INSTRUKCJA - JAK ZŁOŻYĆ SCENARIUSZ

Niniejszy plik zawiera arkusze A3 ze wszystkimi kartami scenariusza i przeznaczony jest do druku dwustronnego. Przy druku nalezy pominąć tę stronę z instrukcją.

Po wydrukowaniu wszystkich arkuszy oraz ich pocięciu, należy złożyć karty po kolei numerami. Numery kart znajdują się w lewych dolnych rogach i są opisane białą czcionką.

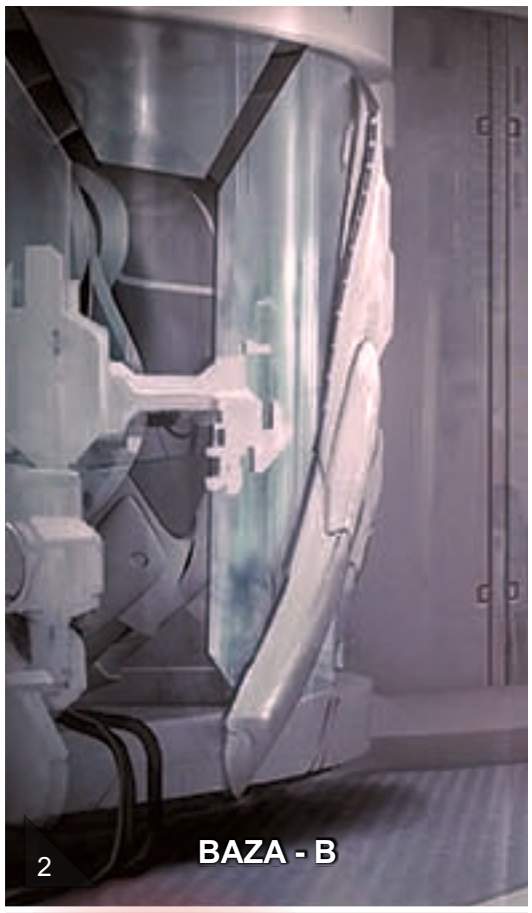
Scenariusz składa się z jednej talii 148 kart. Z oczywistych względów, najlepiej by karty wycięła i ułożyła w kolejności osoba, która nie będzie uczestniczyć w rozgrywaniu scenariusza.

Na pierwszym arkuszu znajdują się także 2 szare karty „zaślepki”, które można położyć na wierzchu i na spodzie talii podczas przechowywania.

BAZA

A - B - C - D -E - G

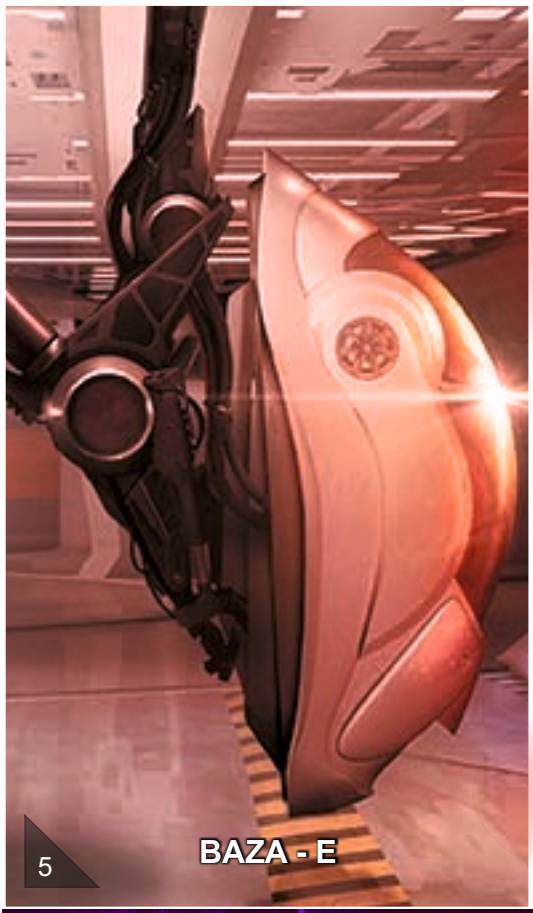
1



2

3

4



5

6

7

53

54

55

56

Na ekranie pojawia się sztuczna inteligencja Laura:
Wcielicie się w najlepszych najemników w mieście. Wybierzcie sobie nosicieli z rozwagą. Pomimo, że cofamy was w czasie tylko kilka miesięcy, będziecie mieli mało czasu. Nasze rezerwy gigawatów są akurat skromne, z pewnością Syndykat wziął to pod uwagę planując atak.

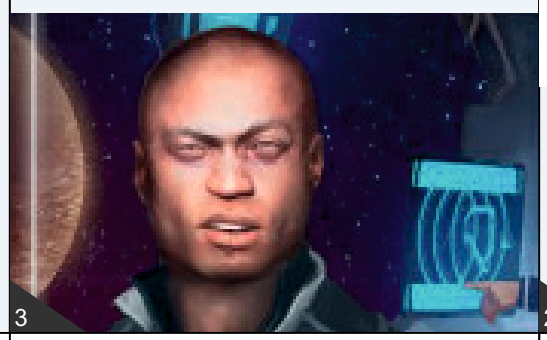
Najemnicy będą posiadać skanery pola czasowego, dzięki którym szybko namierzycie Wektor i go przechwycicie. Skanery działają jednak na ograniczonym dystansie! Nie możecie zgubić celu, bo już go nie wykryjecie, gdy się oddali.

Trudno usłyszeć Boba przez odgłos syren. Wytężacie jednak słuch idąc w kierunku kapsuł.

Punktem skoku będzie moment, w którym kurier dostarczył urządzenie do tajnego laboratorium Syndykatu. Waszym zadaniem jest przechwycić przesyłkę. Nie strzelajcie jednak do kuriera, jeśli nie będziecie musieli. Mam nadzieję, że pamiętacie z wykładów czym grozi rozszczelnienie Wektora...?

Gdy milczycie przez kilka sekund z grymasem niezrozumienia, Bob odpowiada:

Rozszczelnienie wytworzyłoby anomalię temporalną o magnitudzie 5! Więc proszę, uważajcie gdzie strzelacie...



Bob od razu zaczyna przemowę. Jest zaniepokojony tak bardzo, że nawet nie traci czasu na pouczanie was ani na zrzędzenie.

Syndykat Czarnego Lotosu to mafia usytuowana w Tokio, która od dawna chce wykraść największe tajemnice Agencji. Wygląda na to, że w najbliższej przyszłości im się to uda! Musicie temu zapobiec.

Nasz agent w szeregach Syndykatu dowiedział się, że weszli oni w posiadanie Wektora Antyczasu. To niezwykle groźny artefakt! Prawdopodobnie za jego pomocą dokonają ingerencji w czasoprzestrzeń i ataku na stację.

Ze snu zbudził was czerwony alarm rozlegający się w całej stacji. Nie czekając na wezwanie Boba, pędzicie do sali transferowej, bo wiecie co oznacza ten sygnał. Kod czerwony to atak na Agencję w przyszłości. Stacja wysyła wówczas automatyczną wiadomość w niedaleką przeszłość, aby można było zapobiec atakowi.

Teraz po kolei odkryjcie i przeczytajcie na głos karty od B do G.

OSTATECZNE PRZYGOTOWANIE

Umieśćcie:
1. Karty PRZEDMIOTÓW rewersami do góry w wyznaczonym dla nich miejscu.
2. Karty PLANU w wyznaczonym do tego miejscu na planszy.
3.Znacznik grupy na obszarze Czarny Rynek, to miejsce w którym zaczynacie.
4. Znacznik czasu na 30 JC (35 JC jeśli w misji bierze udział 3 agentów).
5. Karty TRASA POŚCIGU na polu CODEX 1
6. Karty MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM / MISJA NIEUDANA w wyznaczonym dla nich miejscu na planszy rewersami do góry.
7. Przy grze na **3 agentów**, dobierzcie PRZEDMIOT 45 oraz dodatkowy 1

TRANSFER

Każdy z graczy wybiera sobie nosiciela (nie zapomnijcie przydzielić swoim nosicielom startowych żetonów). **Nosicieli, których nie użyliście, połóżcie na polu CODEX 2. Przy grze na 3 graczy, odrzućcie losowo 2 nosicieli z pola CODEX 2.** Kapitan czasu składa karty BAZY i umieszcza je obok planszy, a następnie rozkłada karty obszaru ***Czarny Rynek***, umieszczając je rewersami do góry. Odczytuje na głos treść karty A i tak zaczyna się przygoda.

NOSICIELE

Wasi nosiciele mają wydrukowane tarcze testów w prawym dolnym rogu karty. Nie pełnią one na początku żadnej funkcji. Nie zwracajcie na nie uwagi, dopóki scenariusz nie nakaże wam ich użyć.

PORUSZANIE SiĘ

Ta misja jest swego rodzaju pościgiem. Z tego powodu podczas rozgrywki nie możecie opuszczać lokacji dopóki nie dobierzecie karty **TRASA POŚCIGU**, która powie wam dokąd możecie się przenieść. Lokacje, które zostawicie za sobą (a także te niedostępne) będą oznaczane żetonami

Specjalna zasada - ważne!
Po wygraniu scenariusza **nie sprzątajcie żadnych żetonów ani kart.** Będą one potrzebne do rozegrania epilogu opowieści.

OBJAŚNIENIE IKON

Walka **Zwinność** **Technika**

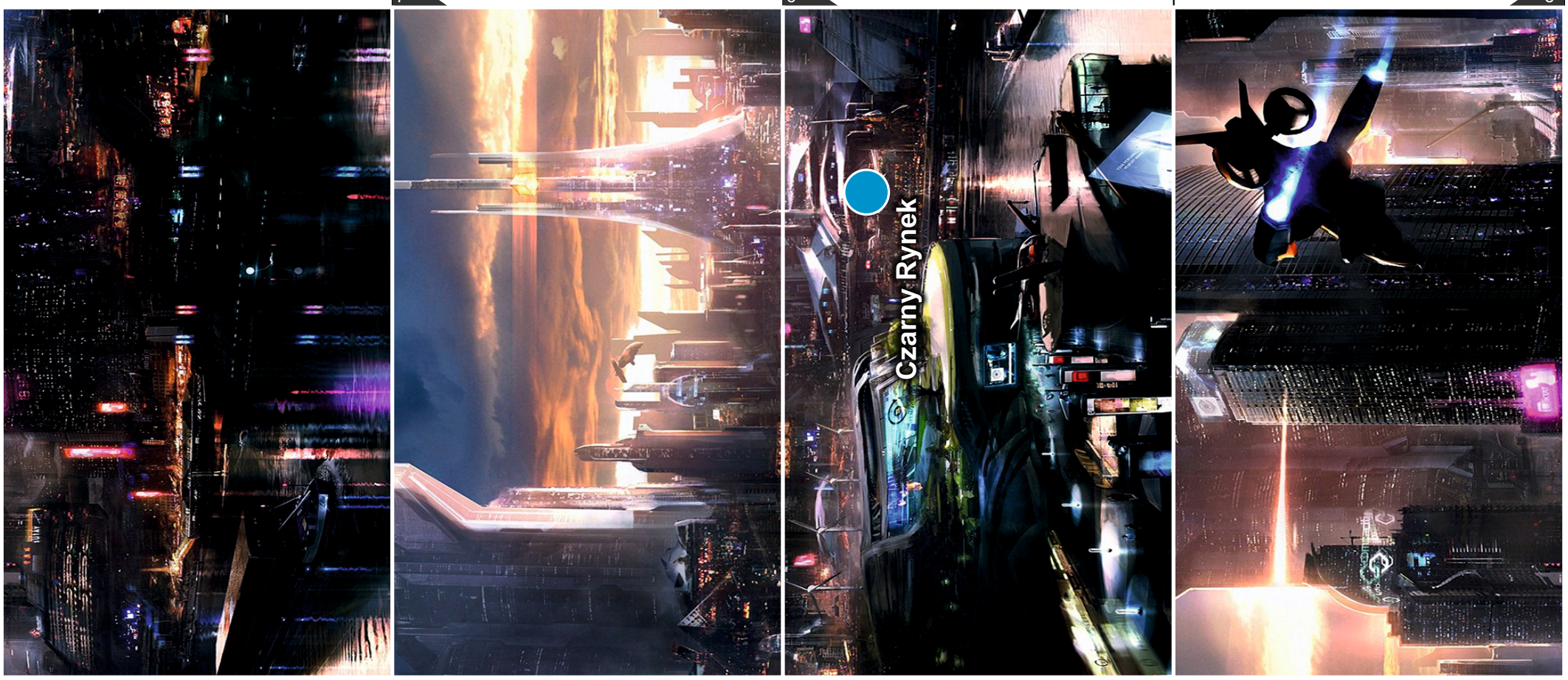
Smoki
Obecna waluta Tokio. Agencie mogą sobie przekazywać Smoki, nawet jeśli nie znajdują się na tym samym polu.

Bioenergia
Używana do zasilania specjalnych zdolności i broni. Może być przekazywana, jeśli agenci stoją na tym samym polu . (możesz posiadać max. 7)

Tarcza specjalna
Jeśli po wykonaniu Testu, pozostaje chociaż 1 taka tarcza, uczestnik Testu traci 1

WALKA

Każdy nosiciel jest wyposażony w broń palną. Jeśli jeden z agentów wykonuje test Walki, pozostali również mogą w nim uczestniczyć w tej samej Jednostce Czasu, nawet jeśli stoją na innym polu. Nie otrzymują wówczas ripost, ale odejmują 1 sukces za każde pole pomiędzy.



8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

Uszkodzony policyjny iniektor

Odrzuć, aby uleczyć 2 swojego agenta lub dowolnego agenta na tym samym polu (nie działa na **Androida**). Uleczona postać odrzuca również ***Upojenie alkoholowe***.

3

Przełącznik Moebiusa

Przy martwym ciele jednego z Kurierów znalazłeś ten przełącznik. Urządzenie to zakłóca strumień czasu, co miało was zmylić.

2

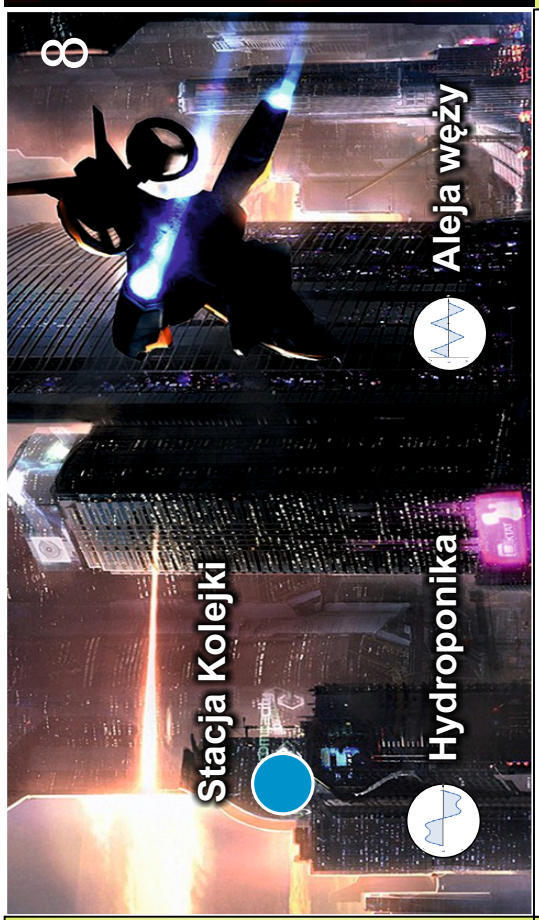
Bomba!

W tubie Kuriera znajdowała się bomba z automatycznym zapalnikiem! Wybuchnie za kilka sekund. Natychmiast po wyciągnięciu tego przedmiotu musicie zdecydować, który kabel przeciąć:

Jeśli przecinacie niebieski kabel, dobierzcie PRZEDMIOT **18**.

Jeśli przecinacie czerwony kabel, dobierzcie PRZEDMIOT **31**.

1



DRUGI ETAP ROZGRYWKI - PĘTLA CZASU

NOSICIELE DOSTĘPNI
wpiszcie poniżej nosicieli z pola CODEX 2

NOSICIELE NIEDOSTĘPNI I ICH PRZEDMIOTY
wpiszcie poniżej wszystkie karty z pola CODEX 3
(pomińcie przedmioty z kropką w dolnym rogu)

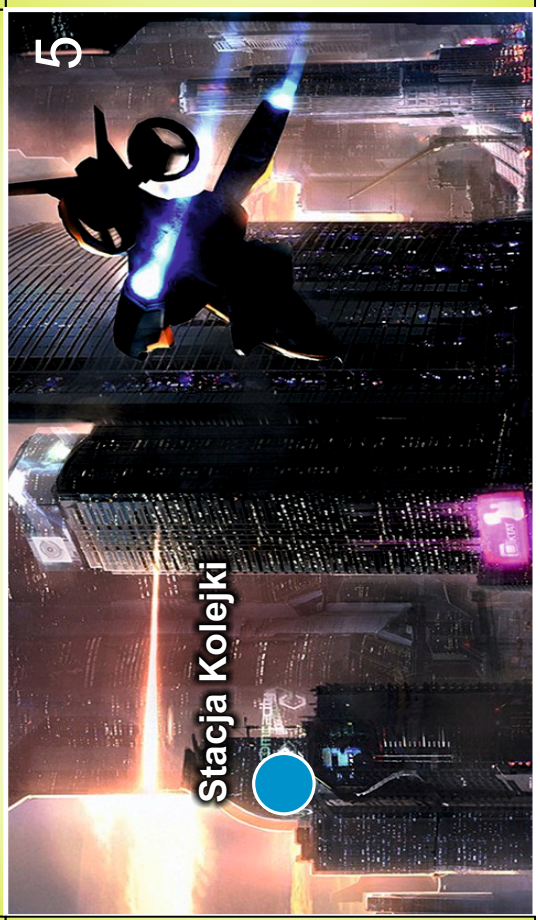
7

Działka „Tajfunu”

Przechodząc między stolikami w klubie nocnym zakosiliście działkę silnego narkotyku.

Odrzuć aby otrzymać 2 w dowolnym teście. Po zakończeniu tego testu, tracisz 1 .

6



Algueriański kryształ

Artefakt z alternatywnej rzeczywistości, z planety, na której podobno istnieje magia. Ten kryształ jest okruchem szczeliny czasowej, którą Agencja zamknęła na tej planecie. Przyśpiesza ruchy właściciela.

Pozwala przerzucić **1** podczas dowolnego testu.

12

Paralizator wysokiej mocy

Otrzymujesz w Testach

jednak tylko, gdy zdajesz Test na polu, na którym stoisz.

11

Rękawice gekona

Umożliwiają wspinanie się po ścianach budynków.

10

Ogniwo bioenergetyczne

Odrzuć aby otrzymać 2 .
Tracisz 1 .

9

20

21

22

23

24

25

26

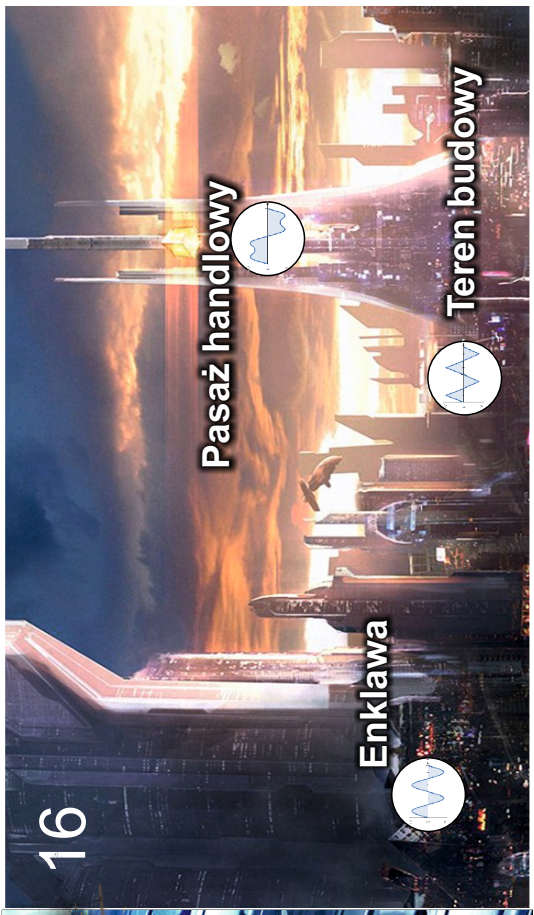
27

28

29

30

31



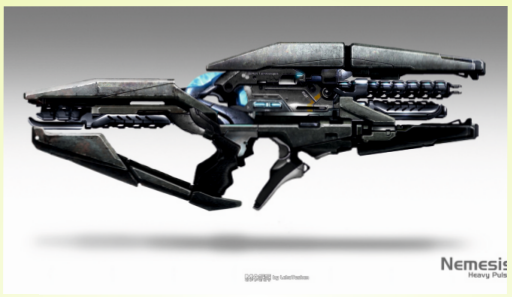
Uniform ochronny

Strój chroniący przed toksycznymi substancjami i trującymi gazami.

Nie działają na ciebie żetony w lokacji Hydropnika.

15

Karabin molekularny z dalekiej przyszłości



Podobno ludzie wyprodukują ten karabin dopiero za 138 lat. Nie wiesz czy to prawda, podziwiasz jego zdolność do dezintegracji.

Tego przedmiotu może używać tylko **Żołnierz lub Technoagent**.

W testach Walki możesz wydać **1** aby otrzymać +**2**

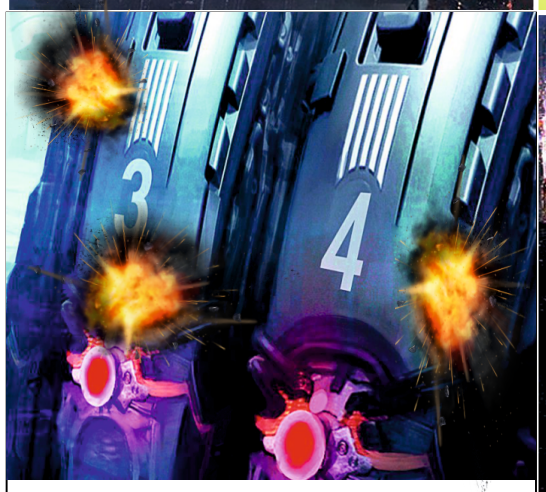
14

Soczewka kronosferyczna

Soczewka pozwala ustabilizować obiekt, który częściowo wyszedł poza linię czasu.

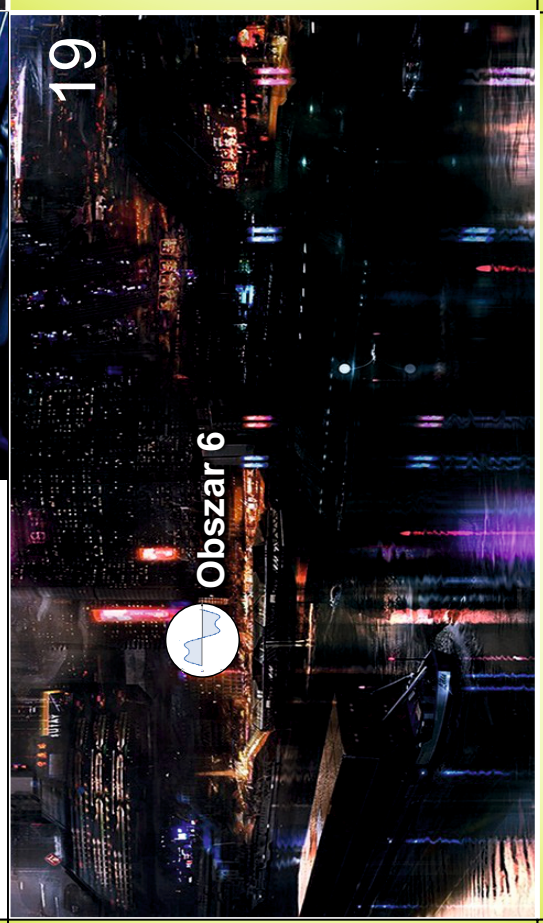
Odrzuć, aby odrzucić **Chorobę dylatacyjną** jeśli ją posiadasz.

13



Wracacie świadomością do sali transferowej. Musiało minąć zaledwie kilka sekund od czasu waszego skoku. Czujecie wstrząsy i odgłosy walki. Agencja opiera się atakowi Czarnego Lotosu, ale nie wytrzyma długo. Zamykacie oczy ze zmęczenia, a procedura transferu restartuje się i ponownie przenosi was na Stację Kolejki, gdzie musicie walczyć ze swoimi wcześniejszymi wcieleniami. Rozpocznijcie ponownie drugi etap rozgrywki **PĘTLA CZASU** dobierając karty **TAJEMNICA.**

20



Po przecięciu niebieskiego kabla, licznik ustawia się na zero i bomba wybucha. Wszyscy agenci, natychmiast giną Przeczytajcie fioletową kartę MISJA NIEUDANA.

18

Przełącznik Moebiusa

Niejasno przypominasz sobie z wykładów, że to źródło energii temporalnej. Może posłużyć do zbudowania jakiegoś urządzenia, ale samo w sobie jest raczej bezużyteczne.

17

Żółta karta dostępu

Miał ją przy sobie pracownik upraw hydroponicznych.

24

Nielegalny iniektor

Odrzuć, aby uleczyć 2 swojego agenta lub dowolnego agenta na tym samym polu (nie działa na **Androida**)

23

Komiks „Agenci Czasu”

Jeden z numerów „Agentów Czasu” - komiksu inspirowanego działaniami Agencji TIME. Wydarzenia przedstawione w komiksie Wcale nie odbiegają bardzo od tego czym się zajmujecie na co dzień...

22

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

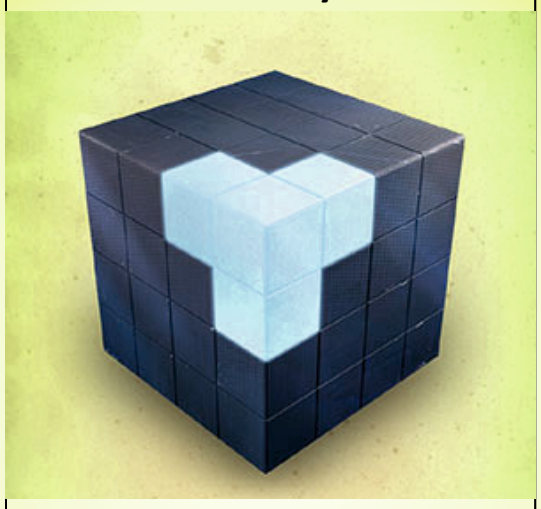
42

43

Każdy kolejny skok zaczynacie z żetonem ■

28

Wektor Antyczasu



Nie wiadomo jak Syndykatowi Czarnego Lotosu udało się pozyskać to urządzenie. Dotąd nikomu nie udało się go skonstruować. Ale to teraz nie ważne. Natychmiast po kradzieży Wektora, uciekliście z bazy Syndykatu. Przeczytajcie kartę MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM.

27

Pole siłowe

Wszyscy agenci mają zwiększone o 1.

26

Palnik plazmowy

Służy do przecinania metalu. Niezwykle gorący i niebezpieczny płomień.

Otrzymujesz w Testach

jednak tylko, gdy zdajesz Test na polu, na którym stoisz.

25

Policyjne kody

Mają dużą wartość w światku przestępczym.

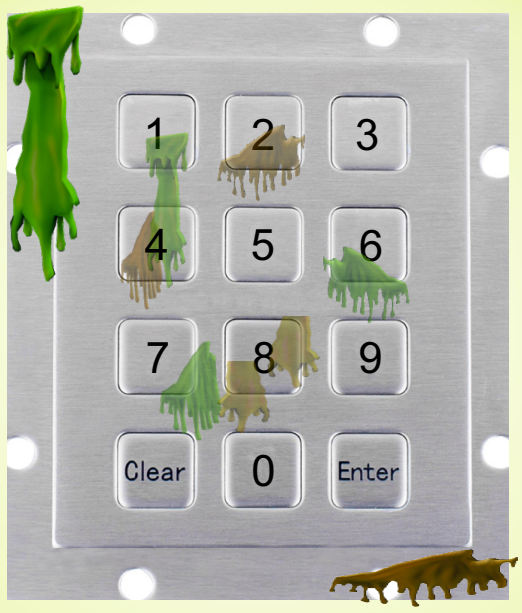
32

Po przecięciu czerwonego kabla, licznik zatrzymuje się na ostatniej sekundzie. Rozbroiliście bombę! Odrzućcie tę kartę oraz **PRZEDMIOT 1**.

Jeśli **nie posiadacie** żetonu ■ dobierzcie TRASĘ POŚCIGU **3**. oraz PRZEDMIOTY **35** i **19.**

W przeciwnym wypadku, dobierzcie tylko **PRZEDMIOT 35.**

31



30

Choroba dylatacyjna

Wsiadłeś do kapsuły w trakcie trwania transferu. Stałeś się przesunięty w fazie względem reszty linii czasu. Trudno ci się skupić. Masz też wrażenie, że czas wokół ciebie płynie szybciej.

Za każdą , którą wyrzucisz w dowolnym Teście, tracicie 1 .

29

Pancerz z czarnej przędzy

Zwiększa o 1 oraz zapewnia odporność na ogień.

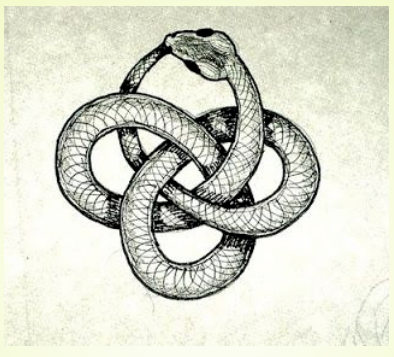
36

Przełącznik Moebiusa

Ten przełącznik znajdował się w tubie z bombą. Widzicie dokładnie strumienie energii przepływające w środku urządzenia po zamkniętych krzywych, układających się w ulotne wstęgi.

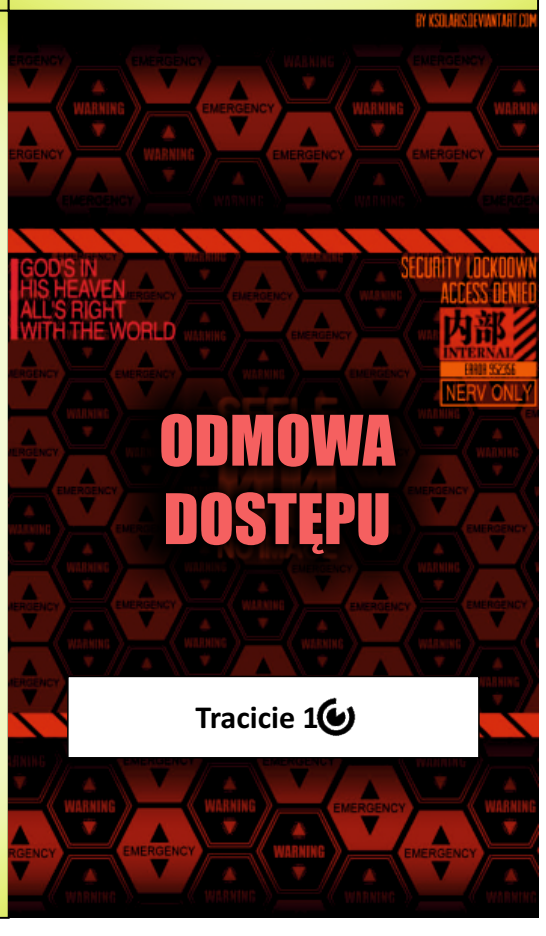
35

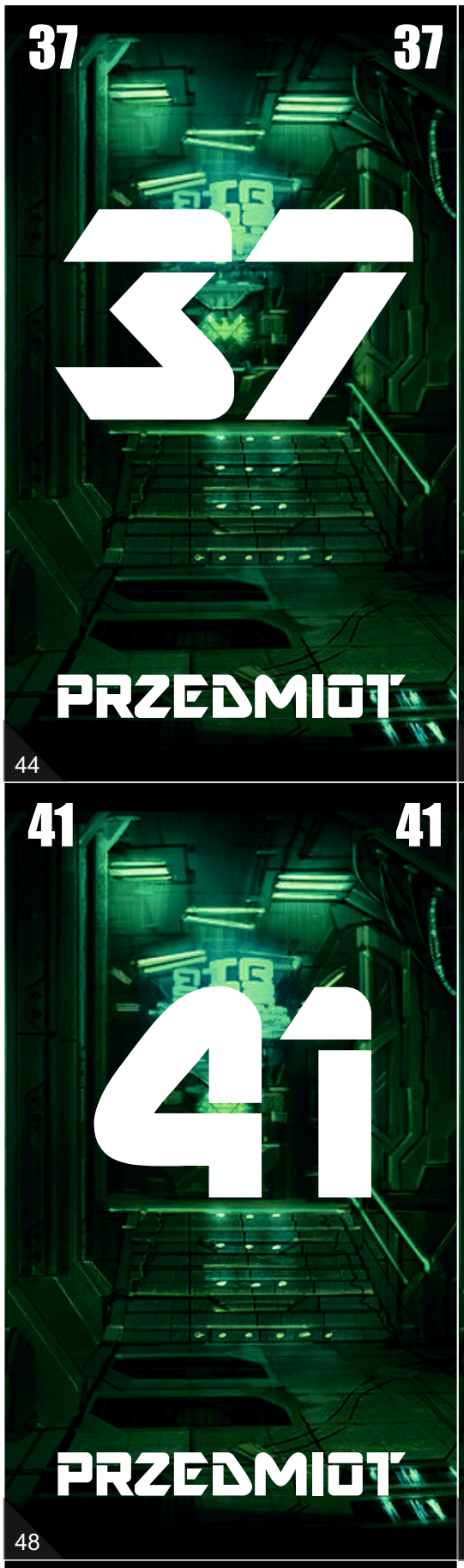
Wężowaty naszyjnik



Ozdobę wręczyła ci tajemnicza, mroczna osoba na Czarnym Rynku.

34

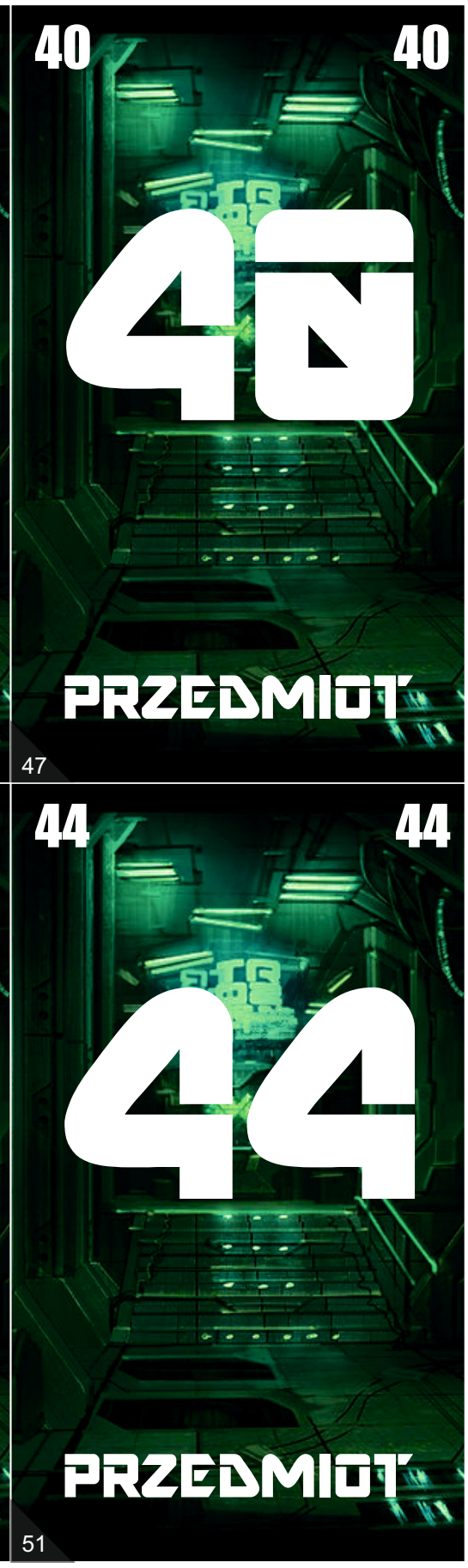




44

45

46



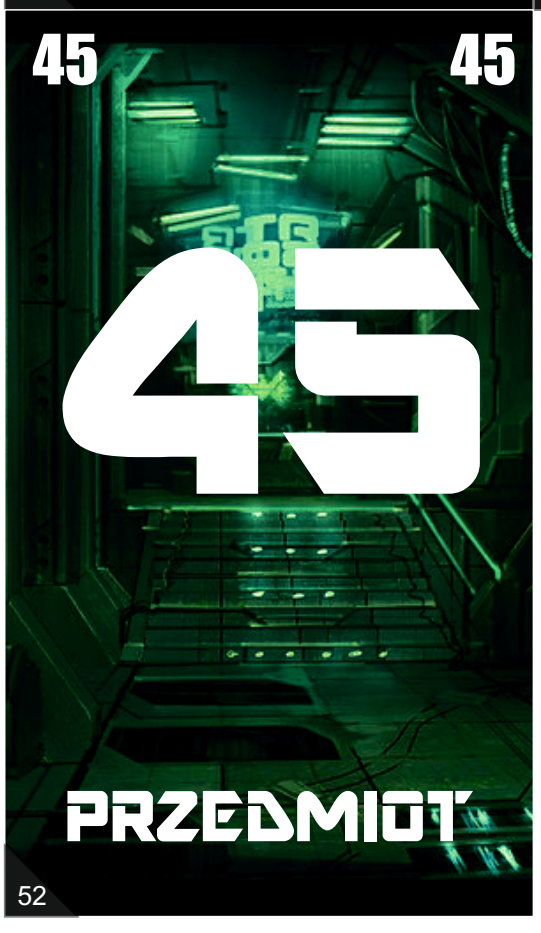
47

48

49

50

51



52

Upojenie alkoholowe

Barman z Czerwonego Świetlika postawił wam kilka kolejek na koszt Agencji. Trochę źle to znosisz.

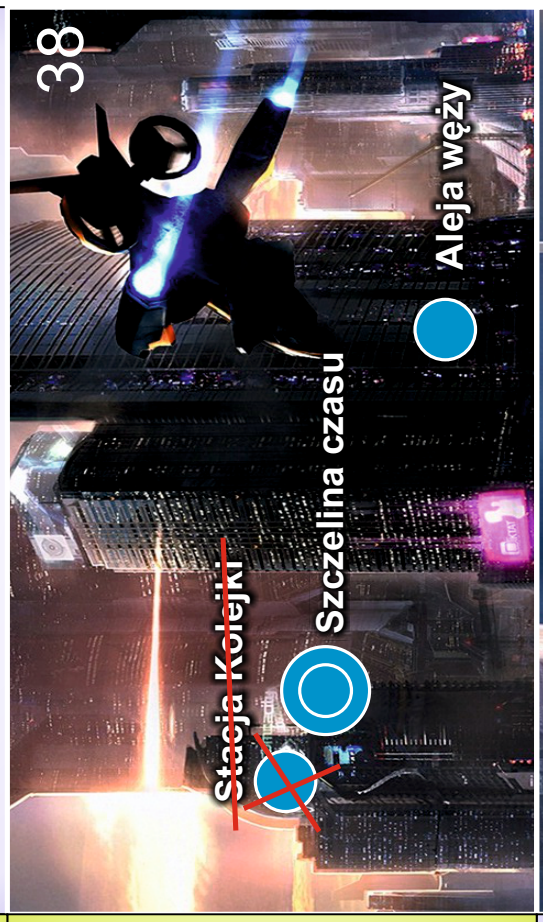
Twoja jest obniżona do 0. Nie może zostać zwiększona dopóki nie pozbędziesz się tej karty.

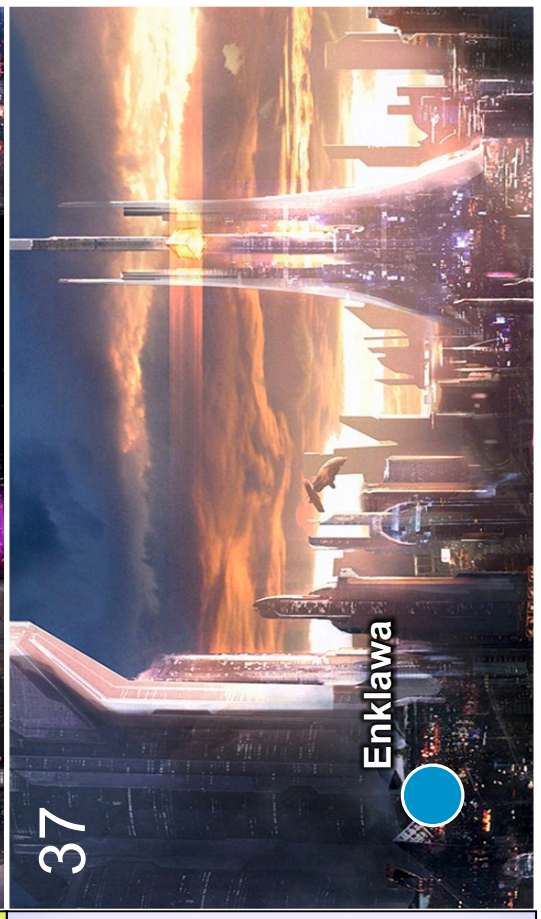
40

Od tej pory gracie **epilog opowieści,** który rozgrywa się na stacji Agencji Czasu.
- Nie macie nosicieli ani żadnych umiejętności, zdolności ani ekwipunku (ale możecie zdobyć jakieś przedmioty).
- Odkrywacie obszary i poruszacie się pionkami normalnie.
- Wykonujecie akcje normalnie, ale macie nieskończenie wiele jednostek czasu.
- Nie ma kart planu, zmieniacie obszar tylko gdy zostanie to wskazane na karcie.
- Nie rzucacie kością kapitana czasu, podczas zmiany obszaru.

Znajdźcie obszar CZERWONY ŚWIETLIK, rozłóżcie i zaczynajcie dalszą grę!

39





Kondensator przepływu

Technologia Agencji, która dostała się w ręce przemytników. Może odnowić energię temporalną nosicieli.

Odrzuć, aby dodać 5 do waszego obecnego poziomu JC.

44

Kable

Jeżeli jeden agent z **Kablami** stoi na polu B zaś drugi na polu D, w ramach akcji mogą odrzucić Kable i zdjąć 5 tarcz z Testu z mechem z pola C.

43

Kable

Jeżeli jeden agent z **Kablami** stoi na polu B zaś drugi na polu D, w ramach akcji mogą odrzucić Kable i zdjąć 5 tarcz z Testu z mechem z pola C.

42

PUNKTACJA MISJI

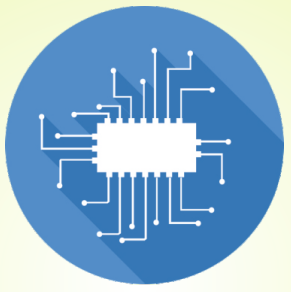
Punkty za misję w NeoTokio zostaną przyznane według następujących kryteriów:
Za każdą pozostałą JC - 1PM
Za każdy pozostały - 2PM
Jeśli ukończyliście cały scenariusz w 3 skoki lub mniej - 10 PM
Jeśli ukończyliście cały scenariusz w 4 skoki - 5 PM
Jeśli podczas ostatniej wyprawy nikt nie zginął - 5PM

Otrzymujecie teraz kapsułki, które możecie zatrzymać pomiędzy scenariuszami. To bonusy, które mają wspomóc efektywność waszych działań. Ich użycie jest proste - wypchnijcie żetony kapsułek z wypraski, wykorzystajcie opisany na nich efekt i odrzućcie. Każda kapsułka może być użyta tylko raz. Kapsułki znajdują się po plastikową wypraską w pudełku z grą podstawową. Podnieście wypraskę i weźcie je!

Rodzaj i liczba otrzymanych kapsułek zależy od osiągniętego przez was wyniku:
Mniej niż 10 PM - 1 różowa kapsułka.
Pomiędzy 10 a 15 PM - 1 kapsułka dowolnego koloru.
Pomiędzy 15 a 20 PM - 1 niebieska i 1 różowa kapsułka
Powyżej 20 PM - 2 kapsułki w wybranych kolorach.

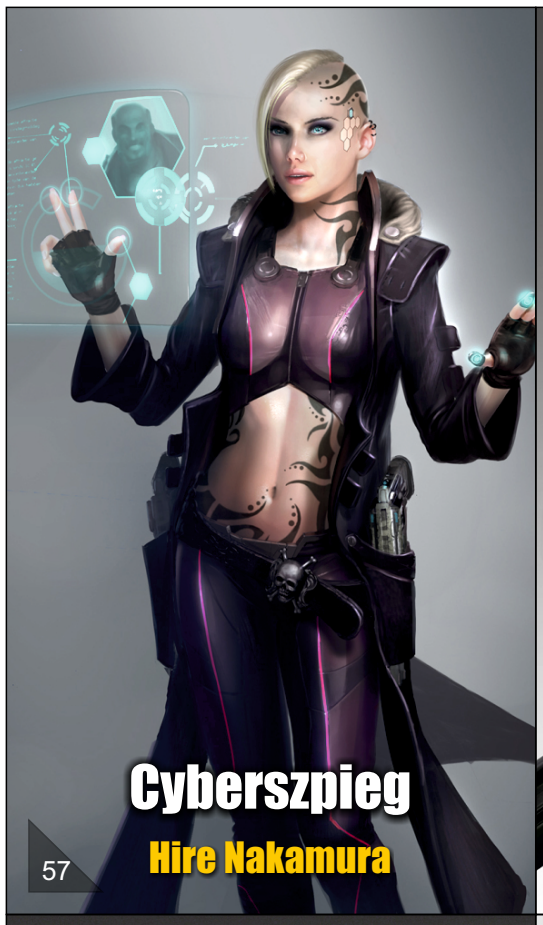
41

Sztuczna inteligencja niskiego poziomu



Na początku rozgrywki przydzielcie ten przedmiot dowolnemu agentowi. Jego posiadacz może **wydać 1 aby wykonać jeszcze jedną akcję po tym jak w ramach 1 JC przemieści się na inne pole.** Musi to być inna akcja niż kolejny ruch. Agent może np. przenieść się na inne pole i od razu wykonać rzut kośćmi w teście.

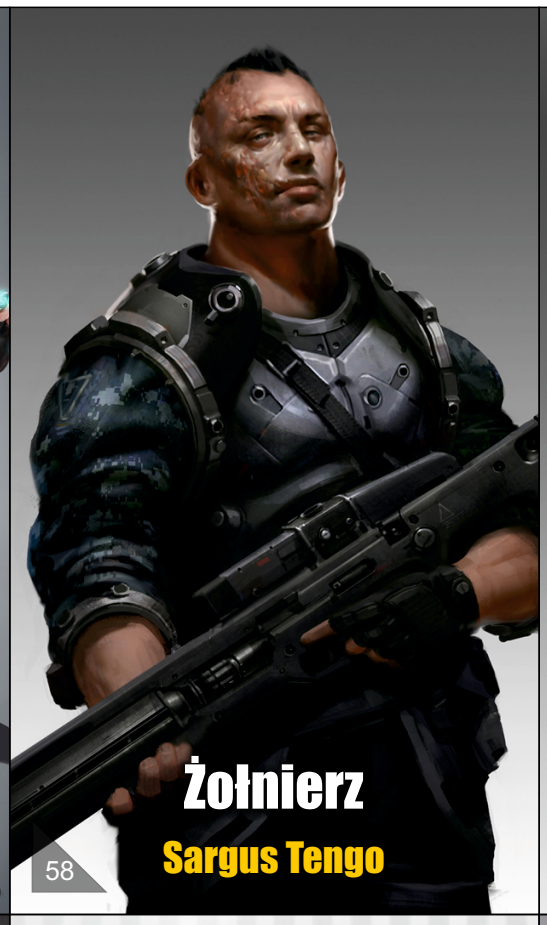
45



Cyberszpieg

Hire Nakamura

57



Żołnierz

Sargus Tengo

58

Parkourowiec

Noriko Tanzai

59

Chemik

Kato Kasai

60

Android

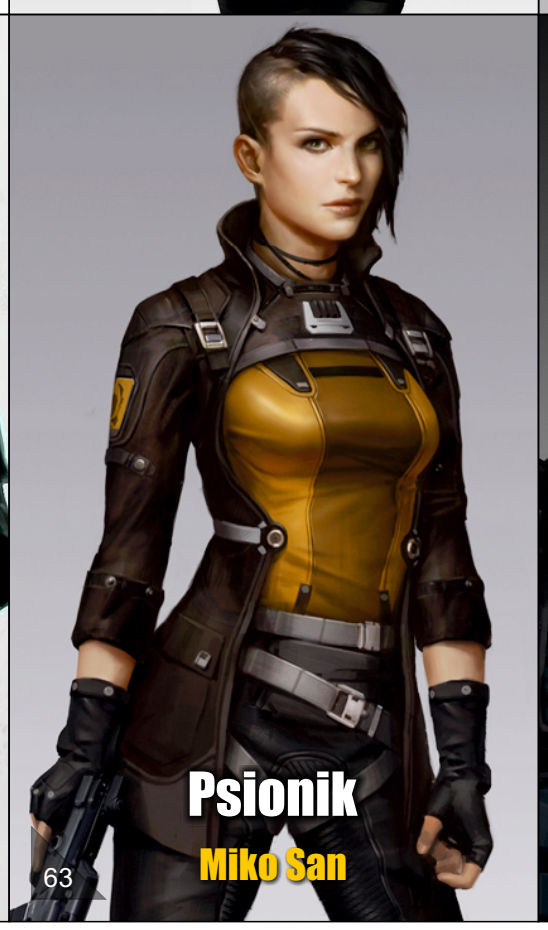
HK-4700

61

Technoagent

Yoshito Haruki

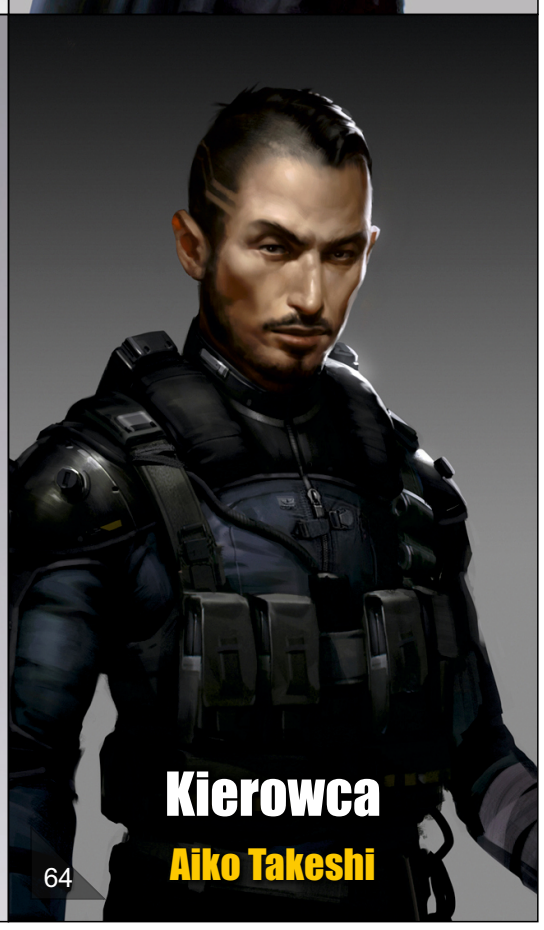
62



Psionik

Miko San

63



Kierowca

Aiko Takeshi

64

2 5 | 1 2 3

Regenerujący żel:
Może wydać dowolną liczbę , aby uleczyć tyle samo obrażeń sobie lub innemu agentowi na tym samym polu. Może leczyć również podczas zmiany obszaru. Nie może leczyć postaci **Androida**.

Startowe wyposażenie:
x4 x1

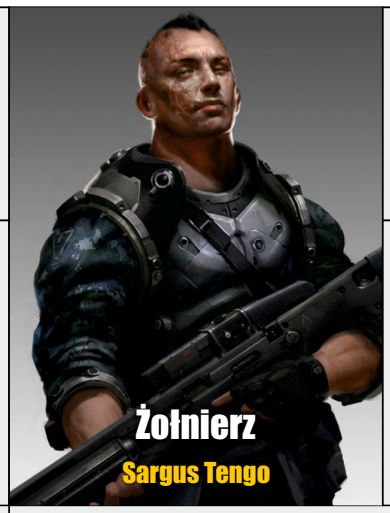
5

4 4 | 2 4 1

Błyskawiczny refleks
Możesz wydać **1** możesz zamienić **1** wyrzucony na kości na **1** . Możesz tak zrobić podczas dowolnego Testu.

Startowe wyposażenie:
x4 x1

4 1



4 6 | 4 2 0

Egzoszkielet
Za każdy wydany rzucasz 1 kością dodatkowo w Teście Zwinności.

Startowe wyposażenie:
x4 x1

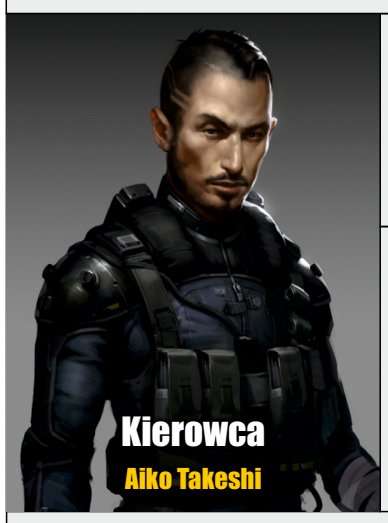
3 1 1

2 5 | 1 1 4

Macierz transferowa:
Wszyscy agenci mogą przekazywać sobie nawet jeśli nie stoją a tych samych polach.

Startowe wyposażenie:
x3 x1

2 2

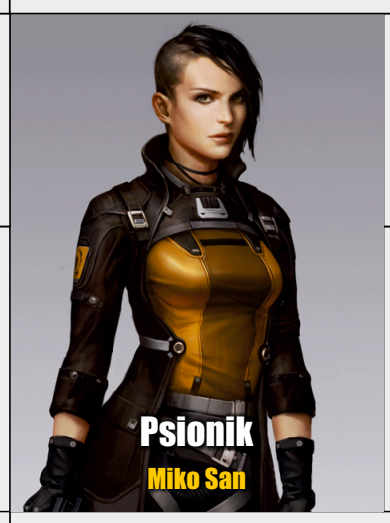


2 6 | 2 3 1

Kierowca wyczynowy:
Przechodząc z obszaru do obszaru nie rzucacie kością kapitana czasu. Zawsze tracicie tylko **1**

Startowe wyposażenie:
x3 x1

5



3 5 | 1 3 1

Sprzężenie neuronowe:
Wydając **1** możesz użyć umiejętności lub zdolności specjalnej innego agenta (musi to być agent, którego nosiciel jest wciąż żywy).

Startowe wyposażenie:
x4 x1

1 1 2

1 6 | 2 2 3

Może wydać 1 w dowolnym Teście, aby zdjąć 1 dowolną tarczę. Możesz tak robić raz na 1 JC.

Startowe wyposażenie:
x3 x2

2 2

0 6 | 3 3 2

Konstrukt:
Może wydać dowolną liczbę , aby uleczyć sobie tyle samo obrażeń. Jeśli w dowolnym momencie nie będzie posiadać żadnego , android zatrzymuje się (postać umiera).

Startowe wyposażenie:
x5

1 1 2

MISJA NIEUDANA (JC)

71

PRZECZYTAJ, JEŚLI WSZYSCY AGENCI ZGINĘLI

MISJA NIEUDANA

72

PRZECZYTAJ, TYLKO GDY NAKAŻE TO KARTA

MISJA NIEUDANA

73

MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM

74

CZARNY LOTOS

2338 n.e.

No, wreszcie się Wam udało! Agencja jest już bezpieczna. Wektor Antyczasu zostanie zabezpieczony w naszym schronie, tutaj na orbicie. Obyśmy nigdy nie musieli go używać. Możecie iść się wyszaleć do Czerwonego Świetlika.

Nie sprzątajcie jeszcze żadnych elementów gry!
- Waszych nosicieli i wszystkie posiadane przedmioty połóżcie na polu **CODEX 3**.
- Dobierzcie **PRZEDMIOT 39** i postępujceie zgodnie z instrukcjami.

Bob wygląda na wyraźnie zawiedzionego. *Goniliście nie tego Kuriera co trzeba! Ten właściwy uciekł wam i dobiegł do laboratorium Syndykatu. To się nie może powtórzyć. Wracacie i tym razem idziecie właściwą ścieżką. Zwróćcie uwagę na sygnatury czasowe pokazywane przez wasze skanery. Możecie dzięki nim rozróżnić Kurierów.*

Rozpocznijcie kolejny skok zaczynając od rozłożenia kart BAZY.

Padaliście jak muchy. Wykorzystajcie to, że zaczynacie na Czarnym Rynku i wyposażcie się w najbardziej przydatny ekwipunek. Zastanówcie się którzy nosiciele są najlepsi do tej misji, nie każdy ma równie przydatne predyspozycje. Uważajcie też na kronosy, Pasożyty Czasu, zauważyłem na nagraniach z waszego skoku, że czają się w okolicy. Pewnie chcą wchłonąć energię temporalną, którą ze sobą przynosicie przenosząc się w czasie.

Od tej pory każdy kolejny skok zaczynacie z **PRZEDMIOTEM 26**. Rozpocznijcie kolejny skok zaczynając od rozłożenia kart BAZY.

Zastanawiam się czy nie powinienem dać tej misji Vanessie i jej grupie agentów. A jak wy myślicie? Nie macie dużo czasu, więc pamiętajcie, żeby oszczędzać każdą jednostkę. Jeżeli świadomość, że ratujecie Agencję Czasu przed upadkiem to dla was za mała motywacja przypomnijcie sobie, że każdy kolejny skok obniża waszą punktację w rankingu! Sądziłem że chcecie przegonić waszą koleżankę, o której już wspominałem.

Rozpocznijcie kolejny skok zaczynając od rozłożenia kart BAZY.

Kurier wam zwiał, ale szybko namierzacie ślady temporalne, by kontynuować pościg. Dwa ślady prowadzą do stacji Podniebnej Kolejki, jeden wciąż jest nieruchomy i nadaje z Enklawy Mutantów.

Połóżcie żeton w lokacjach **Teren budowy** oraz **Pasaż handlowy**, aby pamiętać, że nie ma tam już Kurierów i że lokacje te są niedostępne. Musicie się teraz przenieść do lokacji **Enklawa** lub **Stacja Kolejki.**

Przenosząc się rzucacie normalnie kością Kapitana Czasu.

TRASA POSCIGU 4

68

Straciliście mnóstwo czasu ścigając tę fałszywą przesyłkę i cudem uniknęliście śmierci, ale może zdążycie jeszcze dogonić właściwego Kuriera! Ostatni ślad energii temporalnej odbieracie z doków nad zatoką.

Połóżcie żeton w lokacjach **Aleja Węży** i **Hydroponika,** aby pamiętać, że nie ma tam już Kuriera i że lokacje te są niedostępne. Musicie się teraz przenieść do **Obszaru 6**.

Przenosząc się rzucacie normalnie kością Kapitana Czasu.

TRASA POSCIGU 3

67

Kurierowi udało się wymknąć, ale następnym razem musicie go dorwać! Na skanerach widzicie dwa ślady energii temporalnej. Jeden z nich prowadzi was do Alei Węży kontrolowanej przez Yakuzę. Drugi migocze w okolicy doków, w nieznanym wam miejscu.

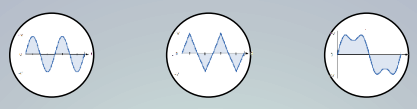
Połóżcie żeton w lokacji **Hydroponika**, aby pamiętać, że nie ma tam już Kuriera i że lokacje ta jest niedostępna. Możecie się teraz przenieść do obszaru **Aleja Węży** lub do **Obszaru 6**.

Przenosząc się rzucacie normalnie kością Kapitana Czasu.

TRASA POSCIGU 2

66

Każdy z trójki Kurierów zostawia za sobą nieco inny ślad temporalny:



Musicie teraz zdecydować za którym z nich puścicie się w pogoń. Będzie to oznaczało, że pozostali znacznie się oddalą.

Lokacje, do których uciekają Kurierzy oznaczone sa na waszym planie. Przenieście się teraz do jednej z nich: **Enklawa, Pasaż handlowy** lub **Teren budowy.**

Połóżcie żeton w lokacji **Czarny Rynek.**

Przenosząc się rzucacie normalnie kością Kapitana Czasu.

TRASA POSCIGU 1

65

Po wyjściu z zasadzki kontynuujecie pościg ulicami Tokio. Na waszych skanerach odczytujecie dwa ślady energii temporalnej. Jeden z nich prowadzi was do Alei Węży kontrolowanej przez Yakuzę. Drugi dobiega z terenu upraw hydroponicznych.

Połóżcie żetony w lokacjach **Enklawa** oraz **Stacja Kolejki**, aby pamiętać, że nie ma tam już Kurierów i że lokacje te są niedostępne. Musicie się teraz przenieść do lokacji **Aleja Węży** lub **Hydrponika.**

Przenosząc się rzucacie normalnie kością Kapitana Czasu.

TRASA POSCIGU 6

70

W tubie Kuriera znajdowało się tylko niewielkie, bezużyteczne urządzenie wytwarzające zakłócenia temporalne. Podążaliście fałszywym tropem, podczas gdy dwóch pozostałych Kurierów zdążyło się już oddalić. Namierzacie ich ślady na Stacji Podniebnej Kolejki.

Połóżcie żetony w lokacjach **Enklawa, Teren budowy** oraz **Pasaż handlowy**, aby pamiętać, że nie ma tam już Kurierów i że lokacje te są niedostępne. Musicie się teraz przenieść do lokacji **Stacja Kolejki.**

Przenosząc się rzucacie normalnie kością Kapitana Czasu.

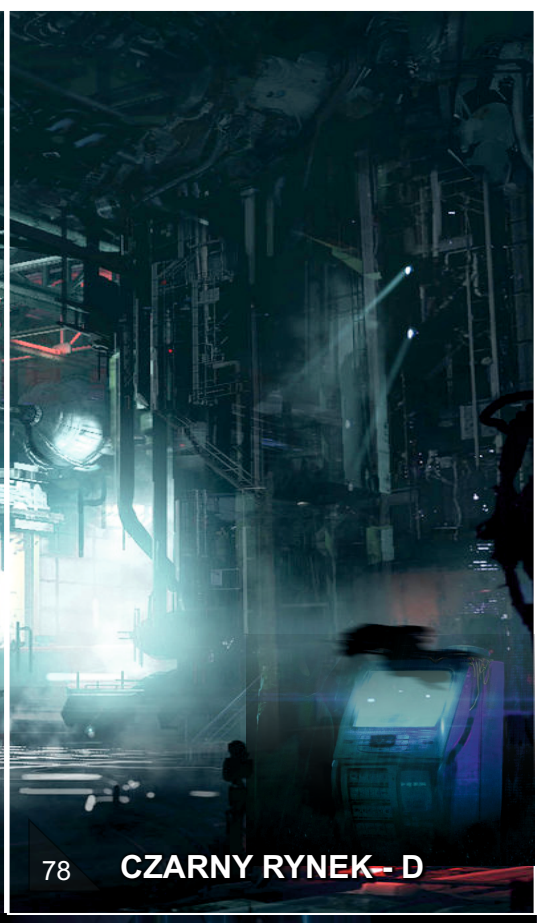
TRASA POSCIGU 5

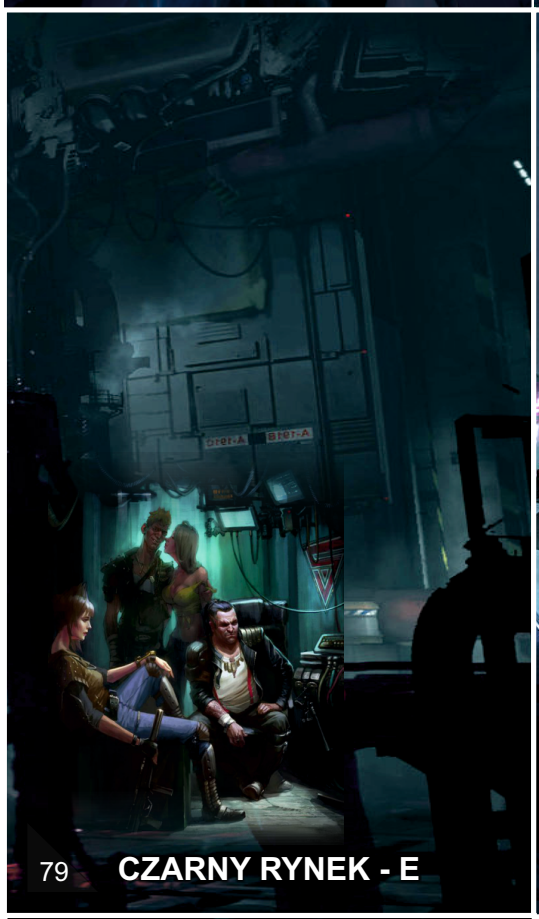
69

75 A - B - C - D - E - F - G

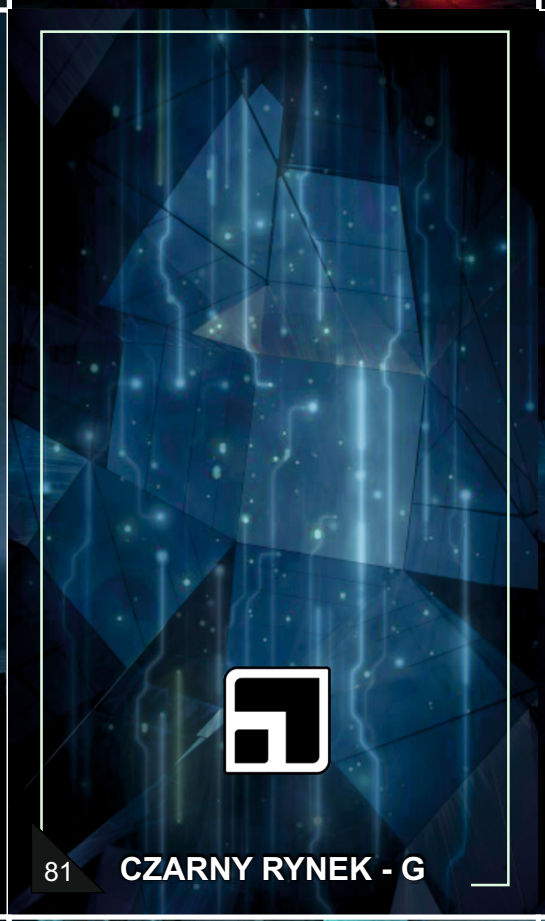
76 CZARNY RYNEK - B

77 CZARNY RYNEK - C

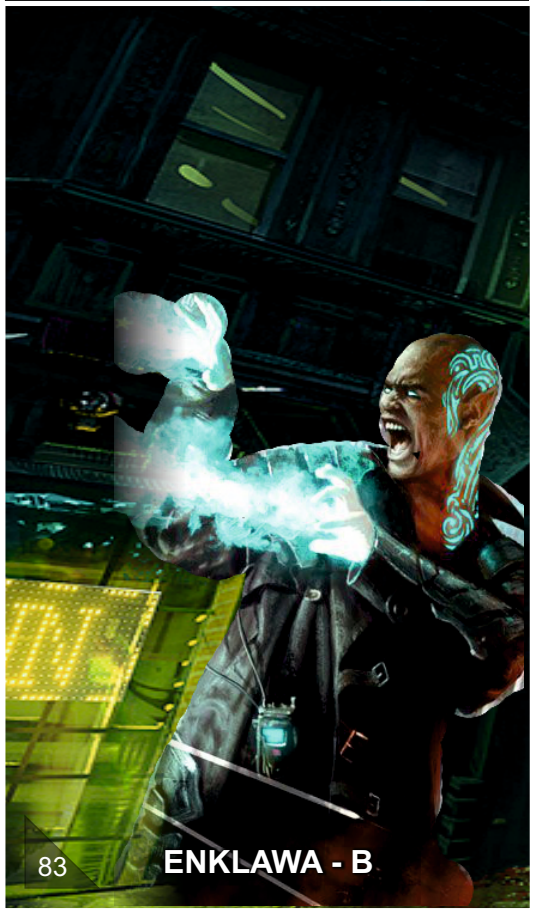

78 CZARNY RYNEK – D


79 CZARNY RYNEK - E

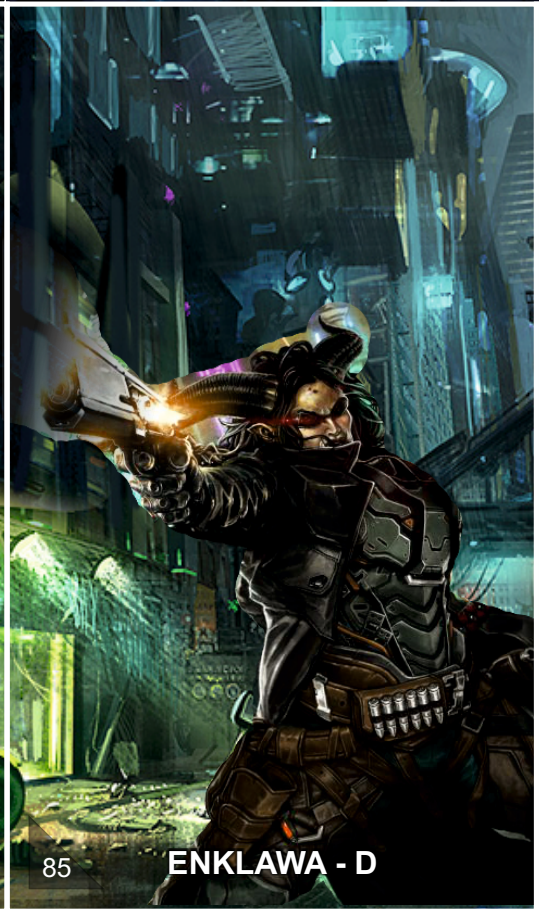
80 CZARNY RYNEK - F


81 CZARNY RYNEK - G

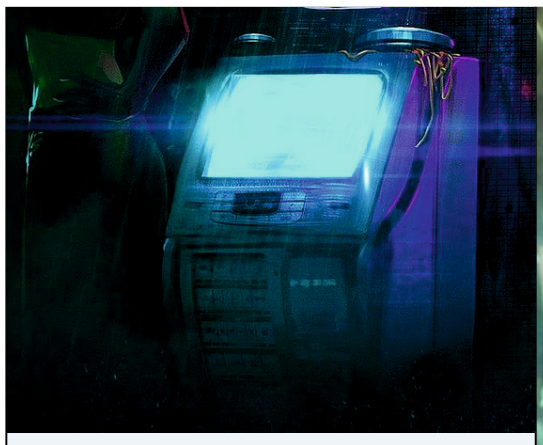
82 A - B - C - D - E


83 ENKLAWA - B

84 ENKLAWA - C


85 ENKLAWA - D

86 ENKLAWA - E



Ten porzucony terminal generuje co pewien czas niewielkie ilości bioenergii. Jest jednak zabezpieczony silnymi kodami dostępu, prawdopodobnie skradziono go z placówki wojskowej lub medycznej. Możesz włamać się do urządzenia, aby pobrać dostępną aktualnie bioenergię.

4

Po zdaniu Testu dobierz **2**

78

Odziana w czerń, zakapturzona postać podchodzi do ciebie wolnym, nonszalanckim krokiem. Jej twarz przysłania lustrzana maska.
Mam coś dla was. Zrozumiecie, gdy nadejdzie czas.
Wręcza ci mały naszyjnik, po czym odchodzi.

Dobierz PRZEDMIOT 34.

77

Wymieniasz porozumiewawcze spojrzenie z handlarzem. Za odchyloną połą jego płaszcza lśnią fragmenty technologii manipulacji czasem.
Mam dla ciebie coś specjalnego - ostatni Przełącznik Moebiusa.

Dobierz PRZEDMIOT 17. Jeśli chcesz, możesz go kupić za **4** .

Jeżeli jesteś **Psionikiem**, możesz wydać **1** aby handlarz obniżył cenę do **1**

76

Jeśli posiadacie żeton
rozłóżcie **OBSZAR 11** zamiast tego.

Znajdujesz się w centrum przemytu i nielegalnego handlu nowoczesną technologią. Gdzieś tutaj musi znajdować się kurier z tajną przesyłką.

Mężczyzna w płaszczu uśmiecha się do was i pociera palcami naśladując przeliczania banknotów. Wasze czujniki wskazują że towarzyszy mu źródło zakłóceń czasowych.

W głębi zaułka stoi **zakapturzona postać** i patrzy w waszą stronę. W dłoni ściska lśniący przedmiot.

Obok niej stoi uszkodzony **terminal bioenergetyczny**.

W jednym z otwartych hangarów przesiadują znudzeni **przemytnicy** w podłych nastrojach.

Na improwizowanym lądowisku osiadł właśnie **prywatny jet**, przy którym kręci się kilka uzbrojonych postaci. Wykrywacie w tym miejscu zakłócenia strumienia czasu.

75

Wkraczacie na teren enklawy zamieszkanej przez mutantów. Słychać tu odgłosy wystrzałów i wybuchów. Natychmiast po wejściu na ulicę dostrzegacie dwóch genetycznych **odmieńców.**
Nie zabierzecie nam łupu amatorzy! Kurier i jego paczka są nasze!

Pomiędzy napastnkami stoi **wrak pojazdu**, który rozbił się wpadając w ścianę. W ścianie budynku tkwią zwłoki jednego z Kurierów. Nie podejdziecie tam, dopóki bandyci do was strzelają.

Jeszcze dalej na jedni stoi wywrócony **radiowóz** oparty o ścianę sklepu.

Połóżcie 2 na karcie C.
Żaden agent nie może tam wejść dopóki te żetony nie zostaną usunięte.

82

W środku pojazdu znajduje się trzech mężczyzn z bionicznymi protezami. Ciężko stwierdzić czy są androidami czy ludźmi. Na twój widok błyskawicznie zrywają się i wybiegają przez otwór w dachu. Ich ruchy przewyższają płynnością ludzkie możliwości. Każdy z nich ma na plecach hermetyczną tubę. W jednej z nich musi znajdować się cel misji. Ale w którym?

Dobierzcie **TRASĘ POŚCIGU 1**
oraz **PRZEDMIOT 16**

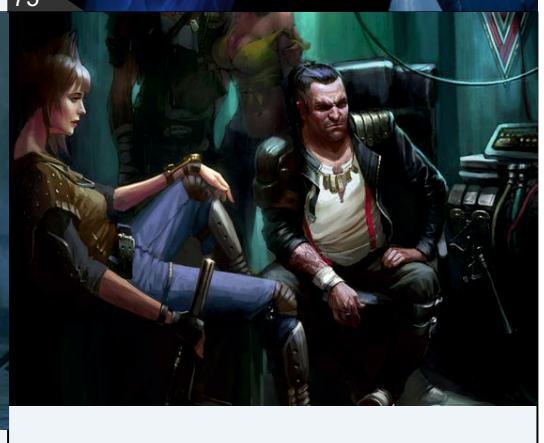
81

Silniki pojazdu odrzutowego stygną, a ty wypatrujesz okazji by zakraść się do środka. Jednak strażników jest bardzo wielu, musisz zachować ostrożność.

4

Po zdaniu Testu odkryj kartę z symbolem

80



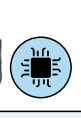
Zainteresowany technologiami przyszłości? Przeszłości? Artefaktami alternatywnych światów?
Szef gangu lustruje cię od stóp do głów.
Ale za oglądanie też się płaci.
Pozostali przemytnicy trzymają ręce w pobliżu swojej broni plazmowej i paralizatorów. Na wszelki wypadek.

Jeśli zapłacisz , dobierz **PRZEDMIOTY 10, 11, 12, 13, 14**. Za każde wydane możesz kupić dwa z nich.

79

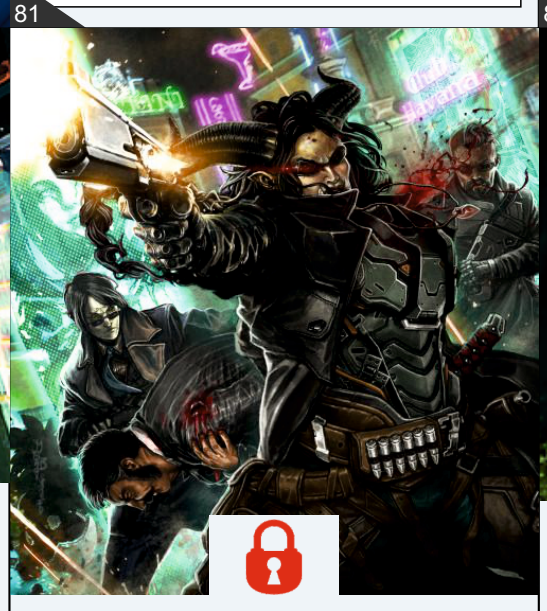
Gdy podchodzisz do wraku pojazdu, czujesz silne deja vu. Otrząsasz się jednak i badasz radiowóz. Znajdujesz apteczkę oraz jednostkę łączności. Jeśli udałoby ci się ją sczytać moglibyście srzedać policyjne kody za dobrą cenę.

Dobierz teraz PRZEDMIOT **3.**

3 1 

Po zdaniu Testu dobierz PRZEDMIOT **32**

86



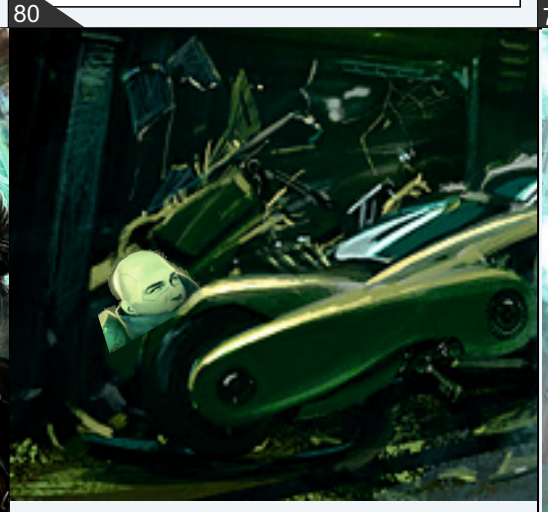
Mutant z rogami strzela celnie i szybko przeładowuje swoje pistolety maszynowe.

Jeśli podczas rzutu w tym Teście, nie wyrzucisz ani jednego - natychmiast giniesz.

2 4

Po zabiciu wroga, dobierz PRZEDMIOT **36** oraz usuń 1 żeton z pola C.

85

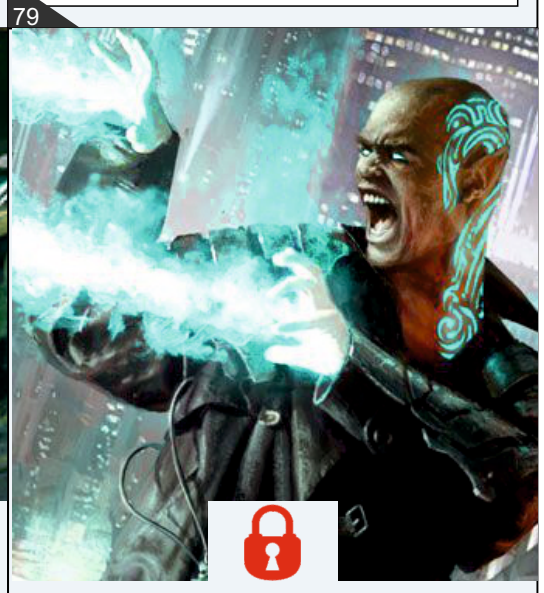


Przy ciele Kuriera znajdujesz tubę z przesyłką. Ku twojemu przerażeniu w środku nie znajduje się Wektor Antyczasu tylko jakieś niewielkie urządzenie wytwarzające zaburzenia czasowe.

Dobierzcie **PRZEDMIOT 2**

Jesli nie posiadacie
Dobierzcie **TRASĘ POŚCIGU 5** oraz **PRZEDMIOT 5**, jeśli jeszcze go nie wykładaliście.

84



Wytatuowany mężczyzna kieruje w was strumienie bioenergii ze swoich implantów.

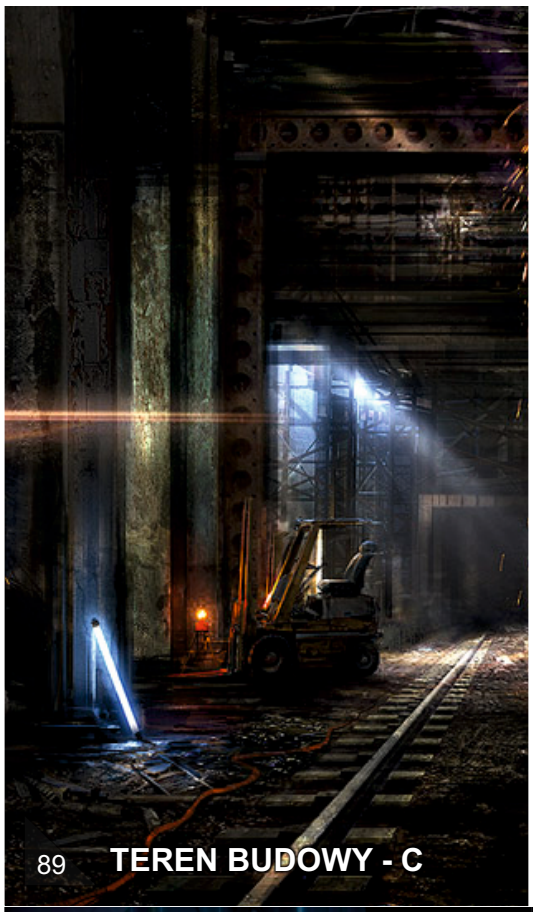
Podczas tego Testu, wszystkie koszty w są podwójne.

3 1 2

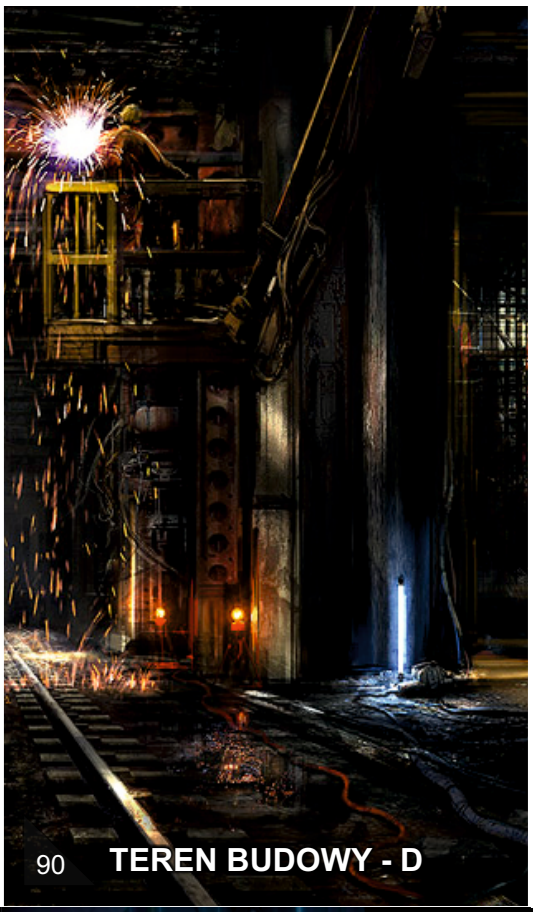
Po zabiciu wroga, dobierz PRZEDMIOT 9 oraz usuń 1 żeton z pola C.

83

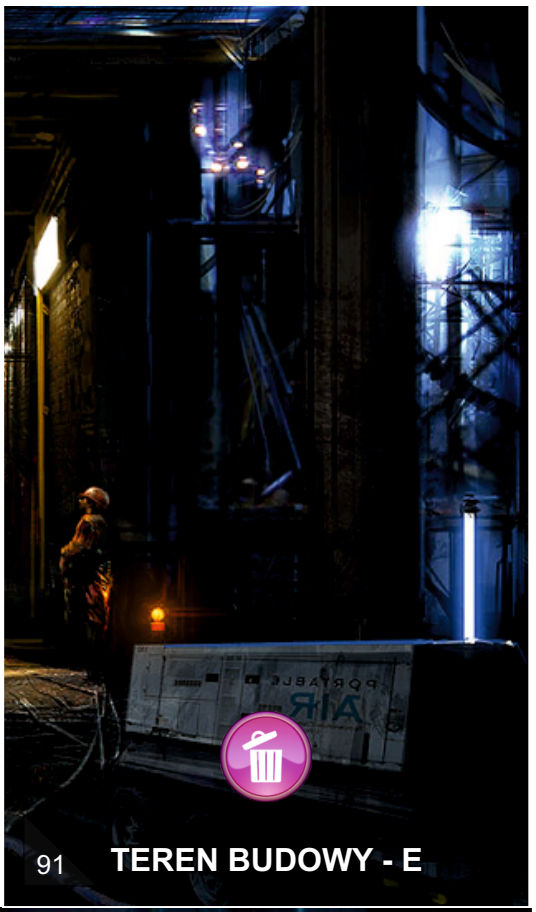
88 TEREN BUDOWY - B



89 TEREN BUDOWY - C

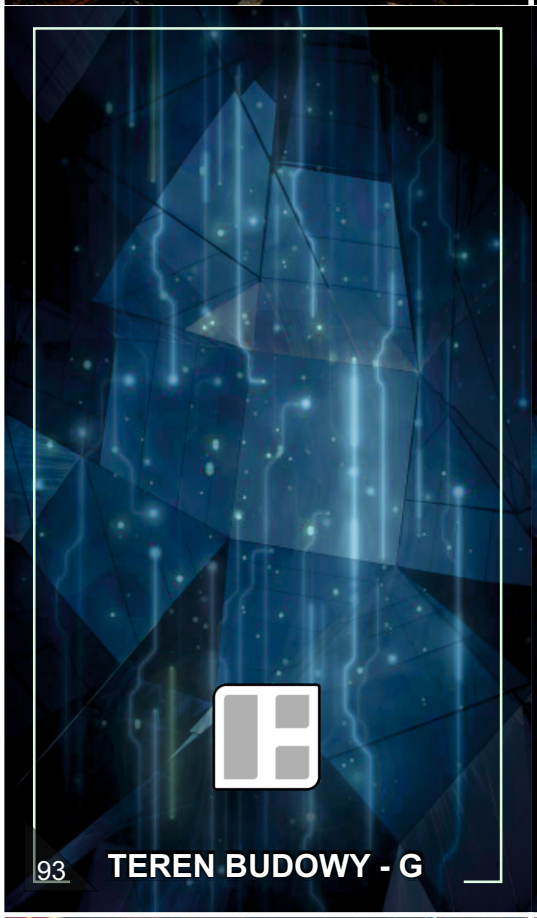


90 TEREN BUDOWY - D

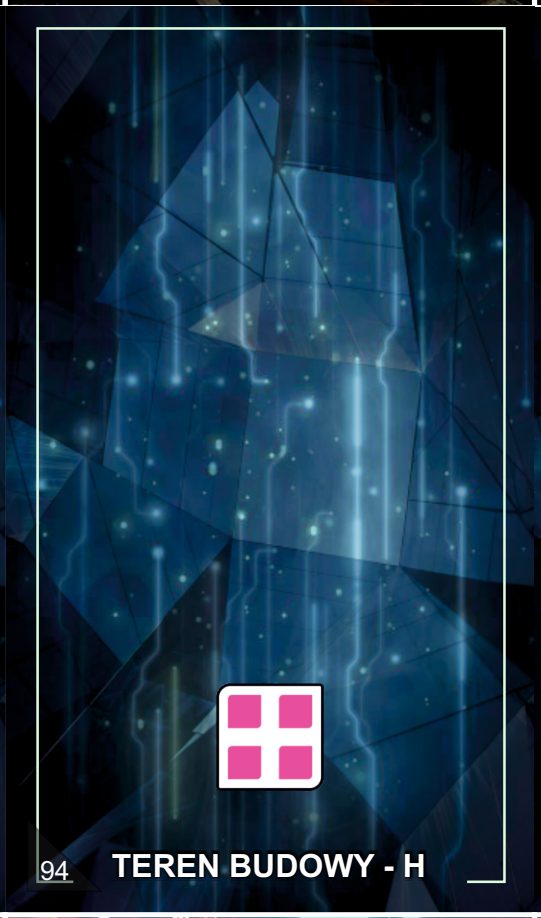


91 TEREN BUDOWY - E

92 TEREN BUDOWY - F



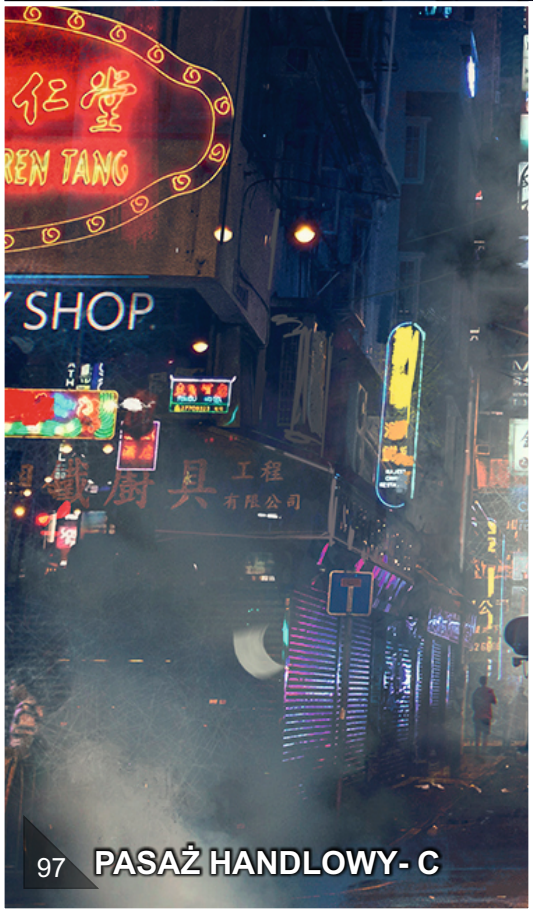
93 TEREN BUDOWY - G



94 TEREN BUDOWY - H

87 A - B - C - D - E - F - G -H

96 PASAŻ HANDLOWY- B



97 PASAŻ HANDLOWY- C

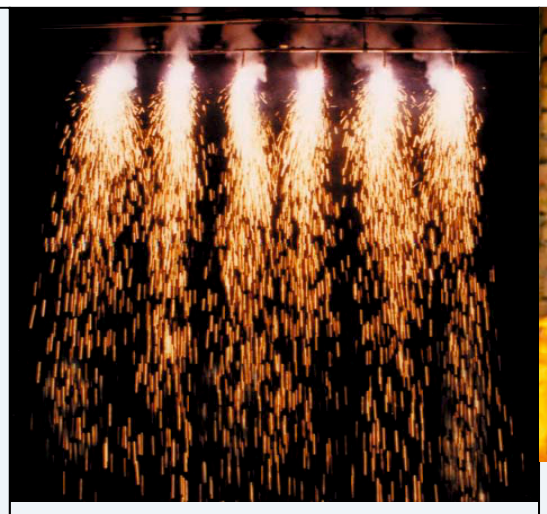
98 PASAŻ HANDLOWY- D

99 PASAŻ HANDLOWY- E

Szperasz w wózku podczas gdy robotnicy pracują nieopodal, nieświadomi twojej obecności. Rzeczą, która najbardziej może się przydać w waszej misji, jest palnik plazmowy wysokiej klasy. Robotnicy używają do cięcia grubych metalowych belek.

Dobierz PRZEDMIOT 25.

91



Za deszczem opadajacych plazmowych iskier dostrzegasz sylwetkę Kuriera. Musisz przejść na drugą stronę. Próbujesz krzyczeć do stojącego gdzieś wysoko robotnika, aby wyłączył palnik, ale nie widzisz go, a hałas zagłusza wszystko. Musisz po prostu wyczuć dobry moment i przemknąć.

3 2 Po zdaniu Testu odkryj kartę

90

Przed tobą stoją robotnicy w egzoszkieletach. Krzyczą o duchu, który nawiedził to miejsce i wskazują na filar po lewej stronie.
Na miejscu pojawia się malutki, gruby człowieczek w kasku. Okazuje się być szefem brygady. Wyzywa podwładnych od nierobów i każe im wziąć się do pracy. Po chwili spogląda na ciebie.
Co tu się wyprawia, kolejni intruzi? Wstęp wzbroniony, nie czytacie tabliczek!? Wynoście się stąd natychmiast.
Wykrzywia się patrząc na ciebie, co chyba miało być groźną miną.

89

Źródłem zakłóceń okazuje się nieziemska istota emanująca błękitnym światłem. Wiry czasu wyrzynają się z jej ciała i smagają rzeczywistość jak temporalne bicze. Skąd wzięło się tutaj to stworzenie, czymkolwiek jest?
Niejasno przypominasz sobie wykładowcę, mówiącego coś o pasożytach czerpiących energię ze szczelin i paradoksów czasowych.

3 2 3 Musisz pokonać istotę.

88

W klatce metalowych ścian, obsypanych iskrami i wyładowaniami elektrycznymi, wasze czujniki chwilowo przestają działać.

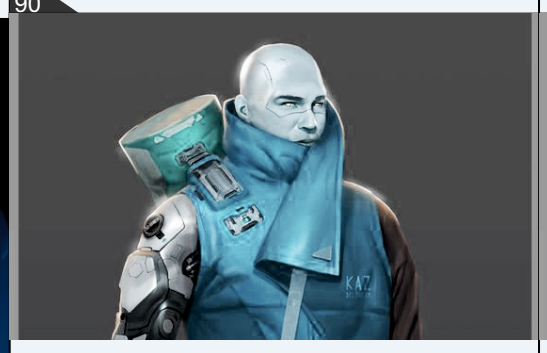
Z lewej strony widzicie migające, **błękitne światło** dobiegające zza filara.

Kawałek dalej trwają prace konstrukcyjne, ale **kilku robotników** jest wyraźnie wzburzonych i przestraszonych. Rozglądają się nerwowo. Ich kolega na podnośniku pracuje w ochraniaczach słuchu i nie zauważył zamieszania.

Po prawej stronie torów stoi **wózek z narzędziami**, chwilowo niepilnowany przez robotników, którzy oglądają jeden z filarów konstrukcyjnych.

Jeszcze dalej stoi odrzutowy **dron budowlany** w stanie spoczynku.

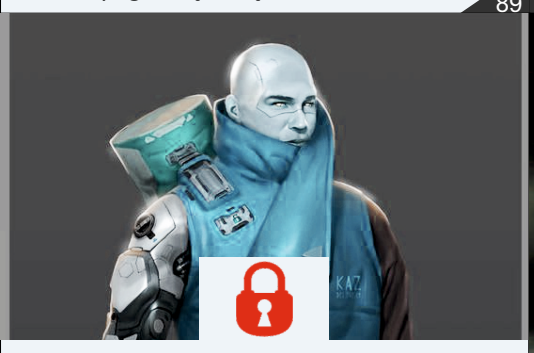
87



W ostatniej chwili Kurier odrywa z paska dziwny granat i rzuca w waszym kierunku. Po wybuchu ze środka wydostaje się lepka ciecz, która natychmiast zastyga i was unieruchamia.

Jeżeli na tym polu znajduje się **Żołnierz** udaje mu się szybko rozerwać lepkie nici i oswobodzić was - tracicie 1
W przeciwnym wypadku tracicie 4
Następnie dobierzcie PRZEDMIOT 5 oraz TRASĘ POŚCIGU 4

94



Widzisz jak kurier wspina się po metalowej konstrukcji. Ścigasz go z całych sił, ale on zawsze jest krok przed tobą. Gdybyście znaleźli sposób, aby odciąć mu drogę, moglibyście go dosięgnąć.

Możecie odrzucić żeton, aby usunąć 3 tarcze z testu, zaczynając od lewej.

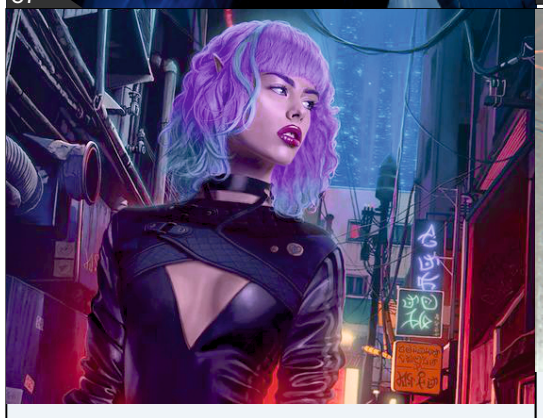
3 2 2 Po zdaniu Testu odkryjcie kartę

93

Wielofunkcyjny dron może być nieocenioną pomocą i posłużyć do zwiadu z powietrza. Możesz spróbować go hakować.

4 Po zdaniu Testu dobierz żeton

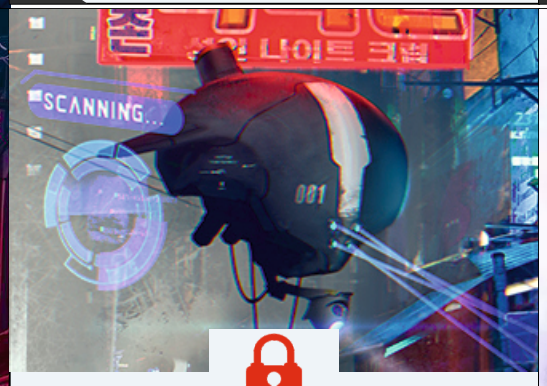
92



Co ja tu robię? To nie powinno się wydarzyć. Znowu.
Chwyta cię za rękę i ostrzega.
Nie idź tam. Czyha tam na ciebie zły duch.
Wskazuje palcem na otwartą bramę garażową po drugiej stronie ulicy.
Duch ściga tego człowieka.
Tym razem wskazuje palcem na ścianę wieżowca, po której wspina się Kurier!

Dobierz żeton . oraz **PRZEDMIOT 28**

99



Policyjny dron skanujący wyposażony w broń plazmową jest groźnym przeciwnikiem. Lepiej żeby nie wykrył waszych twarzy. Nie możecie go jednak zniszczyć bo to od razu przerwie sieć i ściągnie wam na głowę cały oddział.

2 2 Musisz rozbroić drona.

98

Źródłem zakłóceń okazuje się nieziemska istota emanująca błękitnym światłem. Wiry czasu wyrzynają się z jej ciała i smagają rzeczywistość jak temporalne bicze. Skąd wzięło się tutaj to stworzenie, czymkolwiek jest?
Niejasno przypominasz sobie wykładowcę, mówiącego coś o pasożytach czerpiących energię ze szczelin i paradoksów czasowych.

2 2 2 Musisz pokonać istotę.

97

Ktoś niedawno otwierał tę bramę garażową. Została zamknięta w pośpiechu, ale skutecznie. Nie ma szans, aby złamać zamki, można je tylko przestrzelić lub wyważyć. Trzeba to jednak zrobić ostrożnie, aby nie zwrócić na siebie uwagi.

3 Po zdaniu Testu odkryj kartę z symbolem

96

100 PASAŻ HANDLOWY- F

101 PASAŻ HANDLOWY- G

102 PASAŻ HANDLOWY- H

PASAŻ HANDLOWY

A

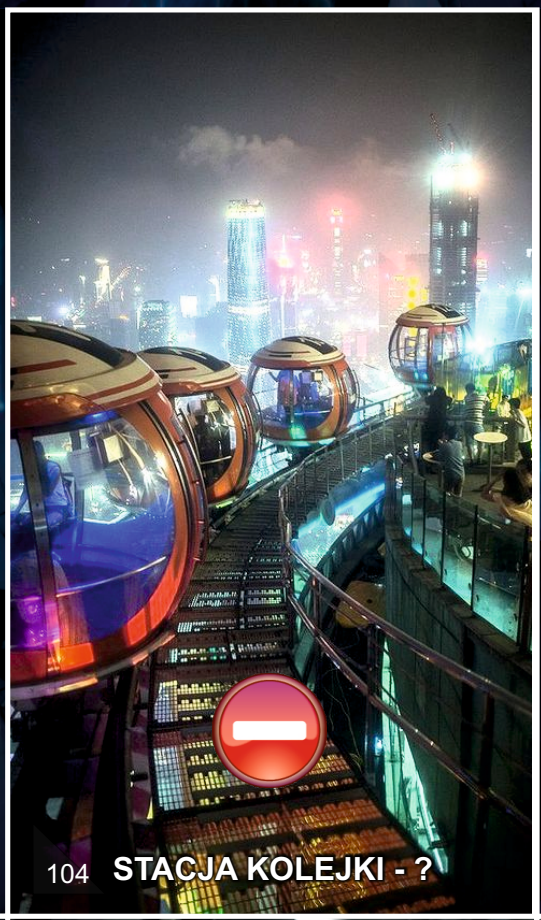
A - B - C - D - E - F - G - H

95

STACJA KOLEJKI

A

103 ???



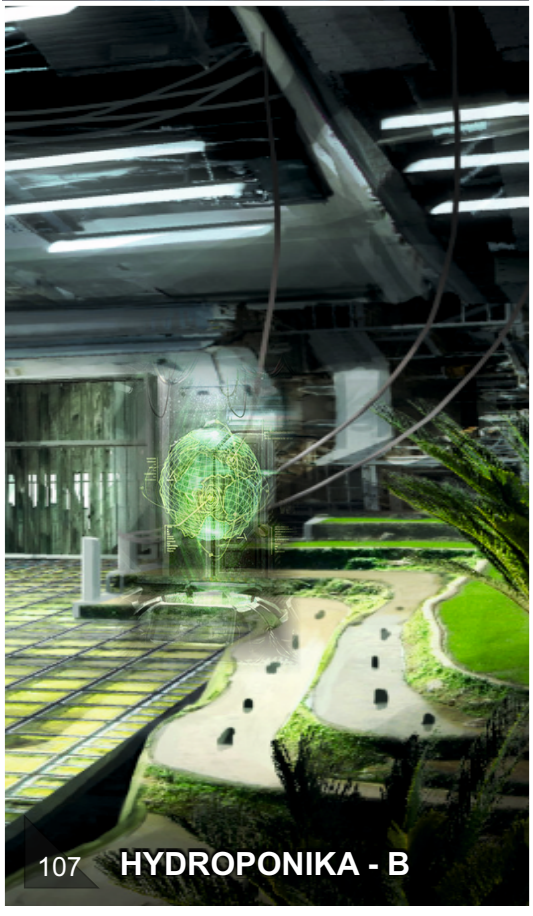
104 STACJA KOLEJKI - ?

105 STACJA KOLEJKI - ?

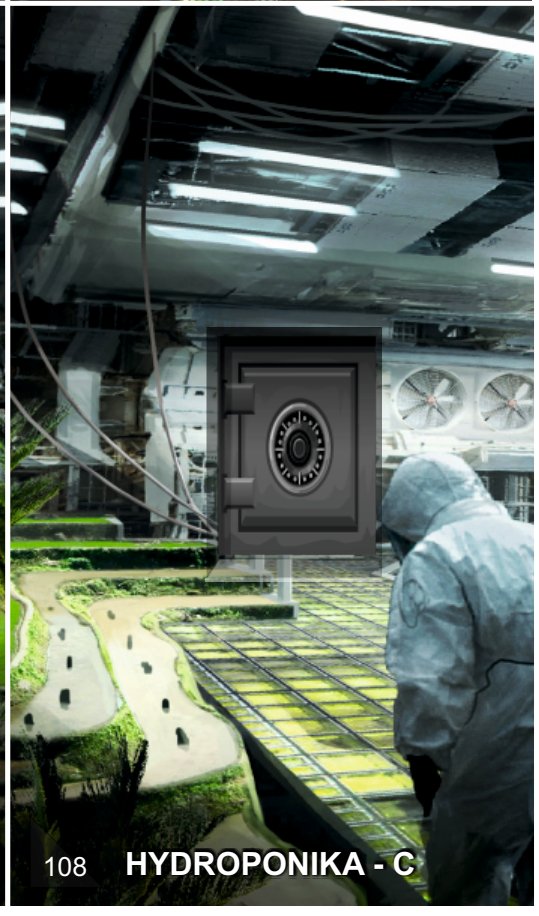
HYDROPONIKA

A

106 A-B-C-D-E-F

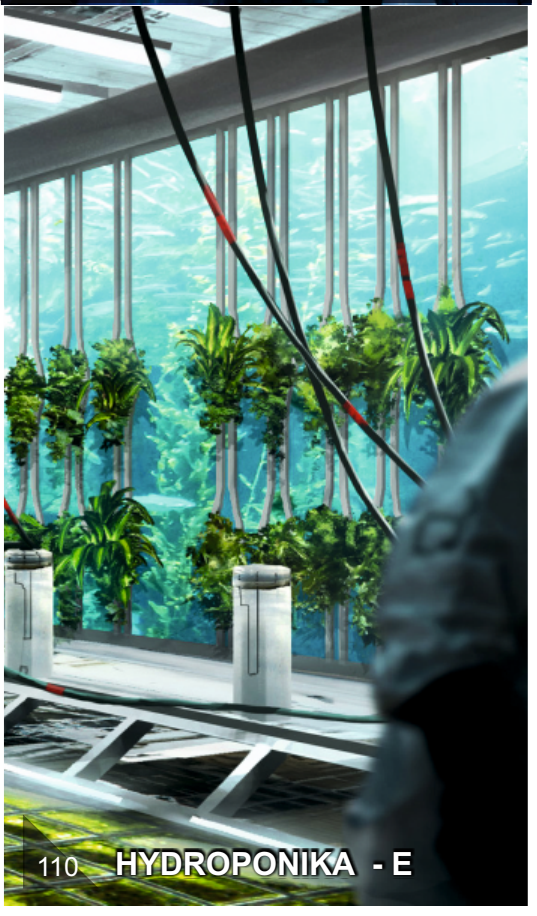


107 HYDROPONIKA - B



108 HYDROPONIKA - C

109 HYDROPONIKA - D



110 HYDROPONIKA - E

O tej porze pasaż handlowy jest bardzo zatłoczony i nigdzie nie widzicie Kuriera

Po lewej widzicie zamkniętą **bramę garażową**. Nie posiada elektronicznego zamka, można ją otworzyć tylko siłą.

Obok niej, nieco po prawej, znajduje się **otwarta brama garażowa**. Wasze czujniki wskazują energię temporalną poza skalą.

Na środku ulicy unosi się **policyjny dron** skanujący. Utrudnia wam poszukiwania. Przynajmniej jedno z was musi go shakować, inaczej wykryje waszą obecność i ściągnie gliny.

Obok drona, **dziewczyna** o różowych włosach rozgląda się nerwowo po ulicy, całkowicie zdezorientowana. I przestraszona.

95

Dogoniłeś Kuriera, masz go już na wyciągnięcie ręki. Jednak cyborg jednym płynnym ruchem wyciąga z kieszeni granat, odbezpiecza i wyrzuca w twoim kierunku. Wybuch powoduje powstanie bąbla, który spowolnia upływ czasu, umożliwiając Kurierowi ucieczkę. Zauważyłeś, że Kurier miał jeszcze podobne granaty na pasku.

Jeżeli chociaż jeden agent na tym polu, posiada **Algueriański Kryształ**, tracicie 1. W przeciwnym wypadku tracicie 4. Następnie dobierzcie PRZEDMIOT **5** oraz TRASĘ POŚCIGU **4.**

102

Kurier wspina się po budynku z niebywałą zwinnością, wydaje się płynąć w powietrzu. Już wymierzyłeś w niego z lufy swej broni, kiedy przypominasz sobie słowa Boba o rozszczelnieniu kondensatora, szczelinach czasowych i magnitudach. Będziesz musiał go dogonić...

Jeśli masz ***Rękawice Gekona***, natychmiast odrzuć 3 pierwsze tarcze z Testu.

4 2

Musisz złapać Kuriera. Po zdaniu Testu, **dobierzcie** żeton

101

Wnętrze garażu jest zagracone i zakurzone. W kącie leżą puste strzykawki i sprzęt medyczny. Większość jest bezużyteczna, ale znajdujesz coś cennego.

Dobierz **PRZEDMIOTY** 22 , 23 oraz 2

100

Wbiegacie za Kurierem na teren upraw hydroponicznych dostarczających pożywienia dla Tokio. Na miejscu czujecie unoszący się w powietrzu trujący gaz, od którego dostajecie torsji. Nigdzie nie widać waszego uciekiniera, a skanery energii temporalnej wykazują zakłócenia.

Tuż przy wejściu, po lewej stronie stoi **konsola sterowania**.

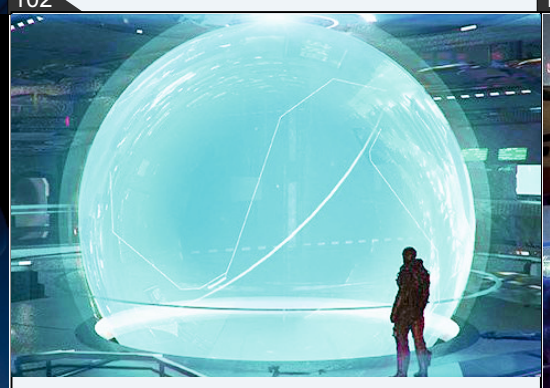
Kawałek dalej widzicie **metalowy właz** w ścianie zarośnięty paprociami.

Na środku pomieszczenia zatacza się jakiś **pracownik uprawy** w białym uniformie.

Ze **zbiornika z wodą** stojącego na końcu dochodzą was dziwne zniekształcone sygnały czasowe.

Połóżcie na kartach B,C,D,E po **2** Gdy wydajecie **JC** najpierw (przed wykonaniem akcji) sprawdźcie czy na polu z waszym agentem znajduje się conajmniej **1**. Jeżeli tak, wasz agent traci **1** . **Chemik i Android** są całkowicie odporni na działanie żetonów .

106



Zabicie waszych wcześniejszych wcieleń doprowadziło do wytworzenia paradoksu! W centrum stacji kolejowej otworzyła się błękitna szczelina do otchłani czasu. Będzie się ładować aż pęknie i zniszczy tę rzeczywistość. Musicie coś zrobić, aby ją powstrzymać. Inaczej będziecie w nieskończoność odradzać się w pętli czasu, zabijając samych siebie...

Zabieracie wszystko z waszych poprzednich nosicieli. Dobierzcie PRZEDMIOTY, które zapisaliście na karcie PRZEDMIOT 7. Dobierzcie **PRZEDMIOTY 37, 38**. Musicie się teraz przenieść do innej lokacji na normalnych zasadach. Do tej lokacji już nie wrócicie, jest zniszczona.

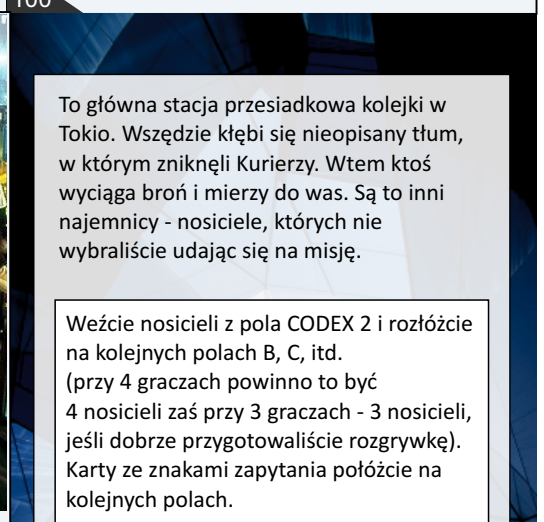
105

Rozprawiliście się ze wszystkimi najemnikami. Na stacji wybuchła panika i słychać już syreny policyjnych odrzutowców. Musicie stąd spadać i to natychmiast.

Jeżeli posiadacie żeton odkryjcie kartę z symbolem

W przeciwnym wypadku, dobierzcie **PRZEDMIOT 8** oraz **TRASĘ POŚCIGU 6**

104

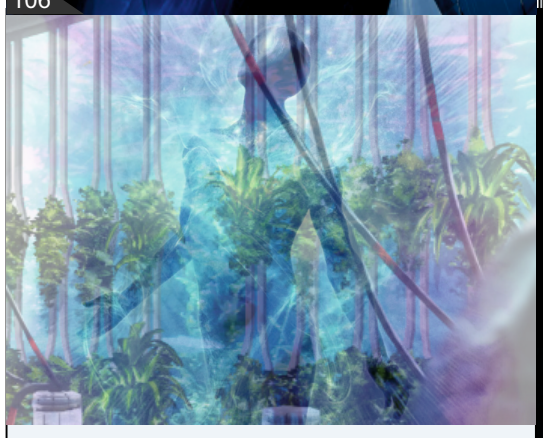


To główna stacja przesiadkowa kolejki w Tokio. Wszędzie kłębi się nieopisany tłum, w którym zniknęli Kurierzy. Wtem ktoś wyciąga broń i mierzy do was. Są to inni najemnicy - nosiciele, których nie wybraliście udając się na misję.

Weźcie nosicieli z pola CODEX 2 i rozłóżcie na kolejnych polach B, C, itd.
(przy 4 graczach powinno to być 4 nosicieli zaś przy 3 graczach - 3 nosicieli, jeśli dobrze przygotowaliście rozgrywkę).
Karty ze znakami zapytania połóżcie na kolejnych polach.

Nosiciele, których nie wybraliście na początku misji są teraz waszymi przeciwnikami. Walczycie z nimi wykorzystując umiejętności i tarcze wydrukowane na samym dole kart. Musicie ich pokonać, aby przejść dalej. Gdy pokonacie już wszystkich, odkryjcie kartę ze znakiem
Po pokonaniu najemników, odkładajcie ich z powrotem na pole CODEX 2!

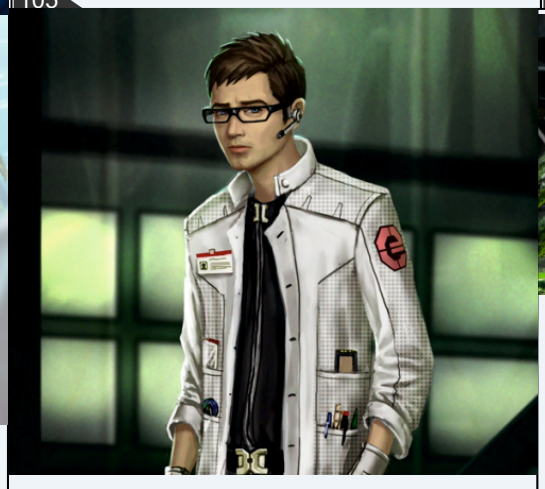
103



Za grubą szybą wzmocnioną nanowłóknami pływa jakaś niebieska, humanoidalna istota. Wyciąga rękę w twoim kierunku, ale z jakiegoś powodu nie może się przedostać przez szkło, chociaż wygląda na potężny byt. Humanoid otoczony jest wirami czasu a na jego idealnie gładkiej twarzy, wyświetlają się obrazy. Widzisz w nich Boba zalanego krwią oraz niebieskie światło zalewające główny dworzec w Tokio. Po chwili otrząsasz się z zamyślenia.

W ramach akcji możesz dobrać PRZEDMIOT **15**

110



Naukowiec pracujący na uprawie zatruł się gazem. Tuż zanim straci przytomność krzyczy jeszcze kaszląc:
Uciekł przez szyb. Podam wam yhghg...
Nie kończy zdania, tylko próbuje złapać się twojego ramienia, żeby nie upaść. Rozmazuje na tobie trochę zgnitozielonego śluzu i pada nieprzytomny. Możesz go przeszukać.

W ramach akcji możesz dobrać PRZEDMIOT **24**

109

Kwadratowy właz jest szczelnie zatrzaśnięty. Na ścianie obok wisi czytnik kart oraz przestarzały zamek numeryczny. Cztery z klawiszy są zapaćkane zielonym szlamem, którego pełno w pomieszczeniu. Trzy inne są lekko pobrudzone brązowym nalotem. Cztery pozostałe są całkiem czyste.

Jeśli posiadasz Żółtą kartę dostępu:
Dobierz PRZEDMIOT **30.**
W trakcie **1 JC** agent moze sprawdzić wszystkie kombinacje wybranej grupy klawiszy **(jest to akcja)**
Jeśli uważacie że kod otwierający składa się z klawiszy:
1,4,6,7 - dobierzcie PRZEDMIOT **33**
2,4,8,8 - dobierzcie PRZEDMIOT **21**
3,5,9,0 - dobierzcie PRZEDMIOT **4**

108

Konsola jest zabrudzona zielonym szlamem.

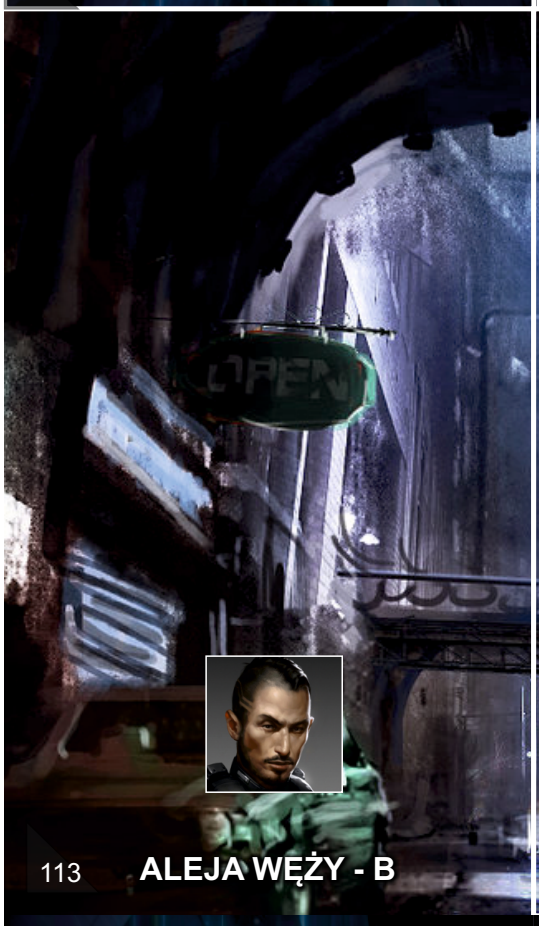
Za pomocą konsoli możesz sterować systemem wentylacji. W ramach akcji możesz usunąć 1 żeton a 1 przesunąć na sąsiednie pole.

107

111 HYDROPONIKA - F

131 TAJEMNICA 1
odczytać tę kartę tylko na wyraźne polecenie

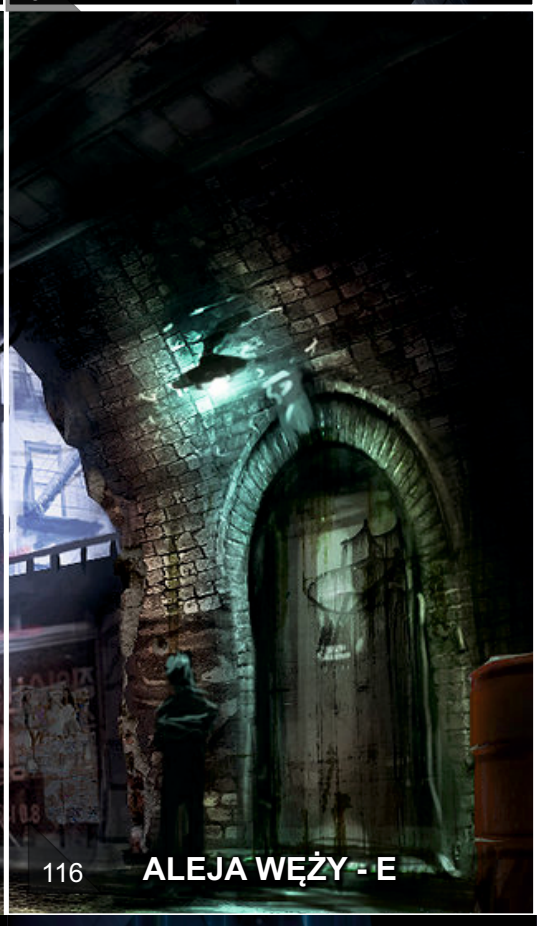
132 TAJEMNICA 2
odczytać tę kartę tylko na wyraźne polecenie



113 ALEJA WĘŻY - B

114 ALEJA WĘŻY - C

115 ALEJA WĘŻY - D



116 ALEJA WĘŻY - E

ALEJA WĘŻY

A

112 A-B-C-D-E-F-G-H

117 ALEJA WĘŻY - F

118 ALEJA WĘŻY - G

119 ALEJA WĘŻY - H

- Jeżeli jest to wasz pierwszy skok po odczytaniu tajemnicy: Agent, który pozostał na polu C w bazie dobiera **PRZEDMIOT 29.**
Jeśli to już kolejny skok wręczcie **PRZEDMIOTY 29** oraz **40** wybranym agentom.
- Ustawcie znacznik czasu na **23 JC**. Jeśli w grze uczestniczy tylko 3 agentów, ustawcie go na 28 JC.
- Ustawcie pionek grupy w lokacji ***Stacja kolejki*** i rozpocznijcie grę. Podczas tego etapu rozgrywki, możecie poruszać się swobodnie pomiędzy lokacjami na normalnych zasadach.
- Dobierzcie żeton Odrzućcie wszystkie inne żetony zadań.

Po zakończonym skoku nie odczytujecie kart MISJA NIEUDANA / ZAKOŃCZONA SUKCESEM. Jeśli zginą wszyscy agenci lub skończy się wam czas, dobierzcie **PRZEDMIOT 20**. O zwycięstwie dowiecie się z karty odczytanej podczas przygody.

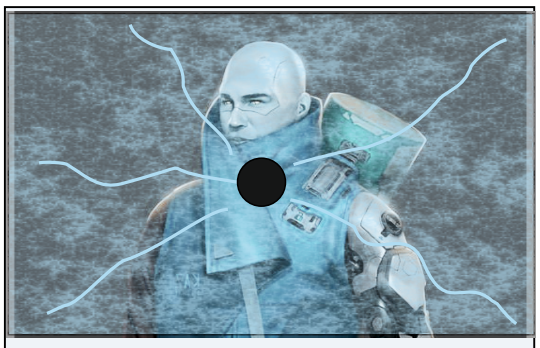
Powodzenia! Od was zależy los Agencji!

Od tej pory rozpoczynacie drugi etap rozgrywki o nazwie PĘTLA CZASU!

Transfery przenosi was do tego samego dnia, w którym goniliście Kuriera w Tokio. Gdzieś tam biegną teraz wcześniejsze wersje was samych w ciałach swoich nosicieli. Będziecie musieli powstrzymać samych siebie przed wykonaniem misji!

Dobierzcie teraz **PRZEDMIOT 7** i uzupełnijcie go ołówkiem. Każdą kolejną rozgrywkę zaczynacie od dobrania tego przedmiotu i wykonania poniższych poleceń:

- Wybierzcie sobie nosicieli z pola NOSICIELE DOSTĘPNI z PRZEDMIOTU 7. Przydzielcie im startowe żetony Punktów Życia, Smoków i Bioenergii.
- Nosicieli z pola NOSICIELE NIEDOSTĘPNI połóżcie na polu CODEX 2.
- Rozłóżcie podstawowe karty **PLANU.** Połóżcie na nich **PRZEDMIOT 5** w odpowiednim miejscu.



Zjeżdżacie szybem na odpadki i doganiacie Kuriera. Posłaniec odrzuca granat z paska nie oglądając się nawet za siebie. Niewielka kula o średnicy pięści zatrzymuje się w powietrzu i rozpościera wokół pole siłowe wysokiej klasy blokując przejście. W ciasnym korytarzu nie ma miejsca by je ominąć!

Jeżeli na tym polu znajduje się **Parkourowiec,** udaje mu się przeskoczyć nad polem siłowym i wyłączyć je z drugiej strony - tracicie 1
W przeciwnym wypadku tracicie 4
Następnie dobierzcie PRZEDMIOTY **19** oraz TRASĘ POŚCIGU **2.**

Słyszycie stłumione dźwięki muzyki, świadczące o tym, że za potężnymi drzwiami znajduje się jakiś klub nocny. Przed wami stoi potężny mutant i ustruje was kocimi oczami. Za nim stoi kilku kolejnych ochroniarzy i szafki na broń, którą muszą zostawić klienci.

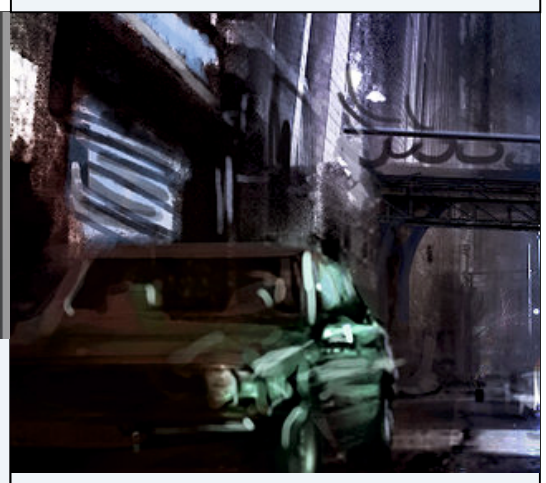
Masz kilka możliwości:
- Możesz zapłacić za wstęp 3
- Możecie odstać swoje w kolejce. Tracicie wówczas 4 .
- Możecie poszukać innej drogi.
Jeśli zdecydujecie się wejść do klubu, musicie zostawić ekwipunek w szatni. Połóżcie wszystkie przedmioty polu CODEX 4. Dobierzcie je z powrotem, gdy opuścicie ten obszar.
Następnie dobierzcie żeton

Wykradając z Infosfery plany budynku oraz skanując dokładnie okolicę, jesteś w stanie ustalić położenie starego wyjścia ewakuacyjnego. Trzeba teraz tylko shakować zamek i otworzyć przejście.

3 2 Po zdaniu Testu dobierzcie żeton

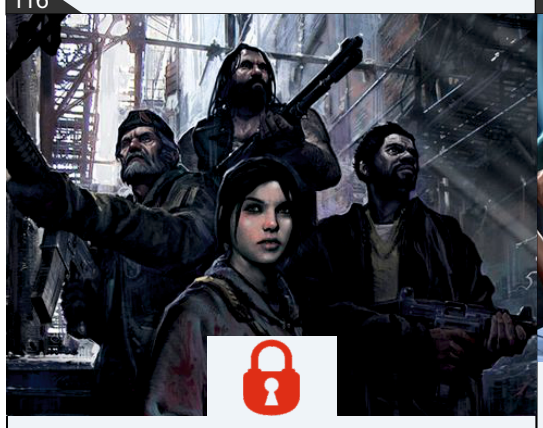
Kurier biegnie w kierunku przejeżdżającego pociągu elektromagnetycznego. Na plecach nie ma jednak tuby z przesyłką, musiał ją gdzieś zostawić lub mu ją skradziono. Kurier przeskakuje nad torami tuż przed przejeżdżającym pociągiem jednocześnie wyrzucając za siebie granat. Tylko dzięki neuroiplantom przyśpieszającym wasz refleks jesteś wstanie odskoczyć za samochody, ale i tak ranią was odłamki. Tego kuriera już nie dogonicie.

Wszyscy agenci na tym polu tracą **2**



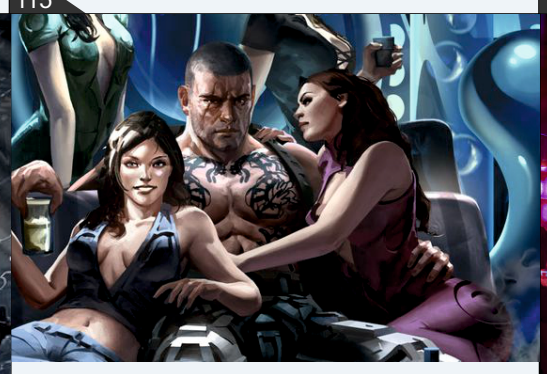
Wielokrotnie przemycałeś towary samochodem, wiesz, gdzie szukać skrytek. Jako że nikt nie kręci się w pobliżu, próbujesz szczęścia.

Możesz w ramach akcji dobierać 2



Rozpoczynacie brutalną bijatykę, w której wyrywacie bronie strażnikom. Dochodzi do krwawej jatki, której ofiarami padają również postronni bywalcy baru. Nie wiecie czy wyjdziecie z tego żywi...

4 2 5 Po pokonaniu barona i jego siepaczy, dobierz PRZEDMIOT **1.**



Baron przestępczego światka Tokio siedzi przed wami rozparty na fotelu w otoczeniu pięknych dziewcząt i mutantek. Przy jego nodze leży pojemnik Kuriera.
Czarny Lotos zapłacił mi niemałą sumkę za przypilnowanie tego cacka moi drodzy. Przykro mi, ale spóźniliście się.

Masz kilka wyjść.
- Możecie przekupić barona. Odrzuć **4** aby dobrać PRZEDMIOT **1**.
- Jeśli jesteś **Psionikiem**, możesz odrzucić 3 aby zmanipulować barona i zmusić go do oddania przesyłki. Dobierz wówczas PRZEDMIOT **1**.
- Możecie zaatakować barona. Odkryjcie wóczas kartę

Czerwone lasery, migające światła i głośne techno nie ułatwiają wam poszukiwań przesyłki. Jednak ślad temporalny jest bardzo silny w klubie. Wasze skanery wskazują na potężnie zbudowanego mężczyznę z bionicznymi protezami, który siedzi w loży nad barem.

Jeśli w grze uczestniczy tylko trzech agentów, dobierz **PRZEDMIOT 6.**

Bez względu na liczbę agentów, Odkryjcie kartę

Ponure miejsce zasnute spalinami, w których kręcą się podejrzane typy.

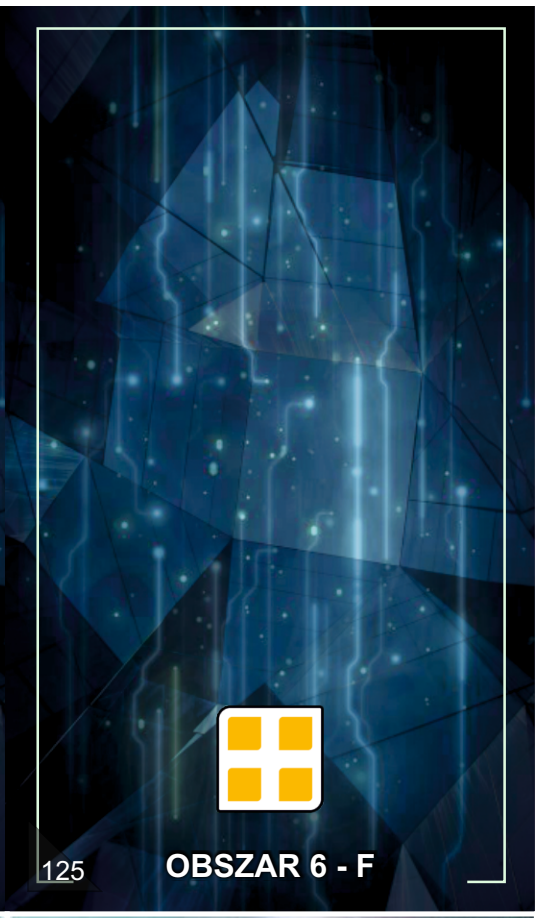
Po lewej stronie alei stoi **wrak samochodu**.

Kawałek dalej widzicie uciekającego **Kuriera!** Biegnie w kierunku torów kolejowych.

Po prawej znajdują się **schody pożarowe**.

Na samym końcu dostrzegacie wejście do **nocnego klubu** a przed nim kolejkę gości. Bramkarzem jest potężnie zbudowany mutant.

120 A - B - C - D - E - F



125 OBSZAR 6 - F

126 A - B - C - D - E

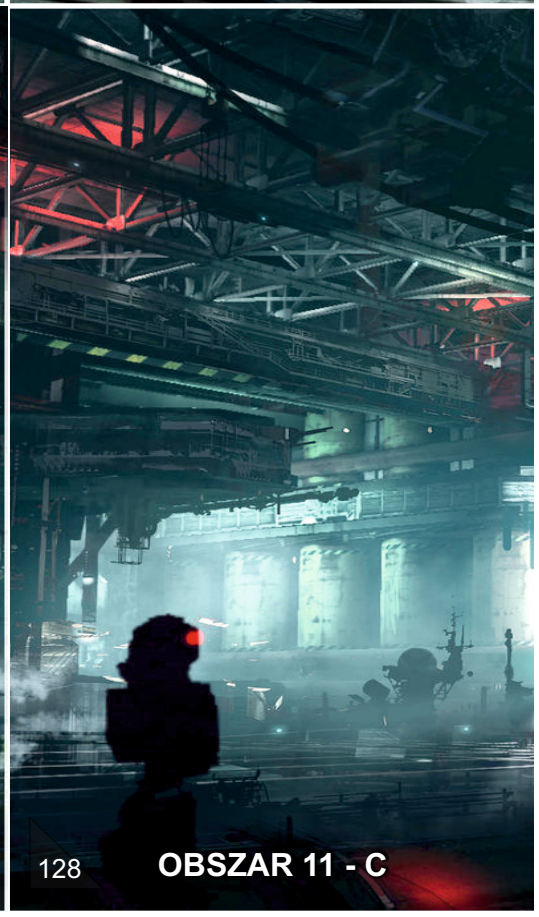
121 OBSZAR 6 - B

122 OBSZAR 6 - C

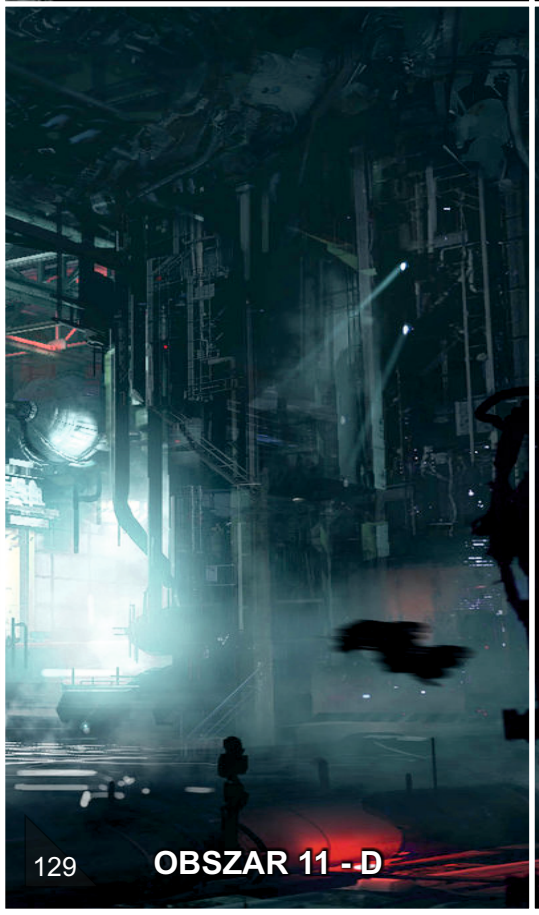
123 OBSZAR 6 - D

124 OBSZAR 6 - E

127 OBSZAR 11 - B



128 OBSZAR 11 - C



129 OBSZAR 11 - D

130 OBSZAR 11 - E

Strefa przemytu zmieniała się nieco odkąd byliście tu ostatnio.

Znajomy **mężczyzna w płaszczu** patrzy na was uważnie i klepie się po kieszeni.

Zaułek, w którym poprzednio stała zakapturzona postać, jest teraz pusty. Wieje z niego **lodowaty wiatr**. Odczyty energii temporalnej z tego miejsca są niestabilne.

Terminal bioenergetyczny wciąż tu stoi i chyba naładował się od waszej ostatniej wizyty.

W jednym z otwartych hangarów wciąż przesiadują **przemytnicy.** Przed chwilą ktoś wręczył im czarną walizkę.

126

Masz Kuriera na wyciągnięcie ręki. Ten znów błyskawicznie sięga za pasek po granat!

Jeśli posiadasz żetony , Kurier nie ma już przy sobie żadnego granatu i nie może was spowolnić ani zabić. Dobierzcie PRZEDMIOT **27**.

W przeciwnym wypadku Kurier wymyka się wam i znika za metalową grodzią tajnego laboratorium Syndykatu. Chwilę potem przybywają posiłki Czarnego Lotosu, które zmuszają was do wycofania się. Dobierzcie ***czerwoną kartę MISJA NIEUDANA***.

125

Kierując się śladem energii temporalnej dojeżdżacie do doków. Widzicie jak Kurier wbiega do magazynu. W środku robi ślizg pomiędzy nogami olbrzymiego mecha i biegnie dalej.

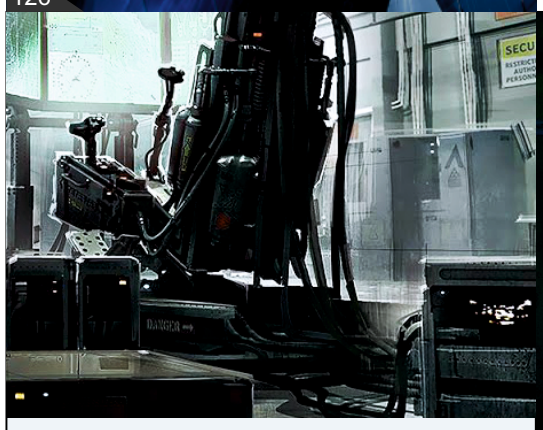
W lewej stronie mecha stoją ociekające szlamem **beczki** z toksycznymi odpadami.

Po prawej stronie mecha widzicie **akumulatory** bioenergetyczne z których mozecie się naładować.

Obok akumulatorów piętrzy się **stos śmieci** i zaplątanych kabli.

Odkryjcie kartę C i połóżcie pod nią odpowiednią ilość tarcz. Dopóki mech nie zostanie pokonany, po każdej wydanej JC, każdy agent wykonuje rzut 3 kośćmi. Jeśli wyrzuci chociaż **1** otrzymuje on ripostę od mecha o sile wyrzuconych **+3** (czyli traci **1** jeśli liczba wyrzuconych **+3** jest wyższa od agenta).

120



Wyrywasz kable z gniazd. Sa bardzo grube i ciężkie. Moglibyście ich użyć do związania nóg mecha.

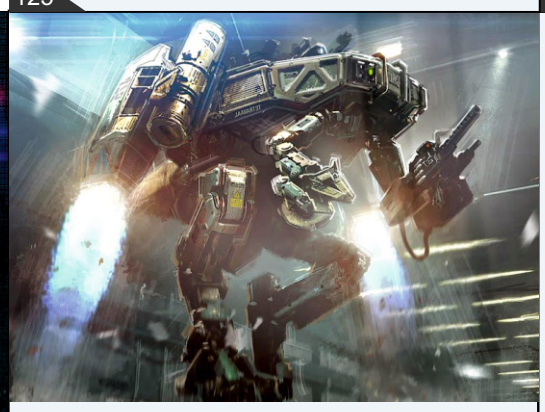
Dobierz PRZEDMIOTY **42** oraz **43.**

124

Ten terminal generuje co pewien czas niewielkie ilości bioenergii.

W ramach akcji, wszyscy agenci na tym polu mogą zyskać 1. Nie odrzucaj tej karty - z tej zdolności można korzystać co rundę.

123



Mech jest zbyt potężnie opancerzony - wasza broń go nie uszkodzi. Musicie wyjąć ogniwa zasilające, które zamknięte są w schowku na plecach gigantycznego robota.

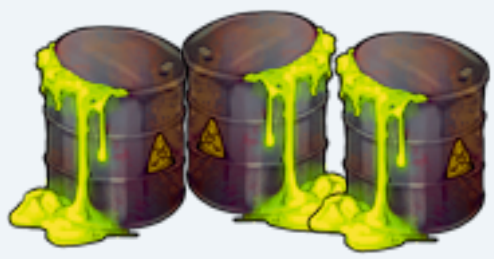
Tego testu nie można automatycznie zdać, używając kapsułki.

Jeśli agent wyrzuci same na swoich kościach, ginie.

5 7 1

Po zdaniu Testu odkryjcie kartę

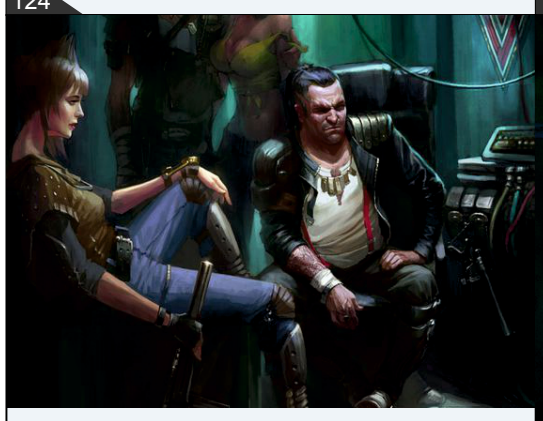
122



Toksyczne odpady są skrajnie żrące. Wejście na ten teren bez kontaktu z nimi jest niemożliwe.

Wejście na to pole powoduje utratę 2 chyba że agent jest **Androidem** lub posiada **Ochronny uniform.**

121

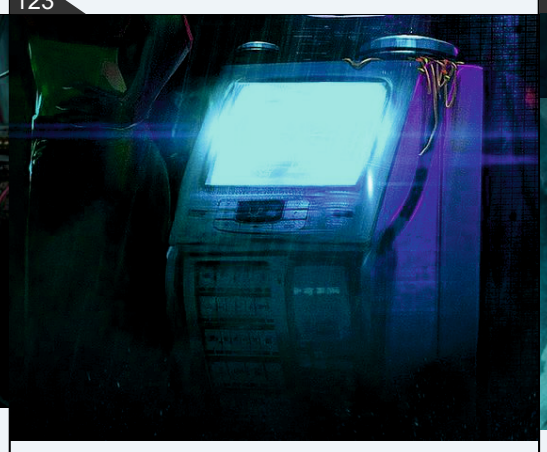


Szef przemytników patrzy na ciebie uważnie, jakby oceniał czy już się spotkaliście.
Mamy dla was specjalną ofertę z ostatniej chwili. Towar prosto ze skarbców najbogatszych korporacji.

Dobierz **PRZEDMIOT 44.**
Możesz go kupić za **2**

Sprawdź czy w talii PRZEDMIOTÓW znajdują się **PRZEDMIOTY 10,11,12,13,14**. Te, które znajdziesz możesz kupić, każdy za **2**

130



Ten porzucony terminal generuje co pewien czas niewielkie ilości bioenergii. Jest jednak zabezpieczony silnymi kodami dostępu, prawdopodobnie skradziono go z placówki wojskowej lub medycznej. Możesz włamać się do urządzenia, aby pobrać dostępną aktualnie bioenergię.

4

Po zdaniu Testu dobierz **2**

129

Do zaułka wlatują przerażające, mroczne zjawy pożerające przestrzeń i czas. Nadleciały od strony Stacji Kolejki. Najwyraźniej paradoks powoduje rozpadanie się tej rzeczywistości. Widzisz jak zjawy wygryzają dziury w czasoprzestrzeni i nagle zwracają się w twoją stronę! Z trudem wyrywasz się ich mackom i uciekasz.

Wszyscy agenci na tym polu tracą całą swoją bioenergię. Jeśli agent nie posiada bioenergii, ginie.

128

Wyczuwam zbliżającą się okazję.
Wyglądacie na dobrych partnerów do interesów. I solidnych najemników.
Handlarz rozgląda się czujnie.
Zapłacę wam trzy bańki za policyjne kody, jeśli dostarczycie mi je jeszcze tej nocy.

Jeżeli posiadacie **Policyjne kody**, możecie je odrzucić i dobrać **3**

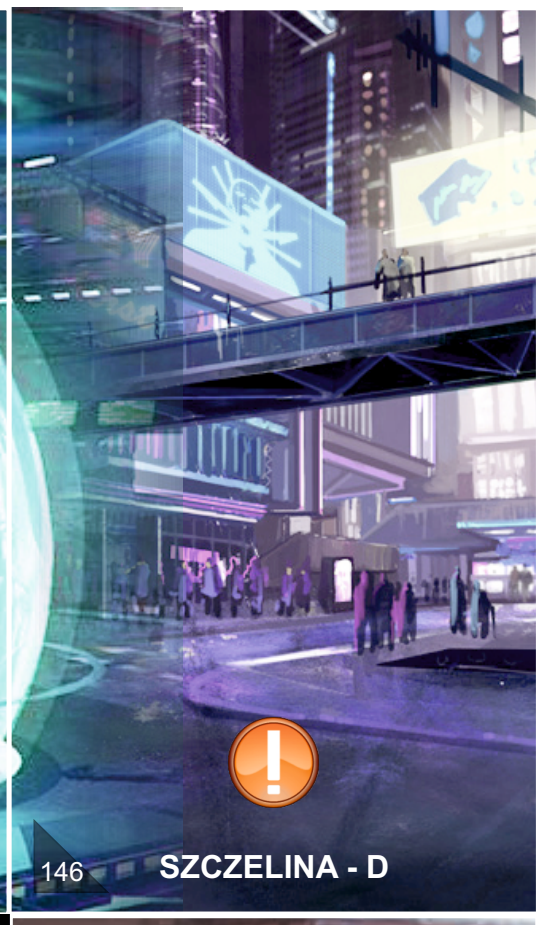
Jeżeli nikt nie ma jeszcze PRZEDMIOTU 17 możesz go kupić za **4**.
Psionik może wydać **1** aby handlarz obniżył cenę do **1**.

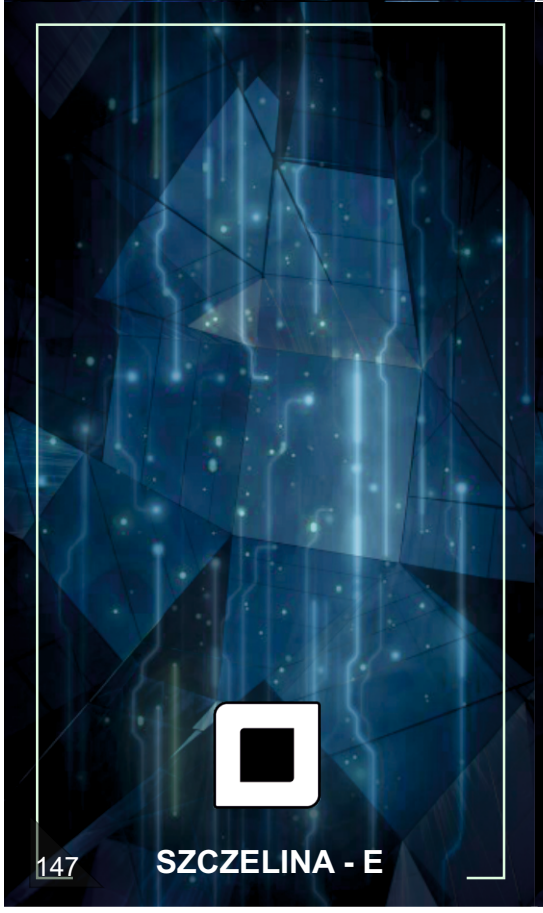
127

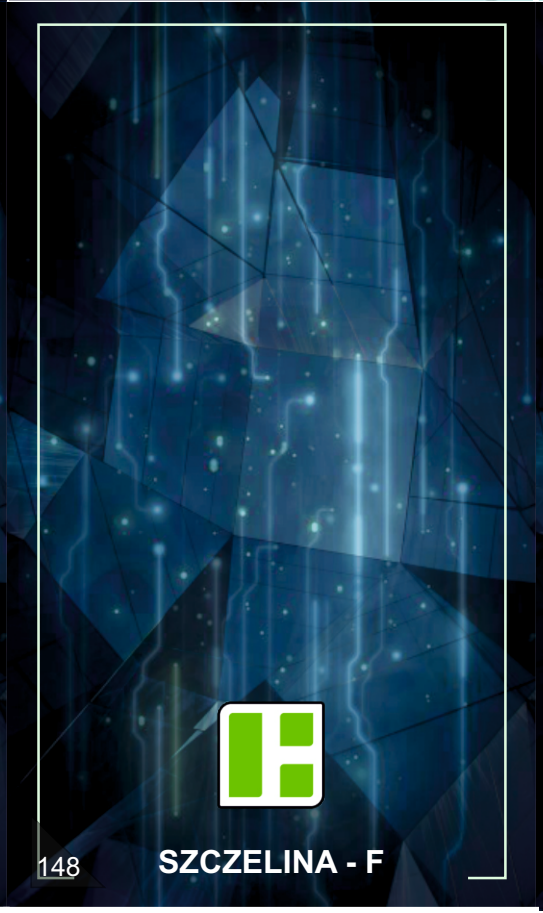
SZCZELINA
A
143
A-B-C-D-E-F

144
SZCZELINA - B

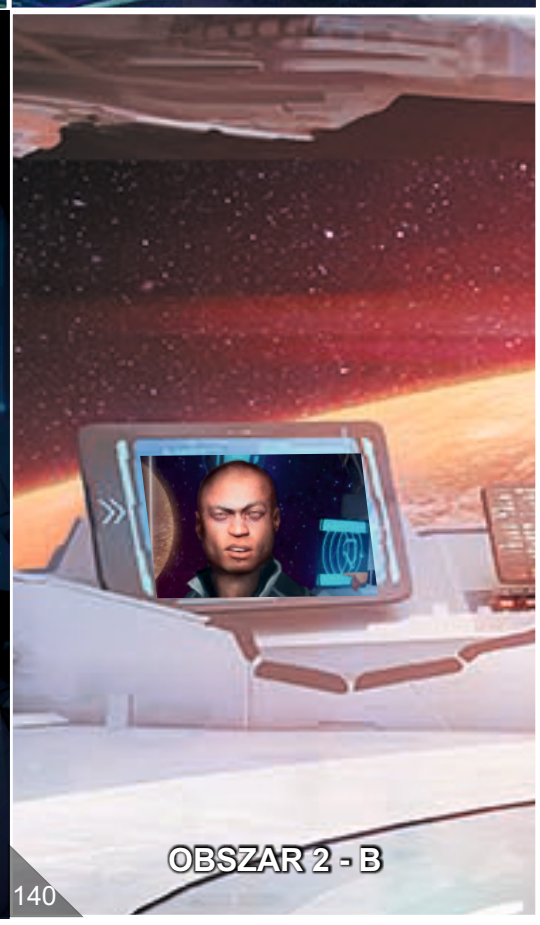
145
SZCZELINA - C

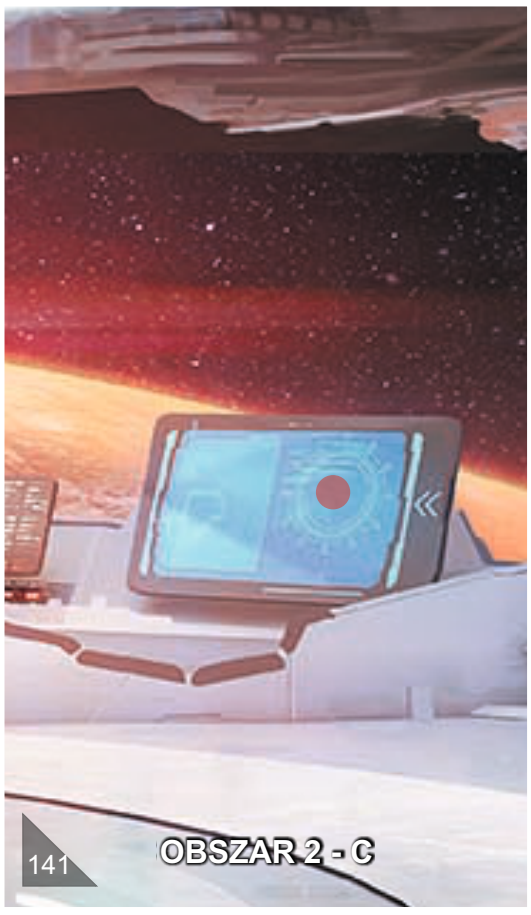

146
SZCZELINA - D


147
SZCZELINA - E


148
SZCZELINA - F

OBSZAR 2
A
139
A - B - C - D


140
OBSZAR 2 - B


141
OBSZAR 2 - C

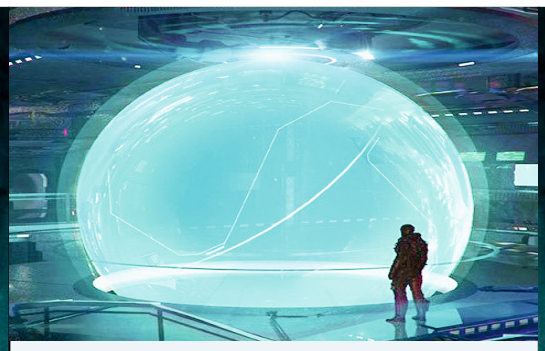
3
4
142
OBSZAR 2 - D

Nieziemskie istoty unoszą się wśród wyładowań. Podlatuje do ciebie oślepiając cię błękitnym blaskiem!

W każdej rundzie walki musisz wydać 1 . Jeśli nie możesz tego zrobić, twój nosiciel natychmiast zostaje rozerwany przez wiry czasu i ginie.

3 2 2 Musisz pokonać istotę.

146



Musicie umieścić Przełączniki Moebiusa w samym centrum, omijając bicze temporalnej energii albo bardzo precyzyjnie dostroić częstotliwość pracy przełączników do drgań szczeliny.

Wybierzcie, który z Testów chcecie wykonać. Gdy już wybierzecie jeden, nie możecie zmienić na drugi.

3 3 | 4 2

Po zdaniu Testu odkryjcie kartę ■

145

Nieziemskie istoty unoszą się wśród wyładowań. Podlatuje do ciebie oślepiając cię błękitnym blaskiem!

W każdej rundzie walki musisz wydać 1 . Jeśli nie możesz tego zrobić, twój nosiciel natychmiast zostaje rozerwany przez wiry czasu i ginie.

3 2 2 Musisz pokonać istotę.

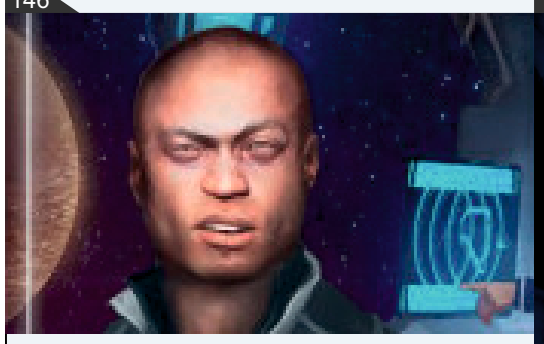
144

Stacja kolejki jest zdruzgotana przez szalejącą w centrum burzę energii. Wokół szczeliny krążą czarne zjawy, żerujące na wirach wytwarzanych przez paradoks. Ich ciało zdaje się mroczne jak najdalsze krańce kosmicznej próżni. Tak samo otchłanne i bezdenne jest ich spojrzenie.
Aby zlikwidować paradoks czasowy musicie posiadać zaawansowaną technologię Agencji.

Jeżeli posiadacie 3 ***Przełączniki Moebiusa***, możecie wejść do tego obszaru. W przeciwnym wypadku nie macie tu czego szukać, przenieście się do innego obszaru.

Po wejściu do tego obszaru wszyscy agenci, których nosiciele ponieśli śmierć, powracają do gry przywołani przez zakrzywienie czasoprzestrzeni. Maja jednak tylko połowę punktów życia zaokrąglając w dół.

143



Twarz Boba jest zakrwawiona a jego głos przyśpieszony i zdyszany:
Wpadliśmy w pułapkę Syndykatu! Wektor Antyczasu otworzył korytarz czasoprzestrzenny, przez który Czarny Lotos wszedł do naszego schronu z artefaktami a potem na teren Stacji. Nie wiem jak nasze czujniki mogły nie wykryć...
W tle przekazu wideo widać wybuch.
Posłuchajcie, nie ma czasu - musicie się cofnąć w czasie i zapobiec przechwyceniu przesyłki! Ale wywołacie....
Pocisk energetyczny przebija czaszkę Boba i przekaz zostaje przerwany. Odrzućcie tę kartę i przejdźcie na pole C.

140

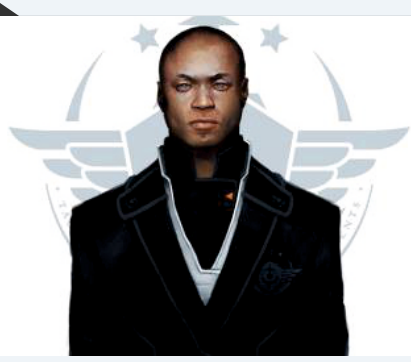
Czerwone lampy błyskają szaleńczo.
Na ekranie wyświetla się **twarz Boba**, obraz transmitowany z innej sali na stacji. Próbuje wam coś powiedzieć.

Dalej widzicie **panel kontrolny**, sterujący kapsułami transferowymi. Brakuje jednak techników, którzy potrafią go obsługiwać.

Na końcu pomieszczenia stają gotowe do skoku **kapsuły,** z otwartymi pokrywami.

Poruszajcie się wszystkimi agentami po kolei przez karty B-C-D.

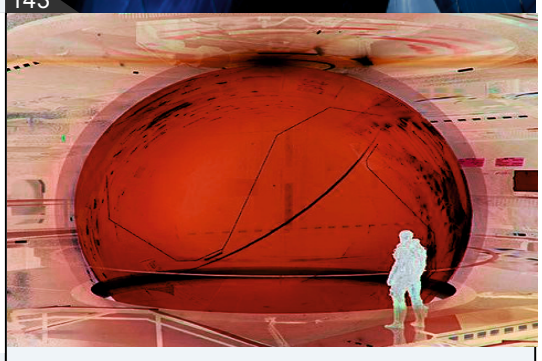
139



Nad wami pochyla się Bob.
Co jest agenci? Znowu nie złapaliście Kuriera. Odsyłam was natychmiast z powrotem...
W tej chwili wydobywacie z siebie krzyk i Bob zdziwiony podnosi brew. Wysłuchuje waszej nieprawdopodobnej historii z niedowierzaniem.
No dobrze, muszę porozmawiać z górą na ten temat. Jeśli wasze zeznania są prawdziwe, zapobiegliście tragedii.
Idźcie się umyć i odpocząć, a za godzinę stawicie się przed Radą Konsorcjum...

MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM!
Dobierzcie PRZEDMIOT **41**.

148



Dzięki Przełącznikom Moebiusa udało się wam dokonać ingerencji w pętlę czasu i zlikwidować paradoks. Stojąca przed wami szczelina eksplodowała i wchłonęła was do piątego wymiaru, gdzie zderzają się ze sobą różne, alternatywne wersje wszystkich rzeczywistości. Historia została napisana na nowo, tak aby jak najmniej się zmieniło, a wy zostaliście wyrzuceni z powrotem do sali transferowej na stacji Agencji...

Odkryjcie kartę

147

Wchodzicie do kapsuł i zatrzaskujecie ciężkie pokrywy. Przez szybki widzicie swojego towarzysza, który został przy panelu kontrolnym, aby uruchomić procedurę transferu. Zamykacie oczy...

Odszukajcie w talii 2 karty **TAJEMNICA** i przeczytajcie.

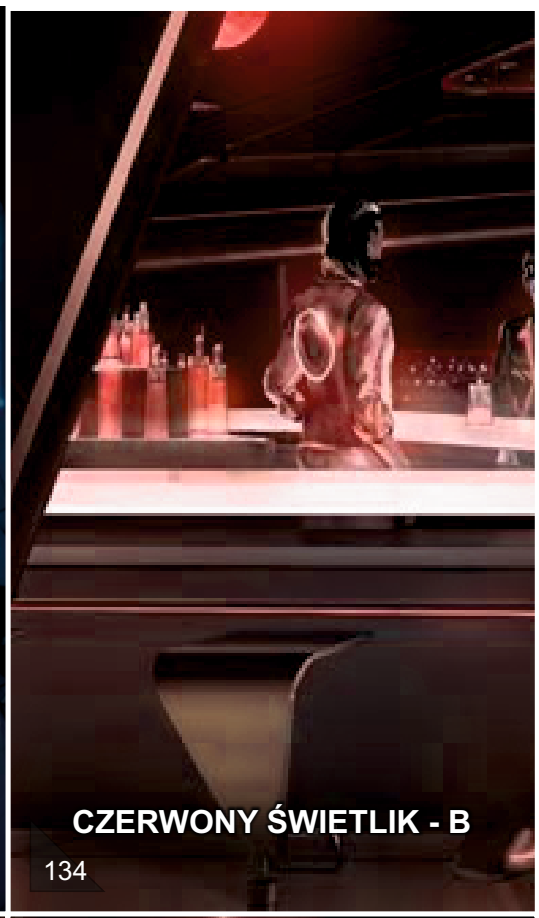
142

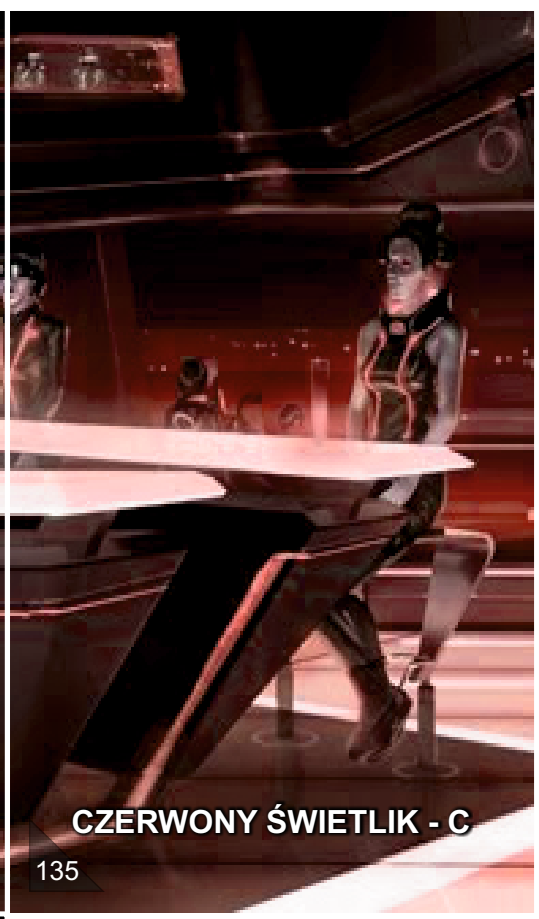
Przed kapsułami transferowymi stoi panel kontrolny. Nie macie bladego pojęcia jak obsługiwać ten sprzęt. Na wyświetlaczu wciąż miga jeszcze data waszego ostatniego skoku. Widzicie też czerwony przycisk z napisem „TRANSFER". Jedno z was musi tu zostać i wcisnąć przycisk, gdy pozostali będą już leżeli w kapsułach. Czy ten, kto zostanie, zdąży dobiec do swojej kapsuły i też się przenieść?

Jeden z agentów musi zostać na tym polu, pozostali idą na pole D.

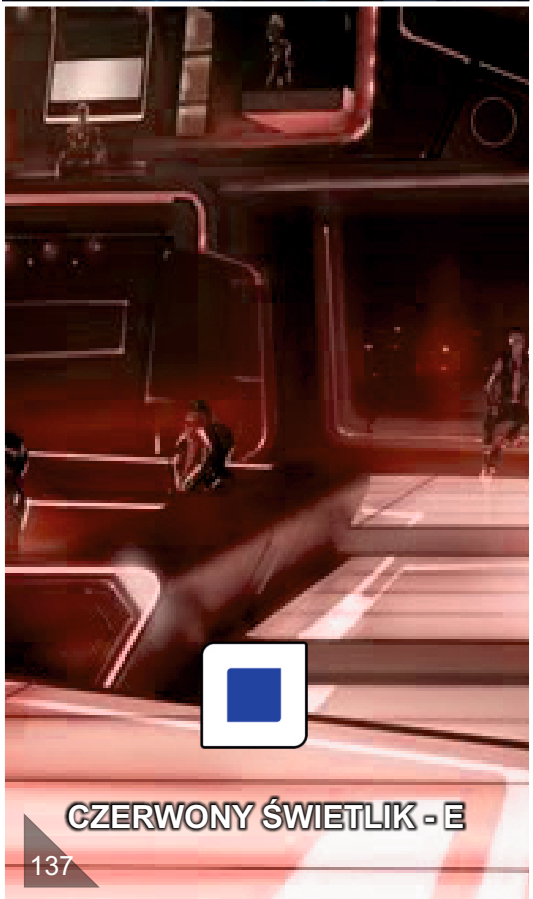
141

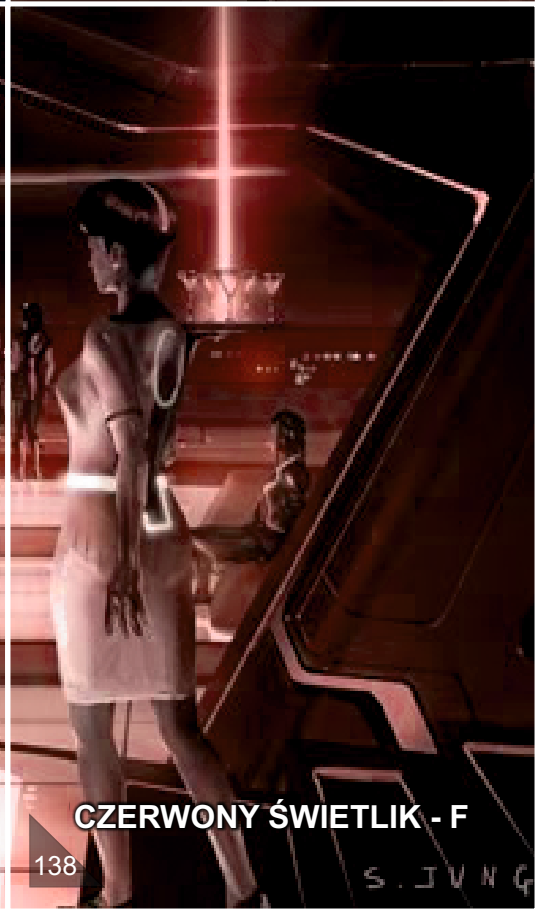
CZERWONY ŚWIETLIK
A
133
A - B - C - D - E - F


CZERWONY ŚWIETLIK - B
134

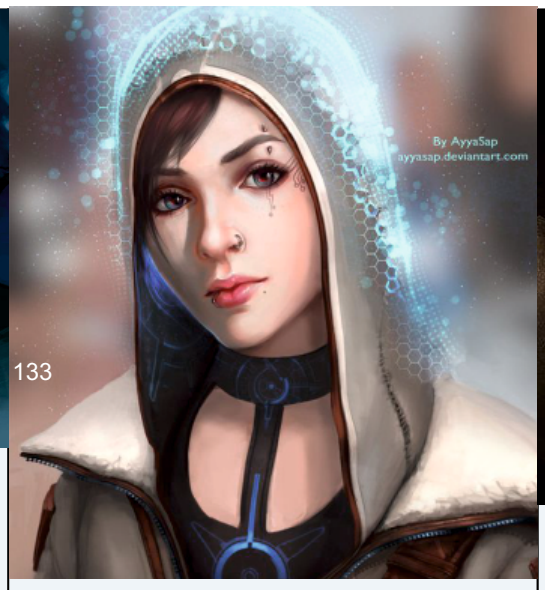

CZERWONY ŚWIETLIK - C
135

CZERWONY ŚWIETLIK - D
136


CZERWONY ŚWIETLIK - E
137


CZERWONY ŚWIETLIK - F
138
S.JUNG

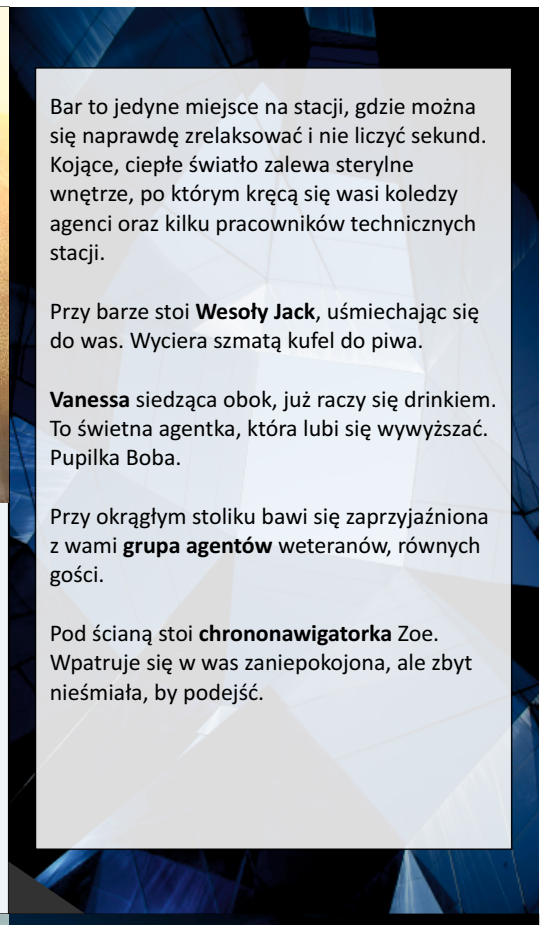
Grupa weteranów układa jakieś karty na szklanym stoliku. Kapitan grupy zwraca się do was:
Cześć młodziaki. Dacie wiarę że powstała planszówka o nas, o agentach czasu? I to nie teraz, ale w XXI wieku? Musiał nastąpić jakiś przeciek informacji lub, jak można by to nazwać, ktoś zrobił sobie niezły żart.
Zdaje się że Bob dostanie szału, jak się o tym dowie. Ale kto mówi, że musi się dowiedzieć.
Mruga do was porozumiewawczo i przykłada palec do ust.



Ah, moja ulubiona ekipa agentów.
Słyszałam, że misja była bardzo trudna tym razem? Hm. Dziwi mnie że nie zbadaliście kwestii pojawienia się kronosów. Eh, miałam na myśli te niebieskie humanoidy żerujące na paradoksach. Powinno was to bardziej zaniepokoić. Poczytajcie o tym w holotece, *zamiast opijać swój... sukces.*

Czy mogę służyć moi drodzy Chyba zasłużyliście na kolejkę na koszt firmy. Co powiecie na brandy z Alfa Centauri? Na początek.
Barman stawia przed wami rządek kieliszków i wlewa do nich świecący na zielono płyn z czerwonymi drobinkami.

Dobierz PRZEDMIOT **40.**



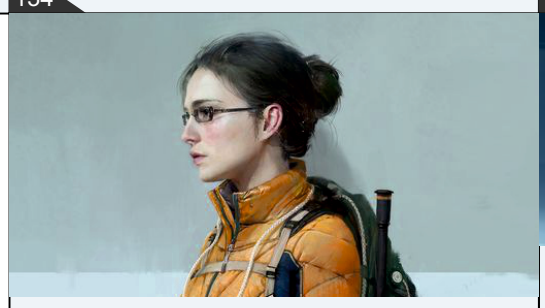
Bar to jedyne miejsce na stacji, gdzie można się naprawdę zrelaksować i nie liczyć sekund. Kojące, ciepłe światło zalewa sterylne wnętrze, po którym kręcą się wasi koledzy agenci oraz kilku pracowników technicznych stacji.

Przy barze stoi **Wesoły Jack**, uśmiechając się do was. Wyciera szmatą kufel do piwa.

Vanessa siedząca obok, już raczy się drinkiem. To świetna agentka, która lubi się wywyższać. Pupilka Boba.

Przy okrągłym stoliku bawi się zaprzyjaźniona z wami **grupa agentów** weteranów, równych gości.

Pod ścianą stoi **chrononawigatorka** Zoe. Wpatruje się w was zaniepokojona, ale zbyt nieśmiała, by podejść.



Zoe przemawia niepewnym głosem, jest jednak zadowolona, że ktoś do niej podszedł.
Słyszałam, że podczas waszej misji pojawiły się kronosy. Spotkaliście je?
Nie czekając na odpowiedź mówi dalej.
Z moich badań wynika, że Agencja może się mylić co do ich prawdziwej natury. Dotąd uważaliśmy je za pasożyty. Jednak wykonana przeze mnie dogłębna analiza wystąpień i zachowań tego świadomego gatunku każe mi domniemać, że są one raczej czymś w rodzaju strażników kontinuum, bowiem zdają się dążyć do likwidacji paradoksów.

Dobierzcie żeton

Nagle wszyscy czujecie potężny wstrząs i przewracacie się na podłogę. Gaśnie światło a potem włącza się awaryjne zasilanie i rozlegają się syreny. Na wszystkich ekranach widzicie twarz Laury.
UWAGA! Stacja została zaatakowana. Intruzi na pokładzie. Rozszczelnienie schronu z artefaktami. Wysyłam automatyczną wiadomość ostrzegawczą w przeszłość.
Laura podaje również do wiadomości, że wszystkie zespoły mają się natychmiast ewakuować przez kapsuły ratunkowe.
Za wyjatkiem waszego zespołu!
Macie stawić się natychmiast w sali transferu! Biegiem!

Złóżcie ten obszar.
Odszukajcie i rozłóżcie **OBSZAR 2.**