prosto w pułapkę albo niech po prostu zejdzie Ci z drogi. Tak czy inaczej, idzie na spacer.
- 02** Biegnij w linii prostej, ile sił w nogach. Zatrzyma Cię tylko ściana (albo zamknięte drzwi).



ELEMENTY



9 kart akcji



karta tożsamości postaci



3 zaawansowane karty akcji



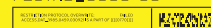
początkowa karta
szybkiego hacka



figurka postaci

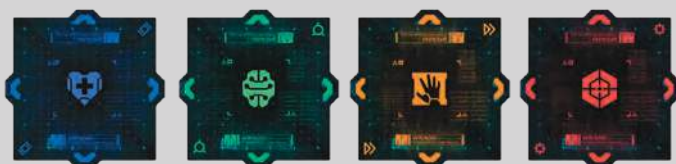
> 2 MINUTES TO MIDNIGHT

FLOW.D_0005-30



Dobra, znacie już ekipę, więc czas pogadać o robocie. Na początek potrzebujemy bomby. Problem w tym, że moja pamięć nie działa jak kiedyś. Parę szczegółów może być trochę... rozmytych.

ELEMENTY



4 żetony usterek



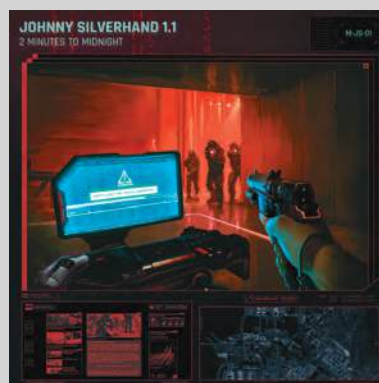
4 żetony limbo



planszетка limbo



4 żetony celów
(z gry podstawowej)



3 karty misji

LIMBO

Limbo jest jak pęknięcie w rzeczywistości - i w mojej pamięci. Rzeczy wpadają, układają się, a potem wypadają gdzie indziej. Mielicieście kiedyś takiego kaca, że nie ogarnialiście, gdzie jest góra, a gdzie dół? To właśnie coś takiego.

! 2 MINUTES TO MIDNIGHT

LIMBO



Wszystko zaczyna się od wieńca do braindansu. Starego jak świat, topornego i obtłuczonego.

To ponoć jeden z pierwszych prototypów, z czasów kiedy ta technologia dopiero raczkowała. Gdzieś koło 2020. Typ, od którego go macie, zarzekał się, że to egzemplarz testowy.

Potrzeba trochę śliny i trytytek, ale w końcu odpala. Światła migają. Zalewa was biel.

I wtedy orientujecie się, że to surówka. Nieobrobiony braindans...

Siedzisz w jakiejś spelunce – tanie driny, tandetne neony, muzyka sprzed narodzin barmana.

Nagle czujesz na sobie czyjś przenikliwy wzrok.

Typ siedzi sam, na uboczu. Wywalił na stół nogi w ciężkich buciorach, a w jego chromowanym ramieniu odbija się blask neonów. Ściskając srebrnymi palcami szluga, stuka nim o szklankę whiskey.

Rozżarzony niedopałek wskazuje najpierw ciebie, a potem stół. Bez słów rozumiesz, co robić. Zajmujesz miejsce naprzeciwko niego, na kanapie z syntetycznej skóry.

– Zwinąłś kiedyś jakąś atomówkę? – pyta, a w jego ciemnych okularach nie widać nic poza twoim odbiciem. – Wiesz, o czym mówię. Ładunek rozszczepialny, niestabilne izotopy czekające na swój cel. Szcherzy się w uśmiechu.

– Mhm. Tak właśnie myślałem.

Dźwięk zaczyna się rwać, a obraz staje się rozmyty, ale po chwili braindance się stabilizuje.

– Jestem Johnny Silverhand. Zapamiętaj, bo kiedyś będziesz się przechwalał tą chwilą.

Gasi szluga, pociąga łyk whiskey.

– Słuchaj uważnie. Powiem ci, jak wpadła mi w ręce.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 01** Umieśćcie plansztkę limbo tak, aby mieć do niej dostęp. Poniżej połóżcie 3 żetony limbo, jeden obok drugiego, jakby czekały w kolejce przy barze. Czwarty żeton połóżcie obok. Wkrótce dołączy do imprezy.

Te 3 żetony poniżej planszki to limbo. A czwarty? To punkt wejścia. Tędy wpadają nowe rzeczy, przepychając pozostałe do przodu.



- 02** Następnie umieśćcie losowo po 1 żetonie usterki na każdym polu specjalnym na planszy.

- 03** Teraz 4 żetony celów – ich miejsce jest na odpowiadających im polach na planszy. I teraz zaczyna się zabawa. Te żetony celów są teraz faktycznymi polami z punktami. Zapomnijcie o tych nadrukowanych na planszy. Rzeczywistość zaraz się rozjedzie, więc nie traćcie głowy.



GDY WPATRUJESZ SIĘ W CIEMNOŚĆ...

Na żetonach usterek widoczne są symbole. Nie są tam tylko dla ozdoby. Jeśli masz żeton usterki w zasięgu, możesz wydać wskazany na nim symbol, aby przesunąć ten żeton na sąsiednie pole – nawet przez ścianę. Rzeczywistość może rządzić się swoimi prawami, ale usterki mają je gdzieś. Nie przesuwaj jednak jednej usterki na drugą, chyba że chcesz rozwalić rzeczywistość, a uwierz mi – nie chcesz.

Jeśli żeton usterki na coś trafi – wroga, postać, łup, żeton celu – zgadnij, co się dzieje? Biedaczysko wpada do limbo. Połóż wtedy ten obiekt na pustym żetonie limbo stanowiącym punkt wejścia (czyli tym znajdującym się obok kolejki), i wsuń go do kolejki od lewej, przesuwając pozostałe żetony w prawo. Limbo to nie worek bez dna – każdy żeton mieści 1 obiekt, bez wyjątku. Jeśli kilka rzeczy zostanie wessanych do limbo, umieść je jedna po drugiej na osobnych żetonach. Gdzie to wszystko trafia? Kto to wie. Istna beczka śmiechu!

Chwila – to nie wszystko. Jeśli ktoś wejdzie na pole z usterką z własnej nieprzymuszonej woli (albo zostanie na nie wepchnięty z czyjejś nieprzymuszonej woli), dzieje się to samo.

Jak jest w limbo? Nie ma tragedii, zwłaszcza że niektóre cele wymagają nawet znalezienia się w limbo. Dzięki limbo możesz też – niczym duch – przenieść się w zupełnie inne miejsce planszy. Czasem droga na skróty wiedzie przez szaleństwo. Będąc w limbo, wciąż możesz określać zasięg, więc jeśli utkniesz w tej porąbanej otchłani z wrogiem, nie krępuj się i mu dołóż (traktuj żetony limbo jak 3 pola w 1 pomieszczeniu). Tylko się nie zdziw, gdy Ci odpłaci tym samym. Z limbo nie możesz strzelić do nikogo znajdującego się na planszy (ani z planszy do nikogo znajdującego się w limbo), chyba że masz karabin snajperski. Tak, nie przesłyszałeś się. Gruby kaliber może przebić się nawet przez tę barierę.

A plusy tkwienia w limbo? Masz świetny widok na żetony usterek – widzisz je wszystkie, więc możesz je przesuwac, wydając odpowiednie symbole. Postaraj się jak najlepiej wykorzystać czas w tej otchłani.

Jedyny problem tkwi w tym, że nie możesz się poruszać. Jak się wydostać? Wypadniesz, gdy nadejdzie Twoja kolejka.

...CIEMNOŚĆ SPLUNIE CI W TWARZ...

To, co wpadło, musi wypaść. Gdy umieszczasz nowy żeton limbo z lewej strony kolejki, żeton po prawej zostaje wypchnięty, a wtedy to, co się na nim znajduje, wypada z powrotem na planszę. Gdzie dokładnie? A żebym to pamiętał. Niech los zdecyduje – użyj kości losującej. Umieść obiekt z żetonu limbo na polu obok żetonu usterki odpowiadającego wynikowi na kości. A tak, ściany i drzwi mają w tym przypadku znaczenie, podobnie jak inne standardowe zasady (wrogowie nie mogą dzielić pola) – to już nie kraina snów, w której rzeczy przez siebie przenikają. Jeśli nie da się umieścić obiektu zgodnie z zasadami, przejdź do kolejnego żetonu usterki zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zachowaj czujność, gdy wrogowie będą opuszczać limbo w fazie odnowienia w krokach ruchu i wystawienia wrogów – są skurzeni i poruszają się normalnie.

Nie lubisz losowości? Jest na to sposób. Poświęć trochę RAM-u (albo namów do tego innego gracza), żeby nieco okiełznać limbo – niech technologia zrobi swoje:

- » 1 RAM-u na zbyciu? Zamień miejscami 2 żetony limbo.
- » Jesteś maniakiem kontroli? Za jedyne 2 RAM-u możesz zignorować wynik na kości losującej, gdy coś wypada z limbo. Sam zdecyduj, obok którego żetonu usterki obiekt wyląduje.

...A WTEDY JEJ ODDAJ

Nieźle miesza to całe limbo. Co się dzieje, gdy robi się bałagan? Zaufaj instynktowi. Jeśli przybywają posiłki, a pole z punktem (czyli żeton celu) znajduje się w limbo, wrzuć tam też wroga – umieść go na nowym żetonie limbo.

Zasady limbo sprawiają, że na 1 polu planszy mogą się znaleźć 2 punkty (czyli 2 żetony celów) – i nie ma z tym problemu.

Może zachodzisz teraz w głowę, co się dzieje, jeśli korposzczur ma wylądować na kafelku A, a punkt A jest w windzie? Zgadnij! Winda jest teraz kafelkiem A. I tam trafia ten frajer.

Może się zdarzyć, że żeton w limbo opustoszeje – może to spowodować Ping jakiegoś bystrzaczki albo działanie strażnika. Żeton limbo pozostaje wtedy pusty. Gdy dotrze na koniec kolejki, nic z niego nie wypadnie. Wszechświat nienawidzi pustki, ale limbo nienawidzi wszechświata.

Dziki, nie? Ale to mój styl – chaos, hałas, fuck dla tradycji, komuś się nie podoba? Trudno. Może się wypłakać na spotkaniu kółka robotek ręcznych. Albo niech znajdzie sobie hobby, w którym sukcesy nagradza się przytulaniem i naklejką z uśmiechem. Bo to nie zabawa dla tych, co nie czują chromu.



„Czas na bajkę, samuraju”.

Przykład

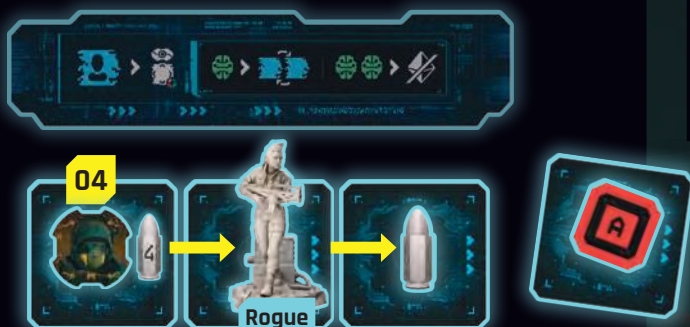
1. **Rogue** jest w limbo **01**.



2. **Kerry** wydaje 1 RAM-u **02**, żeby przesunąć żeton usterki prosto na pole z tępakiem Militechu **03**. Boom - kołesia wciąga limbo **04**.



3. Strażnik wpada do kolejki **04**, wypychając z drugiej strony punkt A.



4. Wynik na kości losującej **05** wskazuje pomarańczowy żeton usterki. **Kerry** umieszcza punkt A na kafelku windy **06**. Wygodnie.



5. Teraz **Rogue**. Jest uwięziona w limbo oko w oko z jakimś nieszczęśnikiem z Militechu. Rzuca kośćmi walki. Zadaje Malorianem 1 obrażenie.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 1.1

Standardowe przygotowanie planszy.

Jako wrogów użyjcie strażników Militech.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Przygotujcie limbo. Na żetonie limbo z lewej umieśćcie 1 strażnika, na środkowym – losowy żeton łupu z pudełka, a na tym z prawej – kolejnego strażnika.

Etap 1.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Przygotujcie limbo. Na żetonie limbo z lewej umieśćcie 1 strażnika, na środkowym – losowy żeton łupu z pudełka, a na tym z prawej – kolejnego strażnika.

Etap 1.3

Standardowe przygotowanie planszy.

Przygotujcie limbo. Umieśćcie minotaura na każdym żetonie limbo w kolejce (jednego minotaura ominie zabawa).

Umieśćcie zdobyte żetony celów pobocznych na dowolnych polach na planszy. Wpadają do limbo przez usterki w taki sam sposób jak inne elementy, ale nie spełniają żadnej innej funkcji.



**WARUNKI PRZEGRANEJ**

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORĄŻKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz.

**WARUNKI WYGRANEJ**

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.

MISJA WYPEŁNIONA

- Sprawdźcie wyzwania postaci.



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI

**KONIEC MISJI**

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odtóńcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



Johnny bierze ostatni łyk, a gdy butelka zostaje opróżniona, urywa się też opowieść. W sumie nie wiesz, co jest bardziej absurdałne – jego historia czy ilości whiskey, jakie w siebie wlał podczas waszej rozmowy.

Chcesz o coś spytać, ale Johnny z zaskakującą siłą wali organiczną dłońią w stół i wstaje. Zauważasz, że prawie się nie zatacza. Na odchodnym celuje w ciebie srebrnym palcem.

– Możesz mi wierzyć albo nie. Jeden pies.

Chwilę później już go nie ma. Zostawił cię z rachunkiem i przejrzystą, potrójnie destylowaną myślą: to ostatni raz, kiedy pijesz z nieznanymi.

THE FINAL COUNTDOWN

FLOW.D_0005-30

WYKONANIE: FLOW.D_0005-30

O czym rozmawialiśmy...? A tak, bomba! Czas im pokazać – niech się udławią własną trucizną. Korpopsi myślą, że są nietykalni, niezwyciężeni. Nasza robota? Pokazać im, jak bardzo się mylą. Tak skończy się ich pazerność.

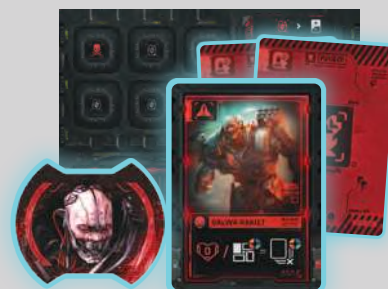
ELEMENTY



planszeczka bomby



14 kości kodu
(z gry podstawowej)



elementy bossa – Adama Smashera
(z gry podstawowej)



3 karty misji

ARA
C-ARA





Złowrogi cień Wieży Arasaki spowija Night City. Już niedługo. Bo dziś w nocy Johnny Silverhand rozwali ten cholerny pomnik ku czci korporacyjnego ego.

Ma ze sobą bombę, ale nie taką, którą wystarczy uzbroić.

Ta ślicznotka wymaga uwagi. To prawdziwa gwiazda – kapryśna i zmienna.

Ładunki trzeba rozmieścić na kilku piętrach, dokładnie według planu. Inaczej wieża nie runie. Jeśli będą za wysoko albo za nisko, nie odpalą i zostanie z was zaledwie pyłek na marmurze Arasaki.

A gdzieś w środku czai się Smasher.

Nasłuchuje.

I czeka.

Jeśli zorientuje się, że kręcicie się tam z materiałami wybuchowymi, zaliczycie szybką zmianę statusu – z intruzów na świeże mięso. Ustawiajcie zatem ładunki, jakby od tego zależało wasze życie. Bo w sumie zależy.

O tej nocy będzie głośno jeszcze przez długie lata.

To noc, kiedy runęła Wieża Arasaki, a Johnny Silverhand pokazał megakorporacji najwspanialszego faka.

Pamiętajcie tylko o jednym: wieża ma paść przed wami.

THE FINAL COUNTDOWN

BOMBA

BOMBA

Plan jest prosty – wchodzicie jak do siebie, wyglądając przy tym po prostu zabiście. Podkładacie ładunki, wbijacie na kolejny poziom i robicie to samo. A potem? Odpalacie zapalnik i staracie się nie zginać. Mam nadzieję, że nie trzęsą się Wam ręce, bo to nie czas na wątpliwości i wtopy. Wygląda na prostą robotę, ale coś czuję, że podczas tego spaceru po parku możecie wdepnąć w parę min.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 01** Umieście plansztkę bomby tak, aby mieć do niej dostęp, i weźcie 14 kości kodu.
- 02** Rzućcie 3 kośćmi kodu – wyniki nie mogą się powtarzać, więc przerzucajcie kości, aż uzyskacie 3 różne wyniki. Umieście je na planszce bomby w kolumnie najbardziej z lewej. Zróbcie to jeszcze 3 razy, aż cała matryca zostanie wypełniona kośćmi. Każda kolumna jest przypisana 1 punktowi na planszy (A–D).
- 03** Zostały 2 kości? Połóżcie je obok matrycy – to luźne kable, które będziecie montować.
- 04** Widzicie to pole na dole? To obszar gotowych ładunków. Na razie połóżcie tu 8 kostek wytwarzania. Potem na pewno znajdą się tu jeszcze jakieś kości kodu.



PRZYGOTOWANIE ŁADUNKÓW

Znajdujesz się w punkcie? Świetnie. Pora zagrać w Bombermana. W dowolnym momencie swojej tury w ramach akcji natychmiastowej możesz w dowolnej kolejności wykonać następujące działania:

- » Weź kość kodu leżącą obok matrycy i bez obracania umieść ją na górze kolumny odpowiadającej punktowi, w którym się znajdujesz, przesuwając pozostałe kości w dół. Wypchniętą kość połóż bez obracania obok matrycy.
- » Wyдай symbol interakcji, aby dowolnie obrócić kość leżącą obok matrycy.

Udało się uzyskać 3 takie same symbole w Twojej kolumnie? Gratuluję! Przenieś je do obszaru gotowych ładunków. Nie udało się? Może następnym razem będziesz mieć więcej szczęścia.

PODŁOŻENIE BOMBY

Dobra, trzeba w końcu zrobić pożytek z tych petard. Karta misji wskazuje, gdzie mają być podłożone ładunki. Udaj się tam, zachowaj czujność i nie daj się zbyt rozproszyć.

Pamiętasz zasady netrunningu? Podkładanie bomby przebiega podobnie. Wykonaj przerwę taktyczną, pobaw się kośćmi, aż uzyskasz pożądany efekt – albo jakiś korpos wbije na imprezę. Tymczasem reszta drużyny normalnie zagrywa karty.

A teraz weź głęboki oddech. To będzie pełne zanurzenie.

- » Karta misji pokazuje, jak ma wyglądać bomba. Weź z obszaru gotowych ładunków potrzebne elementy i umieść je na swoim polu.
- » Ułóż te elementy jeden na drugim zgodnie z wymaganiami bomby.
- » Nic już nie dotykaj. Krzyknij, że bomba podłożona, i wracaj do roboty.



A jeśli konstrukcja się rozsypie? Cóż, wracaj tam pędem i zmontuj ją od nowa – jeśli jeszcze jest czas. A to czarny scenariusz – siedzisz sobie w windzie cały i zdrowy, myślisz, że zaraz koniec roboty, ale jakiś głąb nawalił, więc teraz ktoś musi wyjść na planszę i wszystko poskładać do kupy. Zgadnij, kto jest tym szczęśliwcem? Tak, Ty. W przeciwnym razie cała misja legnie w gruzach. A nie o takie gruzy nam chodziło.

BOSS

Czyż to nie cudowne? Na kilometr czuć smród kłopotów. No proszę, jeśli nie jest to Adam Smasher we własnej osobie, to znaczy, że jeszcze śpię.

Zapraszam do tańca. Tak, do Was mówię. Wiecie, co robić. Sprawdźcie zasady w instrukcji do gry podstawowej na str. 75–76. Znajdziecie tam wszystko na temat walki z bossem. Szykujcie się!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Etap 2.1

Standardowe przygotowanie planszy.

Jako wrogów użyjcie strażników Arasaki.

Wystawcie dodatkowych strażników odpowiednio do poziomu zagrożenia.

Przygotujcie planszatkę bomby.

Etap 2.2

Standardowe przygotowanie planszy.

Przygotujcie planszatkę bomby.

Przygotujcie bossa. Na planszeczce Adama Smashera umieśćcie 5 żetonów aktywnych tarcz i 1 żeton nieaktywnej tarczy.

Wtasujcie do swoich talii po 1 karcie ruchu bossa. Każdy gracz zyskuje 1 specjalną kartę szybkiego hacka do gry z bossem (nie liczy się do limitu 3 kart szybkich hacków).

Umieśćcie Adama Smashera obok planszy. Wejdzie do gry, gdy zostanie zagrana pierwsza karta ruchu bossa.

Etap 2.3

Standardowe przygotowanie planszy. Nie resetujcie planszeczki bossa.

Umieśćcie dodatkowych strażników na polach specjalnych.

Przygotujcie planszatkę bomby.

Umieśćcie Adama Smashera obok planszy. Wejdzie do gry, gdy zostanie zagrana pierwsza karta ruchu bossa.

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego dołóżcie 4 kostki wytwarzania do obszaru gotowych ładunków. Możecie ich użyć podczas podkładania bomby, aby ustabilizować konstrukcję. Jeśli zabraknie kostek wytwarzania do ukończenia wszystkich bomb, będziecie musieli wrócić do którejś z podłożonych bomb, rozłożyć ją i ponownie podłożyć, a odzyskane w ten sposób kostki odłożyć na planszatkę bomby.



WARUNKI PRZEGRANEJ

- Skończył się czas.
- Gracz ma dodać kartę rany, a nie ma już żadnych.
- Należy wystawić wroga, a nie ma już żadnych.

MISJA ZAKOŃCZONA PORAZKĄ

- Spróbujcie jeszcze raz.



WARUNKI WYGRANEJ

- Zostały zrealizowane wszystkie cele główne.
- Wszystkie bomby zostały podłożone z powodzeniem (żadna nie jest przewrócona).

MISJA WYPEŁNIONA

- Sprawdźcie wyzwania postaci.



KONIEC MISJI

Przywróćcie talie postaci do stanu początkowego i odłóżcie do zasobów ogólnych wszelkie dodatkowe elementy (żetony dopalaczy, drzazgi umiejętności itp.).



PRZECZYTAJCIE PO WYPEŁNIENIU MISJI

Ostatni ładunek ląduje na swoim miejscu.

Uzbrojona bomba szumi jak umierająca gwiazda. Za kilka sekund linia horyzontu zmieni się nie do poznania.

Spotykacie się akurat w chwili, kiedy Smasher – dogasająca kupa chromu i furii – pada ciężko na podłogę.

Na moment wszystko cichnie. Nie dowierzacie, ale chyba naprawdę się udało. Ładunki rozmieszczone, Smasher wyeliminowany. Pierwszy raz tej nocy wygląda na to, że wszystko idzie zgodnie z planem.

I nagle słyszysz metaliczny pomruk. Niski, przeciągły, złowrogi.

Obracasz się – czy palce Smashera właśnie drgnęły?

Góra złomu się porusza.

Smasher zaczyna się podnosić.

Nie ma czasu na dobiecie tego cholernego borgia.

Ani na pytania.

Jest tylko tykająca bomba, trzęsąca się w posadach wieża i jedna jedyna myśl:

Uciekajcie.

➤ GENERATOR KONTRAKTÓW

Macie dostęp do nowego generatora kontraktów (zob. instrukcja do gry podstawowej, str. 95). Podczas przygotowania misji wybierzcie dowolną z 2 kart 3. etapu misji EVERYTIME WE TOUCH (1.3 A albo 1.3 B) albo użyjcie karty etapu 1.3 misji 2 MINUTES TO MIDNIGHT (zasady przygotowania etapu zgodnie z tą kartą znajdującą się w opisie tej misji).

KONTRAKT JOHNNY'EGO SILVERHANDA - EVERYTIME WE TOUCH

Zasady 2 MINUTES TO MIDNIGHT (zob. str. 10).

Etap 1.3 A

Standardowe przygotowanie planszy.

Przygotujcie limbo. Umieście 1 strażnika na każdym z 3 żetonów limbo.

Nie rozmieszczajcie żetonów łupów. Weźcie wskazane niżej żetony zadań. Pomieszczone je zakryte i umieśćcie losowo po 1 **odkrytym** żetonie zadania na polach łupów:

kafelek A



kafelek B



kafelek C



kafelek D



Nie możecie usuwać żetonów zadań w standardowy sposób. Aby wypełnić misję, musicie je przenosić z użyciem limbo i żetonów usterek.

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego możecie usunąć 1 z żetonów zadań do pudełka.

Etap 1.3 B

Standardowe przygotowanie planszy. Użyjcie kafelków planszy MC-A-05, MC-B-06, MC-C-06 i MC-D-06. Ułóżcie je w losowej kolejności.

Przygotujcie limbo, ale żetony celów umieśćcie na polach specjalnych na odpowiadających im kafelkach, a żetony usterek – losowo na polach z punktami.

Umieście 1 strażnika na każdym z 3 żetonów limbo.

Nie rozmieszczajcie żetonów łupów. Weźcie wskazane niżej żetony zadań. Pomieszczone je i umieśćcie losowo po 1 **zakrytym** żetonie zadania na polach łupów:

kafelek A



kafelek B



kafelek C



kafelek D



Nie możecie oddziaływać na **zakryte** żetony zadań. Odkrywa się je, gdy są przenoszone do limbo przez żetony usterek. Gdy są odkryte, gracze mogą wydawać symbole, znajdując się na polu z danym żetonem, aby usunąć ten żeton do pudełka.

Za każdy zdobyty żeton celu pobocznego możecie odkryć 1 żeton zadania.



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 Ciemniejewski

Piotr Dachtera

Bolesław Baniak

Jarosław Bruch

Joanna Budna

Bartosz Budny

Krzysztof Buniewicz

Samanta Cieśla

Jędrzej Gózdź

Julia Harendarz

Klaudia Ilasz

Katarzyna Kaczor

Sylwia 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 Grzymisławski

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 Grzędzielewska

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 Szczukutowicz

Kamil Wargin

WERSJA POLSKA

zespół Rebel i Go On Board



CD PROJEKT RED®

ROZWÓJ PRODUKTU

Jan Rosner
Magdalena Drażek
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, Johnny Silverhand, Phantom Liberty i logo SAMURAI są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

