



KSIAŻKA MISJI

ŚMIERĆ NA 18 KOLACH

ŚMIERĆ NA 18 KOŁACH

Jeśli ostatek wydarzenia są znakiem czasów, przyszłość, która nas czeka, jawi się w barwach tak czarnych, jak popioły podnoszące się ze zgłiszczy umarłych miast. Sandpiercer, jeden z ostatnich pomników technologicznej chwały rodzaju ludzkiego, przestał przemierzać Pustkowie. Ludzie, którzy od zawsze na niego liczyli, zdali sobie sprawę, że mogą liczyć wyłącznie na siebie. Zleczone paczki pozostały niedoręczone, zaś pasażerowie oczekiwali na próżno na przyjazd potężnej maszyny. Nikt nie wiedział, gdzie podział się żółty, mechaniczny moloch, który z gracją nie licującą z potężnymi rozmiarami połykał kolejne mile niebezpiecznych bezdroży Australii.

Ledwie kilka dni temu do mniejszych i większych osad ludzkich dotarły wiadomości, że doszło do paskudnego zamachu. Gang Wildersów zaatakował załogę pojazdu i zdołał uszkodzić ładunkami wybuchowymi reaktor ukryty w jego stalowych trzewiach. Teraz chłopaki z Sandpiercera mają tylko jedną szansę, nim maszyna zmieni się w atomowy grzyb - muszą jak najszybciej dotrzeć do New Sydney, gdzie oczekują ich specjaliści z OWO.

Jednak droga nie będzie prosta. Z powodu awarii krążownik pustkowi potrzebuje paliwa... Dużo paliwa. Co gorsza, to paliwo trzeba do niego dowieźć. I chociaż wielu mieszkańców zniszczonego kontynentu jest gotowych pomóc, na każdego przyzwoitego człowieka przypada dwóch zdeterminowanych, aby szkodzić innym z czystej nudy i złośliwości. Czy dołączycie do ochrony Sandpiercera i doprowadzicie go bezpiecznie na miejsce, czy może staniecie po stronie Wildersów i raz na zawsze pogrzebiecie nadzieję na odrodzenie Australii?

CZAS TRWANIA

12 rund

SPECJALNE PRZYGOTOWANIA

Podczas przygotowania planszy należy umieścić kafelek misji w miejscu oznaczonym na Ilustracji przygotowania planszy jako **S5**, a następnie ułożyć na nim kafelek **Sandpiercer** [14]. Na tym kafelku należy umieścić żeton radiacji. Pozostałą część planszy należy przygotować w normalny sposób.

Należy odłożyć do pudełka następujące zlecenia: *Wyprawa głupca* oraz *Potrzebne organy*. Nie będą one używane podczas tej misji.

Gracze dzielą się na 2 rywalizujące zespoły: **Ochroniarzy** i **Bandytów**. Podczas rozgrywki 4-osobowej gracze z różnych zespołów powinni usiąść przy stole na przemian (ochroniarz obok bandyty). Osoba siedząca na prawo od pierwszego gracza bierze znacznik Padliniarza, a w trakcie gry rolę Padliniarza pełni osoba siedząca na prawo od aktywnego rycerza. W 1. rundzie znacznik pierwszego gracza otrzymuje jeden z Ochroniarzy. Ochroniarze rozpoczynają grę na Sandpiercerze, a Bandyci na **Zgorzel** [1].

Oba zespoły biorą po 1 dużym znaczniku misji (Ochroniarze jasny, Bandyci ciemny) i zaczynając od Ochroniarzy umieszczają go rewersem do góry na dowolnym zwykłym heksie planszy. To **skład paliwa**. Na każdym składzie paliwa należy umieścić po 4 znaczniki uniwersalne. To **zapasy paliwa**. Na jednym heksie planszy może być maksymalnie jeden skład paliwa.

SPECJALNE ZASADY

Rycerze mogą wykonywać testy poszukiwań i walczyć w Kroku ruchu nawet, jeśli rezygnują z ruchu i pozostają na tym samym heksie.

- W grze 2-osobowej rycerze nie zdobywają  za pokonanie innego rycerza w walce.

- W grze 4-osobowej rycerze z tego samego zespołu nie mogą się atakować.

Heks Sandpiercer może być częścią trasy aktywnego rycerza nawet, jeśli rycerz rozpoczyna swój ruch na tym heksie tzn. można „zatoczyć koło” zaczynając ruch na heksie Sandpiercera. Na tym heksie nie można przyjmować, ani wykonywać żadnych zleceń, a jego opis z arkusza pomocy należy zignorować. Jedyne akcje eksploracji dostępne na tym heksie opisano poniżej. Sandpiercera uważa się za kafelek planszy, ale może się on poruszać na określonych warunkach. Dopóki Sandpiercer znajduje się na wierzchu innego kafelka planszy, wszystkie symbole, żetony, znaczniki i zasady przykrytego kafelka należy zignorować. Żetonów radiacji, zapasów paliwa i straty zdrowia leżących na Sandpiercerze nie usuwa się w Kroku Padliniarza wraz z innymi działającymi czasowo żetonami – są usuwane na specjalnych warunkach.

ATAKUJĄCY I BRONIĄCY

Na początku gry za **atakujących** uważa się Bandytów. Zadaniem atakujących jest powodowanie straty  Sandpiercera. Ochroniarze uważani są **broniących**. Zadaniem broniących jest ochrona Sandpiercera i poruszanie go w stronę **New Sydney** [4].

Jeśli Sandpiercer nie zostanie uszkodzony po zakończeniu 6. rundy, atakujący i broniący zmieniają się rolami – od tej chwili to Ochroniarze są atakującymi, a Bandyci broniącymi.

SANDPIERCER

Kafelek Sandpiercera jest ruchomy, ale pozostaje heksem specjalnym. Aktywny rycerz może go eksplorować, aby wykonać jedną z opisanych poniżej akcji eksploracji.

LICZBA GRACZY
2/4

Przykładowe ułożenie składu paliwa



TYLKO ATAKUJĄCY:

S -2♣: Sandpiercer traci 1 ♥. Sandpiercer dodatkowo traci 1 ♥, jeśli na twoim arkuszu rycerza jest  lub  karta .

S -1♣: Odrzuć 1 zapas paliwa z Sandpiercera (umieść jego znacznik we wspólnej puli).

TYLKO BRONIĄCY:

S Przenieś dowolną liczbę zapasów paliwa ze swojego pojazdu na Sandpiercera.

S -3♣: Umieść 1 znacznik uniwersalny ze wspólnej puli na Sandpiercerze. Jest on uważany za zapas paliwa.

RUCH SANDPIERCEREM

Na końcu Kroku eksploracji broniący decydują, jak porusza się Sandpiercer. Mogą wydać dowolną liczbę zapasów paliwa (odrzucając ich znaczniki do wspólnej puli), aby Sandpiercer poruszył się o 1 heks w wybranym kierunku za każdy wydany zapas paliwa. Za każdy wydany zapas paliwa powyżej pierwszego Sandpiercer traci 1 ♥.

Kiedy Sandpiercer się porusza, należy przesuwając jego kafelek wraz ze wszystkimi żetonami i znacznikami oprócz znaczników rycerzy.

ZDROWIE SANDPIERCERA

Sandpiercer posiada wartość ♥ zależną od liczby graczy: 9 ♥ / 15 ♥ w grze 2 / 4-osobowej. Kiedy Sandpiercer traci ♥, należy na nim układać żetony straty zdrowia o odpowiedniej wartości. Kiedy Sandpiercer straci 6 ♥ / 8 ♥ w grze 2 / 4 osobowej, zostaje **uszkodzony**. Należy umieścić na nim żeton uszkodzenia pojazdu i drugi żeton radiacji. Kiedy Sandpiercer straci całe ♥, zostaje **zniszczony**.

SKŁADY PALIWA

Aktywny rycerz może wziąć zapas paliwa poruszając się przez heks z dowolnym składem paliwa. Aby wziąć zapas paliwa ze składu paliwa rywala, należy wykonać trudny (9) test Przetrwania. Następnie rycerz umieszcza znacznik zapasu paliwa na swojej karcie pojazdu. Rycerz może wziąć dowolną liczbę zapasów paliwa, o ile jego pojazd ma wystarczającą . Każdy zapas paliwa wymaga 4 . Zapasów paliwa nie można umieszczać na arkuszu rycerza, ani w plecaku. Jeśli pojazd rycerza zostanie zniszczony lub dostanie uszkodzenie, które zmniejszy jego , nie mieszczące się znaczniki zapasów

paliwa należy umieścić na heksie rycerza. Aby wziąć zapas paliwa bezpośrednio z heksu należy wykonać średni (7) test Przetrwania. Rycerz może odrzucić dowolną liczbę zapasów paliwa w swoim Kroku ruchu, umieszczając je na jednym z heksów swojej trasy.

POMOC OCALEŃCÓW

Mieszkańcy Pustkowia nie pozostają obojętni wobec misji Sandpiercera. Każdy rycerz może wydawać posiadaną  w Kroku eksploracji, jeśli znajduje się na dowolnym  i eksploruje ten heks. Nie kosztuje to akcji. Rycerz może wydać w ten sposób maksymalnie 5  na raz:

- 1 : Rycerz dobiera 1 kartę farta lub otrzymuje / leczy 1 dowolny zasób.
- 2 : Rycerz całkowicie odzyskuje i leczy wszystkie zasoby.
- 3 : Sandpiercer natychmiast traci 1 ♥ (**tylko atakujący**).
- 3 : Należy natychmiast umieścić na Sandpiercerze 1 znacznik uniwersalny. Jest on uważany za zapas paliwa (**tylko broniący**).



ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja dobiega końca, kiedy Sandpiercer zostanie uszkodzony do końca 6. rundy, zostanie zniszczony, dojedzie do **New Sydney [4]** lub na końcu 12. rundy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

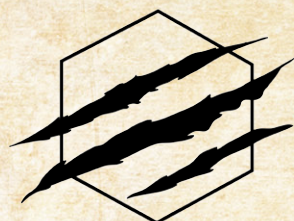
Bandyci wygrywają, jeśli Sandpiercer zostanie uszkodzony do końca 6. rundy lub jeśli uszkodzony Sandpiercer dojedzie do **New Sydney [4]**.

Ochroniarze wygrywają, jeśli nieuszkodzony Sandpiercer dojedzie do **New Sydney [4]** lub jeśli uszkodzony Sandpiercer zostanie zniszczony.

Jeśli do końca 12. rundy nie został spełniony żaden z powyższych warunków zwycięstwa, wszyscy rycerze przegrywają.

PODZIĘKOWANIA

Autorzy pragną serdecznie podziękować Grzegorzowi „Lindalowi” Laskowskiemu tworzącemu **Board To Be Wild** za wsparcie podczas kampanii crowdfundingowej oraz za pomoc w tworzeniu i testowaniu niniejszej misji.



BOARD TO BE WILD

Dziękujemy również wszystkim innym testerom, którzy pomogli nam w dopracowaniu szczegółów niniejszej misji. **Rycerze Pustkowi** żyją dzięki Waszemu zaangażowaniu.

