

ZATWIERDZONE
do pobrania przez stronę internetową
dopuszczalne
[Signature]

INSTRUKCJE

dot. pobytu w strefie wykluczenia

ZONA

KATEGORIA: POUFNE

Wyłącznie do użytku

wewnętrznej jednostki.

WSTĘP

ROZGRYWKA

ZASADY SZCZEGÓLNE

ZALĄCZNIKI

WERSJA INSTRUKCJI
NR 0.01/2019

W 1986 roku na terenie Ukraińskiej Socjalistycznej Republiki Radzieckiej następuje tragiczna w skutkach awaria Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej. W promieniu 30 kilometrów zostaje utworzona strefa wykluczenia – ludność jest w pośpiechu ewakuowana i zostawia za sobą cały dobytek. Ta strefa jest kolokwialnie nazywana Zoną.

Po utworzeniu prowizorycznego sarkofagu i wygaszeniu pozostałych 2 reaktorów wojsko nie opuszcza Zony. Sowietci budują podziemne schrony i laboratoria, w których rozpoczynają eksperymenty. Nieliczni świadkowie donoszą o pojawiających się wokół elektrowni anomaliach, czyli zdarzeniach przeczących prawom fizyki. Niewielu ludzi daje wiarę tym doniesieniom.

W kolejnych latach pojawia się coraz więcej doniesień o niepokojących anomaliach, napromieniowanych, zdeformowanych zwierzętach i zmutowanych stworach. Teren strefy staje się śmiertelnie niebezpieczny, ale również pełen osobliwych „artefaktów” – przedmiotów o niezwykłych właściwościach, które trudno wytłumaczyć w naukowy sposób.

Po 20 latach nadzoru borykający się z kryzysem ekonomicznym Związek Radziecki rozluźnia ścisłą kontrolę strefy wykluczenia. Do Zony zaczynają napływać pierwsi cywile. Szperacze, jak ich nazywają wojskowi, trudnią się odkrywaniem tajemnic zamkniętego obszaru. Artefakty i próbki tkanek mutantów osiągają na czarnym rynku wysokie ceny. Szabrowanie Zony staje się intratnym, ale niebezpiecznym zajęciem.

30 lat po katastrofie w Zonie przebywa już kilka różnych frakcji szperaczy, coraz gorzej opłacani wojskowi, ekipy badawcze, a także zwykli bandyci. Przemyt kwitnie w najlepsze. Do Zony sprowadza się nie tylko sprzęt badawczy i broń, lecz także coraz większe ilości alkoholu

i pożywienia. Natomiast ze strefy wynosi się artefakty i dane badawcze. Emisje promieniowania stają się codziennością, choć nie są już tak silne jak ta pierwsza, a doświadczeni szperacze potrafią przewidzieć, kiedy nastąpią.

Wśród cywili krążą plotki o sarkofagu elektrowni – epicentrum emisji. Wiele osób opowiada o drzemiącej w środku matce wszystkich artefaktów, osławionym „Źródle”. Jedni mówią, że spełnia najskrytsze marzenia, inni przypisują jej potężne właściwości psychokinetyczne. Chociaż ta legenda ma wiele wersji, jedno jest pewne – nawet jeśli ten artefakt nie ma żadnych magicznych właściwości, na czarnym rynku jest wart fortunę.

W 2017 roku pewien wojskowy naukowiec dezerceruje i ucieka z Zony. Udaje mu się to dzięki czwórce szperaczy, którzy pomagają mu na różnych etapach ucieczki. W zamian za pomoc wyjawia im informacje o Źródle. Ostrzega, że nawet wojsko nie dotarło do tego tajemniczego miejsca, bo wyprawa w tamte rejony jest zbyt ryzykowna. Zdradza, że czas jest na wagę złota, ponieważ centrum emisji osiąga masę krytyczną i się destabilizuje. W każdej chwili sarkofag może ulec zniszczeniu, czego skutki będą prawdopodobnie tragiczniejsze niż katastrofa z 1986 roku i pierwsza emisja promieniowania razem wzięte.

Nie wiesz, co myślą o tym wszystkim inni szperacze, ale dla ciebie jedno jest pewne – lepiej zginąć w drodze po wieczną chwałę niż prowadzić marną egzystencję w ogarniętym biedą kraju, który na dodatek miałby się borykać z największym kataklizmem w historii ludzkości. Wyruszasz na wyprawę do sarkofagu.

ZAWARTOŚĆ DOKUMENTU

WSTĘP

| | |
|---------------------------------------|----------|
| Przygotowanie do gry..... | 4 |
| Wybór i przygotowanie szperaczy | 6 |
| Szperacz..... | 7 |
| Cel gry | 8 |
| Przegrana | 8 |
| Zwycięstwo..... | 8 |
| Opis planszy głównej..... | 8 |
| Sektory planszy..... | 8 |
| Inne oznaczenia na planszy..... | 9 |
| Przebieg rozgrywki..... | 9 |

ROZGRYWKA

| | |
|---------------------|----|
| Akcje..... | 10 |
| Wydarzenia..... | 10 |
| Karty wydarzeń..... | 11 |
| Więści..... | 12 |

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

| | |
|---|-----------|
| Testy | 13 |
| Przedmioty | 14 |
| 6. miejsce | 15 |
| Używanie i uszkodzanie przedmiotów..... | 15 |
| Targowisko..... | 16 |
| Artefakty | 16 |

| | |
|--|-----------|
| Mutanty i anomalie | 17 |
| Żetony zagrożeń na planszy | 17 |
| Spotkanie z mutantem albo anomalią..... | 18 |
| Obrażenia..... | 19 |
| Leczenie | 19 |
| Urazy..... | 19 |
| Śmierć..... | 20 |
| Zmęczenie | 20 |
| Reputacja..... | 20 |
| Tajne obiekty | 20 |
| Żetony zagrożeń w tajnych obiektach..... | 20 |
| Znaleziska | 21 |
| Emisja..... | 21 |
| Bunkry i obozowanie | 22 |

ZAŁĄCZNIK 1 – OBSZARY I PRZEDMIOTY

| | |
|------------------------------------|----|
| Akcje obszarów | 23 |
| Objaśnienie kart przedmiotów | 24 |

ZAŁĄCZNIK 2 – WARIANT DODATKOWY

| | |
|------------------------|----|
| Wariant gry solo | 25 |
|------------------------|----|

SPIS ELEMENTÓW



znacznik Głosu Zony
(pierwszy gracz)



3 kości



4 karty pomocy



20 kart emisji



21 kart wieści



dwustronna plansza z mapą Zony

oznaczenie stron:
1-2 graczy 3-4 graczy

KARTY WYDARZEŃ

14 kart wydarzeń sarkofagu



25 kart wydarzeń żółtego sektora



25 kart wydarzeń zielonego sektora



10 kart wydarzeń Laboratorium botanicznego



10 kart wydarzeń Obserwatorium emisyjnego



10 kart wydarzeń Podziemnego archiwum



10 kart wydarzeń Rządowego schronu

40 kart wydarzeń tajnych obiektów

DLA KAŻDEJ Z 10 POSTACI



figurka postaci



planszeczka postaci

4 karty ekwipunku początkowego



4 planszeczki plecaków



żetony rubli



60 żetonów zniszczeń



podajnik żetonów zagrożeń



znacznik postępu emisji



znacznik wieści



8 żetonów zamknięcia



12 żetonów urazu



4 żetony reputacji



4 tarcze zmęczenia

ŻETONY ZAGROZEŃ



14 żetonów zielonych mutantów



14 żetonów żółtych mutantów



14 żetonów zielonych anomalii



14 żetonów żółtych anomalii



plansza targowiska

KARTY PRZEDMIOTÓW



38 kart rupieci



17 kart zielonych artefaktów



38 kart sprzętów



17 kart żółtych artefaktów



16 kart znalezisk


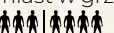
WAŻNE

Gdy wyczerpie się pula żetonów zniszczeń lub rubli, co zdarza się bardzo rzadko, należy użyć dowolnych zamienników o podobnym kształcie: żetonów, guzików, monet. Można też zapisywać odpowiednie wartości w notatniku.

Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

WSTĘP

PRZYGOTOWANIE DO GRY

[1] Na środku stołu należy umieścić planszę główną. W grze 1- i 2-osobowej używa się strony planszy oznaczonej symbolem , natomiast w grze 3- i 4-osobowej – strony oznaczonej symbolem .

Na oznaczonych miejscach na planszy należy umieścić potasowane talie wydarzeń: [2] zielonego sektora, [3] żółtego sektora i [4] sarkofagu. Następnie należy potasować osobno każdą z 4 talii wydarzeń tajnych obiektów. Jeśli jest to pierwsza rozgrywka, każdą z nich należy umieścić na odpowiednim miejscu: [5] Laboratorium botaniczne, [6] Podziemne archiwum, [7] Obserwatorium emisyjne, [8] Rządowy schron. W kolejnych rozgrywkach talie te można rozmieścić w losowy sposób.

[9] Żetony zamknięcia należy potasować i położyć po 1 żetonie w oznaczonych miejscach obok każdej z 4 talii wydarzeń tajnych obiektów. Pozostałe żetony zamknięcia odkłada się do pudełka – nie będą wykorzystywane w bieżącej rozgrywce.

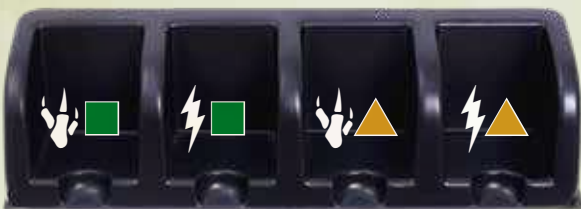
[10] Wszystkie dostępne karty znalezisk należy potasować i utworzyć z nich 4 małe talie. Liczba kart w każdej talii powinna być równa liczbie graczy. Pozostałe karty odkłada się do pudełka. Talie należy rozmieścić w oznaczonych miejscach przy każdym z tajnych obiektów.

[11] Planszę targowiska należy umieścić obok planszy głównej. Talię rupieci i talię sprzętów należy osobno potasować i umieścić w wyznaczonych miejscach [12] obok planszy targowiska, a następnie uzupełnić puste pola na tej planszy kartami z odpowiednich talii.

[13] Żetony zagrożeń należy obrócić ilustracjami do góry, a następnie posegregować według symboli i kolorów, które są widoczne w prawym górnym rogu. Teraz każdy z 4 stosów umieszcza się w odpowiednich gniazdach plastikowego podajnika. Podajnik należy postawić obok planszy głównej.

UŻYWANIE PODAJNIKA

Do gry został dołączony podajnik na żetony zagrożeń, który składa się z 4 gniazd, dzięki czemu można je posegregować według kolorów i rodzajów.



Dobierając żeton, należy wyciągnąć ten znajdujący się **na spodzie**. Natomiast odrzucając żeton – należy umieścić go ilustracją do góry **na wierzchu** odpowiadającego mu gniazda. Podajnik należy postawić obok planszy głównej.

[14] Talię zielonych artefaktów i talię żółtych artefaktów należy osobno potasować i umieścić w miejscach przeznaczonych na artefakty.

[15] Talię kart wieści należy potasować i umieścić w lewym górnym rogu planszy głównej, przy torze emisji, a znacznik postępu emisji [16] położyć na polu „0” na torze emisji.

[17] Talię kart emisji należy potasować i umieścić w odpowiednim miejscu na planszy głównej, jak wskazano na ilustracji.





A dla Ciebie, przyjacielu, mam specjalne ceny i coś spod lady.



WYBÓR I PRZYGOTOWANIE SZPERACZY

Gracz, który jako ostatni był na pikniku przy drodze, otrzymuje znacznik Głosu Zony. Jeśli nie ma takiego gracza, znacznik należy dać osobie, która ostatnio doświadczyła czegoś niesamowitego.

Z 10 dostępnych planszetek postaci należy wylosować po 2 dla każdej z osób uczestniczących w rozgrywce. Następnie niewybrane planszетки należy odłożyć do pudełka. Wybrane planszетки określają, jakimi postaciami gracze będą kierować podczas rozgrywki.

Jeśli wszyscy gracze wyrażą zgodę, wówczas zamiast wybierać z ograniczonej puli, możecie wybierać ze wszystkich dostępnych planszettek postaci.

Na rewersie planszетки znajdują się informacje dotyczące przygotowania szperacza do gry:

- a)** 2 obszary, na których należy umieścić dobrane z podajnika zagrożenia odpowiedniego rodzaju i koloru;
- b)** obrażenia początkowe – należy wziąć liczbę żetonów zniszczeń równą liczbie przy symbolu ▶ i położyć obok planszетки postaci;
- c)** posiadane ruble – odpowiednią liczbę żetonów należy położyć obok planszетки postaci;
- d)** reputacja postaci – jeśli jest dobra ☆ albo zła ★, należy wziąć żeton reputacji i położyć obok planszетки postaci odpowiednią stroną do góry;
- e)** obszar startowy, na którym należy wystawić figurkę postaci. Następnie planszettek postaci należy obrócić awerssem do góry.

[i] Pobrane wcześniej żetony zniszczeń należy umieścić na torze wytrzymałości (są to obrażenia, które dana postać odniosła podczas przedostawania się do Zony).

Następnie każdy gracz bierze: **[2]** planszettek plecaka, **[3]** tarczę zmęczenia (ustawioną na wartości „1”), **[4]** dwustronną kartę pomocy i **[5]** 4 karty ekwipunku początkowego (z podobizną wybranej postaci na rewersie).

[6] Jeśli postać zaczyna grę z reputacją inną niż neutralna, należy umieścić żeton reputacji w oznaczonym miejscu.

Gracze kładą wszystkie otrzymane elementy przed sobą – będą z nich korzystać w trakcie rozgrywki. Posiadany ekwipunek należy ułożyć na planszettek plecaka i w wyznaczonych miejscach.

Więcej o przedmiotach i zasadach ich umieszczania – zob. str. 14.



ŻETONY ZNISZCZEŃ



Za pomocą żetonów zniszczeń zaznacza się utratę wytrzymałości na kartach przedmiotów, utratę wytrzymałości na planszetchkach szperaczy oraz zdezaktywowane przedmioty.

SZPERACZE I GŁOS ZONY



W dalszej części instrukcji każde odniesienie do szperacza dotyczy gracza, który kontroluje daną postać. Gracz posiadający znacznik Głosu Zony (przedstawiony obok) pełni funkcję Głosu Zony.

SZPERACZ

CECHY

Naturalne predyspozycje szperacza są określane przez 4 różne cechy. Wartości tych cech wahają się w przedziale od 1 do 4. W wyniku pewnych wydarzeń w grze cecha może przyjąć wartość 0, ale nigdy nie może przyjąć wartości ujemnej.



Dzięki **czujności** szperacze dostrzegają w porę obecność mutantów i anomalii. Podczas wydarzeń ta cecha umożliwia znajdowanie porzuconego i ukrytego ekwipunku, kradzieże i przemykanie pod okiem strażników. Czujność jest wykorzystywana podczas spotkań z każdym rodzajem zagrożenia, rzadziej podczas wydarzeń.



Dzięki **sprawności** szperacze zabijają mutanty i zdobywają cenne fragmenty ich ciał, które potem mogą sprzedać w bunkrach. Ta cecha przydaje się zwłaszcza podczas wydarzeń, gdy jest potrzebna szybkość i siła.



Dzięki **intelektowi** szperacze wydobywają artefakty z anomalii bez odnoszenia obrażeń. Ta cecha jest wykorzystywana podczas wydarzeń do wyjaśniania napotkanych w Zonie zjawisk paranormalnych i zrozumienia procesów naukowych, a także do korzystania z technologii.



Dzięki **sile woli** szperacze skuteczniej odpoczywają w bunkrach. Ta cecha jest często wykorzystywana podczas wydarzeń, aby przeciwstawić się oddziaływaniom psychoaktywnym lub uniknąć traumy. Testy siły woli są często wykonywane w tajnych obiektach.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Tor wytrzymałości to ogólna miara kondycji psychofizycznej każdego szperacza.

Szperacz otrzymuje obrażenie wtedy, gdy jego przedmioty i zdolności nie mają wystarczającego efektu ochrony, aby zredukować efekt ataku. By zaznaczyć obrażenie, należy umieścić żeton zniszczenia na pierwszym wolnym polu na torze wytrzymałości. Każde obrażenie zajmuje 1 pole.

Więcej o ataku i obrażeniach – zob. str. 19.

Jeśli szperacz ma dołożyć więcej obrażeń niż liczba wolnych pól na jego torze wytrzymałości, odrzuca nadmiarowe żetony zniszczeń i zamiast nich bierze żeton urazu. Następnie kładzie żeton urazu nad 1 ze swoich cech nie posiadającą jeszcze żadnego żetonu urazu.

Więcej o obrażeniach i urazach – zob. str. 19.

ZDOLNOŚĆ

Każdy szperacz posiada unikatową zdolność, która jest opisana na dole awersu planszетки postaci.

TARCZA ZMĘCZENIA

Tarcza służy do oznaczenia stopnia zmęczenia szperacza.

Więcej o zmęczeniu i tarczy – zob. str. 20.

PLECAK

Na planszette plecaka znajduje się 5 miejsc, w których umieszcza się karty przedmiotów, czyli ekwipunek szperacza. Nie wszystkie przedmioty są przechowywane w plecaku.

Więcej o przedmiotach – zob. str. 14.

REPUTACJA

Reputacja to status wskazujący poziom moralności szperacza i jego renomę. Początkowa reputacja jest zaznaczona na rewersie planszетки postaci.

W grze występują 3 rodzaje reputacji: dobra ☆, neutralna ★ i zła ★. Aby zaznaczyć, że szperacz ma dobrą albo złą reputację, należy położyć żeton reputacji odpowiednią stroną do góry na symbolu neutralnej reputacji na planszette plecaka.

Więcej o reputacji – zob. str. 20.

CEL GRY

Gracze wcielają się w postacie szperaczy, które obrały sobie za cel dotarcie do sarkofagu Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej. Ten obszar jest jednak naszpikowany różnymi niebezpieczeństwami, a wszelkie informacje na jego temat wojsko i rząd trzymają w tajemnicy. Przed wyruszeniem do elektrowni każdy ze szperaczy musi **zinfiltrować tajne obiekty** – niszczące bądź opuszczone placówki rządowe. Dopiero po odkryciu 2 tajemnic ukrytych w 2 różnych tajnych obiektach szperacz może się udać do sarkofagu.

Droga do sarkofagu to droga tylko w jedną stronę. Na każdego śmiałka czekają tam albo śmierć, albo wieczna chwała. Przed wkroczeniem na teren czerwonego sektora należy jak najlepiej się wyposażyć, wyleczyć i wypocząć. W przeciwnym razie wyprawa do sarkofagu, czyli serca Zony, może zakończyć się niespodziewanie szybko.

Szperacze, zanim dotrą do celu swojej wyprawy, będą odwiedzać tajne obiekty i podejmować się zadań typowych dla szabrowników Zony, takich jak: wydobywanie artefaktów, zabijanie mutantów, handlowanie i przeszukiwanie ruin. Wszystko po to, aby zdobyć sprzęt i ruble niezbędne do eksplorowania najniebezpieczniejszych miejsc.

PRZEGRANA

Gra kończy się przegraną wszystkich szperaczy, jeśli talia kart wieści się wyczerpie. Szperacze zwlekali zbyt długo i Źródło ulega zniszczeniu.

ZWYCIĘSTWO

Gra może skończyć się zwycięstwem 1 (i tylko 1) z graczy podczas fazy wydarzeń. Jeśli gracz przebywający w sarkofagu w trakcie rozpatrywania wydarzenia dotrze do opisu zakończenia, zwycięża.

OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ

OBSZAR

Na potrzeby gry zwrotem „obszar” jest nazywany ten fragment planszy, który ma własną nazwę i jest otoczony granicą. Obszary sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę i jeśli nie jest to granica nieprzekraczalna (oznaczona **ciągłą linią**), zob. informacje na następnej stronie.



SEKTORY PLANSZY

Zielony sektor to tereny najbardziej oddalone od sarkofagu, więc są względnie bezpieczne. Jako że w tym sektorze występują jedynie pospolite mutanty i anomalie, szperacze mogą łatwo zdobyć w nim mało wartościowy łup, unikając przy tym poważnych zagrożeń i obrażeń.



Przykład zielonych obszarów. Obszary w zielonym sektorze wyróżniają się zielonym tłem i białym symbolem.

Żółty sektor to tereny, na których szperacze muszą być bardzo ostrożni, ponieważ na każdym kroku czyha na nich niebezpieczeństwo. W tym sektorze można natknąć się na groźne mutanty i anomalie, ale także można znaleźć tu znacznie cenniejsze przedmioty. Zyski z ryzykownych wypraw do żółtego sektora są znacznie wyższe od tych uzyskiwanych w zielonym sektorze.



Przykład żółtych obszarów. Obszary w żółtym sektorze wyróżniają się żółtym tłem i białym symbolem.

Czerwony sektor to ostatnia granica przed wkroczeniem do opuszczonej elektrowni. Na te tereny nie zapuszcza się żaden w pełni poczytalny szperacz. Do czerwonego sektora wchodzi się dopiero na koniec rozgrywki, próbując sięgnąć po zwycięstwo. Wędrowka przez ten sektor to nie lada wyzwanie.



Przykład czerwonych obszarów. Obszary w czerwonym sektorze wyróżniają się czerwonym tłem i białym symbolem.

BUNKRY



To miejsca w Zonie, w których szperacz może zaczerpnąć tchu, uzupełnić niezbędny ekwipunek, uleczyć obrażenia, a przede wszystkim wyspać się z dala od kwasowych chmur czy krwiożerczych stworów. Bunkry to także miejsca, w których podczas obozowania można handlować. Wszyscy szperacze przebywający na tych obszarach podczas emisji są całkowicie bezpieczni. Na planszy oznaczono je symbolem **B**.

Uwaga! Obszary bunkrów nie znajdują się w żadnym z sektorów i nie można na nich umieszczać (ani przemieszczać do nich) żadnych żetonów zagrożeń.

TAJNE OBIEKTY

Te opuszczone miejsca są niebezpiecznymi pułapkami, w których znajdują się informacje niezbędne szperaczom do odnalezienia drogi do sarkofagu. Ich tajemnic, a także ukrytych tu niezwykle przydatnych przedmiotów, strzegą rozmaite grupy ludzi i innych stworzeń. Tajne obiekty zostały zbudowane pod ziemią, więc nie znajdują się na otwartej przestrzeni. Obszary sąsiadujące z tajnymi obiektami (granica oznaczona linią przerywaną) nazywa się **obszarami wejściowymi**.

SARKOFAG

Sarkofag jest końcowym obszarem Zony. Aby się do niego dostać, należy najpierw odkryć 2 tajemnice w 2 różnych tajnych obiektach. Do sarkofagu można wejść jedynie z obszaru elektrowni (wykonując jego akcję).

INNE OZNACZENIA NA PLANSZY

GRANICE



Poszczególne obszary na planszy są otoczone granicami. Szperacze mogą je przekraczać, korzystając z akcji ruchu. Obszary, między którymi istnieje taka granica, uważa się za sąsiadujące ze sobą.

GRANICA OBSZARU ELEKTROWNI



To granica, której szperacze nie mogą swobodnie przekraczać, korzystając z akcji ruchu. Aby przedostać się na obszar elektrowni, należy użyć akcji obszarów „Prypęci” albo „Oka Moskwy”.

BLOKADA



Na stronie planszy głównej do rozgrywki 1- i 2-osobowej znajdują się ciągłe linie granic. Są to blokady, których żaden szperacz nie może przekroczyć. W grze 3- i 4-osobowej takie granice znajdują się tylko na brzegach mapy i odnoszą się do tajnych obiektów.

SKRÓTY



Przekraczanie niektórych granic jest obciążone ryzykiem. Jeśli szperacz przekracza granicę, na której widnieje 1 z 3 symboli obrażeń, otrzymuje obrażenie wskazanego rodzaju.

Więcej o ataku i obrażeniach – zob. str. 18.

OTWARTA PRZESTRZEŃ

W grze używa się pojęcia otwartej przestrzeni do określenia obszarów odkrytych, wystawionych na działanie emisji. Ten termin dotyczy wszystkich obszarów w zielonym, żółtym i czerwonym sektorze. Obszarami na otwartej przestrzeni **nie są** bunkry, tajne obiekty i sarkofag.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra podzielona jest na rundy, które składają się z następujących po sobie faz. W każdej fazie gracze po kolei, zaczynając od osoby posiadającej znacznik Głosu Zony, rozgrywają swoje tury. Fazy rozpatrywane są według poniższej kolejności.

- 1. Faza akcji.** Każdy z graczy wykonuje maksymalnie 2 akcje, w ramach których może przemieścić swojego szperacza, wykonać akcję obszaru, rozpatrzyć spotkanie z zagrożeniami nękającymi okolicę, odpocząć, a także, jeśli jest na to przygotowany, wkroczyć do niebezpiecznych tajnych obiektów.
- 2. Faza wydarzeń.** Zgodnie z kolejnością każdy gracz dobiera 1 kartę wydarzenia odpowiadającą rodzajowi obszaru, na jakim znajduje się jego szperacz. Nie wszystkie obszary mają przypisaną talię wydarzeń (Elektrownia, Prypęć i Oko Moskwy), więc w rzadkich przypadkach niektórzy gracze pomijają tę fazę. Każdą dobraną kartę należy przeczytać na głos i rozpatrzyć jej treść. Karty wydarzeń zawierają opisy przygód, niebezpieczeństw lub losowych spotkań, którym szperacze stawiają czoła.
- 3. Faza wieści.** Głos Zony dobiera 1 kartę wieści, odczytuje na głos jej treść, a następnie rozpatruje jej efekty. Karty wieści wpływają na ogólną sytuację na planszy. W tej fazie może też dojść do emisji – przez okolicę przetacza się wtedy zabójcza fala tajemniczej energii z reaktora. Emisja może doprowadzić do śmierci tych szperaczy, którzy nie zdążyli znaleźć schronienia.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z serii rund podzielonych na 3 fazy:

1. Akcje
2. Wydarzenia
3. Wieści

AKCJE

W fazie akcji szperacze zgodnie z kolejnością wykonują maksymalnie 2 akcje, rozpoczynając od gracza posiadającego znacznik Głosu Zony. Faza akcji się kończy, gdy ostatni z graczy wykona swoje akcje.

RUCH

Wykonując tę akcję, gracz przenosi figurkę swojego szperacza na 1 z sąsiadujących obszarów.

Jeśli na obszarze, na który poruszył się szperacz, znajduje się co najmniej 1 żeton zagrożenia, rozpatruje się spotkanie (zob. „Żetony zagrożenia na planszy” na str. 17).

Przechodzenie przez skróty (zob. str. 9) skutkuje otrzymaniem obrażenia przedstawionego na danym skrócie.

W ramach akcji ruchu szperacz może wejść do tajnego obiektu tylko wtedy, gdy obiekt jest otwarty (zob. „Otwarcie tajnego obiektu” poniżej).

WYKONYWANIE AKCJI OBSZARÓW

Każdy obszar na planszy ma swoją akcję. Szperacz może wykonać tę akcję, aby rozpatrzyć efekt obszaru, na którym się aktualnie znajduje. Wszystkie akcje obszarów są opisane pod nazwą obszaru na planszy głównej.

Jeśli na obszarze znajduje się żeton zagrożenia, szperacz wciąż może wykonać akcję tego obszaru.

Więcej o obszarach – zob. str. 8 i str. 23.

Więcej o korzystaniu z akcji bunkrów (obozowanie) – zob. str. 22.

Uwaga! Z akcji obszaru można skorzystać tylko raz na turę.

OTWARCIE TAJNEGO OBIEKTU

Jeśli szperacz znajduje się na obszarze sąsiadującym z tajnym obiektem i spełni warunki przedstawione na żetonie zamknięcia, może wykonać akcję otwarcia tajnego obiektu. Żeton zamknięcia należy wówczas odwrócić na drugą stronę.

Więcej o tajnych obiektach – zob. str. 9 i 20.

Akcja otwarcia tajnego obiektu skutkuje automatycznym ruchem szperacza na 1 z wolnych miejsc w tajnym obiekcie. Dodatkowo szperacz, który otwiera tajny obiekt, może przejrzeć talię znalezisk tego tajnego obiektu i zatrzymać 1 z tych kart.

POSZUKIWANIE

Jeśli szperacz wykonuje akcję poszukiwania, rozpatruje spotkanie z żetonem zagrożenia obecnym na jego obszarze. Jeśli na obszarze znajduje się więcej niż 1 żeton zagrożenia, szperacz sam wybiera zagrożenie, z którym chce rozpatrzyć spotkanie.

ODPOCZYNEK

Wykonując tę akcję, szperacz obniża swój poziom zmęczenia o 1 (-1).

Więcej o zmęczeniu – zob. str. 20.

PAS

Gracz rezygnuje z działania. Jeśli akcja spasowania została wykonana jako pierwsza w turze, szperacz nie może wykonać drugiej akcji i kończy swoją turę.

WYDARZENIA

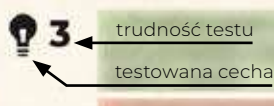
W fazie wydarzeń szperacze znajdujący się na poszczególnych obszarach zgodnie z kolejnością biorą po 1 karcie wydarzenia odpowiadającej danemu obszarowi. Po dobraniu karty należy rozpatrzyć znajdujące się w odpowiedniej sekcji wydarzenia. Talie wydarzeń przypisane są do następujących obszarów: zielonego sektora, żółtego sektora, każdego z 4 tajnych obiektów i sarkofagu. Czerwony sektor i obszary bunkrów nie mają przypisanych kart wydarzeń.

Aby rozpatrzyć wydarzenie, należy przeczytać treść karty na głos i w odpowiednich momentach wykonać testy wskazanych cech, rozpatrzyć obrażenia lub uszkodzenia, zmienić poziom zmęczenia i reputacji, a także wykonać widniejące na karcie polecenia.

TESTY PODCZAS WYDARZEŃ

Wykonywanie testów podczas rozpatrywania kart wydarzeń nie jest zasadniczo odmienne od wykonywania testów w innych sytuacjach z tą różnicą, że sukces bądź porażka szperacza mogą mieć wpływ na przebieg wydarzenia.

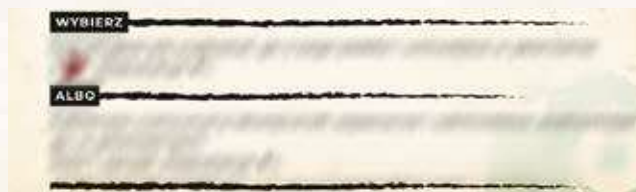
Po wykonaniu testu szperacz odczytuje i rozpatruje tylko tę część wydarzenia, która odpowiada wynikowi jego testu. Jeśli szperacz zda test – odczytuje tekst na zielonym tle obok symbolu ✓, w przeciwnym razie – odczytuje tekst na czerwonym tle obok symbolu ✗.



Przykład testu na karcie wydarzenia.

POLECENIE „WYBIERZ”

Niektóre karty wydarzeń zmuszają szperacza do dokonania wyboru. Te sekcje oznaczone są poleceniem **WYBIERZ**. Szperacz wybiera 1 z sekcji (rozdzieloną liniami z informacją **ALBO**), którą odczytuje i rozpatruje, ignorując niewybraną część. Przed podjęciem decyzji może przeczytać całą kartę.





Przykład wyboru na karcie wydarzenia.

Niektóre opcjonalne efekty wydarzeń nie są rozdzielone linią. Jeśli w treści karty występuje słowo „możesz”, szperacz może, ale nie musi decydować się na rozpatrzenie tego efektu.

OBRAŻENIA

Jeśli podczas rozpatrywania efektów szperacz otrzymuje obrażenia, należy przydzielić je natychmiast. Obrażenia oddzielone przecinkami są przydzielane w tym samym momencie. Szperacz może korzystać z przedmiotów ochronnych (jeśli takie ma), aby zmniejszyć liczbę obrażeń.

SPOTKANIA

Jeśli w treści karty wydarzenia znajduje się zwrot „Spotkanie: ” albo „Spotkanie: ”, należy wziąć odpowiedni żeton zagrożenia z podajnika (ze spodu odpowiedniego gniazda) i rozpatrzeć to spotkanie. Jeśli spotkanie nie zakończy się pokonaniem zagrożenia, żeton należy odłożyć na obszar, na którym znajduje się szperacz, albo odrzucić, jeżeli spotkanie było rozpatrywane w tajnym obiekcie. Dopiero po zakończeniu spotkania, bez względu na jego wynik, należy kontynuować rozpatrywanie wydarzenia (chyba że treść karty stanowi inaczej).

Więcej o spotkaniach z zagrożeniami – zob. str. 18.

Na karcie wydarzenia mogą się pojawić następujące zwroty:

- ▶ „Weź żeton zagrożenia”. Szperacz dobiera żeton w taki sam sposób jak podczas spotkania. Następnie wykonuje dalszą część polecenia.
- ▶ „Wyłóż żeton zagrożenia”. Szperacz dobiera żeton w taki sam sposób jak podczas spotkania i umieszcza go na obszarze, który został wymieniony. Następnie wykonuje dalszą część polecenia.

REPUTACJA A WYDARZENIA

Podczas niektórych wydarzeń brana jest pod uwagę reputacja szperacza. Jeśli karta jest podzielona na sekcje albo akapity oznaczone symbolami reputacji, szperacz rozpatruje tylko ten, który odpowiada jego reputacji. Sekcje albo akapity z symbolami reputacji, które nie odpowiadają reputacji szperacza, są przez niego ignorowane.

KARTY WYDARZEŃ

W grze występują następujące rodzaje kart wydarzeń.

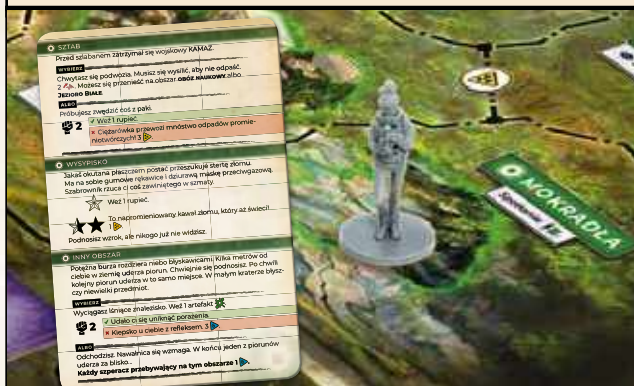
WYDARZENIA ZIEŁONEGO SEKTORA I ŻÓŁTEGO SEKTORA

Każdy szperacz, który znajduje się na otwartej przestrzeni na obszarze w zielonym albo żółtym sektorze, dobiera wierzchnią kartę z talii wydarzeń w odpowiednim kolorze. Karta wydarzenia składa się z 3 sekcji, z czego 2 odnoszą się do konkretnych obszarów. Jeśli szperacz znajduje się na obszarze, który jest wymieniony w treści karty, rozpatruje wydarzenie przypisane temu obszarowi. Jeśli szperacz nie znajduje się na żadnym z 2 wymienionych obszarów, wówczas rozpatruje się ostatnią sekcję karty wydarzenia z nagłówkiem „Inny obszar”.

W przypadku niektórych kart zamiast obszaru, na którym przebywa szperacz, brana jest pod uwagę jego reputacja. Wówczas rozpatruje się tylko sekcję odpowiadającą reputacji szperacza.

Jeśli zostanie dobrana ostatnia karta z talii wydarzeń zielonego albo żółtego sektora, należy potasować wszystkie odrzucone karty danego sektora i utworzyć z nich nową talię.

PRZYKŁAD



Naukowiec Lidija dobrała kartę wydarzenia zielonego sektora. Obecnie znajduje się na obszarze „Mokradeł”. Sprawdza od góry, czy na karcie znajduje się sekcja pasująca do tego obszaru. Pierwsza sekcja dotyczy sztabu, druga wysypiska. Żadna z tych sekcji nie odpowiada obszarowi, na którym przebywa Lidija, więc gracz czyta i rozpatruje tylko sekcję z nagłówkiem „Inny obszar”.

WYDARZENIA TAJNEGO OBIEKTU

Na kartach wydarzeń tajnego obiektu znajduje się więcej treści niż na kartach wydarzeń zielonego sektora i żółtego sektora. Ponadto na tych kartach pojawiają się 2 nowe symbole.



Misja kończy się niepowodzeniem. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów, obrażeń i zmęczenia z obecnego akapitu, tę kartę należy odrzucić. Szperacz pozostaje na obecnym obszarze (chyba że treść karty stanowi inaczej).



Szperacz przechodzi do następnego akapitu karty wydarzenia, ignorując negatywną albo niewybraną część obecnie rozpatrywanego fragmentu tekstu karty (np. przy sukcesie ignoruje porażkę).

Jeśli szperacz dotarł do zwrotu „Odkrywasz tajemnicę” na karcie wydarzenia tajnego obiektu, wówczas nie odrzuca jej jak karty zielonego sektora i żółtego sektora. Zamiast tego wkłada ją pod swoją planszatkę plecaka tak, aby widoczne były: napis „tajemnica” oraz nazwa i kolor tego tajnego obiektu. Dodatkowo szperacz, który odkrył tajemnicę, może przejąć talię znalezisk tego tajnego obiektu i zatrzymać 1 z tych kart (tak jak przy otwarciu tajnego obiektu).

Więcej o tajnych obiektach – zob. str. 20.

Jeśli ostatnia karta wydarzenia danego tajnego obiektu zostanie odrzucona (albo zabrana przez gracza jako odkryta tajemnica), tajny obiekt został rozszabrowany. Jeśli znajdują się w nim szperacze, w ramach pierwszej akcji swojej następnej tury muszą wykonać ruch na obszar sąsiadujący z tajnym obiektem. Do rozszabrowanego tajnego obiektu nie można już wykonać ruchu.

WYDARZENIA SARKOFAGU

Karty wydarzeń sarkofagu mają podobną budowę do kart wydarzeń tajnych obiektów. Symbole opisane w poprzednim punkcie (☒, ☑) działają tak samo na kartach wydarzeń sarkofagu.

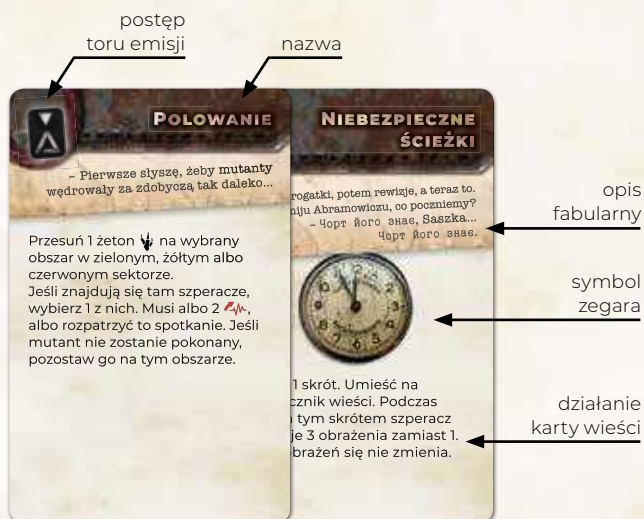
Jeśli szperacz nie odrzucił karty wydarzenia sarkofagu i dochodzi do ostatniego akapitu (obrótca część tekstu), gra się kończy, a gracz kontrolujący tę postać wygrywa.

Te tak zwane tajemnice, które są ukryte w różnych tajnych obiektach, to informacje umożliwiające dotarcie do elektrowni i spoczywającego w niej sarkofagu. Po odkryciu drugiej tajemnicy możesz ruszać w stronę wygaszonej elektrowni. Pamiętaj jednak, że zdobyte tajemnice muszą pochodzić z 2 różnych tajnych obiektów.

Jeśli ostatnia karta wydarzenia sarkofagu zostanie odrzucona, gra kończy się przegraną wszystkich graczy. Próby dotarcia do tego miejsca zajęły im zbyt wiele czasu, Źródło straciło stabilność i doszło do ostatecznej emisji.

WIEŚCI

Gracz posiadający znacznik Głosu Zony dobiera wierzchnią kartę z talii wieści.



Jeśli w górnej części karty znajdują się strzałki (▼), należy przesunąć żeton emisji na torze emisji o tyle pól, ile jest strzałek. Jeśli żeton znajdzie się na ostatnim polu na torze emisji albo miałyby je przekroczyć, należy na chwilę przerwać tę fazę, odłożyć odkrytą kartę na wierzch talii wieści i rozpatrzyć emisję (zob. „Emisja” str. 21). Po rozpatrzeniu efektów emisji należy wrócić do odłożonej karty wieści i rozpatrzyć jej działanie.

Jeśli na karcie znajduje się symbol zegara, jest to karta wydarzenia czasowego. Należy położyć ją na specjalnym polu obok talii kart wieści. Jeśli znajduje się tam inna karta, należy usunąć ją z gry. Karta wydarzenia czasowego wpływa na grę tak długo, aż nie zostanie usunięta z gry – może zostać zastąpiona przez inną **kartę wydarzenia czasowego** albo usunięta przez **emisję**. Karta wydarzenia czasowego odnosi się do obszaru albo granicy na planszy. Aby pamiętać o zasadzie obowiązującej w danym miejscu, obszar lub granicę należy oznaczyć znaczkiem wieści. O położeniu znacznika (i o miejscu objętym działaniem karty) decyduje Głos Zony.

Jeśli na karcie nie ma symbolu zegara, należy wykonać zawarte na niej instrukcje (ewentualne wybory są dokonywane przez Głos Zony). Po wykonaniu polecenia kartę wieści należy usunąć z gry.

Po rozpatrzeniu karty wieści obecny właściciel znacznika Głosu Zony przekazuje go graczowi siedzącemu po jego lewej stronie. W kolejnej rundzie to on będzie Głosem Zony odpowiedzialnym za podejmowanie wszystkich decyzji (w fazie wieści i nie tylko).

Następnie każdy szperacz odświeża swoje zdezaktywowane przedmioty (należy usunąć z nich żetony zniszczeń).

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

TESTY

Podczas wyścigu do sarkofagu szperacze będą mieli wiele okazji do przetestowania swoich umiejętności. Spotkania z anomaliami, walki z mutantami, wydarzenia na otwartej przestrzeni, a także wizyty w niektórych obszarach będą wymagały od graczy przetestowania odpowiednich cech.

Za każdym razem, gdy trzeba wykonać test, przedstawiony jest symbol cechy, której szperacz będzie używał do pokonania tego wyzwania.

WYKONYWANIE TESTÓW

By zdać test, szperacz musi wykonać rzut 3 kośćmi. Otrzymany wynik dodaje do wartości swojej cechy.

Za każdy \oplus , który wyrzuci, dodaje 1 do testowanej cechy.

Za każdy \ominus , który wyrzuci, odejmuje 1 od testowanej cechy.

Symbol \triangle jest traktowany jak pusta ścianka i nie wpływa na wartość wyniku testu. Jeśli jednak podczas rozpatrywania dowolnego testu na przynajmniej 2 ściankach widnieje symbol \triangle , gracz otrzymuje 1 \ominus .

Pamiętaj! Podczas testu cechy, nad którą znajduje się żeton urazu, od wyniku końcowego musisz odjąć 1. Więcej o urazach dowiesz się później.

Aby zdać test cechy, szperacz musi uzyskać **wynik równy albo większy** od trudności testu. W przeciwnym razie test kończy się porażką.

FORSOWANIE TESTU

Po rzucie szperacz może forsować test. Jeśli się na to zdecyduje, może zwiększyć swoje zmęczenie o 1 (⚡), aby przerzucić 1 wybraną kość. Forsowanie można wykonać **tylko raz** podczas testu. Jeśli zmęczenie szperacza wynosi 5, nie może forsować testu.

PRZERZUCANIE KOŚCI

Zarówno forsowanie testu, jak i efekty niektórych przedmiotów i zdolności postaci pozwalają przerzucać kości. Użycie kilku efektów pozwalających na przerzucenie kości może spowodować, że któraś z kości zostanie przerzucona więcej niż raz. Jest to w pełni dozwolone.

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Przedmioty w ekwipunku szperacza mogą wpływać na wyniki testów. Te, które dają taką możliwość, są oznaczone symbolem cechy. Jeśli szperacz wykonuje test danej cechy i ma przedmiot z jej symbolem, może skorzystać z modyfikacji. Szperacz może zadeklarować użycie przedmiotu po wykonaniu rzutu i zapoznaniu się z wynikami na kościach.

W grze występują 2 symbole modyfikujące.

- ▶ Przedmiot z symbolem \oplus dodaje 1 do wyniku testu.
- ▶ Przedmiot z symbolem \ominus niweluje 1 wyrzucony symbol \triangle .

PRZYKŁAD

W obliczu strasznych wydarzeń Kostia Fiodorow musi przetestować swoją siłę woli (⚡). Wartość jego testowanej cechy to 2, natomiast trudność testu wynosi 3. Gracz wcielający się w Kostię bierze 3 kości i wykonuje rzut.

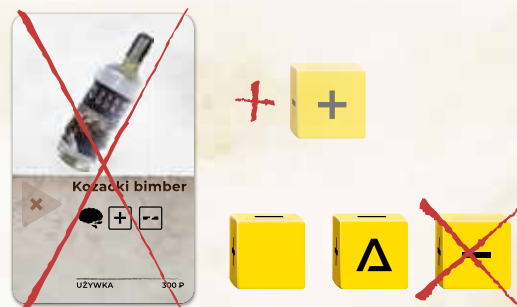
Wyniki tego rzutu to:



Dla Kostii to fatalny wynik – nie wyrzucił żadnego wymaganego \oplus . Dodatkowo 2 wyniki \triangle . Jeśli teraz zakończy test, nie zda go i otrzyma 1 \ominus . Szperacz decyduje się forsować ten test. Zwiększa zmęczenie o 1 i przerzuca 1 z 2 kości z wynikiem \triangle .



Po przerzuceniu na kości wypada symbol \ominus . Fatalnie! Kostia ma jednak asa w rękawie. Wyjmuje z za pazuchy flaszkę bimbru. Odrzuca kartę, a do testu dodaje następujące symbole: \oplus \ominus .




Pierwszy symbol (\oplus) pozwala mu dodać do wyniku 1. To wciąż za mało – brakuje mu 1, aby wyrównać wynik z poziomem trudności testu. Na szczęście drugi symbol (\ominus) pozwala zniwelować wynik \triangle .


Po użyciu kozackiego bimbru wynik rzutu Kostii to:



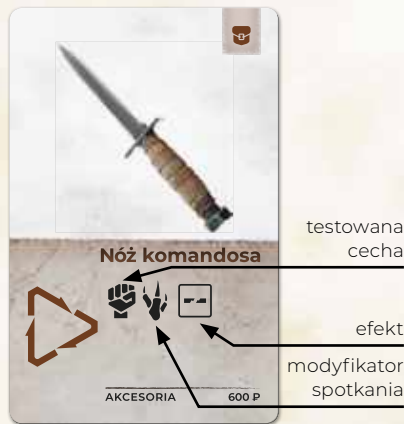
Końcowy wynik testu to 3, więc test siły woli kończy się sukcesem.

MODYFIKATORY SPOTKAŃ





Przedmioty z symbolem  przy opisie efektu mogą zostać użyte tylko podczas spotkania z mutantem lub podczas testu zawierającego ten symbol przy poziomie trudności.


Przedmioty z symbolem  przy opisie efektu mogą zostać użyte tylko podczas spotkania z anomalią lub podczas testu zawierającego ten symbol przy poziomie trudności.

PRZYKŁAD



Nóż komandosa może zostać użyty:

- ▶ w teście sprawności  podczas spotkania z mutantem ;
- ▶ w teście sprawności  oznaczonym modyfikatorem spotkania .

Tego przedmiotu nie można użyć w teście sprawności , jeśli przy poziomie trudności testu nie znajduje się wskazany modyfikator spotkania.



PRZEDMIOTY

Karty przedmiotów reprezentują nie tylko narzędzia, broń i odzież ochronną używaną przez szperaczy, ale również potężne artefakty – niemal magiczne przedmioty, których działanie przeczy prawom fizyki – i znaleziska (ukryte głęboko pod ziemią osiągnięcia eksperymentalnej nauki).

Przedmioty dzielą się na następujące rodzaje:



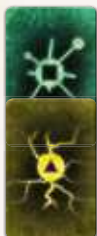
Rupiecie – najtańsze i najbardziej pospolite przedmioty, które często okazują się potrzebne.



Sprzęty – lepsze jakościowo przedmioty, które mają wyższą cenę rynkową, ponieważ nierzadko trzeba je sprowadzać spoza Zony.




Znaleziska – bardzo przydatne przedmioty stworzone w tajnych laboratoriach.



Artefakty – posiadają unikatowe właściwości i mogą się okazać niebezpieczne dla użytkownika.



MAŁE PRZEDMIOTY

Przedmioty oznaczone symbolem  nie zajmują miejsca w plecaku. Zazwyczaj są to przedmioty jednorazowego użytku, jednak zdarzają się wyjątki. Karty małych przedmiotów umieszcza się po lewej stronie planszki postaci. Nie ma limitu posiadania kart małych przedmiotów.

STRÓJ



Powyższe symbole przedstawiają części ciała, które dany przedmiot zakrywa. **Uwaga!** Niektóre przedmioty zakrywają więcej niż 1 część ciała.

Każdy przedmiot będący strojem ma symbol przedstawiający część ciała, które zakrywa (oznaczone kolorem czarnym). Szperacz nie może włożyć 2 strojów, które zakrywają tę samą część ciała.

Przedmioty tej kategorii można na siebie włożyć albo przechowywać w plecaku. Stroje, które szperacz aktualnie ma na sobie, układają się w dolnym rzędzie z prawej strony planszki plecaka.

Z efektów przedmiotów tej kategorii można korzystać tylko wtedy, gdy szperacz włoży na siebie dany strój. Nie można korzystać ze strojów, które znajdują się w plecaku.


Zmian w ułożeniu kart strojów można dokonywać w 2 przypadkach:

- ▶ w chwili zdobycia karty stroju można ją od razu umieścić jako strój noszony, umieszczając inne stroje (zakrywające tę samą część ciała) w plecaku;
- ▶ w fazie akcji podczas swojej tury – przed albo po wykonaniu akcji.

UPUSZCZANIE PRZEDMIOTÓW

W dowolnym momencie rozgrywki można porzucić posiadany przedmiot. Aby to zrobić, kartę przedmiotu należy odrzucić na stos kart odrzuconych (obok talii przedmiotów danego typu) albo w przypadku znalezisk – do pudełka.

6. MIEJSCE

Niektóre przedmioty i zdolności szperaczy zapewniają dodatkowe miejsce w plecaku. Jeśli posiadany przedmiot lub zdolność ma symbol  w opisie efektu, szperacz może przechowywać 1 przedmiot na specjalnym polu po prawej stronie planszki plecaka.

6. miejsce jest jedyną zdolnością przedmiotu, która działa pasywnie – z przedmiotu nie trzeba korzystać, a 6. miejsce może być wykorzystywane, dopóki taki przedmiot jest w posiadaniu szperacza (w przypadku strojów – jest aktualnie włożony).

W razie utraty przedmiotu zapewniającego 6. miejsce należy natychmiast przełożyć przedmiot z 6. miejsca do plecaka (według standardowych zasad ich umieszczania). Jeśli w plecaku nie ma już miejsca, można upuścić inny przedmiot, aby w jego miejsce umieścić przedmiot z utraconego 6. miejsca.

Utrata 6. miejsca w plecaku nie upoważnia do natychmiastowego umieszczenia karty stroju w miejscu na włożone stroje. Stroje można wkładać tylko w 2 przypadkach określonych wcześniej w opisie zasad strojów.

UŻYWANIE I USZKADZANIE PRZEDMIOTÓW

Szperacz może używać przedmiotów w dowolnym momencie swojej tury. W turze innego gracza szperacz może używać przedmiotów w reakcji na efekty, które zadają mu obrażenia lub zmuszają do wykonania testu. Podczas rozpatrywania pojedynczego efektu przedmiot może być użyty tylko raz.

Gdy przedmiot jest odrzucany, należy umieścić go na odpowiednim stosie kart odrzuconych.

Za każdym razem, gdy szperacz używa przedmiotu, umieszcza na jego karcie żeton zniszczenia. Na kartach przedmiotów występują 3 oznaczenia wytrzymałości.

- ▶ **Jednorazowe.** Po umieszczeniu żetonu zniszczenia kartę należy natychmiast odrzucić. 
- ▶ **Eksplloatacyjne.** Po umieszczeniu żetonu zniszczenia na ostatnim polu toru wytrzymałości kartę należy natychmiast odrzucić. Przedmioty eksploatacyjne mogą być **naprawiane** przez niektóre efekty w grze i w bunkrach podczas obozowania. Gdy naprawiane jest uszkodzenie, z karty przedmiotu należy odrzucić żeton zniszczenia. 

- ▶ **Trwałe.** Po umieszczeniu żetonu zniszczenia nie można w danej rundzie ponownie skorzystać z tej karty. Jeśli efekt w grze instruuje, aby **zdezaktywować** przedmiot trwały, należy położyć na nim żeton zniszczenia tak jak podczas użycia. Na koniec fazy wieści, w etapie odświeżenia, należy usunąć żeton zniszczenia z przedmiotu trwałego – przedmiot może być użyty ponownie w kolejnej rundzie. 

PRZYKŁAD

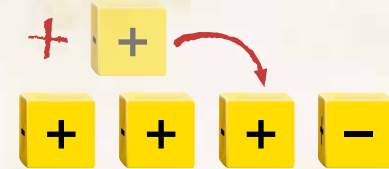
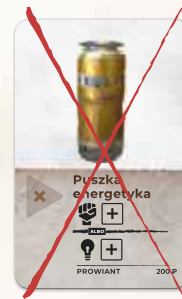
Najemnik Iwan przedostaje się do kompleksu wojskowego, gdzie znajduje komputer. Aby uzyskać dostęp do interesujących go informacji, musi złamać szyfr. Szperacz wykonuje test intelektu (💡) o trudności 4, natomiast wartość jego testowanej cechy wynosi 2.

Wynik jego rzutu (już po forsowaniu) to $\oplus\oplus\ominus$. To za mało, aby zakończyć ten test powodzeniem.

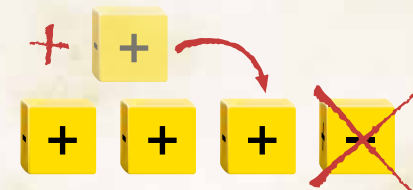


Iwan posiada jednak przedmioty, dzięki którym może wpłynąć na wynik testu intelektu (💡).

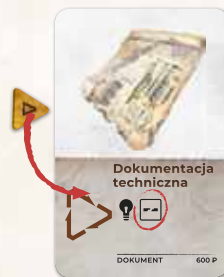
Puszka energetyka jest przedmiotem jednorazowym. Jej efekt wystarczy, aby zdać ten test. Jeśli Iwan zdecyduje się na skorzystanie z tego przedmiotu, wówczas zamiast położyć na kartę żeton zniszczenia, odrzuci ją na stos kart odrzuconych.



Efekt spektrometru wystarczy, aby zdać ten test. Jednak Iwan korzystał ze spektrometru we wcześniejszej rundzie, więc na torze wytrzymałości zostało ostatnie wolne pole. Jeśli Iwan zdecyduje się na skorzystanie z tego przedmiotu, musi odrzucić kartę na stos kart odrzuconych.



Dokumentacja techniczna jest przedmiotem trwałym, którego efekt pozwala zignorować symbol \ominus . To wystarczy, aby zdać ten test. Iwan kładzie żeton zniszczenia na tor wytrzymałości tego przedmiotu, więc do końca rundy nie może już z niego skorzystać, ale nie musi go odrzucać. Na koniec rundy, po rozpatrzeniu karty wieści, usunie ten żeton, a przedmiot znów stanie się aktywny.



USZKADZANIE

Używanie przedmiotu nie jest jedynym sposobem na jego zniszczenie. Jeśli jakikolwiek efekt gry instruuje, aby uszkodzić (▶) przedmiot, należy umieścić na jego karcie żeton zniszczenia. **Uwaga!** Przedmioty trwale nie mogą być uszkadzane (▶).

KATEGORIA

Posiadane przez szperaczy przedmioty mogą wpływać na przebieg wydarzeń i spotkań nie tylko podczas testów. Niektóre efekty odwołują się do kategorii posiadanego przedmiotu.

ŁOM

Niektóre efekty wydarzeń mogą mieć inny przebieg, jeśli postać ma łom. W takiej sytuacji, gdy szperacz decyduje się na możliwość „użycia łomu”, uszkadza go bez rozpatrywania efektu karty łomu.

TARGOWISKO

Plansza targowiska jest miejscem ze sprzętami i rupieciami, które można kupić w trakcie rozgrywki. Szperacze mogą dokonywać transakcji handlowych w trakcie **obozowania** lub rozpatrywania niektórych kart wydarzeń. Aby kupić przedmiot, szperacz musi odrzucić liczbę rubli równą kosztowi przedmiotu.

Dostępność przedmiotów na planszy targowiska zależy od reputacji szperacza. Przedmioty w ostatniej kolumnie mogą zostać kupione tylko przez szperaczy z dobrą reputacją. Z trzeciej kolumny mogą kupować szperacze z dobrą albo neutralną reputacją. Natomiast przedmioty z 2 pierwszych kolumn mogą zostać kupione przez każdego szperacza bez względu na aktualną reputację.

Jeśli gracz kupił w swojej turze co najmniej 1 przedmiot, na koniec tury przesuwa przedmioty na planszy targowiska w lewo, aby zapełnić puste miejsca, a następnie wyklada nowe karty z odpowiednich talii na puste miejsca z prawej strony.

NAGRODY

Jeśli gracz otrzymuje polecenie „Weź przedmiot (rupieć, sprzęt albo artefakt)”, dobiera i zatrzymuje wierzchnią kartę z odpowiedniej talii.

ARTEFAKTY

Artefakty, choć nieznacznie różnią się od rupieci i sprzętów, również są przedmiotami. Karty artefaktów zawierają takie same informacje jak pozostałe karty przedmiotów i podlegają takim samym zasadom.

Karty artefaktów dzielą się na zielone, żółte i te z talii znalezisk.

**ODDZIAŁYWANIE**

Niektóre artefakty wywołują dodatkowy efekt zwany oddziaływaniem. Jest to efekt negatywny dla użytkownika, jednak pewne przedmioty (lub inne zdolności) pozwalają go zanegować.

Jeśli efekt oddziaływania jest uwarunkowany liczbą posiadanych artefaktów, należy policzyć wszystkie artefakty, łącznie z tym, który inicjuje ten efekt. Jeśli efekt oddziaływania artefaktu miałby w konsekwencji podnieść zmęczenie szperacza ponad limit, wywołać uraz albo wiązałyby się z odrzuceniem przedmiotu lub innego zasobu, którego szperacz nie posiada – nie można użyć tego artefaktu.



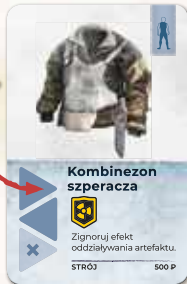
PRZYKŁAD

Podczas jednego z wydarzeń mistyk decyduje się na wykonanie testu sprawności (👊) o trudności 2. Rzuca kośćmi i otrzymuje wynik □ □ △. Wartość jego testowanej cechy to 1, więc rzut nie daje mu natychmiastowego sukcesu. Szperacz nie forsuje testu, ponieważ chce skorzystać z artefaktu, który posiada.



Kładzie żeton zniszczenia na polu wytrzymałości artefaktu. Ten artefakt ma jednak niekorzystny efekt oddziaływania. Szperacz ma jeszcze 1 artefakt – Zimny ogień, więc w konsekwencji oddziaływania artefaktu Nahaj otrzymałby 2 ▶.

Szperacz decyduje się na użycie dodatkowego przedmiotu, aby zniwelować ten efekt oddziaływania.



Na torze wytrzymałości Kombinezonu szperacza kładzie 1 żeton zniszczenia, dzięki czemu może zignorować efekt oddziaływania artefaktu. Ignoruje 2 ▶ z oddziaływania Nahaja – dzięki temu sprytnemu zagraniu test kończy się sukcesem.

MUTANTY I ANOMALIE

W Zonie można napotkać mutanty i anomalie, które są przedstawione za pomocą żetonów zagrożeń.

anomalie

Opiekacz (nazwa)

SPOPIENIE
Za każdym razem, gdy nie zdasz testu podczas tego spotkania, odrzuć dokument (jeśli jakiś masz). (zdolność)

test czujności: 2 (👁️)

test konfrontacji: 2 (💡)

trudność testu: 2 (🔴)

łup: 1 (👉)

obrażenia: 1 (🚨)

mutant

Mięsak (nazwa)

ODÓR PADLINY
Po pokonaniu MIĘSAKA wyłóż 2 żetony 🟩 na ten obszar. (zdolność)

test czujności: 1 (👁️)

test konfrontacji: 1 (👊)

trudność testu: 200 P (🔴)

łup: 1 (👉)

obrażenia: 1 (🚨)

ŻETONY ZAGROŻEŃ NA PLANSZY

Gdy szperacz wykonuje akcję ruchu i wkracza na obszar, na którym znajduje się żeton zagrożenia, musi rozpatrzyć spotkanie z tym zagrożeniem. Jeśli na polu znajduje się więcej niż 1 żeton, Głos Zony wybiera zagrożenie.

Jeśli szperacz porusza się dzięki efektowi „przenieś się” lub zaczyna turę na obszarze, na którym jest już żeton zagrożenia, nie rozpatruje spotkania.

Do spotkania z wybranym przez siebie zagrożeniem dochodzi również wskutek wykonania akcji poszukiwania (zob. str.10).

Spotkania z mutantami i anomaliami przebiegają w ten sam sposób i polegają na testowaniu cech. Jeśli szperacz pokona zagrożenie, otrzymuje wskazany na żetonie łup.

Żetony zagrożeń na planszy nie uniemożliwiają korzystania z akcji obszarów.

Ewentualna porażka podczas spotkania z zagrożeniem nie kończy tury szperacza.

PRZYKŁAD

W ramach pierwszej akcji poszukiwaczka Tamara decyduje się na wykonanie akcji ruchu na obszar Fabryki. Na tym obszarze znajdują się 2 żetony zagrożenia – Gargantuana (👁️) i Flegmy (⚡).

Szperacz posiadający znacznik Głosu Zony wybiera, z którym zagrożeniem spotka się Tamara. Decyduje się na Gargantuana, ponieważ jest trudniejszy do pokonania.



SPOTKANIE Z MUTANTEM ALBO ANOMALIĄ

1. ZDOLNOŚĆ ZAGROŻENIA

Przed rozpoczęciem spotkania szperacz powinien przeczytać treść zdolności zagrożenia opisaną na rewersie żetonu.

Przed wykonaniem akcji gracz może sprawdzić opisy dowolnych żetonów zagrożeń na planszy, ważne jest tylko, aby odłożył je na miejsca, na których leżały.

2. WYKRYCIE

Szperacz musi wykonać test czujności (👁️) o trudności określonej na żetonie zagrożenia.

Jeśli test zakończy się porażką, szperacz otrzymuje obrażenia przedstawione na żetonie.

Po teście czujności (bez względu na wynik) szperacz może zrezygnować z konfrontacji i uciec. Jeśli tak zrobi, spotkanie się kończy. Odkłada wówczas żeton zagrożenia na obszar, na którym aktualnie się znajduje, po czym kontynuuje fazę przerwana przez to spotkanie.

3. KONFRONTACJA

Jeśli szperacz zdecyduje się na konfrontację z zagrożeniem, musi wykonać test konfrontacji. Jest to test odpowiedniej cechy, której symbol znajduje się na żetonie. Podczas konfrontacji z anomaliami jest to intelekt (💡) albo siła woli (🗨️), a z mutantami – sprawność (👊) albo siła woli (🗨️).

Jeśli test konfrontacji zakończy się porażką, szperacz otrzymuje obrażenia przedstawione na żetonie, a spotkanie się kończy. Należy odłożyć żeton zagrożenia na obszar, na którym szperacz aktualnie się znajduje, a następnie kontynuować fazę przerwana przez to spotkanie.

Jeśli test konfrontacji zakończy się sukcesem, zagrożenie zostaje pokonane, a szperacz zyskuje łup.

Uwaga! Przedmioty z poniższymi symbolami mogą zostać użyte do modyfikowania wyników testów spotkań (zob. „Modyfikatory spotkań” str. 14).

⚡ Testy wskazanych cech podczas spotkania z anomalią.

👊 Testy wskazanych cech podczas spotkania z mutantem.

4. ŁUP

Gdy szperacz pokona anomalię, zazwyczaj zyskuje artefakty, których liczba i rodzaj są przedstawione na żetonie. Żeton anomalii należy odrzucić.

Gdy szperacz pokona mutantą, zazwyczaj kładzie żeton zagrożenia przy planszecie postaci, w części przeznaczony na małe przedmioty – od teraz jest to trofeum. Trofeum można sprzedać w dowolnym bunkrze za cenę przedstawioną na żetonie (zob. „Obozowanie” str. 22).

👁️ + **wartość w rublach** – Cena rynkowa trofeum.

🌿 – Szperacz zyskuje zielony artefakt.

👑 – Szperacz zyskuje żółty artefakt.

* – Niestandardowy łup opisany w zdolności zagrożenia.

— – Brak łupu.

PRZYKŁAD. Spotkanie z mutantem

Poszukiwaczka Tamara rozpatruje spotkanie z mutantem Gargantuanem.

Najpierw musi zapoznać się ze zdolnością tego zagrożenia, ponieważ może ona wpływać na test czujności. W tym przypadku zdolność mutantą wpływa na test konfrontacji.

Poszukiwaczka wykonuje test czujności (👁️) o trudności 2, natomiast wartość jej testowanej cechy to 3. Wynik jej rzutu to [+] [+] [Δ]. Bez problemu zdaje ten test i teraz musi zdecydować, czy chce konfrontować się z zagrożeniem.

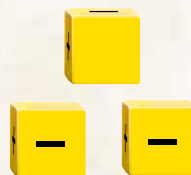
Wartość jej cechy sprawności (👊) to 2, natomiast trudność testu to 5. Gdyby miała trofeum mutantą, mogłaby je odrzucić, aby obniżyć trudność testu do 3. Biorąc pod uwagę swoje szanse, nie decyduje się na konfrontację z Gargantuanem.



PRZYKŁAD. Spotkanie z anomalią

Poszukiwaczka Tamara jako swoją drugą akcję wykonuje poszukiwanie – chce pokonać drugie zagrożenie znajdujące się na jej obszarze.

Wykonuje test czujności (👁️) o trudności 3, natomiast wartość jej testowanej cechy to 3. Wynik jej rzutu to [] [] []. Przez zdolność tej anomalii Tamara nie może przetrzącać rezultatów innych niż [Δ]. Nie ma też przedmiotów, które mogłyby jej pomóc w tym teście. Wynik ten oznacza więc porażkę. ▶▶



Przyjmuje więc obrażenia przedstawione na żetonie – otrzymuje 1 i zwiększa zmęczenie o 2 .

Chociaż poszukiwaczka nie zdała testu czujności, decyduje się na konfrontację z tą anomalią. Wykonuje test intelektu (🧠) o trudności 3 – dokładnie tyle wynosi wartość jej testowanej cechy. Wynik rzutu to . Szczęście się do niej uśmiechnęło, a sukces oznacza pokonanie tej anomalii. Tamara odrzuca żeton zagrożenia, a w zamian otrzymuje łup – kartę z wierzchu talii żółtych artefaktów.



OBRAŻENIA

RODZAJE OBRAŻEŃ

Efekty gry mogą zadawać różne rodzaje obrażeń. Rodzaj obrażenia ma znaczenie, jeśli szperacz posiada ochronę przed danym rodzajem obrażeń. Wyróżniamy 3 rodzaje obrażeń.

- Radiacja.** Ekspozycja na nadmierne dawki promieniowania jonizującego może skutkować chorobą popromienną.
- Zaburzenie.** Traumatyczne przeżycia odciskają piętno na zdrowiu psychicznym szperacza.
- Rana.** Obrażenia spowodowane czynnikami zewnętrznymi i fizycznymi.

OCHRONA PRZED OBRAŻENIAMI



ochrona przed radiacją



ochrona przed zaburzeniem



ochrona przed raną

Przedmioty z efektem ochrony są oznaczone powyższymi symbolami.

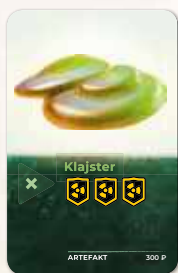
Każdy symbol ochrony pozwala zniwelować 1 obrażenie odpowiedniego rodzaju, zanim szperacz je otrzyma.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Każde obrażenie, które nie zostało zniwelowane, zmniejsza wytrzymałość szperacza. Oznaczane jest przez położenie odpowiedniej liczby żetonów zniszczeń na pierwszych wolnych polach toru wytrzymałości na planszeczce postaci.

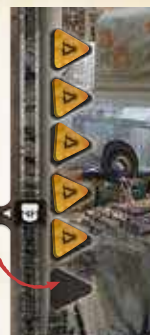
PRZYKŁAD

Przemytnik Andriej nie zdaje testu czujności podczas rozpatrywania spotkania z Chmurnikiem, otrzymuje więc obrażenia: 2 i 1 . Nie ma żadnych przedmiotów, które zapewniają mu ochronę przed zaburzeniem () , ale na szczęście podczas wędrówki udało mu się znaleźć artefakt „Klajster”.



Odrzuca kartę tego artefaktu i zyskuje tymczasową ochronę przed radiacją. Efekt karty artefaktu pozwolił mu zniwelować 2 , zatem Andriej otrzymuje jedynie 1 . Kładzie 1 żeton zniszczenia na pierwszym wolnym polu na torze wytrzymałości.

W tym przypadku Andriej zapełnia ostatnie wolne pole na swoim torze.

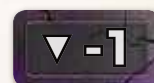


LECZENIE

W trakcie rozgrywki szperacze mogą pozbywać się obrażeń. Jeśli efekt gry pozwala wyleczyć obrażenia, należy usunąć daną liczbę żetonów zniszczeń z toru wytrzymałości szperacza.

URAZY

Gdy szperacz ma otrzymać więcej obrażeń niż liczba wolnych pól na torze wytrzymałości, odrzuca wszystkie nadmiarowe obrażenia i otrzymuje 1 żeton urazu.



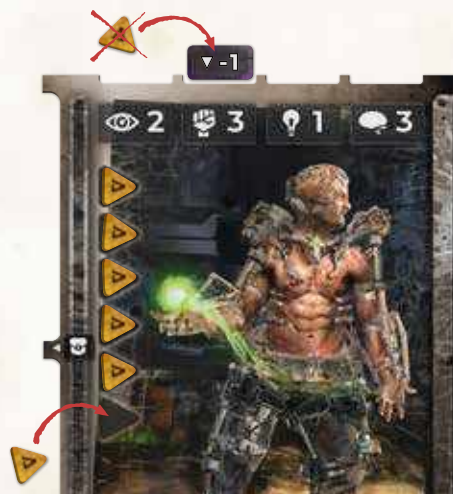
żeton urazu

Otrzymanie urazu polega na położeniu żetonu przy planszeczce szperacza nad wybraną cechą – jest ona obniżona o 1. Gracz sam wybiera, gdzie kładzie żeton urazu, jednak nie może wybrać tej samej cechy 2 razy.

Niektóre efekty gry pozwalają wyleczyć uraz – należy wówczas odrzucić posiadany żeton urazu.

PRZYKŁAD

Tor wytrzymałości odmieńca Sawwy ma tylko 1 wolne pole. W wyniku przegranej konfrontacji z anomalią Sawwa otrzymuje 2 . Szperacz nie posiada żadnego przedmiotu, który pozwala zniwelować ten rodzaj obrażeń, więc kładzie 1 żeton zniszczenia na ostatnie pole toru wytrzymałości. Musi przydzielić jeszcze 1 obrażenie, ale na torze wytrzymałości nie ma już wolnych pól. Oznacza to, że zamiast obrażenia dobiera 1 żeton urazu i kładzie go nad cechą sprawności (👊). Dopóki nie pozbędzie się urazu, wartość tej cechy jest obniżona o 1 i wynosi 2.



ŚMIERĆ

Każdy szperacz może posiadać maksymalnie 3 urazy nad planszatką. Gdy ma otrzymać czwarty żeton urazu, ponosi śmierć. Planszatkę postaci, wszystkie przedmioty i żetony należy odrzucić.

Gracz może zacząć grę od nowa. Wybiera dowolną z pozostałych niewybranych postaci i na koniec fazy wieści powtarza kroki wymienione w sekcji „Wybór i przygotowanie szperacza” (zob. str. 6) z wyjątkiem umieszczenia na planszy początkowych żetonów zagrożeń (krok a).

Jeśli poprzednia postać gracza odkryła 2 tajemnice, gracz może zachować 1 z nich. Jest to tajemnica, z którą jego nowa postać zaczyna grę.

ZMĘCZENIE

Zmęczenie odzwierciedla wycieńczenie szperacza i jego poziom stresu. Nie można dobrowolnie zwiększyć swojego zmęczenia powyżej maksimum. Zmęczenie zaznacza się na specjalnej tarczy zmęczenia. Niski poziom zmęczenia oznacza, że szperacz jest wypoczęty, natomiast wysoki poziom zmęczenia świadczy o utracie sił.

Jeśli szperacz ma zwiększyć swoje zmęczenie (📈), obraca wskaźnik na tarczy zmęczenia tak, aby pokazywał wartość większą od obecnej.

Jeśli ma zmniejszyć zmęczenie (📉), obraca wskaźnik na tarczy zmęczenia tak, aby pokazywał wartość mniejszą od obecnej.

Efekty gry mogą zwiększać albo zmniejszać zmęczenie o więcej niż 1, co zaznaczono wartością liczbową przed symbolem.

Jeśli w trakcie gry szperacz miałby zwiększyć zmęczenie (📈) ponad maksymalną wartość, otrzymuje 1 obrażenie za każdy punkt zmęczenia powyżej maksymalnej wartości. Tych obrażeń **nie można zniwelować**. Szperacz nie może zwiększać swojego zmęczenia powyżej limitu w następujących sytuacjach: nie może wykonać akcji otwarcia tajnego obiektu, jeśli treść żetonu otwarcia każe zwiększyć zmęczenie, oraz nie może forsować testu.

Więcej o wykorzystaniu zmęczenia – zob. „Forsowanie testu” str. 13.

REPUTACJA

Reputacja to status odzwierciedlający moralność i renomę szperacza. Reputacja ma wpływ na:

- ▶ akcje niektórych obszarów,
- ▶ dostępność przedmiotów z planszy targowiska,
- ▶ karty wydarzeń.

W trakcie gry szperacze będą mieli okazję do zmiany swojej reputacji, co zostało przedstawione za pomocą 2 symboli.



poprawienie reputacji



pogorszenie reputacji



żeton reputacji awers – ★



żeton reputacji rewers – ★

Pogorszenie reputacji polega na zmianie reputacji na gorszą. Jeśli szperacz cieszy się dobrą reputacją (★), obniża ją na neutralną (★). Jeśli ma neutralną reputację (★), obniża ją na złą (★). Odwrotnie postępuje się przy polepszeniu reputacji.

Jeśli szperacz ma złą reputację i ma ją jeszcze pogorszyć, otrzymuje 1 📉.

Jeśli szperacz ma dobrą reputację i ma ją jeszcze polepszyć, może zmniejszyć swoje zmęczenie o 1.

PRZYKŁAD

Samotnik Oleg znajduje się na obszarze sztabu i wykonuje akcję tego obszaru. Ma neutralną reputację (★), więc po skorzystaniu z tej akcji obniża ją na złą (★). Gracz zasłania symbol neutralnej reputacji na planszce plecaka żetonem reputacji odwróconym stroną złej reputacji do góry.



TAJNE OBIEKTY

Na planszy zaznaczono 4 obszary specjalne – są to tajne obiekty, czyli podziemne placówki badawcze lub wojskowe. To właśnie w tajnych obiektach można znaleźć informacje o sarkofagu.

Każdy tajny obiekt jest reprezentowany przez specjalny obszar zaznaczony na planszy, przy którym znajduje się talia wydarzeń danego tajnego obiektu, talia znalezisk i żeton zamknięcia.

Otwarcie tajnego obiektu jest akcją. Aby ją wykonać, szperacz musi znajdować się na obszarze wejściowym (sąsiadującym z tajnym obiektem) i spełnić wymagania przedstawione na żetonie zamknięcia. Jeśli wymaganiem jest przyjęcie obrażeń, to szperacz nie spełnia wymagania, jeśli wskutek tego miałby otrzymać uraz. Jeśli wymaganiem jest zwiększenie zmęczenia, to szperacz nie spełnia wymagania, jeśli wskutek tego miałby przekroczyć maksymalne zmęczenie. Po otwarciu tajnego obiektu szperacz automatycznie porusza się na jedno z wolnych miejsc w danym obszarze.

Do tajnego obiektu nie można wejść w następujących przypadkach:

- ▶ tajny obiekt jest zamknięty i nie można wykonać akcji otwarcia;
- ▶ wszystkie miejsca w tajnym obiekcie są już zajęte (w każdym z obiektów może przebywać jednocześnie tylko 2 szperaczy w grze 3- i 4-osobowej i tylko 1 szperacz w grze 1- i 2-osobowej);
- ▶ szperacz odkrył już tajemnicę obiektu, do którego chce wejść;
- ▶ wszystkie karty wydarzeń tajnego obiektu zostały odrzucone.

ŻETONY ZAGROŻEŃ W TAJNYCH OBIEKTACH

Jeśli szperacz ma rozpatrzyć spotkanie w tajnym obiekcie i nie pokona zagrożenia, żeton zagrożenia jest **odrzucony**.



PODZIEMNE
ARCHIWUM

Podziemne archiwum jest wciąż strzeżone przez żołnierzy z położonego na powierzchni sztabu wojskowego. W jego pomieszczeniach znajdują się te czki z rezultatami badań, które przesyłano do głównego instytutu w Kijowie.



LABORATORIUM
BOTANICZNE

Laboratorium botaniczne jest opuszczone od czasu feralnego wypadku z badaniem anomalnej roślinności. Większość kompleksu popadła w ruinę, jednak jego górna kondygnacja stała się schronieniem dla grupy bandytów.



OBSERWATORIUM
EMISYJNE

Obserwatorium emisyjne zostało stworzone w pierwszym roku powstania Zony. Służyło do pomiarów nadciągających emisji i badania wpływu pola psychoaktywnego na mózg człowieka. Placówka jest zapuszczona i opanowana przez obłąkańców.



RZĄDOWY
SCHRON

Rządowy schron to podziemny bunkier wybudowany dla eksploratorów wysyłanych na długie wyprawy badawcze. Ze względu na charakter tych ekspedycji można przypuszczać, że znajduje się w nim sporo wartościowych przedmiotów i ciekawych informacji.

ZNALEZISKA

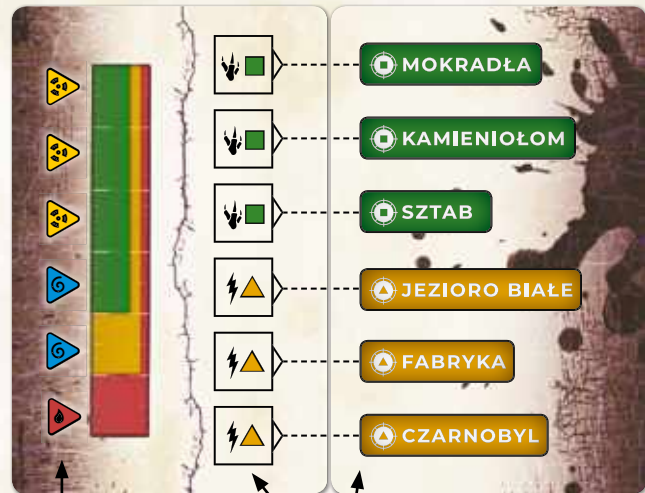
Przy każdym z tajnych obiektów znajduje się mała talia znalezisk. Gdy szperacz otwiera tajny obiekt albo odkrywa w nim tajemnicę, może przejrzeć talię znalezisk tego obiektu i zatrzymać 1 z kart. Jeśli w tajnym obiekcie nie pozostały żadne znaleziska, nadal można odkrywać jego tajemnice (a nawet w nielicznych przypadkach otworzyć taki tajny obiekt), ale nie otrzymuje się dodatkowej nagrody.

EMISJA

Jeśli po odkryciu karty wieści i zwiększeniu postępu emisji znacznik znajdzie się na ostatnim polu toru emisji, należy natychmiast rozpatrzyć emisję. Karta wieści jest chwilowo odkładana na bok – należy wrócić do rozpatrywania jej treści po rozpatrzeniu wszystkich kroków emisji.

Emisję rozpatruje się według następujących kroków.

1. Wierzchnią kartę talii emisji należy odwrócić i umieścić obok talii w taki sposób, aby awers i rewers 2 kart utworzyły schemat.
2. Szperacze znajdujący się na obszarach sąsiadujących z bunkrami mogą zwiększyć swoje zmęczenie o 2, aby przenieść się na obszar bunkra.
3. Wszyscy szperacze znajdujący się na otwartej przestrzeni (obszarze niebędącym bunkrem czy tajnym obiektem) otrzymują obrażenia przedstawione na karcie emisji: zielone – jeśli znajdują się w zielonym sektorze; zielone i żółte – jeśli są w żółtym sektorze; zielone, żółte i czerwone – jeśli znajdują się w czerwonym sektorze.
4. Znacznik wieści, kartę wydarzenia czasowego oraz wszystkie żetony zagrożeń, które znajdują się na planszy, należy odrzucić. Następnie wyklada się nowe żetony według schematu na karcie emisji.
5. Przedmioty na planszy targowiska należy odrzucić, a na ich miejsce wyłożyć nowe.



obrażenia

schemat wyłożenia
nowych żetonów zagrożeń:
rodzaj żetonu i obszar

BUNKRY I OBOZOWANIE

Każdy z bunkrów posiada akcję, którą szperacz może wykonać, jeśli w fazie akcji przebywa na jego obszarze (zob. „Wykonywanie akcji obszarów” str. 10). Wykonując akcję obszaru w bunkrze, szperacz może również obozować.

Więcej o akcjach obszarów bunkrów – zob. str. 9 i 23.

OBOZOWANIE

1. Szperacz zmniejsza zmęczenie o wartość cechy siły woli (☹).

Uwaga! Przed zmniejszeniem zmęczenia szperacz może użyć przedmiotów zapewniających \oplus do siły woli. Każdy \oplus obniża zmęczenie dodatkowo o 1.

2. Można wykonać następujące kroki dowolną liczbą razy i w dowolnej kolejności:

- ▶ ulecz 1 obrażenie, płacąc 200 P;
- ▶ napraw 1 uszkodzenie, płacąc 100 P;
- ▶ sprzedaj trofeum mutanta albo 1 przedmiot (każde uszkodzenie na przedmiocie eksploatacyjnym obniża jego wartość o 100 P; sprzedany przedmiot należy odrzucić);
- ▶ kup 1 przedmiot z planszy targowiska (z pól dostępnych dla reputacji szperacza; nie można sprzedawać przedmiotów kupionych w tej samej turze).

Jeśli ma nastąpić emisja, a Ty znajdujesz się tuż obok bunkra – biegnij co sił w nogach! Możesz zwiększyć swoje zmęczenie o 2 i przenieść się na obszar bunkra.



ZŁĄCZNIK I – OBSZARY I PRZEDMIOTY

AKCJE OBSZARÓW

BUNKRY

- ▶ **Obóz naukowy.** Szperacz może zapłacić 800 P, aby odrzucić żeton urazu. Jeśli szperacz ma dobrą reputację (☆), może w ramach tej samej akcji sprzedać 1 wybrany artefakt za 100 P więcej niż jego cena rynkowa. Dodatkowo szperacz może obozować.
- ▶ **Wioska.** Szperacz może zapłacić 100 P, aby naprawić 3 uszkodzenia. Jeśli szperacz ma dobrą reputację (☆), może w ramach tej samej akcji za darmo naprawić dodatkowo 2 uszkodzenia. Dodatkowo szperacz może obozować.
- ▶ **Zajazd.** Szperacz może zmniejszyć zmęczenie o 1. Jeśli szperacz ma dobrą reputację (☆), może w ramach tej samej akcji za darmo uleczyć 1 obrażenie. Dodatkowo szperacz może obozować.

ZIELONY SEKTOR

- ▶ **Gospodarstwa.** W ramach akcji szperacz może sprzedać dowolną liczbę trofeów i artefaktów. Za każdy z nich dostaje dodatkowe ruble w zależności od koloru: za zielone dostaje dodatkowe 100 P, natomiast za żółte – dodatkowe 200 P.
- ▶ **Kamieniołom.** Szperacz dobiera żeton zielonego mutanta ↓■ i od razu rozpatruje to spotkanie. Jeśli nie zda testu konfrontacji albo jeśli do niego nie dojdzie, zostawia żeton na tym obszarze.
- ▶ **Mokradła.** Szperacz dobiera żeton zielonej anomalii ⚡■ i od razu rozpatruje to spotkanie. Jeśli nie zda testu konfrontacji albo jeśli do niego nie dojdzie, zostawia żeton na tym obszarze.
- ▶ **Pogranicze.** Szperacz wykonuje test czujności (👁️) o trudności 3. Jeśli zda test, bierze 200 P albo 1 rupięc.
- ▶ **Sztab.** Szperacz pogarsza swoją reputację (⚡) i bierze 1 sprzęt. Jeśli szperacz ma złą reputację (★), nie może skorzystać z akcji tego obszaru.
- ▶ **Wysypisko.** Szperacz otrzymuje 2 obrażenia 🚫. Następnie dobiera 3 karty rupieci, zatrzymuje 2, a pozostałą odrzuca.

ŻÓŁTY SEKTOR

- ▶ **Czarnobyl.** Szperacz zwiększa swoje zmęczenie o 2 (📈). Następnie bierze 400 P. Jeśli ma łom, bierze dodatkowe 100 P.
- ▶ **Czerwony Las.** Szperacz dobiera i umieszcza na tym obszarze żetony zagrożenia: 1 żółtego mutanta ↓▲ i 1 żółtą anomalię ⚡▲. Wybiera 1 z tych żetonów i rozpatruje spotkanie. Jeśli nie zda testu konfrontacji albo do niego nie dojdzie, zostawia żeton na tym obszarze.
- ▶ **Fabryka.** Szperacz odrzuca 1 trofeum mutantów albo 1 artefakt (dowolnego koloru). Następnie polepsza swoją reputację (↑).

- ▶ **Jezioro Białe.** Szperacz otrzymuje 1 obrażenie 🚫. Następnie wykonuje test intelektu (🧠) o trudności 4, podczas którego może korzystać z efektów i zdolności modyfikujących spotkania z anomaliami. Jeśli zda test, bierze 1 sprzęt.
- ▶ **Mgliste Wzgórze.** Szperacz otrzymuje 1 obrażenie 🚫. Następnie wykonuje test siły woli (🗨️) o trudności 3. Jeśli zda test, bierze 1 artefakt (🔧).
- ▶ **Poligon.** Szperacz bierze 1 sprzęt. Następnie wykonuje test sprawności (👊) o trudności 4, podczas którego może korzystać z efektów i zdolności modyfikujących spotkania z mutantami. Jeśli nie zda testu, otrzymuje 3 obrażenia 🚫.

CZERWONY SEKTOR

- ▶ **Oko Moskwy.** Szperacz otrzymuje 2 obrażenia 🚫. Następnie dobiera żeton żółtej anomalii ⚡▲ i rozpatruje to spotkanie. Wyjątkowo po teście czujności (👁️) nie może zrezygnować z dalszej konfrontacji. Niezależnie od wyniku tego spotkania szperacz przenosi się na obszar elektrowni, jeśli odkrył 2 tajemnice. Jeśli nie zda testu konfrontacji, zostawia żeton na tym obszarze.
- ▶ **Prypeć.** Szperacz otrzymuje 2 obrażenia 🚫. Następnie dobiera żeton żółtego mutantów ↓▲ i rozpatruje to spotkanie. Wyjątkowo po teście czujności (👁️) nie może zrezygnować z dalszej konfrontacji. Niezależnie od wyniku tego spotkania szperacz przenosi się na obszar elektrowni, jeśli odkrył 2 tajemnice. Jeśli nie zda testu konfrontacji, zostawia żeton na tym obszarze.
- ▶ **Elektrownia.** Szperacz wykonuje test siły woli (🗨️) o trudności 4. Jeśli nie zda testu, otrzymuje 2 obrażenia 🚫. Następnie przenosi się na obszar sarkofagu.

Jeśli podczas korzystania z akcji obszarów miałbyś otrzymać obrażenia, pamiętaj o przedmiotach z efektem ochrony. Korzystając z nich, możesz zniwelować część (a czasem nawet całość) tych obrażeń.



OBJAŚNIENIE KART PRZEDMIOTÓW

ZIELONE ARTEFAKTY

- ▶ **Gąbczak.** Dzięki temu przedmiotowi trwałemu szperacz może raz na rundę zmienić 1 rodzaj obrażenia na inny.

PRZYKŁAD

Szperacz otrzymuje 2 obrażenia ☠️. Używa „Gąbczaka”, aby zamienić obrażenie ☠️ na 🔪. Następnie używa „Pancerza najemnika”, który zapewnia ochronę przed raną (🔪) i radiacją (☠️), i niweluje wszystkie otrzymane obrażenia.



- ▶ **Gniazdo.** Jeśli szperacz użyje tego przedmiotu podczas rozpatrywania emisji w fazie wieści, zmniejsza swoje zmęczenie o 1 (a nie o 2), aby przenieść się z sąsiadującego obszaru do bunkra.
- ▶ **Lepik.** Szperacz nie może odrzucić żetonu zniszczenia z tego przedmiotu.
- ▶ **Lewar.** Ten przedmiot trwały ma zdolność pasywną. Oznacza to, że nawet jeśli zostanie zdezaktywowany, zapewnia dodatkowe 6. miejsce w plecaku. Lewar jest małym przedmiotem, więc szperacz nie kładzie go na planszecie plecaka. Jeśli efekt w grze (np. efekt oddziaływania innego artefaktu) odnosi się do artefaktów w plecaku, nie dotyczy Lewara.
- ▶ **Zimny ogień.** Jeśli szperacz nie zda testu siły woli (🗣️) o trudności 3, otrzymuje 1 obrażenie. Ewentualny wynik tego testu można modyfikować, korzystając ze zdolności postaci i efektów innych przedmiotów.

ŻÓLTE ARTEFAKTY

- ▶ **Bebechy diabła.** Szperacz może zdecydować się na użycie tego przedmiotu w trakcie forsowania testu. Jeżeli się na to zdecyduje, a ma jeden uraz, zamiast przerzucać 1 kość przerzuca do 2. Jeżeli ma 2 lub więcej urazów, przerzuca do 3 kości. Wszystkie kości przerzucane są w tym samym momencie. Oznacza to, że nie można za pomocą tego przedmiotu przerzucić jednej kości więcej niż raz ani przerzucić więcej niż 3 kości.
- ▶ **Bierwiono.** Szperacz może użyć tego przedmiotu nawet wtedy, gdy wskaźnik na jego tarczy zmęczenia pokazuje najwyższą wartość. Za każdy punkt zmęczenia powyżej maksimum szperacz automatycznie otrzymuje 1 obrażenie.
- ▶ **Czarcie oko.** Jeśli szperacz nie ma trofeum (🏆), które mógłby odrzucić, nie może skorzystać z tego przedmiotu. Wyjątkiem jest jednoczesne użycie przedmiotu, który pozwala zignorować efekt oddziaływania artefaktu.

- ▶ **Magma.** Szperacz może użyć tego przedmiotu tylko wtedy, gdy podczas testu konfrontacji testuje cechę sprawności (👊).
- ▶ **Jarzębina.** Szperacz nie może odrzucić żetonu zniszczenia z tego przedmiotu.
- ▶ **Pastuch.** Jeśli podczas spotkania z mutantem szperacz nie zda któregokolwiek z testów cechy (👁️, 👊 albo 🗣️), nie otrzymuje obrażeń. Efekt tego artefaktu nie dotyczy obrażeń, które wynikają ze zdolności mutanta.

RUPIECIE

- ▶ **Kartki reglamentacyjne.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Sztab”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.
- ▶ **Licznik Geigera.** Szperacz może użyć tego przedmiotu eksploatacyjnego tylko raz na test.
- ▶ **Łom.** Szperacz może skorzystać z efektu tego przedmiotu eksploatacyjnego tylko wtedy, gdy treść wydarzenia lub efekt obszaru albo przedmiotu poinstruowały go, aby wziąć albo dobrać i zatrzymać rupiecie.

PRZYKŁAD

Szperacz znajduje się na obszarze „Wysypisko” i w swojej fazie akcji postanawia wykonać akcję obszaru. Otrzymuje 2 obrażenia ☠️, a następnie dobiera 3 karty rupieci i zatrzymuje 2. Decyduje się także na użycie łomu. Kładzie na torze wytrzymałości na karcie łomu 1 żeton zniszczenia i bierze 1 kartę rupieci z wierzchu talii rupieci.

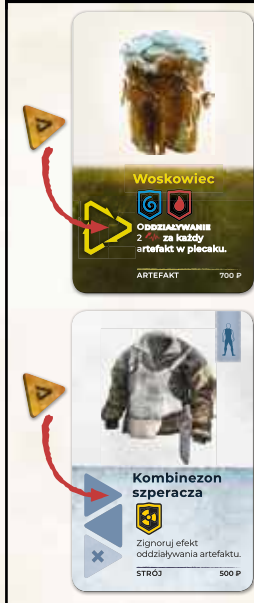
- ▶ **Mapa eksploratora.** Szperacz może użyć tego przedmiotu trwałego, aby nie otrzymać obrażeń, gdy korzysta ze skrótów. Inne obrażenia, które otrzyma w tej rundzie, są rozpatrywane według standardowych zasad.
- ▶ **Sfałszowana przepustka.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Obóz naukowy”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.



SPRZĘTY


- ▶ **GPS przemytніка.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Mokradła”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.
- ▶ **Kombinezon szperacza.** Szperacz może użyć tego przedmiotu, aby skorzystać z obu efektów jednocześnie. Jeśli użyje tego przedmiotu, będzie mógł zniwelować 1 obrażenie (☠️) i zignorować efekt oddziaływania artefaktu, którego chce użyć.




PRZYKŁAD



Szperacz ma otrzymać obrażenia, więc używa artefaktu „Woskowiec”, aby zniwelować 2 obrażenia (1 obrażenie  i 1 obrażenie ). Ten artefakt ma jednak niekorzystny efekt oddziaływania, przez który szperacz musi zwiększyć swoje zmęczenie o 2 za każdy posiadany artefakt (wliczając kartę „Woskowiec”).

Szperacz decyduje się na użycie „Kombinezonu szperacza”, dzięki czemu nie rozpatruje efektu oddziaływania „Woskowca” i może zniwelować jeszcze 1 obrażenie .

- ▶ **Skaner anomalii.** Jeśli szperacz użyje tego przedmiotu przed rozpatrzeniem spotkania, efekt utrzymuje się przez całe spotkanie. Gdy szperacz użyje tego przedmiotu podczas konfrontacji z anomalią „Wesoły upiór”, wykonuje test intelektu .
- ▶ **Zestaw naprawczy.** Szperacz może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.


ZNALEZISKA

- ▶ **Moc gargantuana.** Szperacz najpierw dobiera żeton mutanta, a następnie decyduje, czy chce użyć tego przedmiotu, aby nie rozpatrywać spotkania. Odrzucony żeton mutanta nie jest traktowany jak pokonany, więc szperacz nie zyskuje łupu i nie otrzymuje żadnych obrażeń.

ZŁĄCZNIK 2 – WARIANT DODATKOWY

WARIANT GRY SOLO


PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Połącz planszę główną z symbolem  do góry. Następnie postępuj według standardowych zasad przygotowania do gry z następującymi zmianami.

- ▶ Potasuj karty znalezisk i utwórz z nich 4 małe talie. W każdej talii powinny znaleźć się 2 karty (jak w wariantcie 2-osobowym).
- ▶ Wyłóż żetony zagrożeń zgodnie z opisem ustawień początkowych z planszki swojej postaci. Następnie wylosuj 1 planszkę spośród pozostałych i wyłóż kolejne żetony zagrożeń zgodnie z opisem ustawień początkowych z tej planszki.
- ▶ Po przygotowaniu talii wieści odrzuć 5 wierzchnich kart bez rozpatrywania ich efektów.

- ▶ **Notatki prof. Iwaszczenki.** Efekt tego przedmiotu pozwala ponownie skorzystać z efektu artefaktu trwałego, /który już raz został użyty w danej rundzie. Poza efektem zdezaktywowanego artefaktu szperacz musi rozpatrzyć także jego efekt oddziaływania (jeśli taki występuje). Szperacz nie może użyć „Notatek prof. Iwaszczenki”, aby skopiować efekt artefaktów „Lepik” i „Jarzębina” (oba przedmioty należą do kategorii przedmiotów eksploatacyjnych, które nie mogą być zdezaktywowane).
- ▶ **Palmtop.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Oko Moskwy” albo „Prypeć”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją. Szperacz może użyć tego przedmiotu nawet wtedy, gdy wskaźnik na jego tarczy zmęczenia pokazuje najwyższą wartość. Za każdy punkt zmęczenia powyżej maksimum szperacz automatycznie otrzymuje 1 obrażenie.
- ▶ **Plany elektrowni.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Elektrownia”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.
- ▶ **Tajemniczy odczynnik.** Gdy szperacz używa tego przedmiotu, przesuwa wskaźnik na swojej tarczy zmęczenia na najwyższą wartość. Jeśli już przed użyciem tego przedmiotu wskaźnik pokazuje najwyższą wartość, szperacz nie zmienia położenia wskaźnika i nie otrzymuje dodatkowych obrażeń.
- ▶ **Zaspawany pojemnik.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Obóz naukowy”, „Wioska” albo „Zajazd”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.
- ▶ **Zmutowane embriony.** Jeśli szperacz znajduje się na obszarze „Obóz naukowy”, może użyć tego przedmiotu w fazie akcji – przed albo po wykonaniu akcji. Użycie tego przedmiotu nie jest akcją.

ZMIANY W ZASADACH ROZGRYWKI:

- ▶ Nie ma gracza wcielającego się w Głos Zony. Wszystkie decyzje, które podejmuje Głos Zony, są rozpatrywane według następujących wytycznych:
 - ▶ Jeśli Głos Zony ma wybrać obszar, zawsze wybieraj ten obszar, na którym się znajdujesz (jeśli jest to możliwe).
 - ▶ Jeśli trzeba wybrać żeton zagrożenia, zawsze wybieraj ten żeton, który ma najwyższą trudność testu czujności .
 - ▶ Jeśli efekt dotyczy 2 obszarów: tego, na którym znajduje się szperacz, i sąsiadującego, efekt dotyczy tylko obszaru, na którym znajduje się szperacz.
 - ▶ Jeśli efekt mówi o wyborze innego obszaru lub podjęciu innej decyzji, Ty wybierasz.

WSTĘP

ROZGRYWKA

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

ZAŁĄCZNIKI





Autorzy gry:
Krzysztof Głoński i Maciej Drowing

Ilustracje:
Wojciech Bajor, Tomasz Zarucki
i Ina Młocicka

Projekt figurek:
Justyna Bień, Zbigniew Chmurzyński

Projekt graficzny:
Katarzyna Młynarczyk, Łukasz S. Kowal
i Aleksandra Lipniewicz

Rozwój gry:
studio Rebel

Redakcja i korekta:
zespół Rebel, Krzysztof Wasyliszyn

Skład:
zespół Rebel, Łukasz Kempański

Kolacjonowanie:
Julia Kierska

© Rebel 2019, wydanie pierwsze

ZONA

Maciej i Krzysztof pragną podziękować
Michałowi Gołkowskiemu, Krzysztofowi Haladynowi i Szymonowi Radomskiemu
oraz portalom Post-Apokalipsa Polska, Stalker.pl, Fallout Poland i Grupa Ocalałych
za ich szczególne wsparcie na drodze do wydania gry. Dziękujemy także niezliczonym
ilościom testerów, którzy na przestrzeni lat przyczynili się do ulepszenia i wydania gry –
mamy nadzieję, że spełni ona Wasze oczekiwania!

PATRONI:



Producent:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska

rebel