



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #5194691A) H



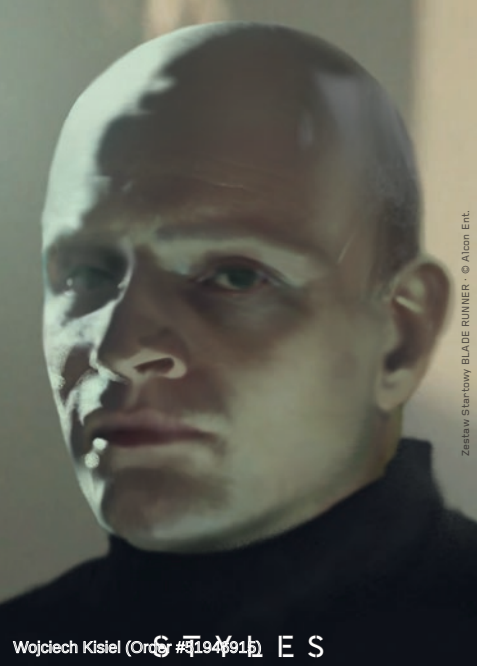
Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #51946915) Y R E L L



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #51946915) ZNAWCA MOTYLI



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #3194691) S T Y L E S



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #51946915)



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #51946916) ○



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Książek (Order #31946915) **DOKTOR BORSUK**



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisiel (Order #51946915) „TERRY”



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kieł (Order #511946915) SKARAPETYRELL



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kisteł (Order #31940915) **THE FIFTH LEWIS**





Zestaw Startowy BLADE RUNNER • © Alcon Ent.

Wojciech Kislel (Order #51946916) J E C H Y L A R



Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

Wojciech Kieślowski #519469(5) BOBORSKY

INICJATYWA



01



INICJATYWA



02



INICJATYWA



03



INICJATYWA



04



INICJATYWA



05



INICJATYWA



06



INICJATYWA



07



INICJATYWA



08



INICJATYWA



09



INICJATYWA



10



MANEWR W POŚCIGU

GOŃ / UCIEKAJ

DOSTĘPNY DLA Ścigający/ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ: SPRAWNOŚĆ
[PROWADZENIE]

EFEKT:

Zmniejsz/zwiększ dystans między uczestnikami o jeden poziom za .

Jeżeli na koniec Rundy znajdujecie się OBOK, ścigający może zaatakować uciekiniera wręcz.

Jeśli na koniec Rundy dystans przekroczy BARDZO DALEKI, pościg się kończy.

MANEWR W POŚCIGU

GOŃ / UCIEKAJ

DOSTĘPNY DLA Ścigający/ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ: SPRAWNOŚĆ
[PROWADZENIE]

EFEKT:

Zmniejsz/zwiększ dystans między uczestnikami o jeden poziom za .

Jeżeli na koniec Rundy znajdujecie się OBOK, ścigający może zaatakować uciekiniera wręcz.

Jeśli na koniec Rundy dystans przekroczy BARDZO DALEKI, pościg się kończy.

MANEWR W POŚCIGU

KRYJ SIĘ

DOSTĘPNY DLA

Ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

DYSKRECJA
[PROWADZENIE]
przeciw
OBSERWACJI

EFEKT:

Ucieknij albo zaatakuj ścigającego z zasadzki.

Można przeprowadzić, jeżeli dystans jest co najmniej ŚREDNI.

Utrudnienie przy dystansie ŚREDNIM, ułatwienie przy BARDZO DALEKIM.

MANEWR W POŚCIGU

KRYJ SIĘ

DOSTĘPNY DLA

Ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

DYSKRECJA
[PROWADZENIE]
przeciw
OBSERWACJI

EFEKT:

Ucieknij albo zaatakuj ścigającego z zasadzki.

Można przeprowadzić, jeżeli dystans jest co najmniej ŚREDNI.

Utrudnienie przy dystansie ŚREDNIM, ułatwienie przy BARDZO DALEKIM.

MANEWR W POŚCIGU

BLOKUJ DROGĘ

DOSTĘPNY DLA

Ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

IMPET
[PROWADZENIE]

EFEKT:

Zwiększ dystans o jeden poziom.

Ścigający musi przetestować
IMPET [PROWADZENIE] albo
traci manewr.

MANEWR W POŚCIGU

BLOKUJ DROGĘ

DOSTĘPNY DLA

Ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

IMPET
[PROWADZENIE]

EFEKT:

Zwiększ dystans o jeden poziom.

Ścigający musi przetestować
IMPET [PROWADZENIE] albo
traci manewr.

MANEWR W POŚCIGU

PRZETNIJ DROGĘ

DOSTĘPNY DLA

Ścigający

UMIEJĘTNOŚĆ:

SPRAWNOŚĆ
[PROWADZENIE]
przeciw
SPRAWNOŚCI
[PROWADZENIU]

EFEKT:

Dystans spada do OBOK,
możesz natychmiast zaatakować
ściganego wręcz.

Utrudnione przy dystansie
DALEKIM i większych.

MANEWR W POŚCIGU

PRZETNIJ DROGĘ

DOSTĘPNY DLA

Ścigający

UMIEJĘTNOŚĆ:

SPRAWNOŚĆ
[PROWADZENIE]
przeciw
SPRAWNOŚCI
[PROWADZENIU]

EFEKT:

Dystans spada do OBOK,
możesz natychmiast zaatakować
ściganego wręcz.

Utrudnione przy dystansie
DALEKIM i większych.

MANEWR W POŚCIGU

STRZELAJ

DOSTĘPNY DLA Ścigający/ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

CELNOŚĆ

EFEKT:

Atak na dystans.

MANEWR W POŚCIGU

STRZELAJ

DOSTĘPNY DLA Ścigający/ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

CELNOŚĆ

EFEKT:

Atak na dystans.

MANEWR W POŚCIGU

I N N E

DOSTĘPNY DLA Ścigający/ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

Różne

EFEKT:

Coś innego niż pozostałe manewry.
Zwykle nie wpływa na dystans
między uczestnikami pościgu
w tej Rundzie.

Ostateczna decyzja należy do
Prowadzącego.

MANEWR W POŚCIGU

I N N E

DOSTĘPNY DLA Ścigający/ścigany

UMIEJĘTNOŚĆ:

Różne

EFEKT:

Coś innego niż pozostałe manewry.
Zwykle nie wpływa na dystans
między uczestnikami pościgu
w tej Rundzie.

Ostateczna decyzja należy do
Prowadzącego.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

ŚLEPY ZAUŁEK

Przed wami ślepy zaułek.

Jeżeli ścigany wybrał Goń/
Uciekaj, Kryj się albo Blokuj
drogę, manewr automatycznie się
nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

CZERWONE ŚWIATŁO

Światło na przejściu zmienia się na czerwone i ulicą rusza sznur samochodów.

Testy Krycia się zostają ułatwione, a testy manewrów Goń/Uciekaj oraz Strzelaj – utrudnione.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

WITRYNA SKLEPU

Drogę zagradza witryna sklepowa.

Jeżeli ścigany wybrał Uciekaj,
Kryj się albo Blokuj drogę, musi
najpierw przetestować IMPET
(to nie jest akcja), by przebić się
przez szkło.

Porażka sprawia, że manewr
zostaje anulowany, a uciekinier
otrzymuje K3 obrażeń.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

M E T R O K A B

Drogę blokuje parkująca
taksówka MetroKab.

Utrudnia manewry Goń/
Uciekaj i Strzelaj, ale ułatwia
Przecięcie drogi.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

PARASOLE

Uciekiniera osłania neonowe morze parasoli płynących nad zalanym deszczem chodnikiem.

Ułatwia Krycie się, a nawet jeżeli ścigany nie wybrał tego manewru, ścigający i tak musi przetestować OBSERWACJĘ (nie wymaga akcji).

Porażka sprawia, że jego manewr automatycznie się nie udaje.

Jeżeli było to Strzelanie, postrzelona zostaje osoba postronna.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

M N I S I

Drogę zagradza grupa ubranych na pomarańczowo, rozśpiewanych mnichów.

Ścigany musi przetestować PERSWAZJĘ (nie wymaga akcji), by się rozstąpili.

Sukces ułatwia test Krycia się.

Nieudany rzut na PERSWAZJĘ powoduje, że manewr uciekającego automatycznie się nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

PATROL POLICJI

Pogoń próbuje zatrzymać dwójka uzbrojonych krawężników z LAPD.

Utrudniają manewry Goń/Uciekaj, Kryj się oraz Strzelaj.

Jeżeli ktoś wykona manewr Strzelaj, gliniarze otworzą do niego ogień.

Łowca androidów może posłać gliny do diabła, testując KONTAKTY (nie wymaga akcji) i anulując ten efekt.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

STARY KŁOSZARD

Ścigającego chwyta za rękaw
zapuszczony dziad, prosząc
o wsparcie.

Zatrzymany może przetestować
KONTAKTY, by rzucić mu garść
czynjenów, albo odepchnąć
żebraka przy użyciu IMPETU
[PROWADZENIA].

Porażka w teście oznacza
automatyczne fiasko manewru
ścigającego w tej Rundzie.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

CHŁAM

Całą ulicę zawała chłam, o który
łatwo się potknąć.

Testy manewru Goń/Uciekaj
są w tej Rundzie utrudnione,
a Blokowania drogi – ułatwione.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

OTWARTA PRZESTRZEŃ

Tłum [ruch uliczny] rzędzie
i uczestnicy pogoni wybiegają
nagle na otwartą przestrzeń.

Sytuacja ułatwia Strzelanie
i utrudnia Krycie się.

ZAKAPIORY

Drogę przecina K6 szukających guza zbirów.

Uciekinier może ich minąć, jeżeli wykona test KONTAKTÓW (nie wymaga akcji).

Porażka oznacza, że zbiry nie zamierzają mu odpuścić – jego manewr automatycznie się nie udaje, a jeden drań atakuje go w zwarcie.

Powodzenie w teście KONTAKTÓW powoduje, że banda bierze na cel ścigającego.

PRZESZKODA W POŚCIGU PIESZYM

DEMONSTRACJA

Ulicę blokuje protest ludzkich
suprematystów niosących
paskudne transparenty.

Są przekonani, że ścigany jest
replikantem, i próbują odciąć mu
drogę, powodując utrudnienie
manewrów Uciekaj i Kryj się.

Udzielają też wskazówek
ścigającemu, ułatwiając mu testy
Gonienia i Przecięcia drogi.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

ŚLEPY ZAUŁEK

Przed wami ślepy zaułek.

Jeżeli ścigany wybrał Goń/
Uciekaj, Kryj się albo Blokuj
drogę, manewr automatycznie się
nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

H O L O R E K L A M A

Pochyliła się ku wam ogromna
holograficzna reklama cyfrowej
obecności, wypełniając pole
widzenia.

Obaj kierowcy muszą
przetestować OBSERWACJĘ,
by zachować koncentrację.

Porażka oznacza, że wybrany
w tej Rundzie manewr
automatycznie się nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

O B E R W A N I E C H M U R Y

Niespodziewana ulewa! Niewiele
widać, a ulica staje się śliska.

Testy manewrów Goń/Uciekaj
zostają utrudnione, a Kryj
się – ułatwione.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

M E T R O K A B

Drogę zajężdża parkująca
taksówka MetroKab.

Ułatwia testy Blokowania drogi,
ale utrudnia Gonienie/Uciekanie.

Porażka manewru powoduje K3
obrażeń dla pechowego pojazdu.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

CZERWONE ŚWIATŁO

Na przejściu dla pieszych zmienia się światło i ulicę zalewa tłum przechodniów.

Powodują ułatwienie manewru
Przetnij drogę oraz utrudnienie
Goń/Uciekaj i Strzelaj.

Porażka w testach tych
manewrów wyrządzi krzywdę
osobie postronnej.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

SPINNER POLICYJNY

Do pościgu dołącza spinner LAPD
(model patrolowy) na sygnale.

Utrudnia manewry Goń/Uciekaj,
Kryj się oraz Strzelaj.

Jeżeli ktoś wykona manewr
Strzelaj, zostanie ostrzelany
przez policję.

Łowca androidów może włączyć
głośnik i odesłać patrol precz,
testując KONTAKTY (nie wymaga
akcji). Anuluje wówczas ten efekt.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

A U T O S T R A D A

Pojazdy wypadają na szeroką,
wielopasmową autostradę i ruch
się przerzedza.

Ułatwia to testy manewrów Goń/
Uciekaj oraz Strzelaj, ale utrudnia
Krycie się i Blokowanie drogi.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

DZIECI ULICY

K6 uliczników obskakuje samochód uciekającego, próbując urwać jakieś części.

Ścigany może się ich pozbyć, testując KONTAKTY (nie wymaga akcji).

Porażka oznacza, że jego manewr w tej Rundzie się nie uda, a pojazd otrzyma punkt obrażeń.

W razie sukcesu ulicznicy biorą się za ścigającego.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

ROBOTY DROGOWE

Przed wami roboty drogowe.

Powodują ułatwienie manewrów
Kryj się, Blokuj drogę i Przetnij
drogę oraz utrudnienie Goń/
Uciekaj i Strzelaj.

Nieudany test manewru Goń/
Uciekaj kończy się K3 punktami
obrażeń dla pojazdu.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

R O W E R Z Y Ś C I

Ulicą mknie stado rowerzystów:
głośna, rozzwonią i właściwie
niepokonana bariera.

Ich obecność ułatwia manewr
Blokuj drogę, ale utrudnia
Gonienie/Uciekanie oraz
Strzelanie.

Porażka któregoś z tych
manewrów spowoduje szkody
wśród cywilów.

PRZESZKODA W POŚCIGU SAMOCHODOWYM

C I Ę Ż A R Ó W K A

Ulicę blokuje ogromna
automatyczna ciężarówka.

Jej obecność ułatwia Przecięcie
drogi, ale utrudnia Gonienie/
Uciekanie.

Porażka manewru Goń/Uciekaj
powoduje ponadto K6 obrażeń
dla pojazdu.

U L I C Z K A

Wjeżdżacie w bardzo wąską uliczkę.

By przejechać bez szwanku, trzeba wykonać dodatkowy test PROWADZENIA (nie wymaga akcji) przed przeprowadzeniem manewru. Porażka sprawia, że pojazd zostaje Rozbity, a pościg się kończy.

Kierowca może też anulować manewr, by powoli i spokojnie wydostać się z zaułka (bez żadnych testów).

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

REKLAMA KOLONII

Uwagę obu kierowców rozprasza światło i głos ze sterowca reklamowego kolonii.

Muszą przetestować
OBSERWACJĘ, by zachować koncentrację.

Porażka oznacza, że wybrany w tej Rundzie manewr automatyczne się nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

JĘZOR OGNI A

W stronę pojazdów wzbija się ogromny wyrzut ognia z komina fabryki poniżej.

Każdy kierowca musi wykonać test PROWADZENIA, by uniknąć płomieni – porażka oznacza K6 punktów obrażeń dla pojazdu i fiasko wybranego w tej Rundzie manewru.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

CHMURA ZANIECZYSZCZEŃ

Wokół gęstnieje chmura smogu –
łatwo w niej stracić przeciwnika
z oczu.

Krycie się jest ułatwione,
a nawet jeżeli ścigany nie wybrał
tego manewru, ścigający i tak
musi wykonać test OBSERWACJI
(nie wymaga akcji).

Porażka oznacza, że jego manewr
w tej Rundzie automatycznie się
nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

P R Z Y Z I E M I

Schodzicie bardzo nisko
i z zawrotną prędkością gnać
przez wąskie uliczki.

Testy Krycia się, Blokowania
drogi i Przycinania drogi zostają
ułatwione, a Gonienie/Uciekanie
oraz Strzelanie – utrudnione.

Nieudany test manewru Goń/
Uciekaj powoduje K3 obrażeń dla
pojazdu.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

K A N I O N

Wlatujecie w kanion między
dwoma ogromnymi budynkami,
skąpany w neonowym świetle
gigantycznych reklam.

Krycie się zostaje utrudnione.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

SPINNER POLICYJNY

Do pościgu dołącza spinner LAPD
(model patrolowy) na sygnale.

Utrudnia manewry Goń/Uciekaj,
Kryj się oraz Strzelaj.

Jeżeli ktoś wykona manewr
Strzelaj, zostanie ostrzelany
przez policję.

Łowca androidów może włączyć
głośnik i odesłać patrol precz,
testując KONTAKTY (nie wymaga
akcji). Anuluje wówczas ten efekt.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

OTWARTA PRZESTRZEŃ

Wlatujecie w otwartą przestrzeń
między dwoma wieżowcami.
Ruch spinnerów jest tu znacznie
mniejszy.

Testy manewrów Goń/Uciekaj
oraz Strzelaj są ułatwione,
a Krycie się i Blokowanie
drogi – utrudnione.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

B I L L B O A R D

Drogę zagraadza wielka neonowa plansza reklamowa.

Nieudany test manewru Goń/
Uciekaj powoduje, że spinner
gwałtownie uderza w billboard
i pościg się kończy.

Kierowca może też zrezygnować
z manewru i ostrożnie ominąć
przeszkodę (bez żadnych testów).

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

ROBOTY BUDOWLANE

Przed wami wysokościewiec
w budowie.

Krycie się, Blokowanie drogi
i Przycinanie drogi są tu
ułatwione, a manewry Goń/
Uciekaj i Strzelaj – utrudnione.

Nieudany test Gonienia/Uciekania
powoduje K3 obrażeń pojazdu.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

H O L O R E K L A M A

Sięga ku wam ogromna
holograficzna reklama cyfrowej
obecności, wypełniając pole
widzenia.

Obaj kierowcy muszą
przetestować OBSERWACJĘ,
by nie zejść z kursu.

Porażka oznacza, że wybrany
w tej Rundzie manewr
automatyczne się nie udaje.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

OBERWANIE CHMURY

Nagła ulewa ogranicza widoczność,
ułatwiając manewr Kryj się.

Zestaw Startowy BLADE RUNNER · © Alcon Ent.

PRZESZKODA W POŚCIGU POWIETRZNYM

B Ł Y S K A W I C A

Ścigającego albo ściganego (równa szansa) nagle uderza piorun!

Spinner traci zasilanie,
a kierowca musi przetestować
TECHNIKĘ, by uruchomić system
i uniknąć katastrofy.

Nawet jeśli mu się uda, manewr,
który wybrał w tej Rundzie,
kończy się fiaskiem.