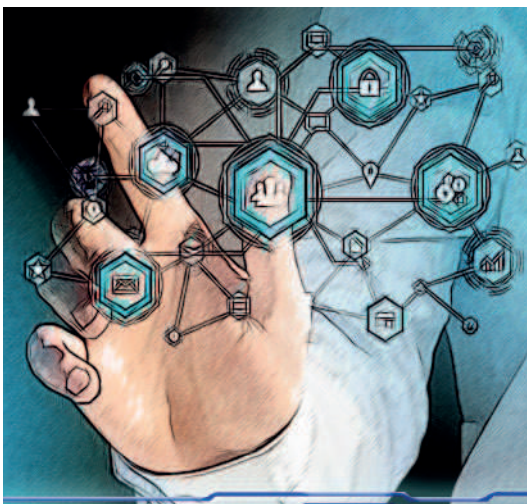


T.I.M.E STORIES
SCENARIUSZ FANOWSKI



K V ! N





Szybko odkrywasz oprogramowanie sterujące dostępem do pomieszczeń. Z tego poziomu można odblokować drzwi do izolatki oraz szpitalne koptery na parkingu. Wyłączenie jednak tych funkcji wymaga podania hasła.

Rozpoczynasz poszukiwania w programie pocztowym:

folder wysłane (6): weź **PRZEDMIOT 19**

lub

folder kosz (350): weź **PRZEDMIOT 20**

> P R A W O B R Z E Ż E _

Dźwięki muzyki pulsują jednostajnym rytmem, migotliwe kolorowe światła oświetlają holotancerki na scenie.

Przed kołem ruletki zapraszająco rozkłada ręce **android krupierski**.

Kelnerka roznosi drinki i używki w lokalu.

Rozbawieni **mężczyźni** wznoszą toasty przekrzykując głośną muzykę.

Oldschoolowy **jednoręki bandyta** reklamowymi hasłami zaprasza do gry.

Ochroniarz broni przejścia do części klubu zarezerwowanej dla wybranych klientów.

ŁOTRZYK (nosiciel kapsuły nr 2): weź kartę **PRZEDMIOT 49**

Daremne żale - próżny trud,
Bezsilne złożeńczenia!
Przeżytych kształtów żaden cud
Nie wróci do istnienia

Adam Asnyk

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeśli przed rozpoczęciem przygody chcesz coś sobie przypomnieć, sprawdzić w związku z poprzednią wyprawą, to jest właściwy moment. Jeśli posiadacie kapsułki czasu zdobyte jako nagrody, dołączcie je do bieżącej gry.

Postaci oraz zdarzenia opisane w scenariuszu są jedynie wytworem wyobraźni autora i nie mają nic wspólnego z rzeczywistością.

A przynajmniej niewiele ;).

Treści w nim przedstawione nie miały na celu obrażenia żadnej ideologii, grupy społecznej czy organizacji. Jeśli którakolwiek część niniejszego scenariusza ktokolwiek uzna za niestosowną z góry go przepraszam.

Żetony na panelu literowym muszą leżeć w tej kolejności (jak na zdjęciu w lustrze):

1 : M; 2 : O; 3 : T; 3 : A

Jeśli leżą w innej, musicie wspólnie rozwiązać test:

To czas jaki jest potrzebny by zadzwonić do dziewczyny Janusa i do nakłonienia jej by podała prawidłowe hasło: **MOTA**.



Jeśli podaliście prawidłowe hasło lub rozwiązaliście test, otwieracie szafkę-schówek Janusa: weź 2 , 1 , 1

Leży tu drive z dwoma filmami.

Weź przedmiot **PRZEDMIOT 72**



A

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

1

Przedmiot

19

19

19

51

Przedmiot

69

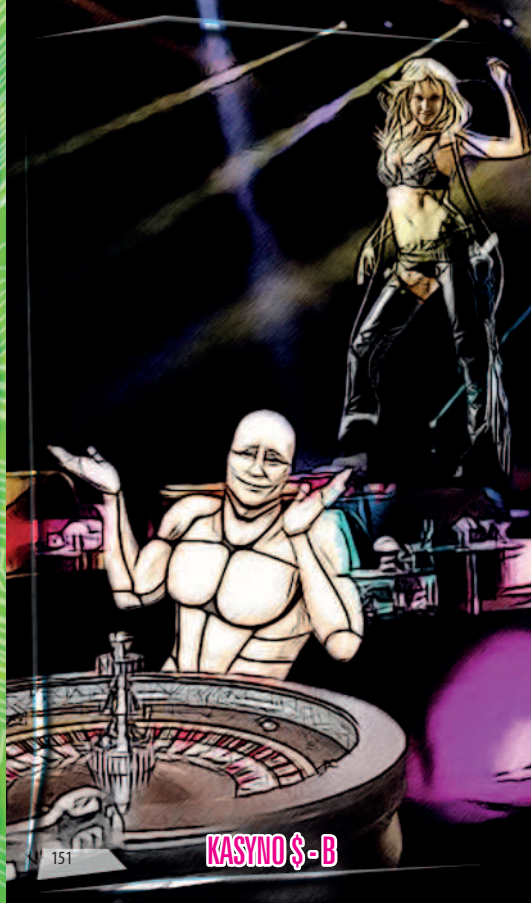
69

69

101

151

KASYNO \$-B



W oczy rzuciła się wiadomość o intrygującym nagłówku: „UWAGA! zmiana hasła”


Re: UWAGA! zmiana hasła

Fakaj się! Nie licz na lito~ | przy bilardzie!

2100-06-01 10:23:08 user admin<god@god.com> wrote:

Uwaga nieroby!
Zmiany od czerwca dla was:
User: LENIWCE / Pas: &Ó%W

Jeśli znasz hasło wypowiedz je na głos i weź **PRZEDMIOT 21**

Jeśli nie znasz hasła możesz poświęcić 3  straconego na wpisywanie pasujących liter by wziąć **PRZEDMIOT 21**



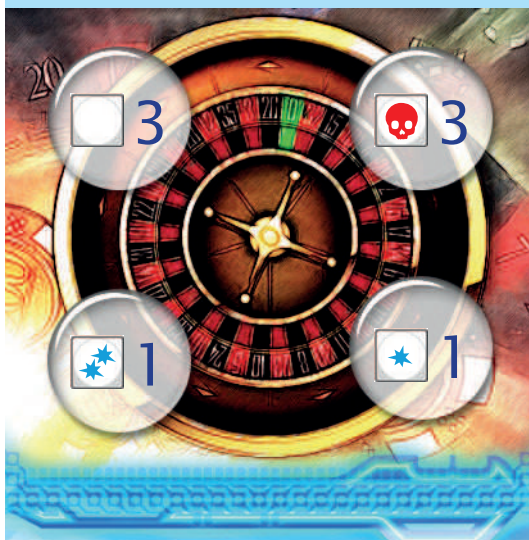
Po otrzymaniu enigmatycznego nocnego wezwania wjeżdżacie windą na umówione spotkanie w Agencji. Z ekranu dolatują telewizyjne wiadomości:

Na żywo z Varsovii Tomas Lees.



Szykuje się gorąca noc! Dziś na Stadionie Narodowym derby Brutal Strike'a, które ściągają na trybuny zwaśnionych kibiców E-sportu. Chuligani z prawobrzeża od rana wszczykali burdy w strefach kibica, a teraz ten ocean przemocy rozlał się na całe miasto. Na estradzie przed meczem trwa show Elektrody_Dody. 116 letniej piosenkarce udało się zaszokować publiczność, obnażając się podczas występu. Co za widok! Pozostanie w naszej pamięci na długo.

Po przerwie reklamowej najnowsze wieści o terrorystycznym ataku na serwery Huraganu, bądźcie z nami.

Teraz po kolei odkrywaj karty poczwwszy od B do G i odczytaj każdą na głos.




Obsługujący ruletkę android zaprasza:
Nie odmawiaj sobie nagrody.

Podczas 1  czasu można tu zagrać do 3 razy na ruletce. Procedura: Połóż  na wybrany wynik na kole. Rzuć kością. Za każdy postawiony żeton otrzymujesz wygraną wskazaną cyfrą wydrukowaną na obstawianym wyniku. Nietrafione żetony przepadają.

Po shakowaniu, można przeczytać niektóre wiadomości na smartsinie Alexa

22:01



Mam filmik na którym przystojniacha z niebieskim irokezem bzyka się z niezłą blondynką. Pewnie odkupiłbyś go za powiedzmy 20 ?


IVONA! To sieczka! Pliki są zniszczone. Przyślij mi backupy zapisów dat wypraw z ostatnich 6 miesięcy oraz podgląd kamer z korytarza na poziomie X.

15:13

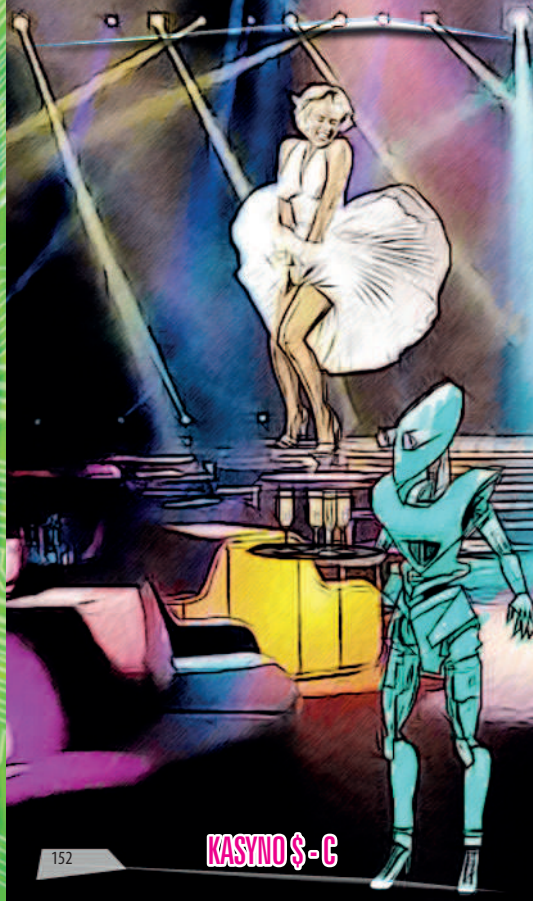



12:38





Większość zniszczona bezpowrotnie. Ale udało mi się odzyskać daty podróży. Zapis video z kamery na korytarzu zniszczony. Prawie. Mam sekundy gdzie widać kto wchodził do magazynku. Ale za to ekstra: prześlij 10  na konto HKR2099, a napiszę Ci skąd odbierzesz rozkodowany film.

Po zapłaceniu 10  weź **PRZEDMIOT 54**.




Przebijanie się przez masę nic nie wnoszących wiadomości pocztowych i spamu kosztuje was 2 . Odnajdujecie tutaj jednak mail zatytułowany „Re: UWAGA! zmiana hasła”

 Re: UWAGA! zmiana hasła 

Fakaj się! Nie licz na lito~ | przy bilardzie!

2100-06-01 10:23:08 user admin <god@god.com> wrote:

Uwaga nieroby!
Zmiany od czerwca dla was:
User: LENIWCE / Pas: &Ó%W

Jeśli znasz hasło wypowiedz je na głos i weź **PRZEDMIOT 21**. Jeśli nie znasz, możesz poświęcić 3  straconego na wpisywanie pasujących liter by wziąć **PRZEDMIOT 21**



Po wyjściu z windy wita was IVONA.

Heja! Oglądaliście TV? Ja ją uwielbiam. Dzięki niej zdobyłam tyle wiedzy. Zawsze gdy zaczynają się wiadomości idę przeczytać E-booka. Antoni już na Was czeka, ale uważajcie bo ma humor jakby jego dziadek 100 lat temu wziął kredyt we frankach.

Prowadzi Was w stronę hali transferów, a kroki niosą się dudniącym echem w dziwnie cichych korytarzach. IVONA usiłuje zagaić rozmowę.


Niestety tym razem sama będę musiała ogarnąć waszą wysyłkę. Nasz mechanik temporalny miał koszmarny wypadek kopterem. Szkoda. Wspaniały szarmancki człowiek. To starsowieckie całowanie w dłoń przy powitaniu było takie urocze.



Po lokalu przechadza się android zbierający zamówienia.

Polecam łyknąć coś na pobudzenie i dobrą zabawę. Co podać?

Możesz kupić 1  za 1 .

Można tu jednorazowo zakupić dowolną liczbę Vitabotów. Ale zawsze zabiera to 1  czasu.

Po tym wyborze karta B w Klubie Nolife staje się niedostępna.



Chłopak jest gadatliwym pasjonatem.

Sporo tu hardcorowych nolifów z lewobrzeża. Gra to ich praca. Tu żyją, wstają tylko na rewitalizację. Handlują zdobytymi przedmiotami.

Zawsze dbałem by nie zostać milionerem, dlatego za bezcen oddaje itemki do Wow-a.

: Weź **PRZEDMIOT 43**

Jeśli chcesz wpisać hasło do szafki Janusa weź **PRZEDMIOT 67**.



3

BAZA E. EUROPA C



21

21

53



71

71

103



153

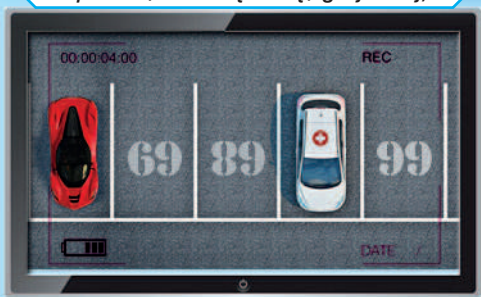
KASYNO \$-D

UWAGA: Jeśli odgadywaliście hasło, a wybraliście inne niż **ŻÓŁW** traciecie 6 czasu zmarnowanego na restarty i ponowne wpisywanie liter

Po uzyskaniu dostępu do oprogramowania blokad udało się wyłączyć bioidentyfikację w drzwiach poczekalni. Weź żeton

Na ekranie widać także lądowisko kopterów. Możesz odblokować karetkę stojącą na miejscu parkingowym.

Weź kartę panelu klawiatury z pola Codex 4 i połóż na niej kolejno żetony: i . Odzwierciedla to kolejność wciśnięcia cyfr na klawiaturze, wybierając nr stanowiska pojazdu karetki, która zostanie odblokowana (zostaw to ułożenie na panelu, odłóż tę kartę, graj dalej):



Siedzący przy stoliku mężczyźni głośno wznoszą toasty za udany projekt.

Jeśli na tym polu znajdzie się nosiciel płci żeńskiej odkryj kartę **G** tego obszaru.

Antoni wita z poważną miną.

To będzie specyficzna misja. Ścisłe tajna. Gdyby opinia publiczna się dowiedziała to byłaby katastrofa. Z naszymi Agentami mamy poważne kłopoty, musicie ich zastąpić. Wszystko pozostaje między nami. Otóż na serwerze gry World of War jakiś zwariowany haker przejął grę. Będzie tam działał dopóki choć jedna osoba będzie oglądała - Antoni zajął do E-tabletu - streaming. No i oglądalność natychmiast skoczyła z paruset osób do paru milionów i wciąż rośnie.

MISJA

Powstrzymanie ataku terrorystycznego.

Jak widzicie przejście będzie bardzo bliskie w czasoprze-strzeni. Dlatego nas w ogóle stać na to. W innej sytuacji nie byłoby takiej możliwości, bo jest za blisko w czasie i nastąpiłaby dyfuzja psychik, eksponująca lekkie pierwotne nosiciela. To zakłóca normalną pracę Agentowi. Ale wy wejdziecie do wirtualnej gry, do graczy zatopionych w - Antoni zajął do E-tabletu i przesyłabizował - grze Fan-ta-sy i ominie Was ten efekt. Szczegóły opowie IVONA.

WYBIERZcie NOSICIELI (karty od nr 8 do 12) ale tylko oglądając ich fronty. Nie odwracajcie kart. JESZCZE NIE CZYTAJCIE ICH STATYSTYK!

Zajmijcie miejsca w kapsułach zaraz rozpoczniemy transfer.

TRANSFER

18:01



Oprócz filmu w skrytce zostawiłam coś na uspokojenie bo jesteś w szoku. Jak odetchniesz napisz, mam też remedium na Twój ból

18:13



A co Ty możesz wiedzieć o bólu i uczuciach? O tym co JA poczułem gdy to zobaczyłem?

18:13



18:13



Możesz tę wyprawę potraktować jako bonusową wyprawę terapeutyczną od Agencji. Dlatego tu jesteś, by oczyścić się z gniewu. Wszystko co tutaj zrobisz nie wydarzy się, gdy wrócisz do teraźniejszości. Zdecyduj się: chcesz wrócić czy pozafatwasz jakieś sprawy?

18:15



Czyli cokolwiek tu zrobię będzie to bez konsekwencji?

18:15



Oczywiście. Oczyść swą duszę Agencie. Pobaw się tym



4

BAZA E. EUROPA D



22

22

54



72



72

104






154



Za każdy jeden żeton położony przed B: , dodaj 1  straconego na próbach otworzenia drzwi.

Otworzenie drzwi ewidentnie wymaga jednoczesnego wciśnięcia przycisku tu, i w drugim końcu korytarza. Tam musi to zrobić skłoniony do tego pacjent.

Jeśli posiadasz żeton  weź **PRZEDMIOT 25**.

Jeśli posiadasz żeton , możecie odczytać kartę H (ze znakiem ) w tej lokacji.

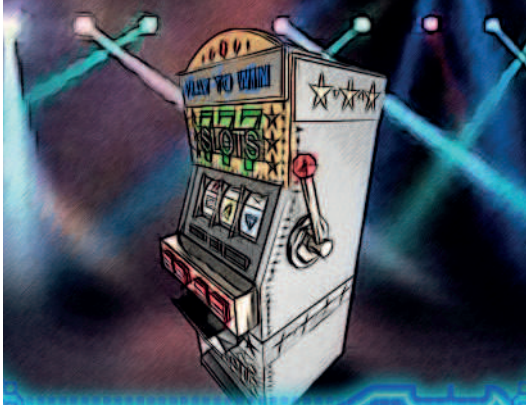


Krytyczna konieczność ingerencji temporalnej

Poprzednia misja zostaje przerwana.
 > **Musicie uratować agenta T.I.M.E.**
 Następuje przekierowanie obszaru.




ERROR



Teraz odwróćcie i zapoznajcie się z kartami wybranych nosicieli.





Jednoręki bandyta. Gdy tylko do niego podchodzisz rozbłyska feerią świateł wykrzykując reklamowe hasła.

Każdy dzisiaj wygrać może, każdemu szczęście dopomoże

Za 1  czasu można tutaj zagrać do dwóch razy na jednorękim bandycie. Każda gra wygląda następująco: odrzucasz 1  i rzucasz kością: rezultaty z  oznaczają przegraną.


Wyniki:  : wygrasz 2 ,

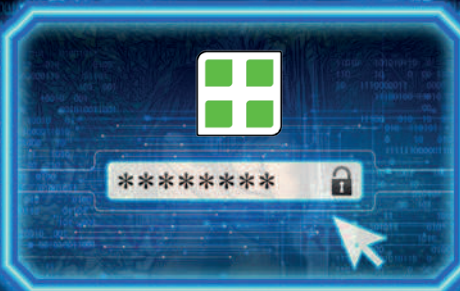
 : otrzymujesz 3 

Króciutki film na którym IVONA znosi pudła do magazynku poziom X bazy T.I.M.E



Bardzo długi film, ale jest zakodowany. Wymaga wpisania hasła.

Żeby obejrzeć drugi film należy posiadać żeton: , oraz podać hasło. Po wybraniu cyfry do hasła weź **PRZEDMIOT 73**





5

BAZA E. EUROPA E



Przedmiot

23

23

55



Przedmiot

73

73

105



155

KASYNO \$-F

TOWAR

CHUSTECZKI ODŚWIEŻAJĄCE



Pozwalają oczyścić cerę,
nawilżyć skórę
oraz wzbogacić ją
o rozmaite witaminy.

WYPOSAŻENIE I CECHY

- ☉ Niebieskie żetony to Vitaboty. Kapsułki z mikrobotami leczącymi. Po odrzuceniu żetonu regenerują się utracone 2 dopóki nosiciel nie jest martwy.
- ☉ Dopalacze. Nielegalne, farmaceutyczne wspomagacze. Odrzucając ten żeton można poświęcić swoje 1 w dowolnym teście by uzyskać za to 1 .
- ☉ Waluta w przyszłości.
- ☉ Żeton specjalny.

Oznacza biegłość w walce Oznacza biegłość w dialogach Oznacza biegłość w działaniu

UBRANIA: Lewy dolny róg karty nosiciela wskazuje rodzaj noszonego ubrania. Nadrukowane startowe tarcze w paski oznaczają szpitalny uniform. Zdobywając w grze nową odzież można zakryć żetonem tarczę startową lub podmienić leżącą tarczę. Podmieniając, poprzednią tarczę usuwa się z gry. Tarcze oznaczają:

: ubranie cywilne, : mundur służbowy.

NEOPEDIA: Uzyskując podczas gry tę kartę otrzymuje się potencjalny dostęp do zapisanej na niej wiadomości. Można ją odwrócić i odczytać w dowolnym momencie, ale najpierw należy zapłacić 1 .



Ochroniarz gestem powstrzymuje wejście.

*Ta część lokalu jest tylko dla zaproszonych.
Znasz hasło imprezy?*

kolejnym gestem wywołuje panel klawiatury.

Jeśli nie znasz hasła, nosiciele na tym polu opuszczają je.

Jeśli znasz hasło, weź kartę panelu z pola CODEX 4, odwróć ją i połóż na nim w wybranej kolejności żetony odpowiadające kolejnym literom:

1 , 2 , 3 , 4 .

By sprawdzić rezultat weź **PRZEDMIOT 76**



Jeśli wybraliście cyfrę inną niż 6
traciecie 3 czasu na szukanie cyfry.
(Litery w okręgach są w nazwie każdej cyfry)



Na filmie para uprawia seks na tle wodospadu w dżungli. Po obejrzeniu filmu, Tomek uderzył pięścią we wnętrze swojej dłoni, i wycedził przez zęby.

Chyba wiem gdzie powinniśmy pójść.
weź **PRZEDMIOT 65**





TOWAR

SZPITALNY KOPTER



Pojazd przydatny w podróży. Można posiadać tylko jeden pojazd na raz.

Podczas przejścia między obszarami, jeśli kapitan wyrzuci wyrok  zmienia go na .

Można porzucić pojazd w dowolnym momencie. Ta karta pozostaje wtedy w talii obszaru.

Po ewentualnym powrocie do obszaru można znów wziąć i używać tej karty.



Ten kopter posiada symbol:




ŚLEDZTWO: Niektóre postaci umożliwiają przeprowadzenie przesłuchania, dając do wyboru tylko JEDNĄ z dwóch możliwości: Zastraszanie lub przesłuchanie. Jedna z nich daje lepsze profity, druga słabsze lub wręcz kłamliwe zeznanie. Wybranie podczas **ŚLEDZTWA** jednej z metod spowoduje, że druga podczas tej wyprawy stanie się niedostępna. Świadek zawsze będzie trzymał się jednej wersji.

ŚMIERĆ PODCZAS MISJI: Jeśli nosiciel zginie podczas misji, to wracając do gry MUSI wziąć najpierw dostępną postać inną od tej która zginęła. Jeśli kilka postaci ginie jednocześnie, gracze wybierają kolejność zgonów wyznaczając w ten sposób dostępną pulę postaci dla każdego gracza.

KARTY VARSOVIA NEWS


Na torze czasu połóżcie brązowe żetony  na polach: 55, 45, 35, 25, 20, 15. Za każdym razem gdy żeton  upływu czasu osiągnie to pole, połóżcie zakrytą kartę odpowiedniego newsa na karcie A bieżącego obszaru. To przypomnienie, że należy ją odczytać po wyjściu z tego obszaru. Jeśli będzie tam leżało więcej niż jedna karta newsa, należy je odczytywać według kolejności wchodzenia do gry.

Jeśli punkt z żetonem  zostanie osiągnięty podczas przechodzenia między obszarami, kartę news czyta się natychmiast.



Jeden z mężczyzn zaczyna czynić dwuznaczne propozycje:

*Wiesz tutaj jest takie ustronne miejsce.
Może zechcesz tam dla mnie zatańczyć.
Zapłacę, łatwa kasa.*

Jeśli się zgodzisz na propozycje
wydaj 1  czasu
i weź **PRZEDMIOT 53**.

Po tym wyborze na karcie D w Świątyni nie można wybrać drugiej metody śledztwa podczas tej wyprawy.



Popchnięty silnie kapłan zaczyna wyrzucać z siebie słowa:

*Nie lękam się bólu, ni śmierci. Widać
Pan tak chciał. Ale w imię mądrości
najwyższej prawdy, wskazuję wam
gniązdo prawdziwego grzechu. Nazywają
to zabawą w błękitnego wieloryba.
W tej grze naprawdę manipulują dziećmi.
Tam znajdziecie tę szajkę.*

weź **PRZEDMIOT 75**



7

BAZA E. EUROPA G



25

25

57



75

75

107



ZAPLECZE

157

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

TOWAR

OKULARY VR



Widząc, że chcesz wyjść, pacjent szpitala zrywa swoje okulary i rzuca je w Twój kierunku krzycząc: Weź je! Są magiczne! Powodzenia!

Staroświeckie okulary okazują się mieć software VR. pozwalają postrzegać otaczającą rzeczywistość w szerszym spektrum. łączą się z netem, smartskinem, polepszają widzenie w mroku, mgle, dymie. Ciekawy gadżet.


> PRAWOBRZEŻE _


Wąskie schodki prowadzą do piwnicy w której mieści się podziemna część wyraźnie nielegalnej działalności klubu.

Przy wejściu mężczyzna z głową skrytą w papierowej torbie z wymalowanym uśmiechem, śmieje się histerycznie i zachęca do zagrania w rosyjską ruletkę.

W powietrzu płonąca reklama wyświetla imię Vitalija, a pstrokato ubrany konferansjer głośno nawołuje do zawierania zakładów.

W głębi reflektor oświetla otoczony siatką pusty ring, przed którym przechadza się nerwowo mężczyzna w sportowym stroju, wachlując się kartkami papieru.

UWAGA! Wychodzenie z Zaplecza jest utrudnione, a drzwi nie są stale otwarte. Ten obszar działa jak czerwony, WYJŚCIE z niego kosztuje więc dodatkowo 2 . Wychodzi się wg standardowych reguł.

Kapitan czasu kładzie kość czasu na tę kartę dla przypomnienia o dodaniu 2  przy wychodzeniu.


W coraz bardziej cięgliwej materii wokół was daje się rozpoznać zanikający głos cyborga:

Agent... ghrr... uwaga wrrrr... nim zginie... sss... buziaczki.

Przed transferem proszę przeprowadzić poniższą procedurę:

PROCEDURA STARTOWA

Umieść na planszy:

- 1) 4 karty mapy (nr kart od 27 do 30) odkryte w wyznaczonym miejscu. Znacznik grupy postaw na mapie w obszarze SZPITAL BRÓDOWA. Tutaj rozpoczynacie misję.
- 2) 6 zakrytych kart VARSOWIA NEWS na polu CODEX 1.
- 3) 3 Zakryte karty Neopedia na polu CODEX 2.
- 3) 4 Zakryte karty Lombard na polu CODEX 3.
- 3) Kartę Panel na polu CODEX 4.
- 4) Kartę ukończenia misji porażką oraz sukcesu.
- 5) Karty przedmiotów zakryte na wyznaczonym im miejscu.
- 6) Znacznik czasu ustawcie na 60.
W grze trzyosobowej każdy z graczy otrzymuje niebieską kapsułkę z 3 jednostkami czasu.
- 7) Każdy bierze 5 żetonów  by nimi dyskretnie zarządzać. Można je dobierać w trakcie gry.

TRANSFER

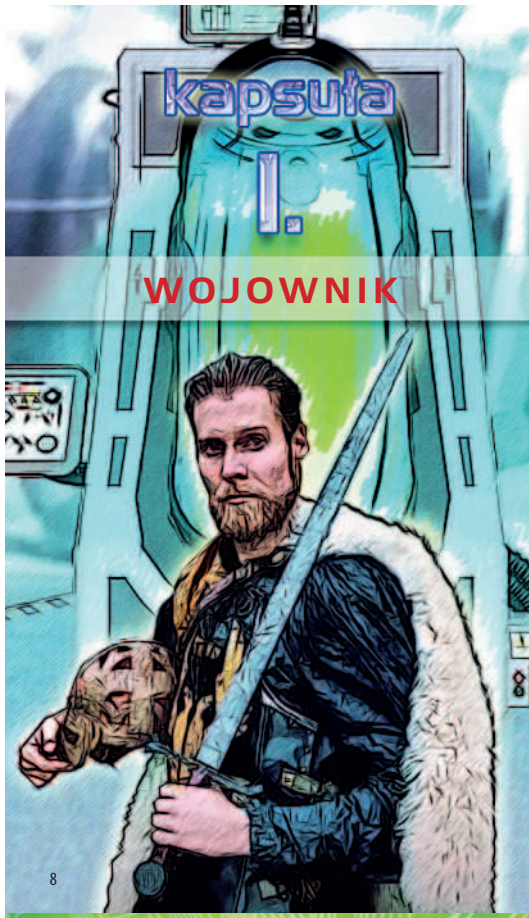
Kapitan czasu zamyka obszar bazy. Następnie bierze karty obszaru SZPITAL BRÓDOWA, rozkłada je na planszy i odczytuje treść karty A. Misja Varsovia 2100 rozpoczęła się...

Odkrywacie nowy obszar. Zestaw dostępnej mapy tym fragmentem

Fabryka 2 

Metro TV 

Dom Alexa 





Po tym wyborze karta B w Domu Alexa staje się niedostępna.

Popchnięty na maskę koptera chłopak wyszarpuje rękę z kieszeni. Na ziemię wypada kapsułka. Podnosisz ją.

Weź 1

*Ja to znalazłem w kopterze. To nie moje!
Nagle zbiera się w sobie i atakuje.*



Możesz poświęcić 1 by zagrać w rosyjską ruletkę.



Mężczyzna wyjaśnia zasady:

Ekstremalna rozrywka. Ten rewolwer to tylko porażacz - nie zginiesz. Przykładasz go do głowy i bang! Obstawiasz ile strzałów przetrwasz. Twardziele naciskają spust raz. Szaleńcy dwa razy, a Ty pokażesz na co Cię stać?

Weź 5 żetonów (to puste komory) oraz 1 (to trafienie). Wymieszaj je w zamkniętej dłoni (zakręcasz bębenkiem broni). Nie podglądając odkrywasz jeden (naciskasz spust). Za pierwszy odkryty żeton otrzymujesz 2 . Drugi 3 , trzeci 4 , czwarty 6 , piąty 8 . Jeśli wypadnie kula **giniesz**, a nagroda za każdy odkryty żeton trafia do drużyny. Możesz przerwać grę i odejść z wygraną w dowolnym momencie.

Po grze weź żeton:



**Andrey
Mort**

//rzeźnik//



Na starcie weź kartę: **PRZEDMIOT 1**.

Podczas testów

możesz zamienić wynik w 1 .



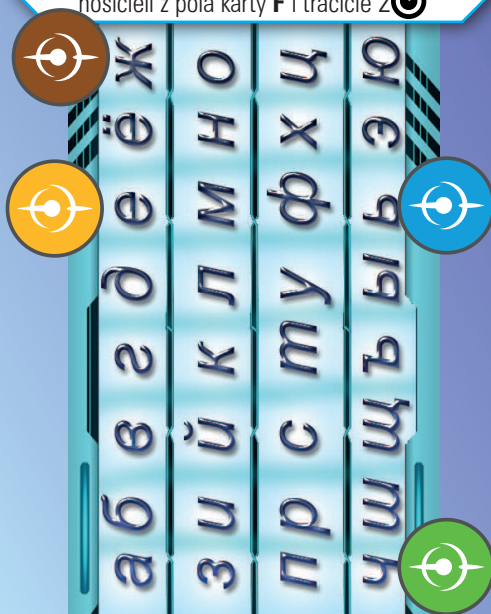
*Jakiś szmaciarz
w pracy doniósł,
że bez powodu
porażasz krowy
prądem.*

Poniższe ułożenie żetonów wskazuje właściwe hasło. Jeśli wpisałeś je prawidłowo weź **PRZEDMIOT 77**.

Jeśli któryś żeton ułożony przez Ciebie wskazuje inną literę alfabetu ochroniarz mówi:

*Kłopoty z pamięcią i koncentracją?
Wróć jak wytrzeźwiejesz trochę.*

Natychmiast musicie przestawić nosicieli z pola karty **F** i tracie 2







Po tym wyborze karta B w Domu Alexa staje się niedostępna.

Taki jeden gość nadał nam to miejsce.

Wysoki, włosy do ramion, z lekkim zarostem. Biały sweter, powyżej 30 lat.

Nie widziałem go dobrze, było ciemno, piliśmy tam w parku. Mówił, że w taką noc jak ta gliny nie będą pilnowały. Jest bryka do wzięcia, a sztywnemu już na nic fanty. No i, że jak podpalimy to i tak ogień zatrze ślady. Ot chciałem się przejechać takim kopterkiem nic więcej. Tu są kluczyki.

weź **PRZEDMIOT 44**.



Wit
Lubicz

//szuler//



Na starcie weź kartę: **PRZEDMIOT 2**.

Podczas testu

możesz zamienić jeden wynik na .



*Badanie
poczytalności,
ma określić czy
bank będzie mógł
dochodzić spłaty
zadłużenia.*

Ta karta staje się widoczna dla wszystkich



Przyjmuję tutaj zakłady na zwycięzcę niezwykłego pojedynku. Człowiek kontra maszyna VITALIJ. Mięśnie i mózg przeciwko elektronice! Obstawiajcie kto będzie górą!

Można tu obstawić zwycięzcę:



vs.



Zanim zaczniesz się 1 runda połóż powyżej żetony na wybranego zawodnika. Jeśli wygra, otrzymujesz nagrodę w wysokości połowy stawki (zaokrąglając w górę). Ta karta pozostaje odkryta aż do rozstrzygnięcia pojedynku. Żetony z tej karty przepadają jeśli przegrasz lub wyjdiesz z obszaru.



Po wpisaniu hasła uśmiech rozjaśnia twarz ochroniarza jakbyście znali się od dawna, gestem zaprasza do wejścia za kotary. Wąskie schodki skąpane w niebieskim świetle prowadzą do piwnic.

Kapitan czasu zamyka ten obszar i rozkłada obszar **ZAPLECZE**, na który natychmiast się przemieszczacie. Nie kosztuje to dodatkowego czasu.



TOWAR

SMARTSKIN ALEXA



Smartskin zdjęty z przedramienia Alexa. Ustawiony na jego DNA, niemożliwy do wykorzystania przez nikogo innego. Można jedynie spróbować odzyskać z niego dane. Producenci twierdzą, że to niemożliwe ponieważ są zaszyfrowane niełamiwym kodem, ale hakerzy przyjmują te oświadczenia gromkim śmiechem.

Ten przedmiot posiada symbol:



Sandra
May

//pielęgniarka//



Na starcie weź kartę: **PRZEDMIOT 3.**

Rozpoczynając grę
posiadasz 2

Praca w służbie
zdrowia odbiła się
na Twoich nerwach.
Stąd obecność
w takim miejscu.



Mężczyzna uśmiecha się przymilnie:
*Mam kontrakt którym mogę się wytrzeć.
Zawodnik który miał walczyć przyćpał.
Może go zastąpisz? Dobrze zapłacę za
sam udział. Dodatkowo także za każdą
wygraną rundę będzie szmal!*

z żetonem : odkryj **PRZEDMIOT 61**

Jeden dowolny gracz, który się zdecyduje
na walkę odkrywa kartę: **PRZEDMIOT 55**



Uwolniona z pułapki kobieta jest
roztrzęsiona, ale wyjaśnia:

*Tomek zupełnie zwariował. Przywiózł mnie
tutaj. W kółko pokazywał filmik ze mną
i Alexem. Mówił, że nasze małżeństwo już
nic nie znaczy. Że przyjemnie było mu zabić
Alexa i będzie oglądał jak długo umieram.
Ale to co teraz się dzieje, nie jest naprawdę.
To się nie wydarzyło, a będzie jego świetną
terapią rozwodową. Praca w T.I.M.E
pomieszala mu w głowieeeee.....*

Wypowiedź Ewy przerywa **TRANSFER**

Kapitan czasu rozkłada obszar **Agencja**

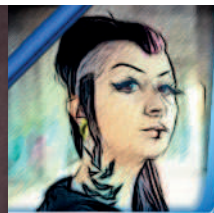




Motelowa zawieszka. Z tyłu ręcznie napisane słowa oraz odcisnięte usta.

>> **NEOPEDIA 2: Motel Zacisze**

Weź tę kartę z pola Codex 2. Jednak **NIE MOŻECIE JEJ NATYCHMIAST ODWRÓCIĆ I PRZECZYTAĆ**. Możecie to zrobić w dowolnym momencie gry, ale dopiero po odrzuceniu 1 jako zapłaty za skorzystanie z wpisu w Neopedii.



Liza
Salamandra

//hikikomori//



Na starcie weź kartę: **PRZEDMIOT 4**.

Używając zyskujesz tracąc 1

podczas KAŻDEGO testu rzuconego na polu na którym stoisz zamieniasz 1 w . Także innym nosicielom.



Przez ostatnie dwa lata widziałaś dwie osoby poza netem: dostarczyciela pizzy i dilerę narkotyków.



Walka zajmuje czas. Wydadź 1

Android ruszył do walki z furją, zasypując Cię gradem ciosów.

Android walczył głównie ciosami. Zależnie od położonego żetonu rezultat pierwszej rundy to:

- ta runda okazała się remisowa
- przegrywasz tę rundę. Tracisz 1
- Wygrywasz tę rundę.

Weź żeton . Możesz porzucić walkę przegrywając ją (tracisz 1): weź **PRZEDMIOT 57**.

Wybierz żetonem swoją technikę na 2 rundę i odstoń kartę F tego obszaru.

Jeśli zginąłeś weź **PRZEDMIOT 56**



Jeśli wybraliście liczbę inną niż 4, weź kartę **PRZEDMIOT 80**.

Jeśli wybraliście liczbę 4, [Czyli: 7 (dolny rząd to ciąg 1-3-5-?) minus 3 - jak wskazywał medalion] odkryj kartę F w lokacji SWIĄTYNIA.





SZPITAL BRÓDOWA

Odkrywacie nowy obszar. Zastąp dostępną mapę tym fragmentem

Motel Zaciste

Bródowo 2



Walka zajmuje czas. Wydadz 1

Android stara się wchodzić w zwarcia!

Android walczył głównie w zwarciu. Zależnie od położonego żetonu rezultat drugiej rundy to:

- wygrasz tę rundę
- ta runda okazała się remisowa
- przegrywasz tę rundę. Tracisz 1

Możesz porzucić walkę przegrywając ją (tracisz 1): weź **PRZEDMIOT 57**.

Wybierz żetonem swoją technikę na 3 rundę i odstoń kartę G tego obszaru.

Jeśli zginąłeś weź **PRZEDMIOT 56**



Leon Snerg
//bezrobotny//

1

2

2

3

3

Na starcie weź kartę: **PRZEDMIOT 5** oraz **PRZEDMIOT 35**

Podczas testów **ŚLEDZTWA** niezależnie od wybranej metody rzucasz dodatkowo +1 kością

Sąsiadka faktycznie okazała się nie być częścią spisku emigrantek, ale to nie znaczy, że one nie knują!



Z głośnym hukiem wejście do korytarzyka zablokowała opadająca stalowa płyta. Ze ścian z sykiem zaczęły wydzielać się kłęby gryzącego płuca gazu.

Nosiciele w korytarzyku (na karcie **C**) umierają natychmiast. Karta **C** obszaru ŚWIĄTYNIA staje się niedostępna podczas tej wyprawy.





Wraz z rachunkami na stole leży ulotka kasyna gry: Rising Sun, z odręcznie nabazgranymi literami



VARSOVIA: TRWA PIKIETA GÓRNIKÓW NA STACJI METRA

Uprasza się o niewypuszczenie cyborgów z domów dzisiejszego wieczora, odnotowano wiele przypadków ataków na nie...

Przytłumcie zapach w odbiornikach. Za chwilę, na żywo, wywiad spod płonącej galerii Moko...

By powstrzymać ruchy gangów w mieście Pani burmistrz ogłosiła zatrzymanie metra...

Niebezpieczni dla otoczenia szaleńcy uciekli szpitalnym kopterem. Uważajcie kto dzisiejszej nocy niesie Wam pomoc! Rzecznik Policji zapewnił, że poszukiwania prowadzone będą ze..



Walka zajmuje czas. Wydadź 1

Android się zniża i dąży do zakończenia walki w parterze, usiłując założyć dźwigni i duszenia.

Android chce Cię obezwładnić chwytem. Zależnie od położonego żetonu rezultat trzeciej rundy to:

☹ przegrywasz tę rundę. Tracisz 1

☺ wygrasz tę rundę

☺ ta runda okazała się remisowa

Walka dobiegła końca.

Odstoń kartę H tego obszaru.

Jeśli zginąłeś odstoń **PRZEDMIOT 56**

> P R A W O B R Z E Ż E _

Znajdujecie się w izbie przyjęć szpitala miejskiego miasta Varsovia, dla pacjentów z zaburzeniami emocjonalnymi. O nieokreślonej porze, nieznanego dnia. Otoczenie sprawia wrażenie „teraźniejszości”.

W kącie, na starym fotelu buja się mężczyzna, wykonujący zapraszające gesty dłonią.

Drzwi na wprost zdają się prowadzić do łazienki oraz wyraźnie oznaczonej izolatki.

Pielęgniarz przegrywa zmagania z pacjentem bardzo biegłym w sztuce walki wręcz.

Drzwi po prawej sprawiają wrażenie zabezpieczonych przed samowolnym wyjściem.




Śmierząca dymem **fazienka** zapelniona jest zwyczajnymi męskimi środkami pielęgnacyjnymi: olejek gołący, mony zapachowe, dezynfek, kolorfiks włosów, gładzik cery, kapsułki vitabotów. W ekran lustrowy zatknięta jest wizytówka dziennikarki Moniki Stokrotki.

Weź 1 .

>> **NEOPEDIA 1: Monica Stokrotka**

Weź tę kartę z pola Codex 2.


Jednak **NIE MOŻECIE JEJ NATYCHMIAST ODWRÓCIĆ**

I PRZECZYTAĆ. Możecie to zrobić w dowolnym momencie gry, ale dopiero po odrzuceniu 1  jako zapłaty za skorzystanie z wpisu w Neopedii.

APELUJEMY O TERMINOWE PŁACENIE ABONAMENTU TV!

Nad miastem unoszą się łuny pożarów. Z taką liczbą podpaleń straż pożarna na pewno sobie nie poradzi. Rzecznik straży pożarnej oświadczył, że jeśli służby porządkowe nie spacyfikują chuliganów, to miasto sponie jak flota Stanis...

Grupa szaleńców-kanibali w szpitalnych uniformach na ulicach miasta. Policja szuka ze zdw...

Jeśli posiadacie pojazd z żetonem: 

zatrzymuje was do rutynowej kontroli **POLICJA.**

Wywiązuje się walka:



Zastąp tą kartą **D.** Trener jest zadowolony.

Najważniejsze, że walka podobała się publiczności.

Trener wypłaca zapłatę za walkę: 3  za każdą rundę oraz 2  jeśli była wygrana.

Jednocześnie kasa wypłaca nagrody za zakłady z karty C. Zwycięzca większej liczby rund wygrywa pojedynek. Remis wygrywa android Vitalij.

Trener jest skory do rozmowy:

by wziąć **PRZEDMIOT 61**



Podekscytowany mężczyzna niemalże wyrzaskuje:

Jesteś jak ten z izolatki? Znasz inne czasy? Widziałeś jak kiedyś pojazdy jeździły na kołach? Powiedz więc co się stanie gdy...

Wszyscy gracze mogą wspólnie spróbować rozwiązać zagadkę: weź **PRZEDMIOT 6.**

Lub przeprowadź **ŚLEDZTWO:**








PRZEDMIOT 10

PRZEDMIOT 11



Z mrocznego zaułka materializują się nagle wrogo nastawione postaci.
*Ej! Płaciliśmy już w tym miesiącu!
Wypad stąd, ale już!*

Możecie natychmiast opuścić ten obszar wg standardowych zasad. Kapitan zamyka ten obszar, rzuca kością, rozkłada się nowy obszar.
Jeśli zostajecie (lub któryś gracz stoi np. na karcie z ) musicie     walczyć.



SAMOÓJCZYNI DOTKLIWIE POGRYZŁA POLICJANTA PO...

W związku z pożarami, Instytut Meteorologii zapowiedział dzisiaj opady atmosferyczne na...

Oddajmy głos gościowi: Prawdziwi ludzie mogą żyć bez neoorganów, autoleczenia i cybersexu. Mamy moc która zdepcze zaprzeczających naturze 150 letnich matuzaleatów żyj...

Trwają poszukiwania grupy zwichrowanych psychicznie uciekinierów ze szpitala Bródow...

Jeśli któryś z graczy jest w stroju:



zatrzymuje was **POLICJA**.
Wywiązuje się walka:



Klub Nolife jest alternatywą dla graczy którym finanse nie pozwalają na kupno własnego łóża gamingowego. Za drobną opłatą można tutaj zanurzyć się w światy nowoczesnych gier wideo.

Uśmiechem zza szyby wita was młody pracownik klubu.

Bezpośrednio na korytarzu znajdują się szafki w których przechowywane są rzeczy klientów pogrążonych w cyberświatach.

Oldschoolowy automat do gry jest dopełnieniem wystroju poczekalni.

Korytarz prowadzi do pokoi z łóżkami, które masażami dbają o brak odleżyn podczas wielogodzinnych rozgrywek, wraz z hełmami zapewniającymi pełną immersję ze światem gry.



Można poświęcić czas na myszkowanie po łazience by znaleźć coś przydatnego.



Weź **PRZEDMIOT 12**.



16



66



116

SZPITAL BRÓDOWA - D



166

KLUB NOLIFE - B



Wypchnięty kopniakiem z ognia android zatoczył się, po czym mechanicznie pomaszerował wprost do płonącego domu pozostawiając płonące odciski stóp.

Weź żeton .

Na ten widok grupka młodzieży wznosi wrogie okrzyki i rzuca się do ataku!
Zastąp kartę **E**, kartą **G** w tej lokacji.



Gadatliwy młody mężczyzna w dyżurce wita was w bardzo bezpośredni sposób.

Siemka. Chcecie pogiercować? Polecam nasze łoża. Obsługują wszystkie najnowsze patche. Pachnidło 3.0, skóra w wersji 1:2 daje doznania lepsze niż w realu, dźwięk full sfera. Mogę przymknąć oko na przepisy. Nie musisz się wylogowywać co 48 godzin. Po tym czasie wprowadzam monit życia i dostajesz komunikat o zagrożeniu zgonem. Grasz dalej tyle ile zapłacisz i dasz radę.

Możesz przeprowadzić **ŚLEDZTWO**:



PRZEDMIOT 66



PRZEDMIOT 70







EFEKTYWNE MORDOWANIE W KULTOWYM TETRISIE XXX.

Terrorystyczny atak na serwery firmy Huragan, tysiące graczy jest uwięzionych w grze World of War. Anonymous shakowali grę i wydali makabryczną deklarację! Czy apokalipsa tej noc...

Policja szuka osób zamieszanych w organizację zamachu bombowego w Varsovii. Do miasta zostanie ściągnięta w trybie ekspresowym brygada antyterrorystyczna. Opinia publiczna do...

Ogłaszamy tele konkurs z nagrodami!

By wziąć udział odrzuć poza grę 1 , a następnie rzuć 1 kostką. rezultaty z  oznaczają przegraną. Wyniki:  : wygrywasz 2 ,

 : wygrywasz 2 .



Buczący sygnał obwieścił niepowodzenie otwarcia drzwi. Odblokowuje się je gdzieś indziej. Spoza drzwi dobiegł jedynie łomot i stłumiony krzyk:

*Ej! Wypuście mnie!
Jestem rządowym agentem!
Niech ktoś zadzwoni do Agencji T.I.M.E!
Poproście Antoniego!
To pomyłka! Nie jestem wariatem!*



Weź **PRZEDMIOT 13**.



17

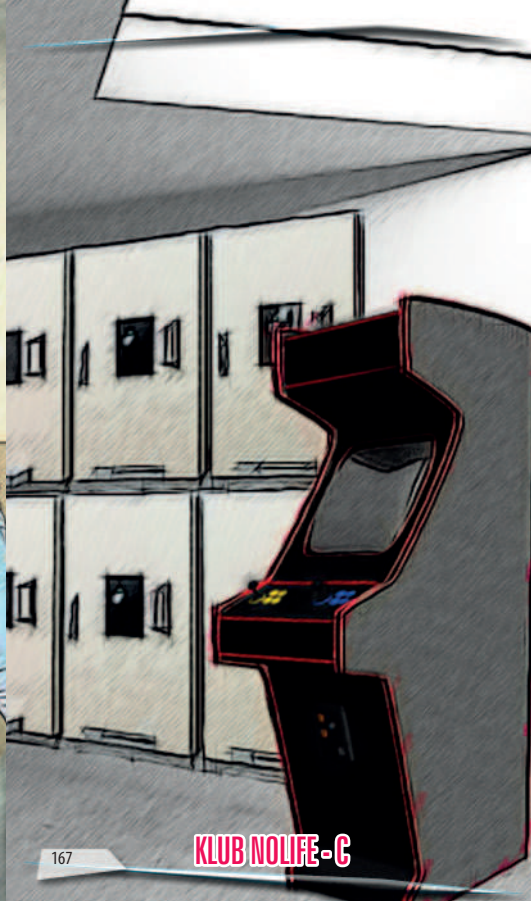


67



117

SZPITAL BRÓDOWA - E



167

KLUB NOLIFE - C


Na podłodze kapsuły transferowej leży sticker zapisany ręcznym pismem.

Pokażę Ci dlaczego nie możesz zaufać nikomu. Jeśli chcesz to odkryć, zajrzyj do przechowalni w łazience Grafenowych Tarasów. Ostrzegam, że to może boleć i być dla Ciebie szokiem. Ale też mogę Ci dać na to lekarstwo. Zniszcz tę wiadomość.

Jeśli chcesz zniszczyć wiadomość weź tę kartę. Jest ona niedostępna dla innych graczy do końca gry. Nawet podczas kolejnych wypraw. Jeśli nie niszczysz tej wiadomości odłóż tę kartę do talii kart przedmiotów.



Na korytarzu stoi oldschoolowy automat do gry video. Ekran co chwila wyświetla najlepsze rezultaty graczy.

Jeśli chcesz zagrać odrzuć 1  zapłaty. Po czym z 4 kart (na przykład Lombardu z pola Codex 3) ustaw taką figurę:



Następnie klaśnij nad nią dłońmi. Jeśli figura się nie rozpadła, odstoń kartę E tego obszaru.



JUŻ TYLKO WOLA I MOKOTÓW PŁONĄ. SYTUACJA SIĘ N...

Performance dla młodzieży „Ikar” na Pałacu Kultury zakończony tragicznym upadkiem. Wypa...

W Pruszkowie połała się krew. Mafia azjatycka stanęła w obronie lokalnej społeczności i po brutalnych walkach wyparła najazd Prawych. Przynajmniej tu straż pożarna nie będzie miała czego gasić. Khai Ngho oświadczył żywiołow...

Pani Prezydent ogłosiła zamiar wstrzymania ruchu pojazdów cywilnych w mieście Var...

Jeśli posiadacie zeton:




atakują was


ANTYTERRORYŚCI:

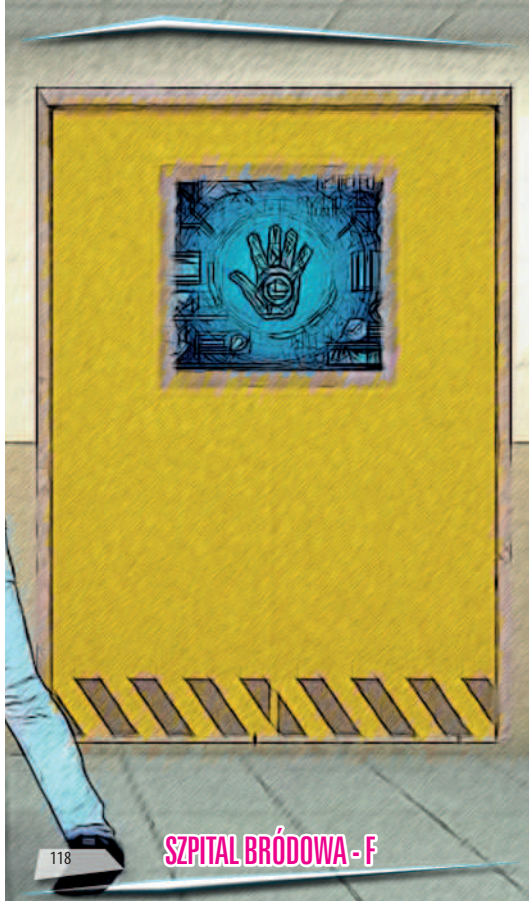


Rozwścieczony pacjent precyzyjnym ciosem w szczękę powala pielęgniarza na ziemię. Rozgląda się przekrwionymi oczami za nowym przeciwnikiem i z rykiem rusza do ataku!

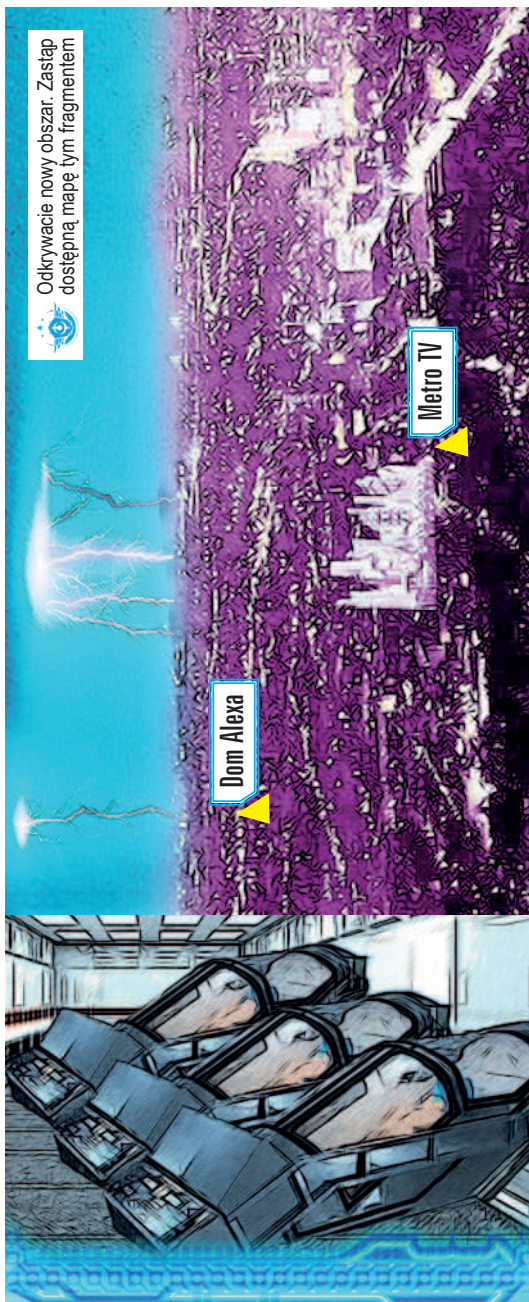


Po wygranej walce weź zeton  oraz **PRZEDMIOT 14.**

Możesz także przebrać się w mundur służbowy. 



Odkrywacie nowy obszar. Zastąp dostępną mapę tym fragmentem



Pomieszczenie zapełnione jest łóżkami graczy pogrążonych w wirtualnym świecie. Po włożeniu hełmu gamingowego i zestrojeniu z falami mózgowymi gracz przenosi się do wybranego serwera. Ciało przestaje być odbiornikiem zmysłów, a wszelkie bodźce wytwarzane są bezpośrednio w mózgu. Już sama próba odłączenia człowieka od gry jest ciężkim przestępstwem. Następstwem tego jest parotygodniowe pomieszanie zmysłów, wielodniowy brak przytomności, odnotowano również przypadki zgonów. Gracz może się wylogować z gry jedynie samodzielnie albo czyni to za niego serwer po 48 godzinach ciągłej gry. W necie krąży jednak soft pozwalający ominąć te zabezpieczenia.




PRZEDŁUŻENIE WIEKU EMERYTALNEGO DO 95 LAT NAP...

Na prawobrzeżu spalono karetkę i zlinczowano niosących ratunek pacowników służb medycznych. Coż za barbarzyństwo! Czy są jakieś gr...

Sąd nie uchylił kary nałożonej na telewizję Reality, za emisję kontrowersyjnego filmu „Toruń...

W związku z zamieszkami na terenie miasta Varsovia wprowadza się zakaz ruchu pojazdów cywilnych dzisiejszej nocy.

Jeśli posiadacie kartę pojazdu z ikoną  a nie ma możliwości zmiany tej ikony na pojeździe, w tym obszarze, porzucacie pojazd. Usuńcie kartę pojazdu z gry.




Próba otwarcia drzwi wywołuje tylko wyświetlenie komunikatu „dostęp nieautoryzowany”.

Przyjrzyj się całej lokacji „szpital”. Jedna z kart zawiera element pomocny w otwarciu drzwi. Musisz go znaleźć. Weź poniższe żetony i rozłóż przed sobą, w wybranej przez siebie kolejności. Odpowiadają one kartom:

B: , C: , D: , E: , G: .

Jako pierwszy żeton połóż najbardziej prawdopodobne rozwiązanie. Następny jako mniej itd. Po rozłożeniu żetonów, weź kartę **PRZEDMIOT 15** by sprawdzić efekt działań.

UWAGA! Gdy uzyskasz tę kartę, otrzymujesz tylko potencjalny dostęp do wiadomości. By ją odwrócić i przeczytać w dowolnym momencie należy zapłacić 1 .

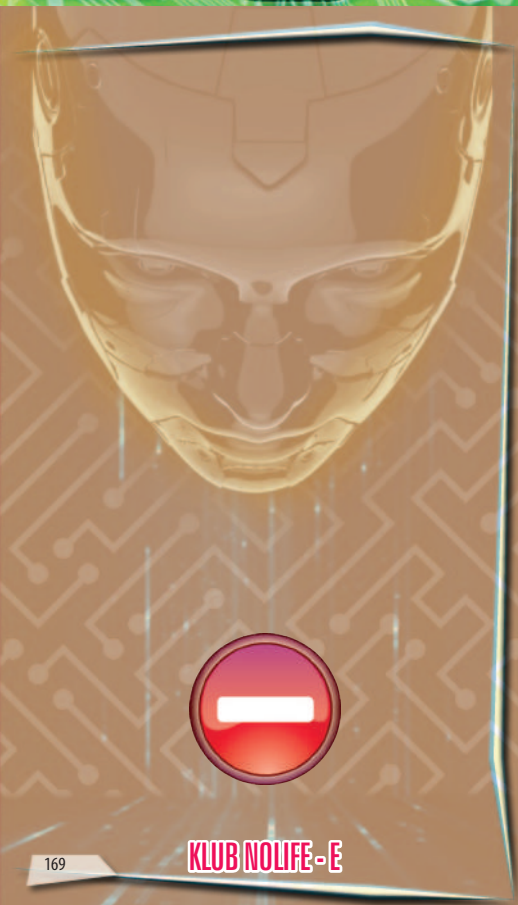


>> **NEOPEDIA 1**



119

SZPITAL BRÓDOWA - G




169

KLUB NOLIFE - E



Patrzysz się na pobitych i rzucasz:
Dawać swoje ubrania, ale już!

Każdy nosiciel znajdujący się **teraz** na polu E, może natychmiast pobrać żeton ubrania cywilnego , i zastąpić nim swoje obecne ubranie na karcie postaci nosiciela. Po czym odrzuć tę kartę.



Neopedia jest darmową encyklopedią netową! Jednakże konieczność opłacenia działalności zmusiła nas do chwilowego wprowadzenia opłat

>> **NEOPEDIA 1:** Monica Stokrotka

Dziennikarka współpracująca na stałe z serwisem SUPERFAKTY.

Zastąpiła dziennikarskim śledztwem w sprawie zmutowanego sumy z Wisły atakującego na plaży naturystów.



Laureatka nagrody „Paparazzi 2084” za reportaż o hakerach, przemyśle i handlu smartskinami.

Obecnie prowadzi reportaż w sprawie policyjnej agresji podczas górniczych protestów na stacji Metro TV w metropolii Varsovia.

Weź **PRZEDMIOT 36**



(To mapa z obszarem METRO TV, jeśli jej jeszcze nie macie).




Ukończyłeś retro video grę. W nagrodę możesz wpisać swoje inicjały w rankingu wyświetlanym na ekranie. Pozostaną tu one, aż następnemu gracz, nie wyda pieniędzy dla uzyskania satysfakcji.



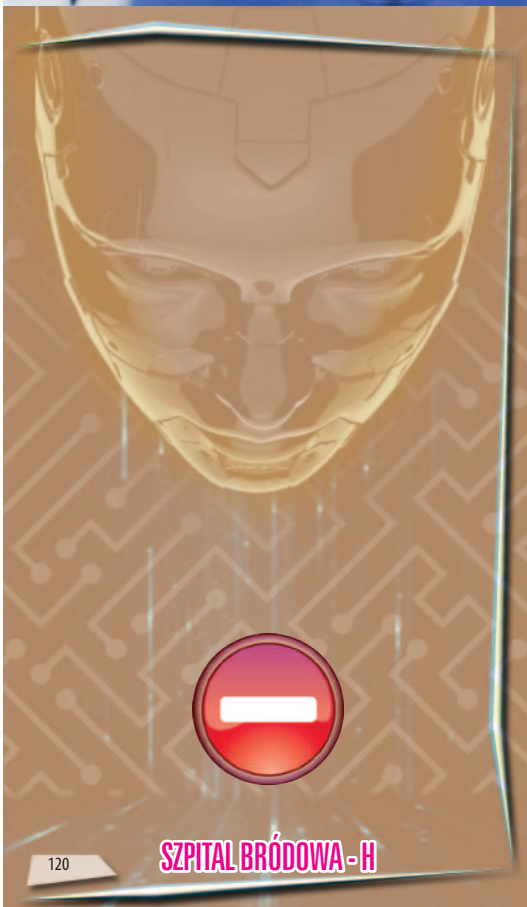
Próba otwarcia drzwi wywołuje wyświetlenie komunikatu „dostęp nieautoryzowany”.

Jeśli posiadacie te dwa żetony:  +  weź **PRZEDMIOT 9**

UWAGA! Gdy uzyskasz tę kartę, otrzymujesz tylko potencjalny dostęp do wiadomości. By ją odwrócić i przeczytać w dowolnym momencie należy zapłacić 1 .



>> **NEOPEDIA 2**



120

SZPITAL BRÓDOWA-H



70





170

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



Widziałem Ciebie w akcji. Kozacka jazda. Tak wspaniale biją serca i pięści lewobrzeża! Zabawcie się!

Wyraźnie wstawiony kibic wciska Tobie trochę towaru. Weź 3  oraz 2 . Po czym ta karta staje się niedostępna podczas tej wyprawy.





Neopedia jest darmową encyklopedią netową! Jednakże konieczność opłacenia działalności zmusiła nas do chwilowego wprowadzenia opłat

>> NEOPEDIA 2: Motel Zacisze

Malutki Motel mieszczący się na prawym brzegu Wisły przy stadionie imienia Hermaszewskiego. Był bohaterem miejskiej legendy o właścicielu który w przebraniu zmarłej matki mordował młode kobiety krakowską maczetą.

Weź **PRZEDMIOT 30**.



UWAGA! Jeśli posiadacie żeton:  lub  odkryj najpierw kartę **F** tego obszaru.

Południowa część metropolii gdzie mieści się największa stacja telewizyjna, jest rejonem często odbywających się manifestacji. Dziś na stacji metra głośno protestują górnicy przeciwko zastępowaniu ich pracy androidami kopalnymi.

Uzbrojeni w starodawne kilofy członkowie związków okrzykami deklarują chęć atakowania wszelkich androidów.




Dziennikarka która właśnie skończyła wywiad z nimi, w skupieniu składa artykuł.


Ze sklepów w których rozbito witryny trwa rabunek towarów.

W korytarzach prowadzących do stacji, rozpoczyna się brutalna walka kibiców lewobrzeżnej części miasta z przybyszami z prawobrzeża.

Przekradacie się na schody ewakuacyjne prowadzące na dach budynku, gdzie odblokowycie kopter karetki. Po wejściu na ładowisko jasnym staje się, że wyświetlany obraz kamery z góry był obrócony.



Sprawdź żeton na klawiaturze z pola Codex 4. Jeśli  wskazuje 6, a  7 weź **PRZEDMIOT 24**. Do nowej lokacji przechodźcie przy użyciu koptera szpitalnego. Jeśli na karcie klawiatury pożyłście inną kombinację, nie udało się odblokować koptera i uciekacie ze szpitala pieszo. Zabiera Wam to dodatkowo 2 . Przechodźcie do dowolnej innej lokacji na mapie wg standardowych zasad.
W obu przypadkach odzyskanie wszystkich zdobytych kwadratowych żetonów zadań.

UWAGA! Gdy uzyskasz tę kartę, otrzymujesz tylko potencjalny dostęp do wiadomości. By ją odwrócić i przeczytać w dowolnym momencie należy zapłacić 1 .



>> **NEOPEDIA 3**



2

Przedmiot

39

39

39



71

DOM ALEXA



121

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



171

METRO TV - B



Podczas drogi dziewczynka zagłębia się w lekturze papierowej religijnej książki, zdawkowo odpowiadając na próby rozmowy.

Weź zeton 

Jeśli nie posiadacie karty **PRZEDMIOT 36** (mapa z obszarem METRO TV), weźcie teraz ten przedmiot. Kapitan czasu zamyka obszar **Grafenowe Tarasy**, rzuca kością czasu uwzględniając bonusy za pojazd i przechodzicie do **Metro TV**.



Neopedia jest darmową encyklopedią netową! Jednakże konieczność opłacenia działalności zmusiła nas do chwilowego wprowadzenia opłat

>> NEOPEDIA 3: Fabryka w Czarnobylu.


Wybudowana przez przedsiębiorstwo Asimov fabryka androidów w Czarnobylu zdominowała ich produkcję w latach 40 XXI wieku. Firmę zlikwidowano po Czarnobylskiej katastrofie związanej z wybuchem materiałów jądrowych, w której zginął właściciel [Adam Muzg](#). [Adam Muzg](#): (ur. 25 IV 1945 r. w Szczecinie. Matka Yvette, ojciec nieznany). Przedsiębiorca, fascynat podbojów kosmicznych. Wraz z właścicielem firmy Huragan [Janem Kaplanem](#) twórcą gry World of War, byli fundatorami teleskopu kosmicznego na księżycu, wypraw załogowych na Marsa, badań związanych z odkryciem napędów świetlnych i hibernacją. Wycofał się z życia publicznego po aferze asteroidowej. Po odkryciu przez kosmiczny teleskop asteroidy będącej na kursie kolizyjnym z Ziemią, na fali paniki wsparł kontrowersyjną wyprawę ziemskich osadników na planetę Trapist. Rok po wystreleniu statku Zeppelin, okazało się, że katastroficzne wyliczenia były błędne. Wyprawa Zeppelina osiągnie cel ok. roku 2100. Wysłana stamtąd wiadomość wróci na Ziemię około roku 2130.





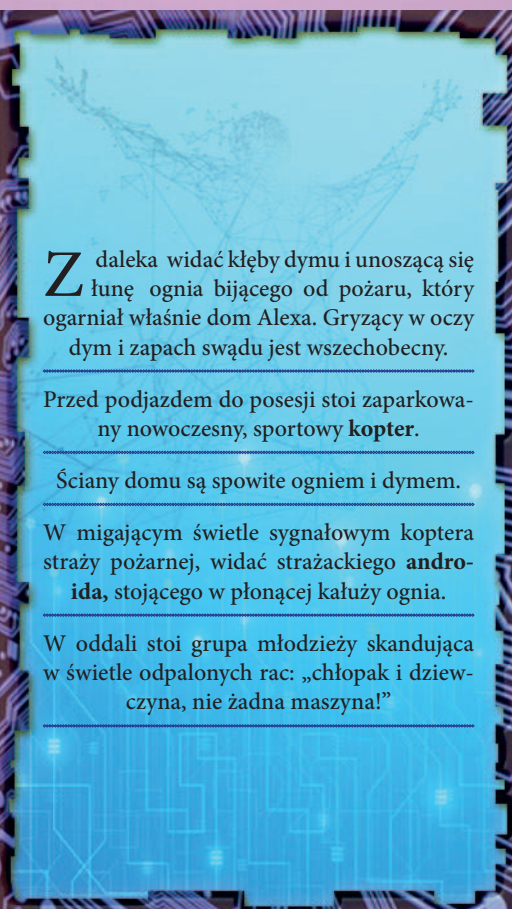
Stojący na czele górnik w galowym wyposażeniu wznosi okrzyki:

*Dość niszczenia górniczej godności!
Nie godzimy się by bezmyślne blaszaki
przekopywały naszą ojczystą ziemię!*

W tłumie zaczepia Cię zamaskowany protestujący:

*Siedzę tu już tydzień, przydałoby się
wzmocnienie. Kupię każdą ilość* 

Można tutaj sprzedać 
po cenie 3  za sztukę



Z daleka widać kłęby dymu i unoszącą się lunę ognia bijącego od pożaru, który ogarniał właśnie dom Alexa. Gryzący w oczy dym i zapach swądu jest wszechobecny.

Przed podjazdem do posesji stoi zaparkowany nowoczesny, sportowy **kopter**.

Ściany domu są spowite ogniem i dymem.

W migającym świetle sygnałowym koptera straży pożarnej, widać strażackiego **andryda**, stojącego w płonącej kałuży ognia.

W oddali stoi grupa młodzieży skandująca w świetle odpalonych rac: „chłopak i dziewczyna, nie żadna maszyna!”



22



72



122

DOM ALEXA-B



172

METRO TV-C

Po tym wyborze na karcie B w Motelu nie można wybrać drugiej metody śledztwa podczas tej wyprawy.



Potrząśnięta parę razy kobieta płacze:
Mam dość! Mówiłam Janusowi żeby dał spokój takim biznesom. Myślał, że będzie łatwo jak z kapitanem scjentyków, który płaci co miesiąc. Ale ten facet z niebieskim irokezem był inny. Zdemolował pokój, mnie pobił, szukał Janusa. A on uciekł jak tylko zrobiło się gorąco. Pewnie siedzi w klubie No-lifów.
Z wyraźną niechęcią kobieta pokazuje swojego smartskina.



weź  oraz **PRZEDMIOT 42 i 45**



Wiadomość o śmierci Alexa zasmuciła dziennikarkę:

Szkoda mi Alexa. Chciał ode mnie informacji o kościele scjentyków i namiarów na hakera. Znam hakera który rozpyka smartskina. Ale coś za coś. W Kasynie \$ dzieją się nielegalne. Ponoć nawet ktoś tam zginął. Dajcie mi stamtąd newsa a pomogę wam.

weź **PRZEDMIOT 50.**

Jeśli posiadasz  + 
weź **PRZEDMIOT 64.**



TOWAR

PAŁKA TELESKOPOWA

Cena sprzedaży: **3**



Pałka teleskopowa z wbudowanym porażaczem mięśni. Poręczna, łatwa do ukrycia broń.



Dodaje +1 kość 
we wszystkich rzutach
na test walki i śledztwa 

Można używać tylko jednej broni.



Wewnątrz zaparkowanego koptera siedział chłopak nerwowo miotając się za kierownicą. Wyraźnie przestraszony zaczyna się od razu tłumaczyć:

Drzwi były otwarte! Tak tylko chciałem zobaczyć... Czy coś się nie stało, albo coś..

Możesz przeprowadzić **ŚLEDZTWO**:
[nosiciel w ubraniu służbowym 
otrzymuje +1  kość]



PRZEDMIOT 26



PRZEDMIOT 27





23



73

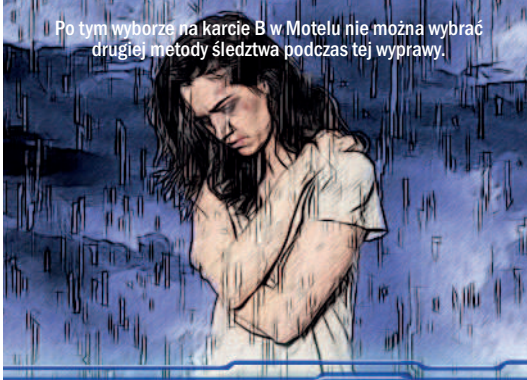


123



173

Po tym wyborze na karcie B w Motelu nie można wybrać drugiej metody śledztwa podczas tej wyprawy.



Zdenerwowana kobieta odpowiada choctycznie na pytania.

No wpadł tutaj taki jeden popapraniec, zdemolował dwójkę, pobił mnie i szukał Janusa. Och! Janus brał się za kombinacje jak z kapitanem scjentystów. Narobił bałaganu i później głowa w piasek. Ucieka od życia. Wiadomości w południe odbierał, ale teraz już nie. Pewnie siedzi teraz w klubie No-lifów i nie wiadomo kiedy wyjdzie.

Z wyraźną niechęcią kobieta godzi się pokazać swojego smartskina.

weź **PRZEDMIOT 42 i 45**



TOWAR

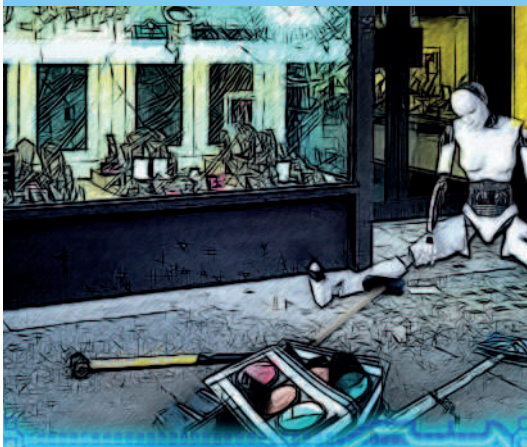
SOCZEWKA VR

Cena sprzedaży: **3**






Soczewka rozszerzonej rzeczywistości pomaga odszukiwać zagubione przedmioty

Dodaje +1 kość 
we wszystkich rzutach
na test 





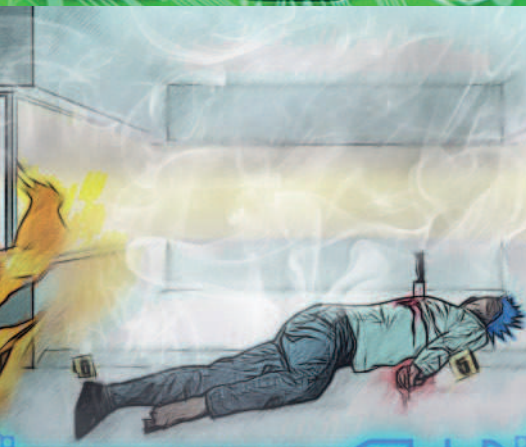
Pod stopami chrzęści potłuczona witryna zdemolowanego sklepu. Złodzieje rabują resztki towarów.

Możesz dołączyć się do rabunku: Połóż trzy stopy tarcz jak poniżej napisa-no. Testy musisz pokonywać po kolei, za rozwiązanie każdego stosu weź nagrodę


  : nagroda: 2 

  : nagroda: 2 

  dowolny przedmiot z pola CODEX 3 (Lombard)



Dzięki temu, że android rozpoczął polewanie ognia pianą gaśniczą da się wskoczyć w przygasłe płomienie.

Można przeszukać miejsce zbrodni, pośród snującego się dymu i pęlgających w pokoju płomieni. Przedmiot 25: Okulary VR dodają +1  w teście



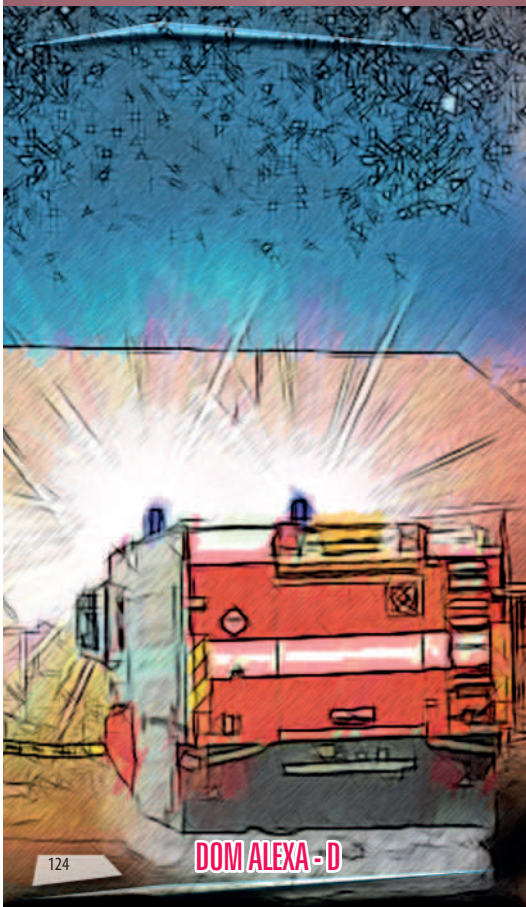
Weź **PRZEDMIOT 28**.



24



74



124

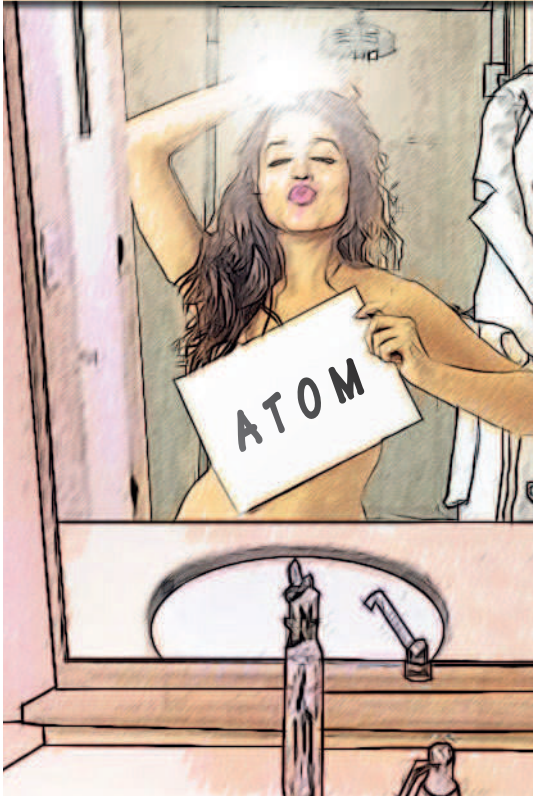
DOM ALEXA - D



174

METRO TV - E

do: JANUS: *Kotek, ustaw takie hasło, przyjdę później po klucze.*
 Po przeczytaniu tej wiadomości odłóż tę kartę





TOWAR

SYGNET HERBOWY

Cena sprzedaży: **2**



Ponad 200-letni rodowy sygnet z zatartym napisem „jeden by wszystk...”. Robi wrażenie w dzisiejszych czasach.



Dodaje +1 kość 
we wszystkich rzutach
 na test 

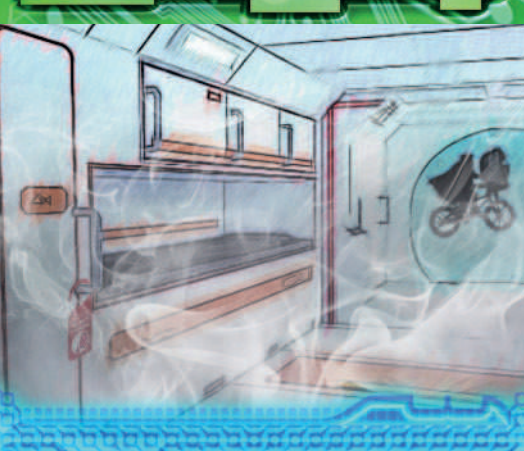
Gracz na polu może dołączyć się do bitki, wspierając jedną ze stron. Nie można jej zmienić po wybraniu. Dołączający się gracze walczą po tej samej stronie. Walczysz tylko z tarczami przeciwnika, nie sojusznikami.

LEWI


PRAWI



Polóż swój pion po wybranej stronie karty. Celem jest zdjęcie tarcz przeciwnej strony. Podczas rzutów walci  jeśli wypadnie  oprócz rozstrzygnięcia riposty należy usunąć 1 tarczę (rozpoczynając od lewej) ze wspieranej strony. Jeśli usunięte zostaną wszystkie tarcze jednej ze stron lub zginą nosiciele na tej karcie odsoń kartę **G** obszaru.



Kopter strażacki przysłał wybite okno, przez które można dostać się do domu. Ogień tu nie dotarł ale pokój spowijają gęste kłęby dymu.

Przeszukiwanie pokoju pośród dymu jest zawiłą czynnością. Posiadając Przedmiot 25: Okulary VR dodajesz +1  w teście.

  ⁴ Weź **PRZEDMIOT 29** i **PRZEDMIOT 31** oraz zeton ubrania cywilnego 

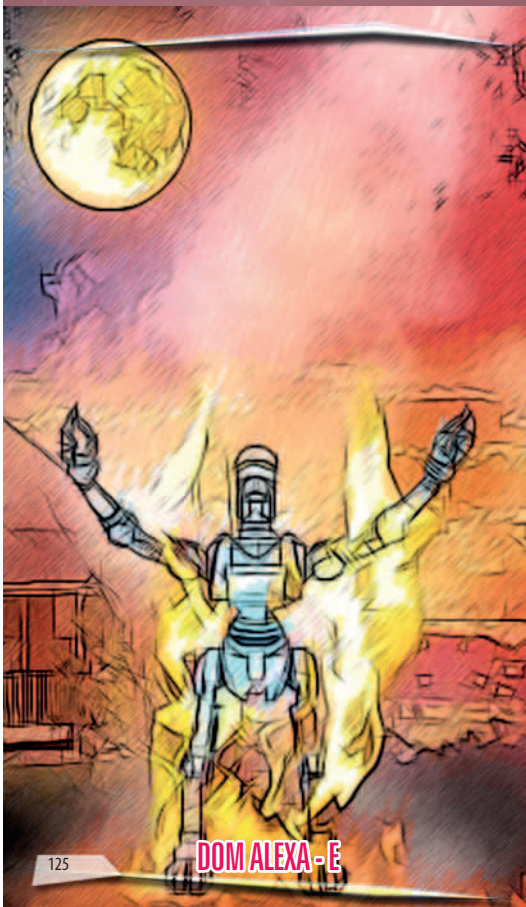
Poprzez zasnuty dymem pokój można przedostać się do **łazienki** poświęcając dodatkowo 1 . Weź **PRZEDMIOT 32**.



25

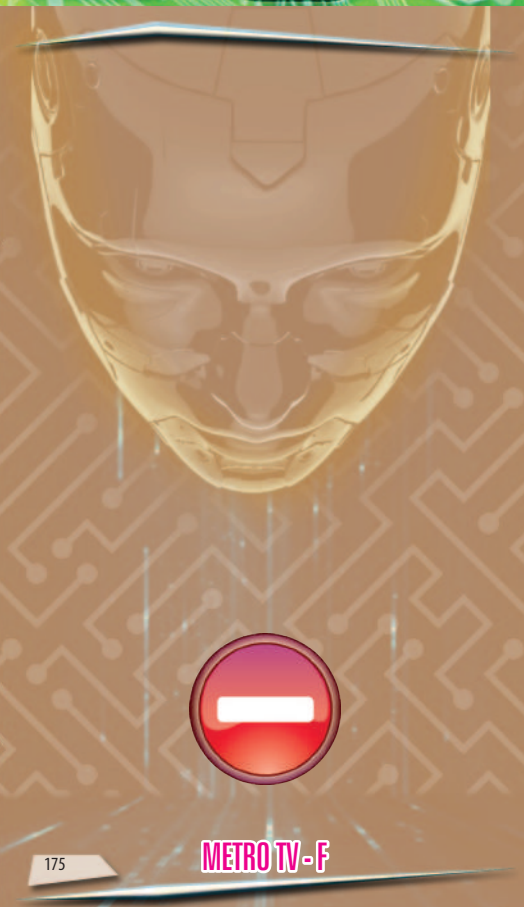


75



125

DOM ALEXA - E



175

METRO TV - F

TOWAR

SMOK WAWELSKI



*Kod na postać smoka
do gry World of War.*

*Osiąga wysokie ceny na
netowych aukcjach ze względu
na swoją przydatność jako
wierzchowiec w grze.*

TOWAR

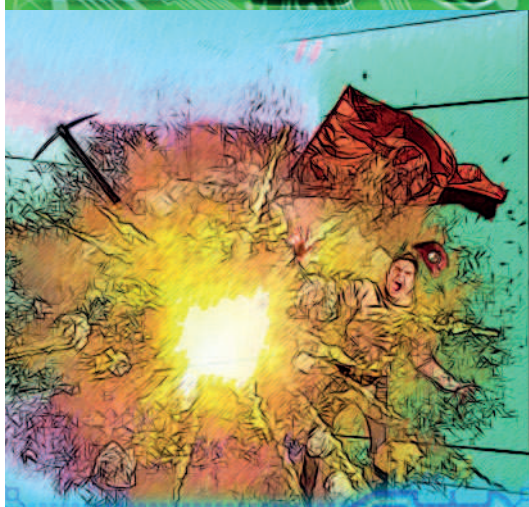
CHUSTECZKI ODŚWIEŻAJĄCE

Cena sprzedaży: 1





Pozwalają oczyścić cerę, nawilżyć
skórę oraz wzbogacić ją o rozmaite
witaminy.

*Chusteczki z Lombardu. Jeśli
odrzucisz tę kartę podczas gry,
trafia ona zawsze z powrotem
do puli sprzedaży Lombardu,
na miejsce CODEX 3.*



Dziewczynka poważnym głosem dziękuje
za podwiezienie, zarzuca plecak na ramię
i mrużąc modlitwę wbiega w tłum
protestujących górników. Po chwili tą częścią
stacji metra wstrząsa głośna eksplozja
niosąca się echem pośród korytarzy.

Zakryj tą kartą kartę **B** tego obszaru.
Karta **B** staje się niedostępna podczas tej
wyprawy. Zamień żeton  na 



Stojący w płonącej kałuży ognia
android strażacki macha kończynami
w nieskoordynowany sposób.

Niech się pali! Niech się pali!

Dolatuje skandowanie stojących
nieopodal młodych mężczyzn.

Jeśli chcesz wypchnąć kopniem
androida z płonącej kałuży ognia:



po czym weź **PRZEDMIOT 34**.



26

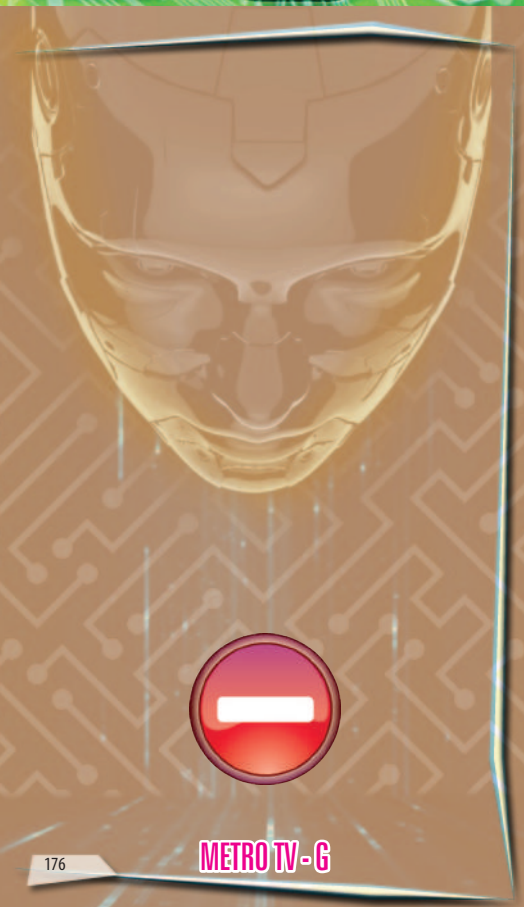


76



126

DOM ALEXA-F



176

METRO TV-G

TOWAR

SPORTOWY KOPTER



Pojazd przydatny w podróżach. Podczas przejścia między obszarami, odejmuje 1 od wyrzuconego wyniku lub .

UWAGA: Można używać tylko 1 koptera na raz. Można porzucić pojazd w dowolnym momencie. Ta karta pozostaje wtedy w talii obszaru.

Po ewentualnym powrocie do obszaru można znów wziąć i używać tej karty.

Ten kopter posiada symbol:



а б в г д е ё ж
з и й к л м н о
п р с т у ф х ц
ч ш щ ь ы ь э ю



Pośród wywraskiwanych obelg nagle rozbrzmiewa powtarzany przez wszystkich okrzyk.

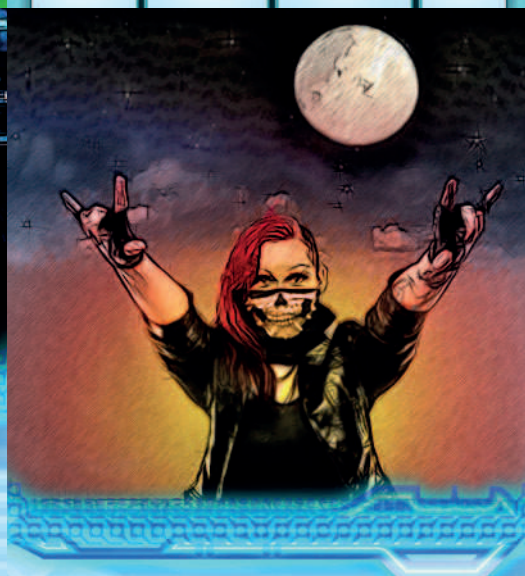
Psy jadą! Policja! Policja! Uciekać!

Walczący się rozdzielają i wspólnie rzucają do panicznej ucieczki.

NATYCHMIAST opuszczacie ten obszar. Kapitan czasu zamyka obszar Metro TV, rzuca kością czasu uwzględniając bonusy za pojazd i przechodzicie do wybranego innego obszaru.

Jeśli wspierałeś LEWYCH weź żeton .

Jeśli wspierałeś PRAWYCH weź .



Maska skrywa dziewczynę która tańczy z odpaloną flarą w ręce. Wyraźnie nadużyła używek i ledwo dociera do niej co się wokół dzieje.

Widziałeś? Walnęłam w blaszaka paralizatorem aż przysiadł. Żał, że nie miałam flashera, bo działa najlepiej. Mołotow słaby. Ogień nie bierze tych pokrak.

MAPA



27

Przedmiot

45

45

45



77



127

DOM ALEXA-G

ŚWIATYŃNIA



177

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

Odkrywcie nowy obszar. Zastąp
dostępna mapę tym fragmentem



Klub NoLife

Gratynowe Tarasy

Dom Alexa

Półmrok świątyni rozświetlają świece
oraz lampy o matowym świetle.
Echo kroków miesza się z dźwiękiem kropel
deszczu uderzających w dach budowli.

Po lewej stronie świątyni znajduje się
modlitewnik, do indywidualnych mo-
dlitw wiernych.


Przejście pomiędzy ławkami dla wier-
nych prowadzi do ołtarza, nad którym
góruje symbol człowieka.

Po prawej stronie stoi **kapłan**, który na
wasz widok wstrzymał czytanie staro-
dawnej papierowej książki.



Mężczyźni atakują wrzeszcząc:
*Ty Lewusie! Zostaw blaszaka!
Prawi! Prawi!*



Po walce weź 1 
oraz **PRZEDMIOT 37**.

MAPA



28

Przedmiot

46

46

46



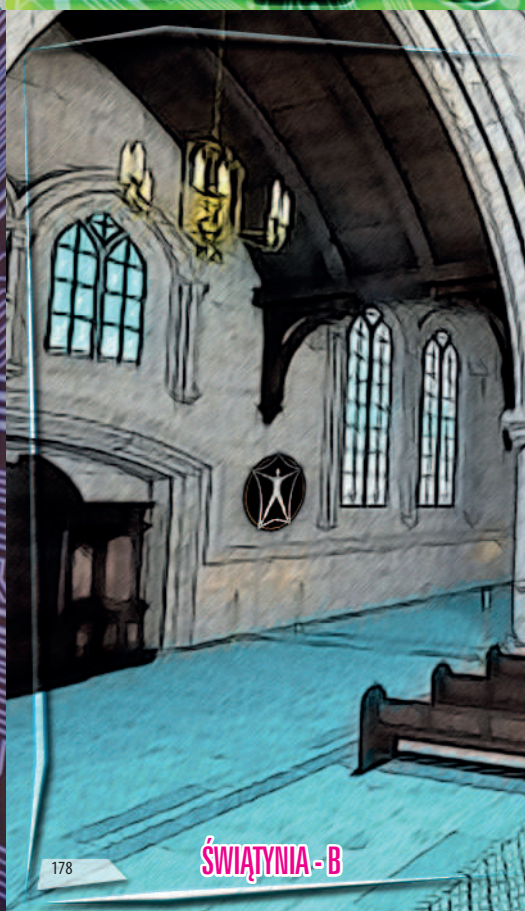
78

GRAFENOWE TARASY



128

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



178

ŚWIĄTYNIA - B



*Janus? A tak, tak. Zgodnie z umową
oto ostatnia rata dla niego za ten
nieszczęsny film. Ale to koniec.
Nie chcę już nigdy więcej o tym
słyszeć, bo jednak pójdę na policję.*

Weź 6 



Gratkiowe Tarasy



Na ławce modlitewnej wciśnięta
w szczelinę leży złożona na czworo
kartka papieru.

Po rozłożeniu, okazuje się,
że jest na niej rysunek serca.

Docieracie do ścisłego centrum miasta.
Splątane w jedność znajdują się tutaj
sklepy, metro, lądowiska kopterów, lokale.

Ruchoma taśma błyskawicznie transportuje
chętnych do zakupów w sklepach.

Bardzo wysoki, szczupły **mężczyzna** puszcza
do was oko i uśmiecha się zachęcająco.

Grupa **kibiców** naprzemienie wznosi wul-
garne okrzyki pod adresem prawobrzeża lub
złorzeczy na transport miejski.

Wyglądająca na zdezorientowaną **dziew-
czynka** z plecakiem patrzy się wyczekująco.

Wnosząc opłatę wejściową można skorzystać
z **łazienki** oraz użyć przechowalni bagażu.

MAPA



29

Przedmiot

47

47



79



129

GRAFENOWE TARASY - B



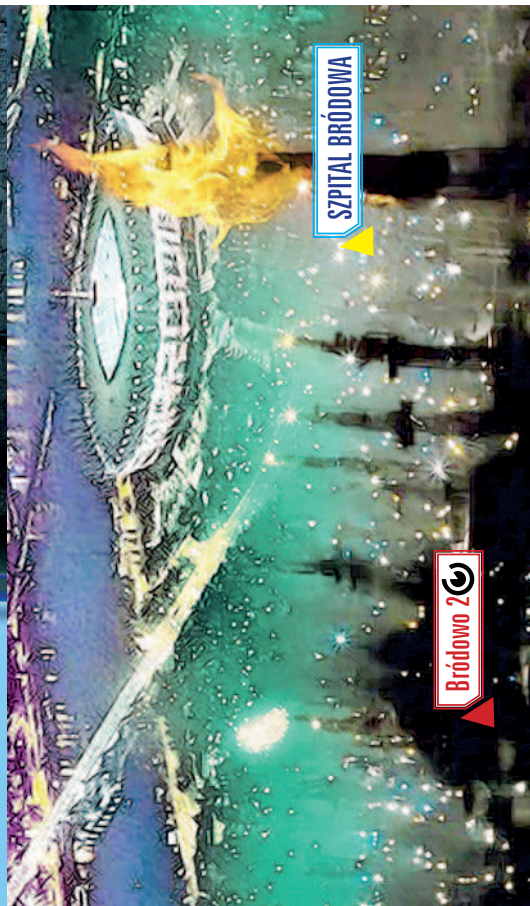
179

ŚWIĄTYNIA - C



Kapłan zawiesił wisior na szyi.
*O dzięki niech będą najwyższemu
który prowadził Was
po drodze prawdy.
Oto zapłata za wysiłek.*

Odrzuć , weź 11 




SZPITAL BRÓDOWA

Bródowo 20






Za ołtarzem wiary znajduje się
skryty w mroku wąski korytarzyk,
prowadzący do ściany pokrytej
rytualnymi rytami.

Jeśli posiadasz :
Odkryj kartę **E** tego obszaru.

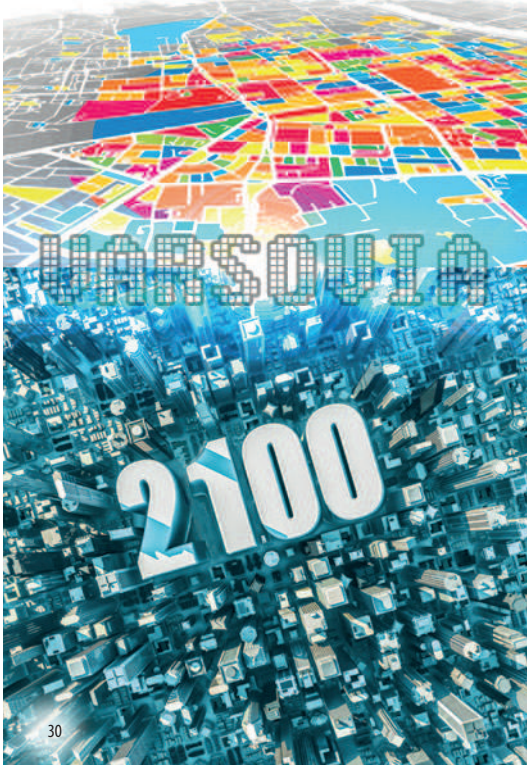


Apteki są sklepami handlującymi
Vitabotami - kapsułkami
wypełnionymi mikro robotami
uruchamiającymi procesy
samoleczenia człowieka

Możesz tutaj kupić 1  za 2 .

Można jednorazowo zakupić dowolną
liczbę Vitabotów, ale zawsze zabiera
to 1  czasu.

MAPA



30

Przedmiot

48

48

48

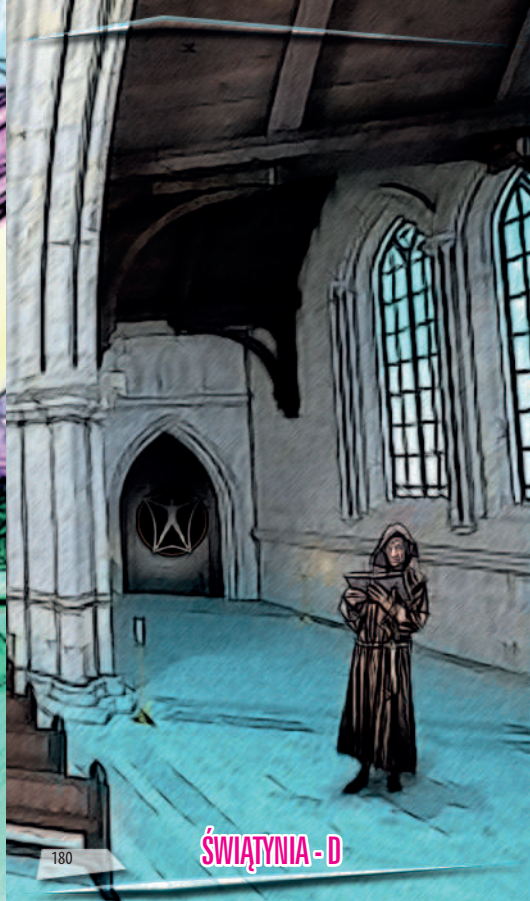


80



130

GRAFENOWE TARASY - C



180

ŚWIĄTYNIA - D

TOWAR

BUTELKA WINA



Butelka wina z gatunku i rocznika niewątpliwie potrafiącego zrobić wrażenie na koneserze tego trunku.






Kapłan przestał studiować księgę. Uśmiechnął się lekko. Przemówił pewnym siebie głosem, wpatrując się wzrokiem niezłomnego fanatyka.

Witam w świątyni mądrości. Późno już, miałem zamykać, ale jeśli potrzebujecie pokrzepienia poczekam. Jeśli macie sprawę do mnie, zapraszam do gabinetu.

 : Weź kartę **PRZEDMIOT 46**

 : Weź kartę **PRZEDMIOT 47**



Możesz przeprowadzić **ŚLEDZTWO**:

  **PRZEDMIOT 74**  **PRZEDMIOT 60**




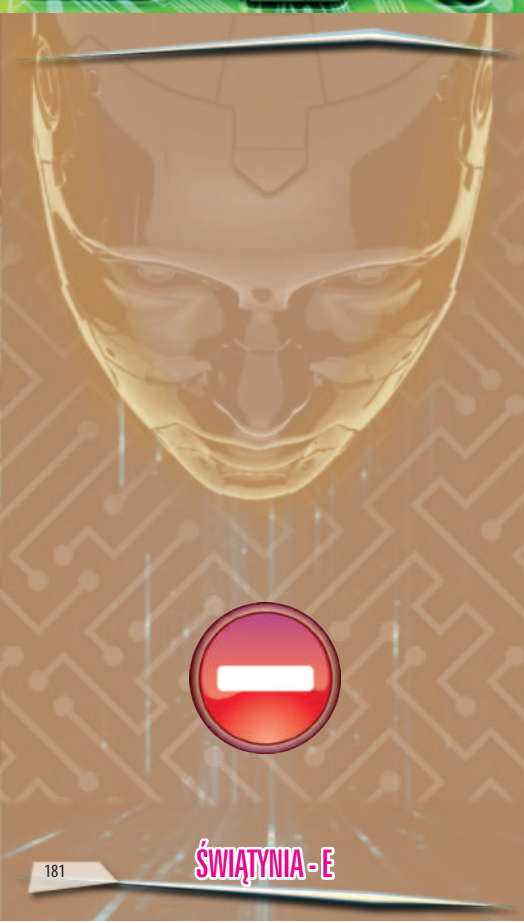
Przygrywający na skrzypcach android, deklamuje hasła reklamowe znajdujących się na piętrze sklepów, oferujących ubrania najmodniejszych marek.

Możesz tutaj kupić cywilne ubrania.

Za 1  możesz wziąć 

i zakryć nią nadrukowaną tarczę ubrania lub zastąpić leżącą na karcie gracza.

Zakupy zawsze zabierają 1  czasu wszystkim graczom na tej karcie.





GORĄCZKA HAZARDU

**Nie pokazuj nikomu tej karty.
Jest tylko dla Ciebie!**

Włóż pod kartę sumienia 2 żetony . Jeden możesz odrzucić spod karty, jeśli zagrasz choć raz w ruletkę (karta **B**). Drugi możesz usunąć spod karty, jeśli zagrasz choć raz na jednorękim bandycie (karta **E**).

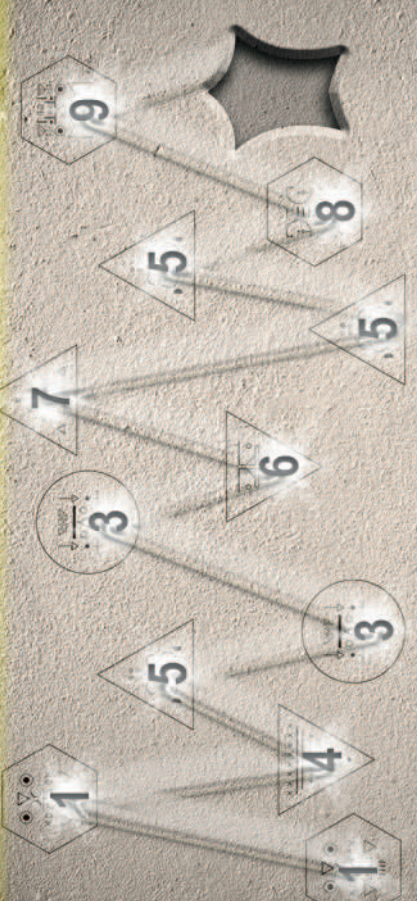
Poprzez transparentne wieko kapsuły widzicie jak IVONA krząta się przy konsoli sterującej.

Zostaniecie. Nawet nie wychodźcie z kapsuły, bo nie ma po co. Jeszcze nie widzieliście tak wściekłego Antoniego. A Antoni im bardziej zły, tym dłużej w łazience siedzi. Oj to teraz dłuugo nie wyjdzie. Ale jestem tylko androidem więc nie wiem co tam tyle robi. Miałam rozkaz by Was odesłać, więc do dzieła! Sayonara Agencji! Raz! Dwa! Trzy! Lecicie Wy!



Możecie wybrać. Niczego nie resetując wracacie do gry z całym wyposażeniem jakie posiadacie. IVONA daje wam dodatkowe 30 na ukończenie misji (40 w grze 3 osobowej). Zabić Agenci wracają do gry. Startujecie w wybranym, dostępnym na mapie obszarze. Zapamiętajcie który to wasz skok. Lub gra się resetuje. PRZEDMIOTY (mapy) oznaczone logiem agencji: pozostaw na wyposażeniu, elementy gry (odrzucone karty, pozyskane przedmioty, żetony, punkty życia itp.) wracają na swoje miejsca początkowe oraz przyjmowane są startowe wartości. Poczwwszy od Kapitana Czasu gracze wybierają nosiciela. Rozłóż brązowe żetony newsów (karta **F** bazy), odczytaj jeszcze raz kartę **G** bazy. Rozpoczynacie wyprawę na nowo.

Wisior wciśnięty we wgłębienie w ścianie uaktywnił wirtualny panel do wpisania cyfry. Weź panel cyfrowy z pola CODEX 4. Użyj dowolnego żetonu by wybrać cyfrę. Jeśli wybierzesz parzystą weź **PRZEDMIOT 79**, jeśli nieparzystą **PRZEDMIOT 80**.



*Chciałoby się podostrzyć w taką srogą noc?
Mam coś co kopie lepiej od kreta!*

Uliczny diler narkotyków. Można u niego kupić 1 za 2 .

UWAGA! Jeśli na tym polu stanie nosiciel ubrany w mundur służbowy, diler znika w tłumie. Nie można zawrzeć żadnej transakcji podczas tych odwiedzin tej lokacji.



MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM

32

Przedmiot

50

50

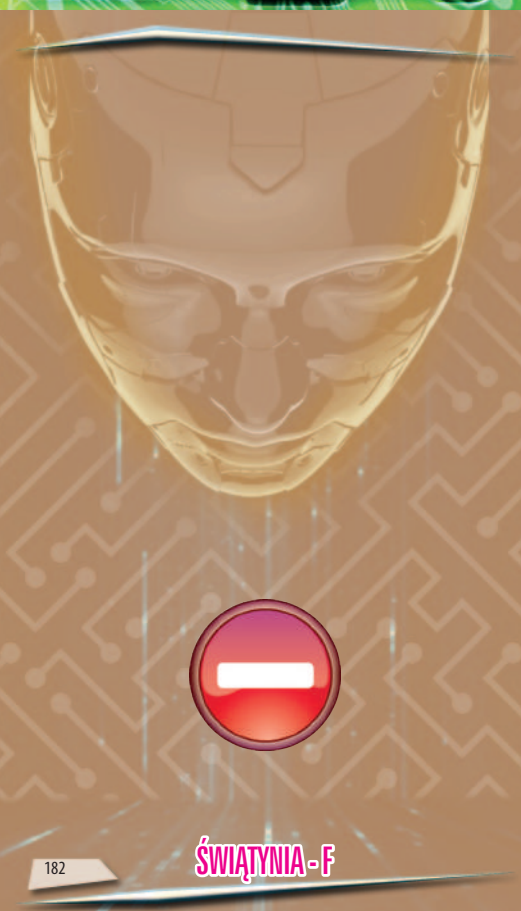
50

82



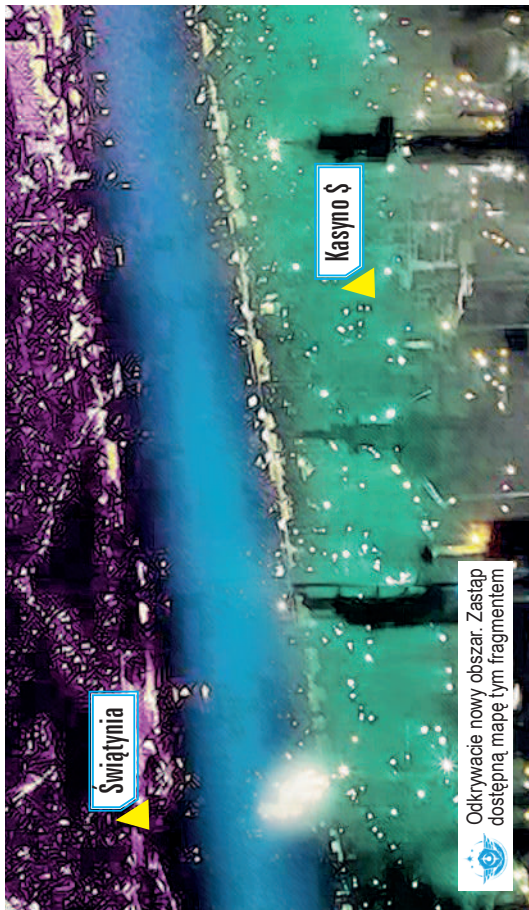
132

GRAFENOWE TARASY - E



182

ŚWIĄTYNIA - F





PUNKTACJA MISJI

Jeśli przeszliście przygodę w jednej wyprawie:

Otrzymujecie różową kapsułkę.

Rozstrzygnięcie finalnej strzelaniny w zbrojowni:

każdy kto strzelił z **flashera** w IVONĘ (tak jak podpowiadała dziewczyna w Domu Alexa) może wybrać 1 kapsułkę niebieską albo czerwoną.

Każdy **TRAFIONY** w tej strzelaninie agent otrzymuje 1  za każde trafienie (ale nie mniej niż 1, nie może zacząć martwy) tylko w pierwszej wyprawie następczej przygody. Każdy kto wybrał błędnie (np. agenta którego nie było w grze), trafił się własną bronią i otrzymuje 1 . Nie otrzymuje nagrody za użycie flashera.

Jeśli otworzyliście rytualny pokój w Świątyni i odczytaliście wiadomość w terminalu poczty:

Otrzymujecie jedną kapsułkę w wybranym kolorze.

Jeśli otrzymaliście i zachowaliście do końca przygody kartę przedmiotu 43: Smok wawelski.

Przedmiot ten będzie do wykorzystania w kolejnym scenariuszu World of War 2100.

Polska jest krajem o największym odsetku w Europie osób trafiających do szpitali psychiatrycznych. Nie uwzględniając dzieci i młodzieży prawie 1/4 Polaków cierpi na różnego rodzaju problemy i zaburzenia psychiczne. Tym osobom nie jest tak łatwo odrzucić lęków jak agentom T.I.M.E w tym scenariuszu.



Z głuchym zgrzytem kamienna ściana odsunęła się odsłaniając wejście do pokoju ze staromodnymi portretami na ścianach. Leżą tu porzucane dopalacze i odkrywacie niezabezpieczony terminal pocztowy.

Weź: 2 

możesz przeszukać pocztowy terminal:



Odkryj kartę **G** tego obszaru.



Grupa kibiców E-sportu czeka na podróż metrem. Nie zwracając uwagi na innych wychwalają śpiewem swoją drużynę z lewobrzeża.

Jeśli na tym polu stanie nosiciel ubrany w mundur służbowy, odkryj kartę H tej lokacji.

: Weź **PRZEDMIOT 38**.



33

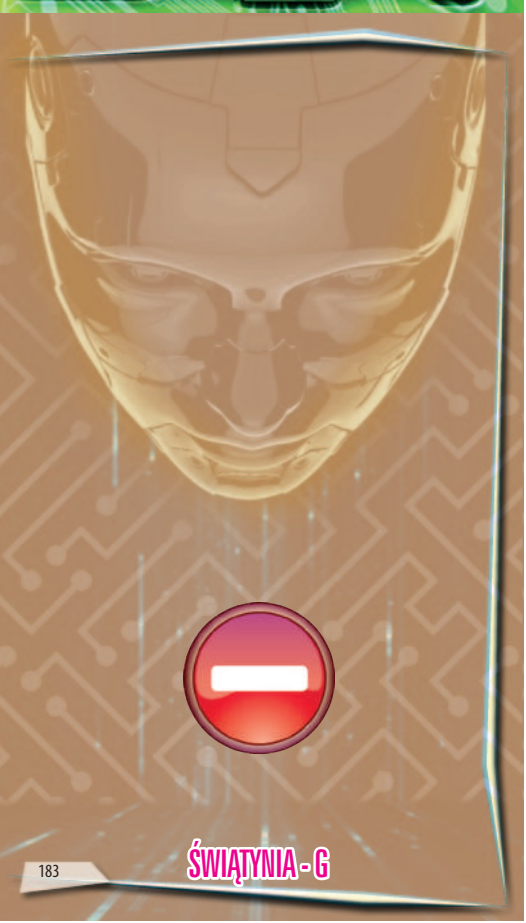


83



133

GRAFENOWE TARASY - F



183



ŚWIĄTYNIA - G

TOWAR

KIJ BASEBALLOWY



Owinięty w drut kolczasty kij baseballowy. Broń potrafiąca zrobić wrażenie samym wyglądem.

Dodaje +1 kość  w każdym rzucie na test walki 

Można używać tylko jednej broni.

Wszystkie wiadomości zapisane są kompletnie niezrozumiałymi znakami. Najwyraźniej są zaszyfrowane jakimś kodem, poza jedną w folderze odebranych.

Jan Kaplan@Huragan

Nie dziw się kaptanie, że tutaj napisałem. Znam to konto, wiem wszystko to co on wie. Byłem nim przez prawie 70 lat. Bez obaw - nic od Ciebie nie chcę, poza tym byś przekazał mu poniższą wiadomość:




Wiem co ustaliliśmy. Jak dotąd widzisz wywiązałem się ze wszystkiego. Byłem lojalny i milczałem. Ale ja umieram i tylko Ty możesz to zatrzymać. Nie chcę odejść w niebyt. Potrzebuję Twojej mocy. Nie możesz mnie ot tak porzucić i załatwić jak Muzga. Nie chcę Cię straszyć, ale wiesz co mógłbym zrobić. Nie ufam Ci na tyle by spotkać się z Tobą na żywo. Znajdziesz mnie w World of War. Przyjdź, musimy porozmawiać.



LEK PIERWOTNY: Nie możesz go ujawnić innym graczom. To wielka trauma i nie jesteś w stanie o niej rozmawiać. Trzymaj tę kartę zakrytą przez całą grę tym nosicielem.

Przed oczami masz wykrzywioną wściekłością twarz ojca. *Nie Placz! Beczysz jak baba, nie mogę tego słuchać! Nie po to wysyłam cię na boks, żebyś dał się sprać takiemu szczyłowi jak Nowak. Czemu mnie pokarało takim synem? I jeszcze szczasz do łóżka jak mała dzidzia. Załuję, że się urodziłeś. Chociaż raz w życiu kiedyś pokaż, że umiesz się postawić. Choć raz! Teraz idź do kuchni i przynieś pas, to nie Nowak, a ja ci pokażę co to lanie!*


<UŁOMNOŚĆ> AGRESJA :

Wykonując test  włóż 1  pod tą kartę, jeśli pojawi się w nim choć jeden rezultat .


Jeśli w teście  wypadnie co najmniej 1 , możesz usunąć 1  spod tej karty.



Dziewczynka nabiera powietrza w płuca i reżolutnie tłumaczy swoją sytuację.

Wracam z nauk scjencycznych. Ale ponoć zatrzymano metro, nie wiem jak znaleźć Taxikopter, a mam tylko 1 . Szukam kogoś kto by mnie podrzucił do Metra TV.

Jeśli decydujecie się pomóc dziewczynce musicie posiadać pojazd!

Weź **PRZEDMIOT 39** oraz 1 . Uwaga! Opuśćcie w ten sposób ten obszar, przechodząc do nowego.




34



84



UWAGA! By skorzystać z łazienki należy
NAJPIERW zapłacić 1  dopiero można
wejść na pole tej karty.

134

GRAFENOWE TARASY - G



184

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



LEK PIERWOTNY: Nie możesz go ujawnić innym graczom. To wielka trauma i nie jesteś w stanie o niej rozmawiać. Trzymaj tę kartę zakrytą przez całą grę tym nosicielem.

Ludzie tutaj mówią o zadymie z lewymi. Niezła akcja. Podobasz mi się. Tak trzymaj. Moc jest z nami. Tutaj nic wam nie grozi.

Dla potwierdzenia słów przeładowuję swoją staroświecką ale groźnie wyglądającą broń

Jest szacun, są profity. Nawinę Lombardowi, że jesteście prawi.

Weź 1 . Możecie także wziąć jedną dowolną kartę z Lombardu, z pola Codex 3.

Czyli Kopter za 300, sygnet za 20 plus ta stówka i sprawdzam? W głowie pulsuje: zgódź się naiwniaku! Mam karetę! Blondyn zmużył oczy: OK. Jak zabawa to zabawa. Odkrywacie karty. Czerwone płatki wybuchają Ci przed oczami a mimowolne łkanie wyrwa się z ust. Błagam pana! Oddam wszystko z nawiązką, ale za tydzień. Teraz muszę jeździć kopterem z córeczką na zabiegi. I niech Pan nie sprzedaje sygnetu. Dla Pana nie ma wartości, a w mojej rodzinie jest od 200 lat. Odkupię go. Blondyn odpycha Twoje ręce. Zagrałem z Tobą bo poprosiła mnie o to Twoja żona. Świetna kobieta. Chciała bym w takim momencie Ci powiedzieć, że jesteś NIKIM. Nie masz już rodziny, brzydzi się Tobą. Od siebie dodam, że ten sygnet spuszczę w kiblu.

<UŁOMNOŚĆ>HAZARD_:

Wchodząc do nowego obszaru, jeśli nie masz w zasobach **co najmniej 1 włoż 1 pod tą kartę.**

Jeśli pozyskujesz podczas gry, możesz odrzucić wtędy 1 poza grę i usuwasz 1 spod tej karty.

> P R A W O B R Z E Ż E _

Zbliżacie się do dawno opuszczonego magazynu. Wokół rozbrzmiewają pojedyncze uderzenia kropel deszczu. Tomek prowadzi Was do hermetycznych drzwi cedząc powoli słowa.

Zanim zatrudniło nas T.I.M.E pracowaliśmy z Alexem w ABC. To były inne czasy. Przywoziliśmy tu niekiedy opornych do zeznań świadków. No i właśnie sądzę że... Jego wypowiedź przerywa głośno wibrujący kobiecy krzyk dobiegający z wnętrza. Na ten głos Tomek rzucił się w ciemność magazynowej hali.

UWAGA! Za każdym razem gdy nosiciel wybiera akcję RUCH, należy najpierw zdjąć karty „BCDEF” z planszy i potasować. Następnie nosiciel się przemieszcza na nowe pole, dopiero karty są bez podglądania rozkładane i na nowo rozpatrywane.

Nosiciel posiadający przedmiot nr 25 „Okulary VR” ma widzenie w mroku. Dzięki temu wykonując akcję ruchu nie powoduje przetasowania kart.



W łazience krząta się tylko android sprzątający. W korytarzu prowadzącym do łazienek znajdują się szafki przechowalni.

Powyżej widzisz 4 szafki. Połóż zeton na wybranej, którą zamierzasz zbadać.

weź **PRZEDMIOT 58.**



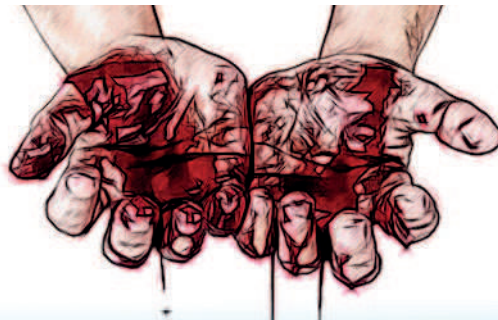


Gdy znikacie w łoży mężczyzna natychmiast traci cały swój luz:

Przepraszam, tu jest kasa. Bez urazy ale nie oczekuję niczego od Ciebie, no ale rozumiesz...

Wysłuchujesz monologu o trudach wspinania się po szczeblach korporacyjnej kariery, konieczności imprezowania by wkradać się w łaski przełożonych, dbaniu o image.

Weź 3



LEK PIERWOTNY: Nie możesz go ujawnić innym graczom. To wielka trauma i nie jesteś w stanie o niej rozmawiać. Trzymaj tę kartę zakrytą przez całą grę tym nosicielem.

Wtłona w mamę słuchasz niezrozumiałych wiadomości... *Tragedia rozgrywa się na oczach całego świata! Na wyspie objętej pełną izolacją, uwięzione są tysiące turystów. Epidemia zbiera koszmarnie żniwo. Właśnie otrzymałem wiadomość, że wojsko zatopiło łódź z uciekinierami!* Ze strachem wpatrujesz się w strużkę krwi wypływającą mamie z nosa, ledwo rejestrując wypowiedzane słowa: **MYJ RĘCE!** *Jak najczęściej myj ręce. Jedzenie bierz do ust tylko w rękawiczkach! Nie otwieramy nikomu!*

<UŁOMNOŚĆ> NATRĘCTWO CZYSTOŚCI :

Rzut kośćmi na jakikolwiek test wykonywany w obszarze leżącym na prawym brzegu Wisły (prawobrzeże) nakazuje Ci włożyć 1 pod tą kartę.

Każda wizyta w łazience lub użycie (odrzućcie) przedmiotu *chustka odświeżająca* pozwala usunąć 1 spod tej karty.



Przez chwilę w mrokach magazynu zamajaczyło zakratowane przejście. Rozbłyska tu jednak wyładowanie elektryczne.

Nosiciele na tym polu tracą po 1 . Za każdym razem gdy gracze wydają stojący na tym polu tracą 1



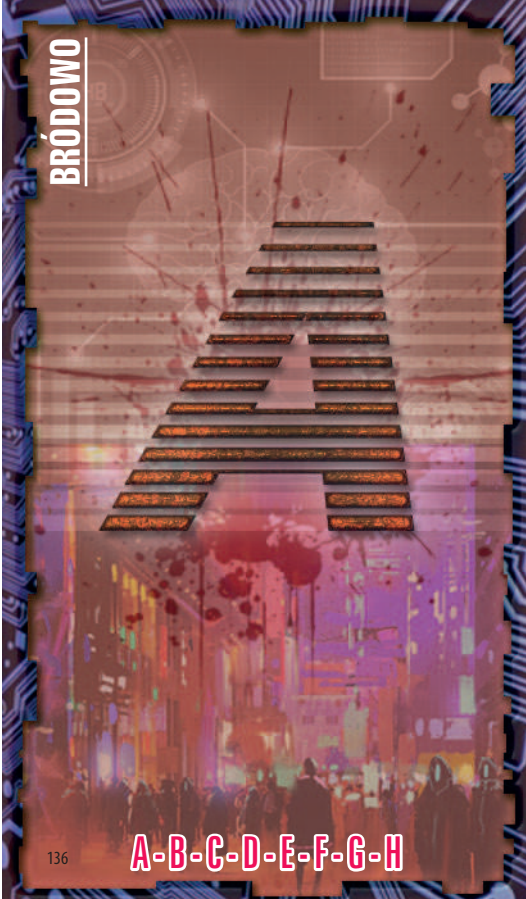
Mundur rozwściecza jednego z mężczyzn. Poziom agresji reszty wzrasta natychmiastowo.

Po coś tu się przywłólk? Chłopaki dawajcie tu, dym jest!

Rozpoczyna się walka



Po wygranej walce nie usuwasz tej karty. Podczas ewentualnego kolejnego wejścia znów będzie tu grupa kibiców.



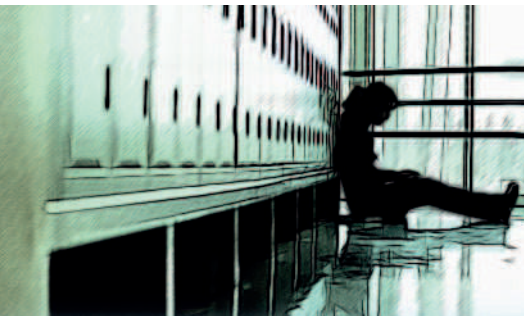


Po przelaniu pieniędzy na konto niemalże natychmiast włącza się video przekaz:

Interesy z Tobą Alex to czysta przyjemność. Oczywiście nie mam filmu. To tak na wszelki, gdyby miał mi się przydarzyć jakiś nieszczęśliwy wypadek ;). Przechowuję go Twój znajomy cwaniaczek: Janus z Motelu Zacisze. Nie martw się, nie obejrzy go. Film zabezpieczony hasłem:



Taki sprytny agent jak Ty na pewno rozpracuje brakującą cyfrę. A następnym razem nie ociągaj się z zapłatą. Cya, G2G!



LEK PIERWOTNY: Nie możesz go ujawnić innym graczom. To wielka trauma i nie jesteś w stanie o niej rozmawiać. Trzymaj tę kartę zakrytą przez całą grę tym nosicielem.

Religia zawsze była Twoim wsparciem. W każdej chwili życia złożonego tylko z najtrudniejszych puzzli. I ON także był opoką. Nawet w dniu, gdy policjanci wyprowadzali skutego kapłana ze świątyni, a wiadomości o szokujących nagłówkach, głosiły jego imię. Miałaś gdzie się zwrócić ze swoim żalem. Pobiegałaś tam by ukoić się modlitwą. W swoim kącie. Na swojej ławce. Była tam wciśnięta karteczka: *Przepraszam, ale nie Kocham Cię Lizo. Nic dla mnie nie znaczyś.* Czy to znak od niego?

<UŁOMNOŚĆ> LĘKI SPOŁECZNE UZALEŻNIENIE :

Za każdym razem gdy użyjesz lub połóż 1 pod tą kartę.

Każdy rzut na test pozwala Ci usunąć 1 spod tej karty. Jednakże podczas KAŻDEGO testu rzuconego na polu na którym stoisz zamieniasz 1 w . Także innym nosicielom podczas ich rzutu.



W ciemnościach zamajaczyła postać, która natychmiast atakuje Cię łomem!



Jeśli uciekasz z pola przeciwnika, test nie resetuje się. Tarcze zostają w niezmienionej liczbie do ewentualnej dalszej walki.

Po wygranej weź kartę **G** tego obszaru.

> P R A W O B R Z E Ż E _

Gdy przekraczacie Wisłę na prawy brzeg wkraczacie w inny świat. Ulic które nigdy nie widzą słońca. Piętrowa zabudowa zadasyła tę część miasta tworząc z niej płataninę tuneli, pośród rdzewiejących, dawno porzuconych fabryk. Agent Tomek opowiada o tym rejonie miasta.

Domy „Credit” są lombardami w których można sprzedawać i kupować towary, o których pochodzenie nikt nigdy się nie spyta.

Facet na fotelu, obok którego stoi starodawny karabin na stalowe kule to **diler** narkotyków.

Ten niby serwis kopterów jest najzwyklejszą dziuplą złodzieji.

Logo nad drzwiami przedstawia herb hackerów.

Falująca suknia **kobiety** w zaułku zupełnie nie przystaje do tego miejsca.

UWAGA! To lokacja czerwona, wyjście z niej kosztuje więc dodatkowo 2 .



BRÓDOWO - B

MAGAZYN - BCDEF



Trener przed walką tłumaczy reguły:
Walka trwa trzy rundy. Możesz walczyć dowolnie wybraną techniką: ciosami, chwytami, w zwarcie.

Przed każdą rundą deklarujesz jakiej techniki będziesz głównie używał:
👉 ciosy, 👈 zwarcie, 👆 chwytami.
Ciosy wygrywają z warcie, przegrają z chwytami. Zwarcie wygra z chwytami które z kolei pokonują ciosy. Połóż wybrany żeton na polu testów pod kartą E. Po jej odsłonięciu przekonasz się jak walczył przeciwnik i jaki jest rezultat pierwszej rundy.



LEK PIERWOTNY: Nie możesz go ujawnić innym graczom. To wielka trauma i nie jesteś w stanie o niej rozmawiać. Trzymaj tę kartę zakrytą przez całą grę tym nosicielem.

Leo co Ty gadasz? Siostra Cię bije? No coś Ty, to niemożliwe przecież chłopak jesteś.

Naprawdę Mamo! To on sam się poparzył. Nie bec tylko powiedz prawdę - sam się oblałeś, co nie?

Co Pan gada? Jak to żona Pana pobiła? Nie rozumiem. Jak to nie może się Pan bronić? Co Pan pierdzieli za przeproszeniem? Człowieku tu jest komisariat, Ty wiesz jakie my tu sprawy mamy na głowie? Bądź facetem, nie mówię żebyś zaraz tam chwycił za nóż, ale idź do domu i po prostu zrób porządek w swoim życiu.

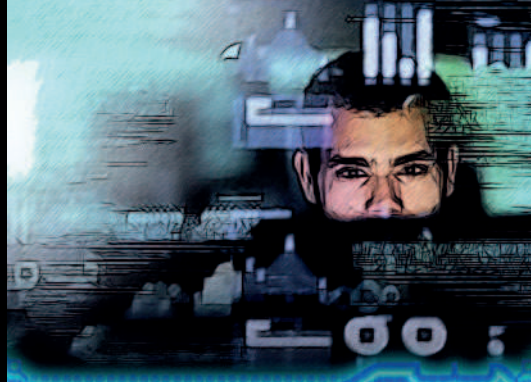
<UŁOMNOŚĆ> GYNEFOBIA :

Gdy znajdziesz się na polu z osobą żeńską (postaci w grze lub nosiciela gracza) włoż 1 👉 pod tą kartę.

Jeśli w jakimkolwiek teście na polu z osobą żeńską wypadnie choćby jedna ✨, usuń 1 👉 spod tej karty.



Poruszanie się w nieprzeniknionym mroku starej fabryki jest bardzo trudne. Mimo wyciągniętych rąk potykasz się o metalowe przedmioty, wpadasz na maszyny o barwach nocy. Ciemność wypełniona jest cieniami sylwetek agentów i szumem deszczu uderzającego w szyby oraz kobiecego jęku dobiegającego z nieokreślonego kierunku.



Właściciel Lombardu skryty za ekranem ochronnym, śledzi nieustannie zmieniające się dane z giełdy. Bez wahania wycenia każdy towar.

Za 1 🕒 czasu, można dokonać tutaj dowolnej liczby transakcji.

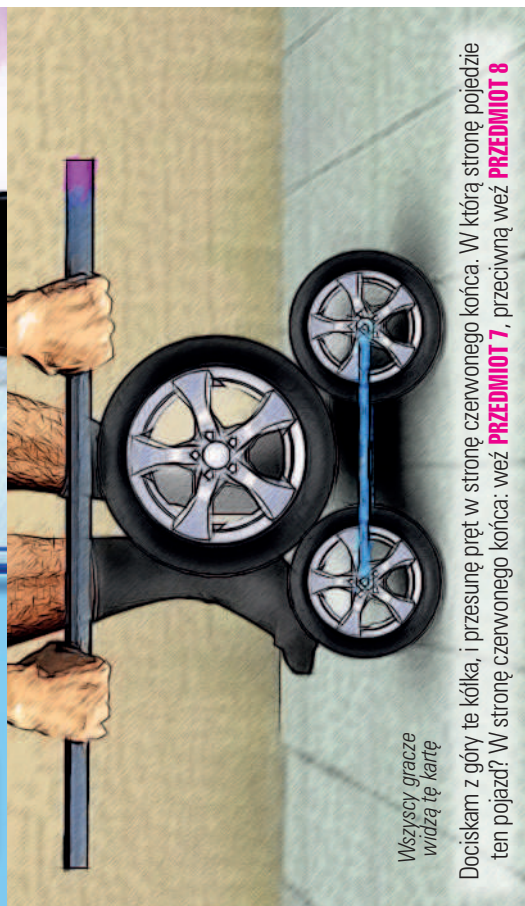
Właściciel za 1 👉 kupi każdą kartę oznaczoną jako TOWAR. Odłóż ją na pole CODEX 3. Uwaga! Można odkupić taką kartę ale kosztuje ona 2 👉. Można także kupić dowolny przedmiot z puli Lombardu, z pola CODEX 3. Każda karta posiada cenę jaką należy zapłacić.





Android bezlitośnie wykorzystują każdą niedoskonałość w Twojej technice walki. Uderza tak długo, aż stracisz przytomność, co rozgrzewa publiczność do białego.

Zastosuj wszystkie reguły jak w przypadku śmierci.
Następnie odstoń kartę **H** w obszarze **ZAPLECZE**



Wszyscy gracze widzą tę kartę

Dociskam z góry te kółka, i przesunę pręt w stronę czerwonego końca. W którą stronę pojedzie ten pojazd? W stronę czerwonego końca: weź **PRZEDMIOT 7**, przeciwną weź **PRZEDMIOT 8**




Poruszanie się w nieprzeniknionym mroku starej fabryki jest bardzo trudne. Mimo wyciągniętych rąk potykasz się o metalowe przedmioty, wpadasz na maszyny o barwach nocy. Ciemność wypełniona jest cieniami sylwetek agentów i szumem deszczu uderzającego w szyby oraz kobiecego jęku dobiegającego z nieokreślonego kierunku.

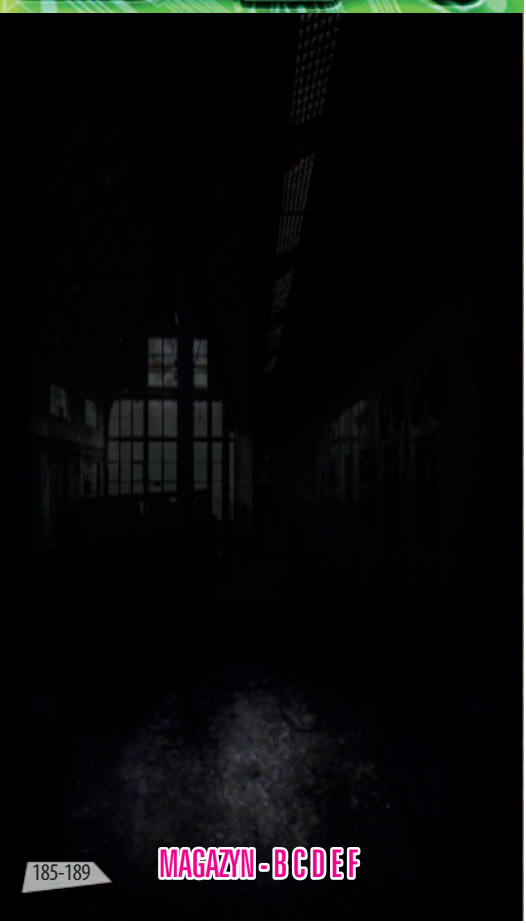


Widzę, że przydałoby się czymś podpalić endorfiny do tańca, co?

Uliczny diler narkotyków. Można u niego kupić 1  za 1 .



: weź **PRZEDMIOT 52**.

UWAGA! Jeśli na tym polu stanie nosiciel ubrany w mundur służbowy , weź **PRZEDMIOT 33**.





Publiczność nie do końca jest zachwycona walką. Tu i ówdzie rozlegają się gwizdy, ale rozbrzmiewają także oklaski. Trener mówi pocieszająco.
No nie było najgorzej. Ten android to naprawdę twardy skurczybyk. A i tak ma ustawiony tryb agresji ledwie na połowę.

Trener wypłaca zapłatę za walkę: 3  za każdą rundę oraz 2  jeśli była to runda wygrana.

Jednocześnie kasa wypłaca nagrody za zakłady z karty C.

UWAGA! Po tym wyborze na karcie B w szpitalu opcja zagadki staje się niedostępna. Można tylko wybrać śledztwo.



Doprawdy?

Mężczyzna milczy długą chwilę, po czym przesuwając patyk, a pojazd sunie błyskawicznie w stronę czerwonej kołcówki. Patrzy na Ciebie z dezaprobatą.

Wiesz... Myliłem się. Wy nie jesteście tacy sami.

Tracie 1 








Poruszanie się w nieprzeniknionym mroku starej fabryki jest bardzo trudne. Mimo wyciągniętych rąk potykasz się o metalowe przedmioty, wpadasz na maszyny o barwach nocy. Ciemność wypełniona jest cieniami sylwetek agentów i szumem deszczu uderzającego w szyby oraz kobiecego jęku dobiegającego z nieokreślonego kierunku.

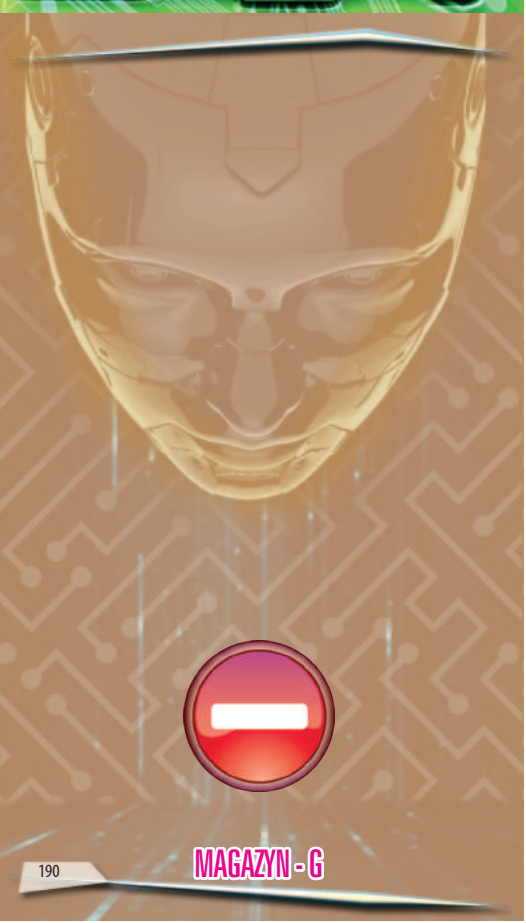
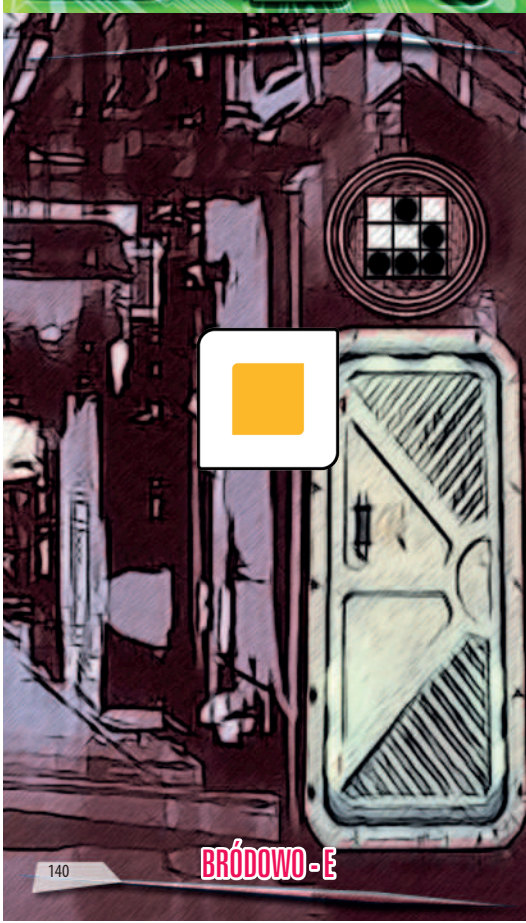



Mechanik oferuje usługi:

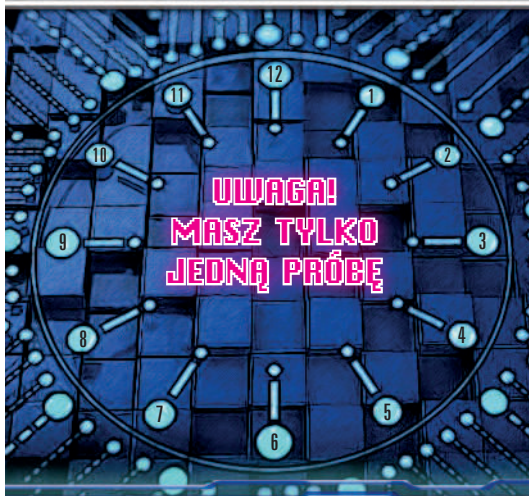
Przeglądzik? Naprawa? Pimpowanie kopterka?

UWAGA! Jeśli na tej karcie stanie nosiciel w mundurze służbowym  mechanicy nie zawrą transakcji!

Poświęcając 1  oraz 3  można przemalować kopter który tu przybyłście na pojazd służb medycznych lub cywilny. Zakryj żeton na pojeździe  lub .



Jeśli wybrałeś szafkę inną niż nr 4 tracicie 1 



Ekran szafki wyświetla zegar. By ją otworzyć należy ustawić wskazówki wyświetlonego elektronicznego zegara na właściwy czas.

Na czas tego testu weź z puli 2 żetony.

Żeton  oznacza małą wskazówkę.

Żeton  oznacza dużą wskazówkę.

Wyznacz żetonami na zegarze powyżej wybraną godzinę i weź **PRZEDMIOT 59**.
Lub odłóż kartę, wycofując się z próby.

UWAGA! Po tym wyborze karta B w szpitalu staje się niedostępna.



Doskonale! On też znał prawidłową odpowiedź. Jesteście tacy sami...

Mężczyzna porusza patyk, a pojazd przesuwa się błyskawicznie w lewą stronę. Z nerwową radością miętoli swoje ubranie i ogłasza:

Jeśli będę mógł kiedykolwiek Ci w czymś pomóc, zrobię to na pewno!

weź żetony  + 




Walka w mroku odbywa się wśród hałasu przewracanych przedmiotów. Nagle włączyło się mdłe światło, huknął strzał, a napastnik z krzykiem padł. Z głowy spadł mu noktowizor odsłaniając twarz agenta Tomka. Stojący nad nim z pistoletem Tomek wpatruje się zdumiony. Podchodzi i ogląda smartskina zabitego mężczyzny.



Przerażające. Od lat śniłem koszmar o mężczyźnie z mroku strzelającym mi w serce. Wybaczcie... Nie pójdę z Wami na dół. Chyba bym tego nie zniósł. Zobaczcie to sami.

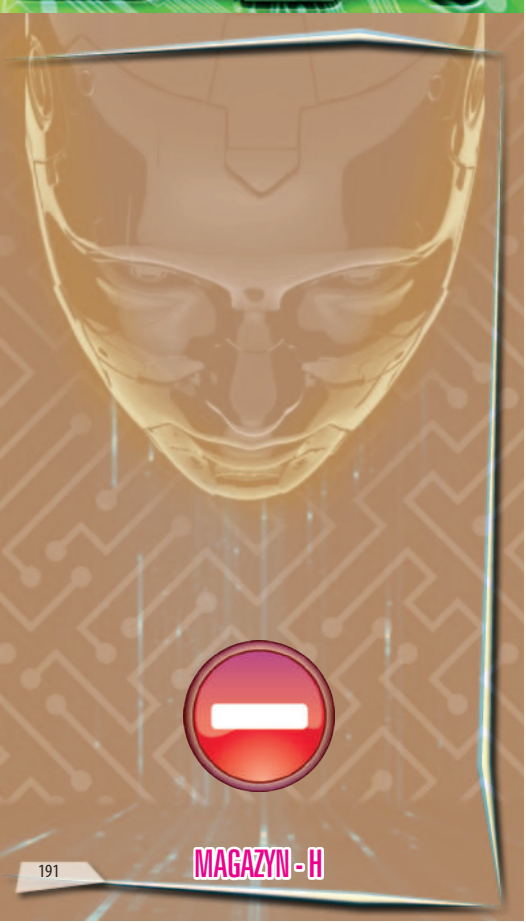
Weź **PRZEDMIOT 71**. Następnie odłóż kartę **H** tego obszaru.






Zamaskowany mężczyzna mechanicznym głosem mówi o standardowej stawce 2  za rozkodowanie danych.

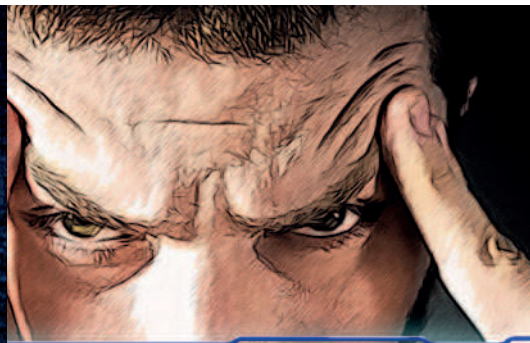
Twierdzi, że dla niego to drobnostka.

Jeśli posiadasz: ,
po wniesieniu opłaty 2 
weź **PRZEDMIOT 69**.



Jeśli to wasza pierwsza wizyta tutaj,
a żeton  leży na godzinie 3 oraz
żeton  leży na 12 szafka otwiera się:
weź **PRZEDMIOT 62**.

Jeśli któryś z żetonów wskazuje inną liczbę
szafka blokuje się i nie da się jej otworzyć.
Jeśli wybraliście prawidłową godzinę ale nie
jest to wasza pierwsza próba otwarcia
szafki, tracie dodatkowo 2 



*Najwyższa pora
wyrwać się
z tego miejsca!*

Przyjrzyj się całej lokacji „szpital”.
Jedna z kart zawiera element pomocny
w otworzeniu drzwi. Musisz go znaleźć.
Weź poniższe żetony i rozłóż przed sobą,
w wybranej przez siebie kolejności. Odpo-
wiadają one kartom:

B: , C: , D: , E: , F: .

Jako pierwszy żeton połóż najbardziej
prawdopodobne rozwiązanie. Następny
jako mniej itd. Po rozłożeniu żetonów, weź
kartę **PRZEDMIOT 22** by sprawdzić efekt
wybranych działań.




Schody prowadzą do piwnicy magazynu,
skąd wciąż dobiegają kobiece krzyki
i wołania po pomoc. Wchodzicie do
pomieszczenia w którym powieszona
na pętli kobieta stoi na olbrzymiej,
topniejącej bryle lodu.

Błagam! Pomocy, mój mąż zwariował!

Weź przedmiot **PRZEDMIOT 78**.



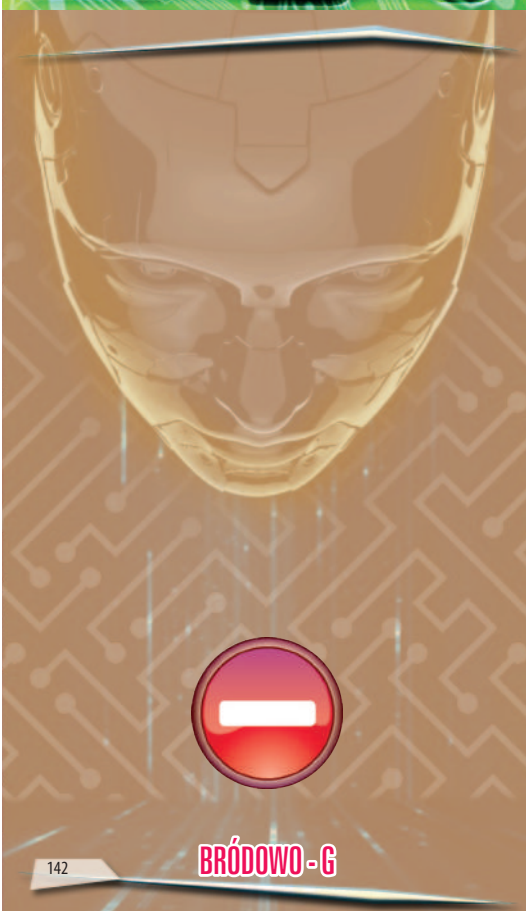
W zaułku kobieta ubrana w zwiewną
suknię, tańczy w rytm ledwie słyszalnej
zmysłowej muzyki.

*Wiem, że jestem śliczniutka. Jasne, że możesz
popatrzeć, ale utrzymanie takiego stroju tutaj
kosztuje. Zapłać 1  i sobie pooglądaj albo
zapoznaj się z mistrzem Targówka w baseballa*

Zapłać 1  i odkryj kartę G tej lokacji

lub

Nie płać i odkryj kartę H tej lokacji



Po tym wyborze na karcie D w Świątyni nie można wybrać drugiej metody śledztwa podczas tej wyprawy.



Wyraźnie zdenerwowany kapłan wyrzuca z siebie potok słów:

Łobuzy! Złodzieje! Niosłem kaganek oświecenia w tym kasynie. Okradli mnie i wyrzucili z tej jaskini mroku. Odzyskajcie mój wisior - symbol wiary, a otrzymacie nagrodę. By wejść do zaplecza musicie wpisać hasło: ЖЕЧЬ.

Będę się za Was modli!

weź 



Szarpięty kilka razy za włosy pacjent zaczyna płakać. Błagając o litość obiecuje zrobić wszystko.


weź żeton 

> P R A W O B R Z E Ż E _

Przybywacie w odległe obszary metropolii. Zrujnowane fabryki straszą tu pustką i rdzewiejącymi przestrzeniami zdewastowanych powierzchni. Te rejony cieszą się złą sławą miejskich legend o schroniskach imigrantów i zmutowanych szczurach. Kolejne rządy ponosiły porażkę przy próbach odszukania byłych właścicieli i zmuszeniu ich do oczyszczenia tych terenów.

W wejściu do wskazanej hali fabrycznej góruje gigantyczna tablica rodzielcza która musiała kontrolować niezrozumiałe dziś procesy technologiczne.

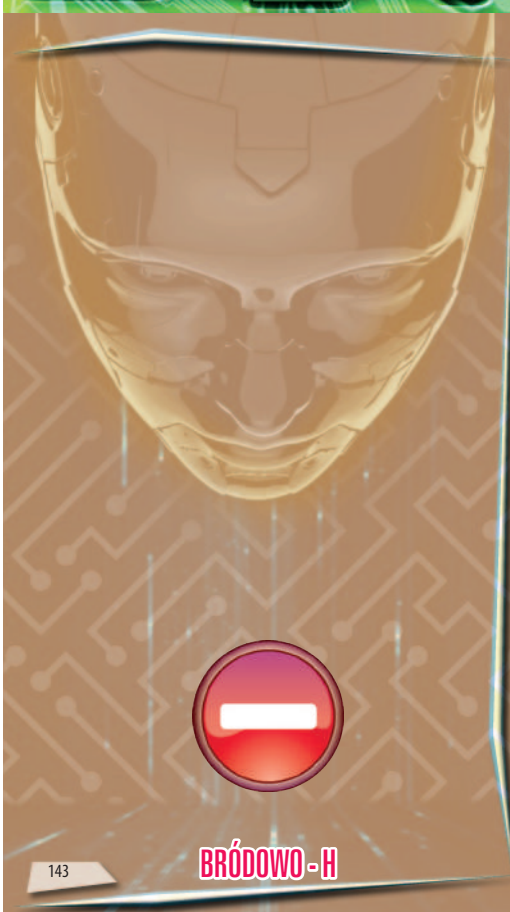
Przejdźcie ciągnie się w głąb do magazynów, gdzie poblyskują składowane **beczki**.

UWAGA! To lokacja czerwona, wyjście z niej kosztuje więc dodatkowo 2 



Możesz spróbować dotknąć kobiety w trakcie tańca.









Rozgrzany emocjami trener dość łatwo daje się wciągnąć w rozmowę.

Ten blaszak to jeszcze stara wschodnia robota, nie żaden chińczyk z blokadami. Mógłby nawet zabić. Cacuszko z Czarnobyła

Weź >> NEOPEDIA 3: Czarnobyl fabryka

Do kasyna złążą się z lewobrzeża żądni doznań albo świry. 3 dni temu był na przykład księżulo scjentystów. Walił z paralizatora tak długo aż palnął sobie w łeb. Wziąłem na pamiątkę jego dyndadło.

Z żetonem : Trener gotów jest sprzedać **PRZEDMIOT 63** (możesz obejrzeć tę kartę). Zapłać mu 5 . Możesz się też potargować: za każdą usuniętą tarczę możesz odjąć 1 od kwoty.



Pacjent słucha pytań i tłumaczenia wpatrując się bezrozumnym wzrokiem. Po czym monologuje mało sensownie:

*Nie oglądałem tego filmu.
Nie oglądałem tego filmu aż trzy razy!
Nie oglądałem tego filmu aż cztery razy! Ale pomogę Ci...*

Kończy uśmiechając się przyjaźnie.

Traciecie 1 
weź żeton 



W latach prosperity ta fabryka musiała być gigantycznym zakładem. Dziś jednak jest tylko domem popiskujących gdzieś w oddali szczurów.

Wskaźniki, przyciski, mechanizmy są niefunkcjonalne od dziesiątek lat. Na tym panelu kontrolnym nie ma nic ciekawego.

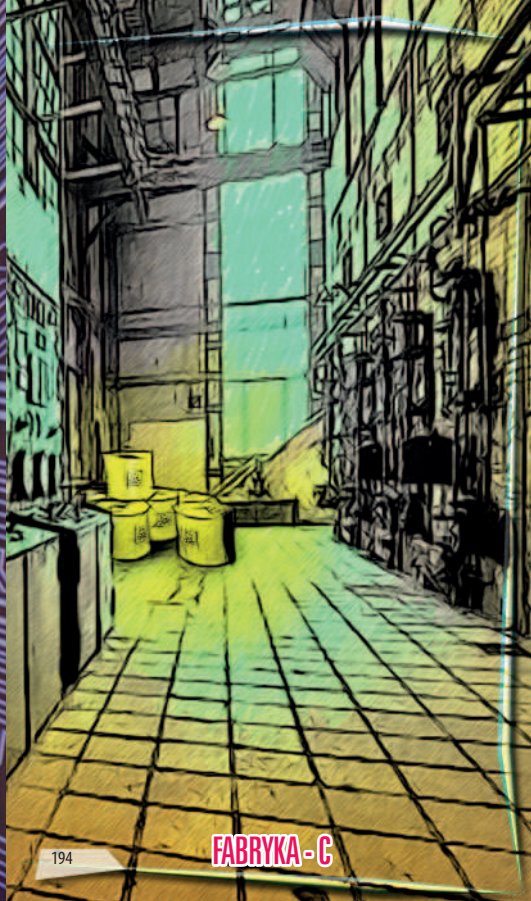


Mężczyzna w upornej masce, wymachując baseballowym kijem owiniętym drutem kolczastym, rusza do ataku.

Rozpoczyna się walka



po walce weź **PRZEDMIOT 51**.






Po otwarciu zamka w skrytce ukazuje się jej niemalże puste wnętrze. Leży tutaj jedynie lekarstwo wzmacniające i nic więcej.

weź jeden 



Łatwo odnajdujesz zupełnie nową paczkę szpitalnych chusteczek odświeżających. Weź **PRZEDMIOT 23**.

Przy oględzinach pomieszczenia okazuje się także, że ktoś za pisuarem urządził schowek do którego skrywał vitaboty.

Weź 1 .



Magazyn kryje jedynie rozszczelnione beczki z trującymi odpadami. Intensywny fetor dochodzi z kanałów pod beczkami. Gryzące płuca opary mieszają się z myślą:

czyżbyśmy zostali wpuszczeni w kanał?

KAŻDY gracz stojący na na tym polu, a także wchodzący na nie, musi natychmiast w jednym rzucie przejść test:



Jeśli się nie powiedzie, traci 1 

> P R A W O B R Z E Ż E _

Zgodnie z zapowiedziami Instytutu Meteorologii, niebo rozbłysnęło piorunami, a z przywołanych chmur ku ziemi spłynęły strugi ciepłego deszczu.

Przed wejściem do motelu przechadza się nerwowo **kobieta**, nie kryjąca się przed opadami.

Motelowy **domek** oznakowany numerem 2, sprawia wrażenie opustoszałego.

Mężczyzna w galowym górniczym stroju oczekuje na kolegów którzy zaczynają wyłaniać się zza żywopłotu.

Po parkingu niesie się dźwięk kropli bębniących w dach **automatu do sprzedaży**.





TOWAR

WISIOR KAPŁANA



Symbol wiary kapłana kościoła Scjentystów. Ani z przodu, ani z tyłu nie posiada kosztownych kamieni. Raczej umiarkowanej wartości.

Odrzuć:  weź żeton: .

Żeton  przypisany jest do wisiora. Jeśli tracisz wisior odłóż żeton.



Jestem Tomek, też jestem agentem w T.I.M.E. Wieczorem aresztowała mnie policja oskarżając, że zamordowałem partnera z agencji - Alexa. Bzdura, był moim przyjacielem. Chciał bym do niego przyjechać, bo rozpracował aferę. Ktoś w agencji dokonuje nielegalnych skoków w czasie! Gdy przyjechałem - nie żył. Wpadła policja twierdząc, że to ja ich wezwałem do morderstwa. Zbadali ślady DNA i to starczyło. Nie słuchali tłumaczeń - oddali mnie do psychiatry! Nie mogłem się z nikim skontaktować. Moja żona Eva zniknęła i jej nie ma, Antoni nie odbierał połączenia. Jeśli on was wysłał to pewnie mamy odkryć kto mnie wrabia i rozpracować spisek. Chcę pomóc ale podali mi tu uspokajacz i mam ospałe myślenie.

Agent Tomek dołącza do zespołu, ale nie ma wpływu na podejmowane przez was działania i mechanikę gry.

Weź żeton .



W uszach pobrzmiwa dźwięk wysokiego pisku towarzyszącego przejściu w czasie. Podczas wychodzenia z kapsuły słychać dochodzący z dala głos spikera serwującego newsy.

...ocean przemocy rozlał się na całe miasto. Na estradzie przed meczem trwa show Elektrody_Dody. 116 letniej piosenkarce udało się zaszokować publiczność, obnażając się podczas występu. Co za widok! Pozostanie w naszej pamięci na długo. Po przerwie reklamowej najnowsze wieści o terrorystycznym ataku na serwery Huraganu, bądźcie z nami.

Antoni ściąga brwi i ze zdenerwowaniem pokrzykuje:

Co się dzieje? Nie wychodźcie z kapsuły, przecież macie misję do wykonania, no startujcie wreszcie!

Zabici agenci wracają do gry. Nie możecie już używać przedmiotów. Teraz po kolei odkrywaj karty od B do E i odczytaj każdą na głos.





Złęczniona kobieta mówi łamliwym głosem:

Proszę wybaczyć ale nie ma wolnych miejsc.

Z właścicielem też nie porozmawiacie, Janusa nie ma.

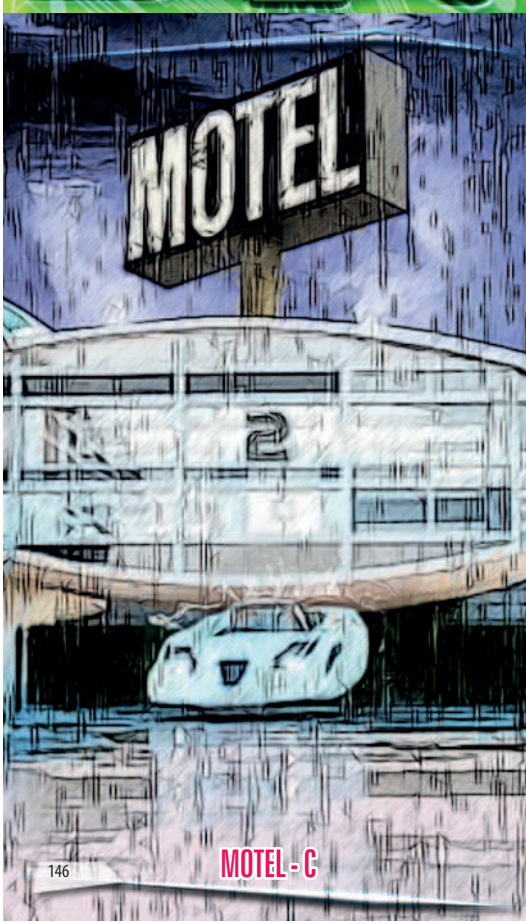
Na twarzy widać ślady pobicia, które usiłuje zamaskować włosami.

Możesz przeprowadzić **ŚLEDZTWO**: [nosiiciel w ubraniu służbowym () otrzymuje +1  kość]



PRZEDMIOT 40

PRZEDMIOT 41





Dziennikarka jest wyraźnie podekscytowana wiadomościami.

Dzięki. Świetna robota, nieźli jesteście. Mnie się nie udało, wywalili mnie stamtąd już dwa razy.

Agresywny android? Rosyjska ruletka? To będzie świetny materiał.

Łączę się z przyjacielem w Bródowie. Powinien wam pomóc.

Odrzuć żetony:  + ,
a następnie weź żeton .

Tłumaczycie Antoniemu sytuację relacjonując przygody tej nocy. Wysłuchuje w skupieniu, pytając o szczegóły.

Brzmi nierealnie, ale układa się w całość. Łącznie z dziwnym telefonem z policji. Twierdzili, że znaleźli naszego agenta, który im uciekł ze szpitala i powiesił się w magazynie na przedmieściu. Mam być gotów na zaskakujące rozpoznanie ciała. Milknie analizując sytuację. Musieliście mieć ciężkie doznania z lękami pierwotnymi. Ale ułomności nosicieli was nie dotyczą w teraźniejszości.

Odrzućcie żetony , nie mają już znaczenia.
Sprawdźmy teraz te wasze rewelacje.



Podążacie na poziom X, znajdujący się dokładnie pod salą transferów, do magazynku obejznanego na filmie. Po otwarciu tego pomieszczenia okazuje się, że jego wnętrze jest praktycznie repliką kabiny transferowej. Antoni krzywi się z niesmakiem i sprawdza swój smartskin.



To sobie uwiła gniazdko. Właśnie sprawdziłem, IVONA w tej chwili udała się do zbrojowni. Idziemy tam.

TOWAR

FLASHER



Oślepiacz wyzwalający energetyczny błysk. Szpitalny Ochroniarz nie miał szansy użyć tej broni

Dodaje +1 kość 
tylko w pierwszym rzucie
na każdy test walki lub śledztwa 

Można używać tylko jednej broni.




Motelowy domek nr 2 ma uszkodzone drzwi wejściowe, pozwalając swobodnie dostać się do środka. Pokój jest zdemolowany. Ekrany ścian z widokiem wodospadu w dżungli są porozbijane, a wyposażenie zniszczone.

Pokój można przeszukać:



weź **PRZEDMIOT 48**.

Możesz skorzystać z **fazienki** w pokoju: za 1  weź kartę **F** tej lokacji.



47



97



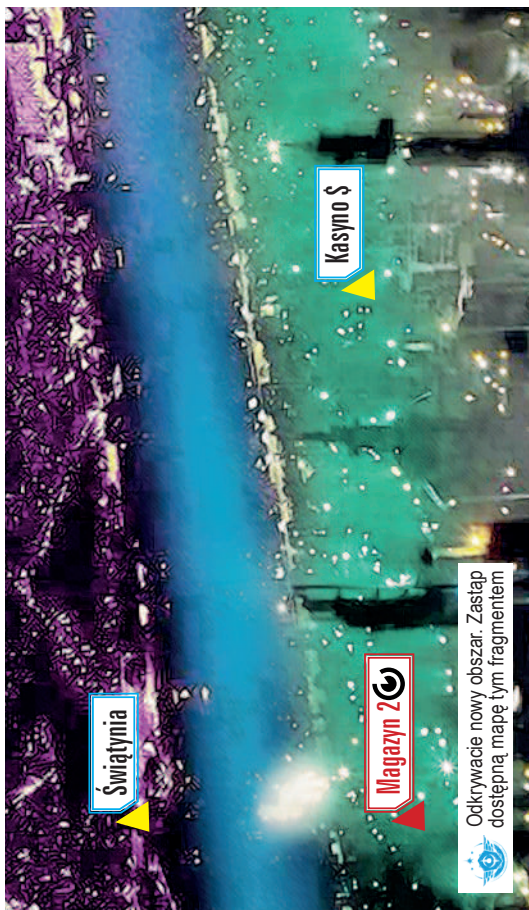
147

MOTEL - D



197



AGENCJA T.I.M.E - C




Odkrywanie nowego obszaru. Zastąp dostępną mapę tym fragmentem

UWAGA! Ta karta zakrywa kartę F w tym obszarze.



Za każdy jeden żeton położony przed E: , dodajcie 1  straconego na próbach otwarcia drzwi.

Najlepszym pomysłem wydaje się być przyłożenie ręki pielęgniarka do czytnika drzwi. Trzeba go tylko do nich przyciągnąć.

Jeśli posiadacie żeton  i stoisz na karcie F, weź kartę: **PRZEDMIOT 16**

Po wejściu do zbrojowni światła włączają się automatycznie, a Antoni rzuca krótki rozkaz:

Uzbroić się i za mną.

Szafy na ścianach wypełnione są egzemplarzami wszelakiej broni z najrozmaitszych epok i odnóg czasowych.





Każdy gracz bierze żeton oznaczający jedną wybraną broń i kładzie go na swojej karcie:

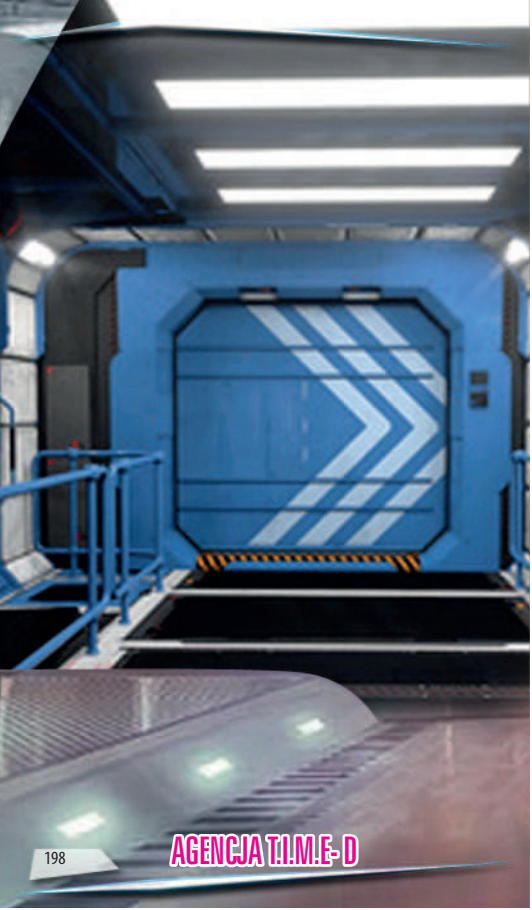
-  Kusza
-  Rewolwer
-  Karabin AK-47
-  Flasher
-  Miotacz soniczny



Z oddali dochodzą głosy rozmów nadchodzących mężczyzn. Górnik w wyraźnie dobrym humorze jest chętny by kupić dopalacze:

Idziemy na blokadę i przydałoby się nam trochę mocy!

Można górnikom sprzedać do 3  za 3 . Transakcję można przeprowadzić tylko raz. Następnie ta karta w tej misji staje się niedostępna. UWAGA! Jeśli na tym polu stanie nosiciel ubrany w mundur służbowy, transakcja nie może zostać przeprowadzona





Po tym wyborze karta B w Klubie Nolife staje się niedostępna.

Parę gróźb i uderzenie pięścią w szybę zrobiło wrażenie na chłopaku.

Ej... po co te nerwy. Wyczuluj. Jeśli chcecie się dostać do szafki gracza to musicie mi podać hasło które ustawił. Tylko wtedy szafka się otworzy.

Nerwowo poprawia kolorowe dredy. Ale chyba wiem kto wie dużo więcej w temacie. Gość o nicku Szczur. Znajdziesz go w Fabryce. Tylko już bez rozrabiania.

Weź **PRZEDMIOT 75**.

Jeśli chcesz wpisać hasło do szafki Janusa weź **PRZEDMIOT 67**.



Dłoń pielęgniarka dociśnięta do ekranu czytnika rozsunęła drzwi do dyżurki.


Wewnątrz siedzi drugi pielęgniarka pochłonięty zabawą, w staroświeckich goglach VR. Otwierane drzwi podrywają go na nogi!

Położ tę kartę na na karcie F w tej lokacji



Po walce weź **PRZEDMIOT 17**

Możesz także poświęcić 1  by przejrzeć komputer: weź **PRZEDMIOT 18**

jeden z nosicieli na tym polu może przebrać się w mundur służbowy 

IVONA siedzi pod ścianą trenera.

Coś ociągałście się z przyjściem. Przejdźmy do konkretów. Zawsze byłem rozrywkowa, więc proponuje zabawę. Na lewo ode mnie leży kartka z imieniem tego z was kto ze mną współpracował. Na prawo flasher. Gdy sięgnę po flasher to strzelamy. Jak się już domyśliście pewnie, jeden z was jest zdrajcą. Spróbujcie go trafić cwaniaczki. A ja do CIEBIE teraz właśnie mówię: strzel do osoby na prawo od siebie, a wygramy. Nie próbujcie się porozumiewać - mam moduł telepatii Scanner.



Od tej chwili nie możecie się komunikować w sprawie wyboru celu!

Każdy odwraca kartę gracza by wszyscy mogli wyraźnie widzieć jego numer. Weźcie do jednej dłoni po 6 żetonów odpowiadających numerom graczy:

1 , 2 , 3 , 4 , 5  oraz  IVONA.

Każdy w tajemnicy chowa w drugiej dłoni żeton oznaczający cel w który strzeli. Gdy wszyscy są gotowi, pokazujecie jednocześnie cel na dłoni. Następnie odstawiać kartę E.



W kasie odbiorczej automatu do sprzedaży lśnią nieodebrane monety

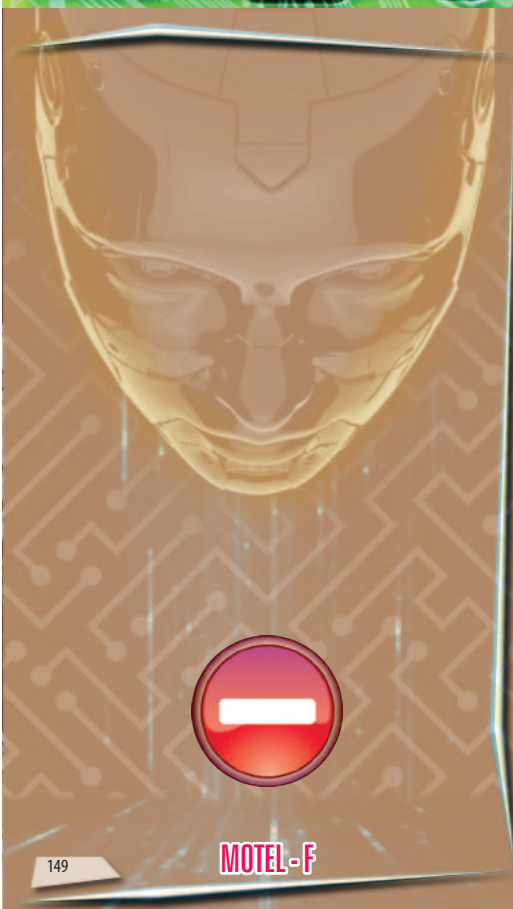
Otrzymujesz 1 



49



99







149

MOTEL-F



199

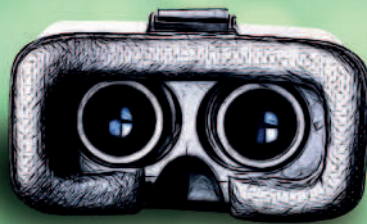
AGENCJA TIME-E

Żetony: 1  2  3  4  odpowiadają kolejnym literom hasła które należy wpisać na ekranie by odblokować dostęp do szafki Janusa. Ułóż je w wybranej kolejności a następnie odśłoń **PRZEDMIOT 68**



TOWAR

STARE GOGLE VR



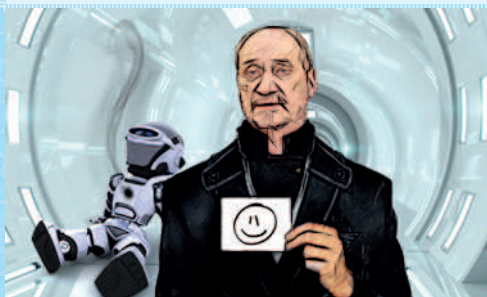
W takich goglach można podłączyć się do sieci by pograć w powszechne darmowe gry. Jednakże jakość takiej rozrywki nie może się równać z doznaniem jakie dostarczają kapsuły VR i gry typu World of War.

IVONA trafiona energią z flashera Antoniego rozbiły się błękitną poświatą i znieruchomiła.

Nigdy nie ufalem tej kupie złomu! Trzeba się było pilnować przed tą kłamliwą oszustką. Wyczuwałem spisek...

Teraz informatycy będą mieli zajęcie.

Antoni pokazuje wam kartkę pozostawioną przez IVONĘ.




No ale Wy nadal macie misję której nie wykonaliście. Tym razem osobiście będę nadzorował skok. Musicie sobie poradzić z tym cholernym terrorystą który przejął - Antoni zajął do E-tabletu i przesylabizował - grę Fan-ta-sy. Wiem, że trochę przeżyliście ale taki mamy klimat. Gotowi na starą misję?

MISJA UKOŃCZONA

Odczytajcie kartę **MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM**

Z rozbitego lustra ekranowego w łazience zwisa kabel. Na jego końcu dynda połamana, uszkodzona minikamera szpiegowska.

Przy oględzinach łazienki znajdziesz na podłodze 1 .