

STALKER

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Świat S.T.A.L.K.E.R.a	2
Twórcy	3
Elementy gry	4
S.T.A.L.K.E.R. Gra Planszowa	6
Rozpoczynanie Kampanii	7
Eksploracja Zony w Segregatorze Kampanii.....	8
Przygotowanie Misji w przewodniku Misji	10
Mapa Misji	12
Kafle i pola	12
Zasięg	14
Linia Wzroku (LW).....	15
Karty Otoczenia.....	16
Żetony na Mapie Misji	17
Rozgrywanie Misji.....	18
Faza Wydarzeń	18
Faza Graczy.....	19
Tury	19
Akcje.....	19
Akcje Podstawowe	20
Promieniowanie na Mapie	22
Uwaga	22
PDA i Wyposażenie	23
Atak Stalkera.....	27
Rany Wrogów	28
Żetony statusów	29
Faza Wrogów i Zony	30
Aktywacja Wrogów	30
Wrogowie.....	31
Zasady Ruchu Wroga	32
Atak Wroga.....	33
Ekspozycja na Promieniowanie i dawka Promieniowania.....	35
Odrzucanie żetonów	35
Redukcja Uwagi.....	35
Efekty Końca Rundy.....	35
Anomalie	36
Stalker Solo	38
Zaginione Terytoria.....	39
Tabela porównania Jednostek.....	40
Spis ikon.....	41
Zestawienie kartonowych figurek	42
Indeks.....	43
Skrót zasad.....	44

ŚWIAT S.T.A.L.K.E.R.A

Akcja S.T.A.L.K.E.R.a rozgrywa się w rzeczywistości podobnej do naszej. Pewne wydarzenia sprawiły, że te dwa światy zostały rozdzielone. Gra wprowadza alternatywną wersję Strefy Wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej, pełną anomalii, mutantów, walczących ze sobą frakcji i mrocznych sekretów.

Strefa Wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej lub – w skrócie – Zona powstała po katastrofie w 1986 roku, w wyniku której ten obszar został napromieniowany i stał się strefą niemal niezamieszkałą. Po tym wydarzeniu strefa szybko zmieniła się w poligon doświadczalny dla różnych tajnych eksperymentów, co ostatecznie w pierwszej dekadzie XXI wieku doprowadziło do drugiego incydentu. Zmutowane obiekty będące wynikiem tych eksperymentów wędrują po Zonie. Co więcej, obszar ten jest usiany anomaliami – miejscami, w których nie obowiązują zwykłe prawa fizyki. Odmieniona Zona przyciąga różnego rodzaju postaci – od naukowców pragnących poznać jej sekrety, przez gorliwych członków Monolitu, zakonu wojowników o wypranych mózgach, mających „strzec” Zony przed zewnętrznymi wpływami, aż po Powinność i Wolność, czyli przeciwstawne frakcje, z których każda ma własną wizję przyszłości Zony. Są także zwykli handlarze i bandyci, którzy próbują zarobić swoje w tym niebezpiecznym miejscu.

Gracze wcielają się w rolę stalkerów – odkrywców, łowców nagród i awanturników przemierzających Zonę. Większość przybyła tu zwabiona obietnicą zdobycia łatwych pieniędzy, w poszukiwaniu niesamowitych artefaktów – produktów anomalii, wpływających na zwyczajne przedmioty i nadających im różnorodne zdolności. Inni pojawili się z bardziej osobistych pobudek – poszukując lekarstwa dla swoich bliskich lub zwyczajnie chcąc udowodnić sobie i światu, że mogą przetrwać wszystko, co zgotuje im Zona.

Czarnobylska Strefa Wykluczenia sama w sobie jest wrogiem i żywym mikrokosmosem. Bądźcie więc ostrożni ci, którzy odważycie się do niej wejść.



TWÓRCY

*Gra dedykowana pamięci Łukasza Orwata, najlepszego z nas.
Obyśmy jeszcze kiedyś się spotkali.*

Autor gry: Paweł Samborski

Na podstawie gier z serii S.T.A.L.K.E.R. studia GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Projekt gry: Paweł Samborski

Testy i rozwój: Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz,
Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

Testy wewnętrzne: Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki,
Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki,
Wojciech Zieliński

Instrukcja: Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

Projekt fabuły: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Tekst: Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski

Redakcja: Matt Click, Daniel Morley

Korekta: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Projekt graficzny: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski,
Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka, Michał Stachowiak

Ilustracje: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański,
Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Projekt postaci: Ewa Labak, Agnieszka Szade

Modele 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek,
Jędrzej Chomicki

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik

Produkcja: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczyk,
Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski,
Michał Matłosz

Zespół GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych,
Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov,
Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Wsparcie duchowe: Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Specjalne podziękowania: Paul Grogan, Peter Groome, Justyna i Marcin Olejarz,
Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota,
Łukasz Cabak, Richard D Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson,
Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González,
Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero,
Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michał Plata,
Rigo Garcia, Dennis Lukasiwicz, Grzegorz Cichoszewski with 7siekier team,
Jacek „Crom” Kowalski, Wojciech Liwanowski. Oraz wszyscy, którzy wspierali nas
przy tworzeniu tej gry!

S.T.A.L.K.E.R. ORAZ GSC GAME WORLD
SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI.
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec,
Łukasz Zieliński

Redakcja wersji polskiej: Ewa Popielarz

Korekta wersji polskiej: Ewa Popielarz

Skład wersji polskiej: Patrycja Marzec

Koordynacja tłumaczenia: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

ELEMENTY GRY

* Zawartość pudełek Misji znajduje się na stronach 4 oraz 5 Księgi Skryptów (na odwrocie przewodnika Misji).

** Elementy trybu Przetrawianie w Zonie są wymienione w broszurze Przetrawianie w Zonie: Zasady i Skrypty.

ELEMENTY PAPIEROWE



1 Instrukcja

1 przewodnik Misji/
Księga Skryptów

1 Przykładowa Rozgrywka

40 Kuponów

4 Mapy Zony z naklejkami

KARTY

Karty podstawowe



27 kart Broni

11 kart Anomalii

12 kart Aktywacji Dużej Uwagi
(Czerwonej) Wrogów

10 kart Aktywacji Małej Uwagi
(Żółtej) Wrogów

16 kart Kontaktów

3 karty Kontroli

21 kart Zaginionych Terytoriów

Małe karty



38 kart Przedmiotów

26 kart Artefaktów

33 karty Akcesoriów

26 kart Pancerzy

20 kart Ran Wrogów

Duże karty



12 kart Stalkerów

18 kart Wydarzeń Losowych

5 kart Pomocy

17 kart Wrogów

ŻETONY



24 ? żetony Nieznanego



31 ? żetonów Łupu



4 żetony drużyny Wrogów



6 kości Stalkera



6 kości Wposażenia



1 kość Anomalii



5 żetonów Artefaktów



54 kartonowe
figurki Wrogów



20 kartonowych
figurek Anomalii



10 Magazyneków
do Pistoletu



10 Magazyneków
do Karabinu



10 Magazyneków
do Strzelby



1 żeton Wodącego Stalkera



10 żetonów
Przygwożdżenia



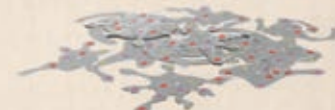
10 żetonów Odsłonięcia



36 znaczników
Uniwersalnych/Amunicji



4 znaczniki PŻ Stalkera



13 nakładek Anomalii



4 żetony Skupienia



16 żetonów Śruby



4 żetony
Braku Widoczności



4 kolorowe podstawki



24 małe i 3 duże podstawki
na kartonowe figurki



6 zestawów
plastikowych kołków



4 żetony Uwagi



8 żetonów Tury



4 żetony Pojemników
ULEPSZONY / ZAAWANSOWANY



8 żetonów Ran Krytycznych



1 żeton zwłok Nibyołbrzyma



1 żeton Psiego Towarzysza



9 żetonów utraconych
PŻ Wrogów



2 żetony Pułapki



2 żetony Bramy

FIGURKI



4 figurki Stalkerów



1 figurka Psiego Towarzysza

ELEMENTY PLASTIKOWE



6 kości Stalkera



6 kości Wposażenia



1 kość Anomalii



10 Magazyneków
do Pistoletu



10 Magazyneków
do Karabinu



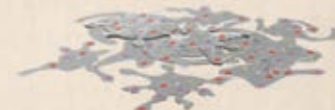
10 Magazyneków
do Strzelby



36 znaczników
Uniwersalnych/Amunicji



4 znaczniki PŻ Stalkera



13 nakładek Anomalii



4 kolorowe podstawki



24 małe i 3 duże podstawki
na kartonowe figurki



6 zestawów
plastikowych kołków

INNE



4 PDA – planszетки Gracza



4 liczniki Geigera



2 nakładki Tur Stalkera Solo



15 kafli Mapy



3 kafle Zaginionych Terytoriów



6 pudełek Misji*



1 Segregator Kampanii
z 1 etui na karty
i 2 przekładkami



1 Skrytka



elementy trybu
Przetwarzanie w Zonie**



1 arkusz naklejek
ustawienia Wrogów

S.T.A.L.K.E.R. GRA PLANSZOWA

S.T.A.L.K.E.R. Gra Planszowa to w pełni kooperacyjna, fabularna gra dla 1-4 graczy, skupiająca się na odkrywaniu tajemnic Zony. Kampania w grze rozgrywana jest w dwóch odrębnych częściach: Eksploracja Zony oraz Misje.

Eksploracja Zony – Przed każdą Misją będziecie mieć okazję odkrywać Zonę, spotykać nowe osoby oraz zarządzać wszystkimi posiadanymi przedmiotami, by lepiej przygotować się do następnej Misji.

Głównymi komponentami wykorzystywanymi podczas Eksploracji Zony są Segregator Kampanii, wasza Skrytka oraz Mapa Zony.

W segregatorze Kampanii znajdziecie wszystkie zasady Eksploracji Zony oraz wszystkie swoje Kontakty. Posiadane przez was przedmioty są bezpiecznie ukryte w Skrytce.

Na Mapie Zony możecie znaleźć miejsca, które będzie można odwiedzić podczas Kampanii. Będziecie dodawać naklejki wskazujące nowe obszary do zbadania.

Misje – Główna część rozgrywki rozpoczyna się, gdy Stalkerzy wyruszają na Misję, gdzie walczą z Wrogami, zmagają się z niebezpiecznymi Anomaliami, zdobywają Łupy, a przede wszystkim – wypełniają cele Misji.

By rozpocząć Misję, musicie przygotować ją zgodnie z opisem w przewodniku Misji, który zawiera szczegóły postawionych przed wami zadań oraz instrukcje określające, jak przygotować Mapę Misji i jak rozłożyć na niej elementy.

Do każdej Misji przynależy unikalna Mapa składająca się z kafli podzielonych na pola. Stalkerzy oraz Wrogowie poruszają się po tych polach. Karty Otoczenia ułożone na Mapie wskazują różne miejsca szczególne. Odmieniające rzeczywistość obszary Anomalii zostaną przedstawione za pomocą kartonowych figurek ustawionych na foliowych nakładkach. Czasami Wrogowie będą walczyć nie tylko z wami, ale również ze sobą nawzajem, tworząc różne drużyny. W końcu Zona to żywy organizm.

Wypożyczenie pomoże wam odnieść zwycięstwo. Wszystkie karty Wypożyczenia umieszcza się na PDA, czyli Cyfrowych Asystentach (to bajerancka nazwa na „planszówkę gracza”). Na środku PDA umieścicie wybranych Stalkerów, a ich Wypożyczenie rozłożycie na przeznaczonych na to miejscach – w Kieszonkach, Plecakach, a także w miejscach na Artefakty, Pancernik i Broń.

Każda Misja trwa szereg Rund, podczas których różne Wydarzenia wpływają na sytuację oraz działania Stalkerów i Wrogów. Będziecie się skradać, uciekać, zbierać Łupy i walczyć. A wszystko to, by wypełnić cel Misji.

Poszczególne elementy zawierają różne dostępne Akcje, począwszy od Akcji Podstawowych na karcie Pomocy, przez Akcje na kartach Wypożyczenia, aż po Akcje na kartach Otoczenia pozwalające wam na interakcję ze światem gry.

Jeżeli uda się wam wypełnić cel, wasza Misja zakończy się sukcesem. Dzięki temu poczynicie postępy w Kampanii i odkryjecie nowe miejsca w Zonie. Ale musicie uważać, bo jeżeli zginie ostatni ze Stalkerów lub skończy się wam czas – Misja zakończy się porażką.

Poza trybem Kampanii w S.T.A.L.K.E.R.ze Grze Planszowej możecie też rozegrać pojedyncze Scenariusze w trybie Przetwania w Zonie. Wszystkie niezbędne informacje o różnicach pomiędzy trybami Kampanii i Przetwania w Zonie znajdują się w broszurze Przetwanie w Zonie: Zasady i Skrypty.

UKŁAD INSTRUKCJI

Instrukcję podzielono na kilka części:

- 1. Rozpoczynanie Kampanii** – Zawiera instrukcje niezbędne do rozpoczęcia nowej Kampanii.
- 2. Eksploracja Zony w Segregatorze Kampanii** – Pokrótce przedstawia wszystkie kroki, jakie należy wykonać podczas Eksploracji Zony.
- 3. Przygotowanie Misji w przewodniku Misji** – Pokrótce przedstawia układ przewodnika Misji oraz prezentuje przykład przygotowania Mapy.
- 4. Mapa Misji** – Dokładnie opisuje zasady dotyczące elementów znajdujących się na kafkach Mapy oraz te dotyczące Zasięgu.
- 5. Rozgrywanie Misji** – Dokładnie opisuje porządek Rundy oraz zasady dotyczące poszczególnych elementów gry.
- 6. Porównanie Jednostek** – Tabela podsumowująca różnice pomiędzy Jednostkami.
- 7. Glosariusze** – Zawierają opisy wszystkich Wrogów, Anomalii oraz ikon.

ZŁOTE ZASADY

W takiej grze jak ta może dojść do nieoczywistych sytuacji. W takim wypadku kierujcie się następującymi zasadami:

- 1. Karty przed instrukcją** – Zawsze kiedy tekst na karcie stoi w sprzeczności z zasadami opisanymi w Instrukcji, pierwszeństwo ma opis na karcie.
- 2. Ograniczona liczba komponentów** – Wszystkie komponenty są ograniczone liczebnie. Jeżeli jakiś efekt wymaga wykorzystania komponentu, który nie jest dostępny, a nie zostało określone, co zrobić w takim przypadku, ta część opisu efektu powinna zostać zignorowana (np. jeśli efekt Anomalii spowoduje, że Stalker straci 7 PŻ oraz otrzyma 🏹, ale wszystkie żetony 🏹 będą akurat w użyciu, ten Stalker straci tylko 7 PŻ i nie otrzyma 🏹).
- 3. Nieprzyjazna Zona** – Stalkerzy są w Zonie intruzami, a Zona reaguje niemal tak, jakby miała własny umysł. Jeśli kiedykolwiek zdarzy się wam niejasna sytuacja, rozpatrzcie ją na niekorzyść gracza.

KAMPANIA

Rozegranie pojedynczej Kampanii oznacza rozegranie grupą Stalkerów serii kolejnych Misji. Każda Kampania wymaga nowej Mapy Zony, na której zaznaczacie swój postęp, oraz osobnej Skrytki, ponieważ dwie grupy Stalkerów nie współdzielą posiadanych rzeczy.

LICZBA STALKERÓW

Niektóre efekty w grze zmieniają się w zależności od liczby Stalkerów biorących udział w Misji. Zalecane jest, by każdy gracz kontrolował jednego Stalkera.

Jeżeli chcecie dodać nowego Stalkera do grupy rozgrywającej Kampanię, np. jeśli nowy gracz chce dołączyć do danej sesji gry, po prostu wybierzcie dla niego kartę Stalkera. Będziecie jednak musieli wypożyczyć go, wykorzystując zawartość waszej Skrytki.

OPOWIEŚCI

Każda Misja w grze jest częścią większej Opowieści – stanowią one nadrzędną narrację, a ich wynik będzie miał wpływ na waszą Kampanię. Każda Opowieść oznaczona jest literą, do której odnoszą się przewodnik Misji oraz Mapa Zony, wiecie zatem, że narracja z Misji **A1** będzie miała swoją kontynuację w Misji **A2**. Nie musicie kończyć jednej Opowieści, by rozpocząć następną. Powinniście zachować Mapę Zony oraz zawartość waszej Skrytki po zakończeniu wszystkich Opowieści z Podstawowego Pudełka. Nadchodzące Opowieści z Celów Dodatkowych oraz rozszerzeń będą bazować na stanie waszej Kampanii.

ROZPOCZYNANIE KAMPANII

Aby rozpocząć Kampanię, wykonajcie następujące czynności:

1. Poznajcie grę:

Zasady gry są wyjaśnione w następujących rozdziałach:

- **Eksploracja Zony** – Przedstawia informacje dotyczące Eksploracji Zony, które znajdują się w Segregatorze Kampanii.
- **Przygotowanie Misji** – Przedstawia układ przewodnika Misji oraz wyjaśnia, jak przeprowadzić przygotowanie Misji.
- **Mapa Misji** – Dokładnie opisuje układ Mapy.
- **Rozgrywanie Misji** – Dokładnie opisuje porządek Rundy oraz zasady dotyczące poszczególnych elementów gry.

2. Zapoznajcie się z Przykładową Rozgrywką:

Rozegrajcie krótki scenariusz Przykładowej Rozgrywki, by sprawdzić, na ile rozumiecie zasady gry.

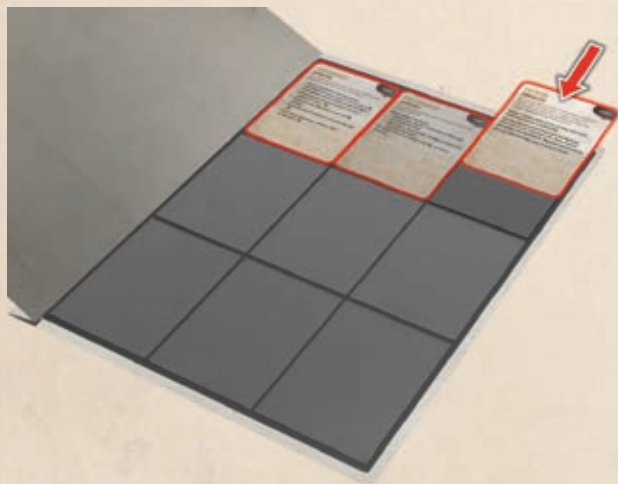
3. Wyjmijcie z pudełka Segregator Kampanii, Skrytkę (plastikową obwolutę) oraz Mapę Zony.

Będą one używane podczas Eksploracji Zony.



4. Rozłóżcie karty startowe:

Znajdźcie w pudełku i wyjmijcie karty Kontakt: **C01** (Sidorowicz), **C08** (Przewodnik) oraz **C99** (Patron). Umieśćcie je w etui na karty w Segregatorze Kampanii. Ich pozycja w etui nie ma znaczenia.



5. Wybierzcie Stalkerów:

Każdy gracz wybiera jedną kartę Stalkera oraz jedną figurkę Stalkera – będą one reprezentować jego Stalkera. Figurki Stalkerów w pudełku są uniwersalne i mogą przedstawiać dowolnego Stalkera, więc wybierzcie dowolne.

Możecie wybrać jakichkolwiek dostępnych Stalkerów, ale do pierwszej rozgrywki polecamy szczególnie czterech, którymi są:

- Borsuk, eksplorator Zony
- Mamon, samotny wojownik
- Milady, podstępna snajperka
- Weleń, wszechstronny twardziel

Wybrani Stalkerzy pozostaną z wami przez całą Kampanię.

Następnie każdy gracz wybiera jeden kolor i dobiera następujące elementy gry w tym kolorze:

- PDA
- żeton Uwagi
- plastikowy pierścień

Gracze umieszczają plastikowy pierścień na podstawie swojego Stalkera. Kładą kartę Stalkera na środku PDA, a żeton Uwagi – w specjalnie do tego przeznaczonym wycięciu obok Kieszeni.



Przykład: Komponenty startowe dla szarego Stalkera.

6. Dobierzcie Wyposażenie startowe:

Otrzymujecie 5000 R bez względu na liczbę Stalkerów w waszym zespole i umieszczacie je w Skrytce. To początkowa gotówka do podziału pomiędzy cały zespół. Będziecie mogli wydawać ją podczas Eksploracji Zony w Segregatorze Kampanii.

Dodatkowo każdy Stalker rozpoczyna z kartą Pancerza Kurtka Skórzana – weźcie z talii po jednej karcie na Stalkera i umieśćcie je w Skrytce.

7. Jesteście gotowi, by zacząć!

Otwórzcie Segregator Kampanii na pierwszej stronie (Poruszanie się po Zonie) i wykonajcie zawarte tam instrukcje, by rozpocząć rozgrywanie Kampanii.

Ponowne rozgrywanie Kampanii

Zanim rozpoczniecie drugą (lub kolejną) Kampanię, przywróćcie wszystkie elementy do stanu początkowego. Potrzebujecie nowej Mapy Zony, musicie też uporządkować zawartość wszystkich pudełek Misji. Pełny opis zawartości każdego z pudełek Misji znajduje się na stronach 4-5 Księgi Skryptów Misji.

EKSPLORACJA ZONY W SEGREGATORZE KAMPANII

Przed każdą Misją dokonujecie Eksploracji Zony, wykorzystując Segregator Kampanii oraz Mapę Zony. Badając Zonę, wykorzystujecie pozyskane podczas Kampanii Kontakty oraz zarządzacie swoim Wyposażeniem.

Dokładne instrukcje dotyczące kolejnych kroków Eksploracji Zony znajdziecie w Segregatorze Kampanii, który jest głównym komponentem wykorzystywanym przez was podczas tej fazy.

PODSUMOWANIE EKSPLORACJI ZONY

Podczas Eksploracji Zony należy dokładnie rozpatrzyć każdy z poniższych kroków, w tej kolejności:

- 1. Poruszanie się po Zonie** – W tym kroku odwiedzacie lokacje na Mapie Zony. Jedna z tych lokacji zabierze was na kolejną Misję. Po jej wyborze poznajecie wstęp fabularny, ale nie oznacza to automatycznego rozpoczęcia Misji.
- 2. Kontakty** – W tym kroku wchodzicie w interakcje z Kontaktami, które napotkaliście w trakcie Kampanii. Pomogą wam one podczas Misji oraz umożliwią zakup i sprzedaż Wyposażenia.
- 3. Wyruszanie na Misję** – W tym kroku podejmujecie wszystkie niezbędne działania, by przygotować Stalkerów do Misji. Ten krok pokieruje was do Przewodnika Misji, który opisuje, jak przygotować Misję.
- 4. Porządkowanie po Misji** – Ten krok jest wykonywany po Misji i zawiera instrukcje uporządkowania stołu.

PORUSZANIE SIĘ PO ZONIE

Zona jest rozległa i oferuje wiele możliwości. Do was należy decyzja, które miejsca odwiedzić. Na początku wasze możliwości są ograniczone, ale po każdej Misji na Mapie Zony pojawią się nowe naklejki z miejscami szczególnymi. Podczas kroku Poruszanie się po Zonie musicie odwiedzić jedną lokację Misji oraz możecie odwiedzić jeden z Nowych Kontaktów lub lokację Skrytki.



Są trzy typy lokacji na Mapie Zony:



Nowe Kontakty – Oznaczone na zielono, reprezentują nowe Kontakty, które możecie spotkać w Zonie. Wiele z nich to handlarze lub osoby oferujące wyjątkowe usługi. Wybór tego miejsca szczególnego zazwyczaj skutkuje uzyskaniem przez was nowej karty Kontaktu. Gdy wybierzeecie tę opcję, przeczytajcie określony skrypt z Księgi Skryptów (z tyłu przewodnika Misji).

Skrytki – Oznaczone na niebiesko, reprezentują dobrze ukryte zapasy innych Stalkerów, potencjalnie zawierające trudne do zdobycia elementy Wyposażenia. Z reguły dają one możliwość zdobycia jakiegoś Wyposażenia, ale nie zawsze za darmo. Gdy wybierzeecie tę opcję, przeczytajcie określony skrypt z Księgi Skryptów (z tyłu przewodnika Misji).

Misje – Oznaczone na czerwono, reprezentują waszą potencjalną następną Misję. Gdy wybierzeecie tę opcję, przeczytajcie określoną stronę przewodnika Misji, gdzie znajdziecie krótki opis tego, czego możecie się spodziewać po następnej Misji. Wybór Misji nie oznacza automatycznego jej rozpoczęcia, jednak sprawi, że nie będziecie mogli wybrać żadnej innej. Zanim Misja się rozpocznie, będziecie mieć jeszcze możliwość dalszego eksplorowania Zony, skorzystania z Kontaktów oraz przygotowania sprzętu.

OZNACZANIE LOKACJI

Większość skryptów i niektóre Epilogi Misji nakazują oznaczenie lokacji. By to zrobić, po prostu zakreślcie tę lokację ołówkiem lub długopisem. Należy to zrobić tylko wtedy, kiedy gra tak nakaże. Oznaczonych lokacji nie można odwiedzać. Miejsca te stają się niedostępne w danej Kampanii.

NAKLEJKI

Gdy otrzymacie polecenie, by zaktualizować Mapę Zony naklejką, musicie znaleźć ją na arkuszu naklejek i wkleić ją we właściwym miejscu Mapy. Każda naklejka zawiera charakterystyczny element, mający swój odpowiednik na Mapie Zony, co pomoże wam znaleźć dla niej odpowiednie miejsce.

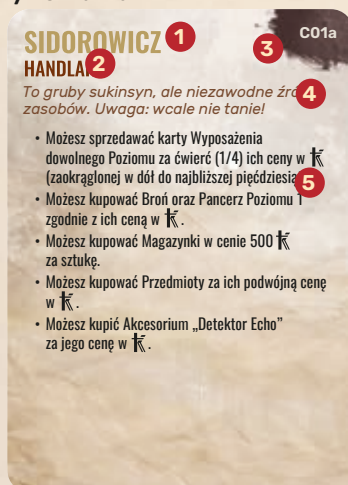
KONTAKTY

Karty Kontaktów odzwierciedlają różne Postacie (oraz zwierzęta) napotkane podczas Kampanii. Podczas każdej Eksploracji Zony możecie wybrać i rozpatrzyć do trzech kart Kontaktów umieszczonych w etui na karty w segregatorze Kampanii.

Istnieją cztery typy kart Kontaktów:

- **Samotnicy** – Oferują drobne przysługi, czasami z dobrej woli, ale zazwyczaj oczekują okazałego wynagrodzenia.
- **Handlarze** – Kupują i sprzedają różne elementy Wyposażenia. Dzięki nim możecie łatwo ulepszyć sprzęt, co jest podstawą przetrwania w Zonie.
- **Towarzysze** – Możecie zabrać maksymalnie jednego Towarzysza na Misję. Rozważcie wybór Towarzysza, jeśli spodziewacie się, że w czasie Misji możecie potrzebować pomocnej dłoni.
- **Kontrakty** – Możecie wybrać maksymalnie jeden Kontrakt na Misję. Kontrakty zapewniają dodatkowe cele, których wypełnienie zapewni wam nagrodę w postaci $\mathbb{K}$.

Oto przykład karty Kontaktu:



1. **Nazwa** – Każdy Kontakt ma swoją unikalną nazwę.
2. **Typ** – Każdy Kontakt należy do jednego z czterech typów.
3. **Numer** – Każdy Kontakt oznaczono w prawym górnym rogu numerem. Numery Kontaktów rozpoczynają się od litery C.
4. **Wstawka fabularna** – Odrobina dodatkowych informacji o postaci.
5. **Zasady** – W zależności od typu Kontaktu można tu znaleźć efekt jednorazowy, propozycję kupna/sprzedaży lub instrukcje wykorzystania go podczas Misji.

KARTY DWUSTRONNE

Towarzysze oraz Kontrakty są kartami dwustronnymi. Na stronie „a” zamieszczono instrukcje, które rozpatruje się podczas Eksploracji Zony. Strona „b” zawiera zasady, które stosuje się podczas Misji. W czasie Eksploracji Zony możecie swobodnie przeglądać obie strony, zanim zdecydujecie się wybrać dany Kontakt.

Kupowanie i Sprzedawanie

Przed rozpoczęciem Misji macie możliwość handlowania z różnymi Kontaktami. Zaleca się tu ostrożność, ponieważ właściwe przygotowanie oraz lepsze Wyposażenie mogą sprawić, że Misja będzie znacznie łatwiejsza do wykonania.

Kupując lub sprzedając Wyposażenie (zazwyczaj przez odwiedzinę u Handlarza), otrzymujecie lub odrzucacie Kupony w liczbie równej wartości $\mathbb{K}$ towarów. Zazwyczaj jest to wartość widoczna na karcie, ale czasami Handlarz ją modyfikuje (np. Sidorowicz sprzedaje Przedmioty za dwukrotność ich wartości w $\mathbb{K}$ i chętnie kupi od was karty Wyposażenia za jedynie ćwierć ich wartości w $\mathbb{K}$).

Gdy coś kupicie, należy odszukać dany element i umieścić go w Skrytce (lub – jeśli chcecie – możecie natychmiast dodać ten element do swojego PDA). Gdy coś sprzedajecie, odkładacie dany element do właściwej talii lub na stos żetonów.

WYRUSZANIE NA MISJĘ

Zanim ruszycie na Misję, powinniście się przygotować. Postarajcie się znaleźć równowagę pomiędzy zostawieniem miejsca na Łupy i przygotowaniem się na ewentualne kłopoty. W końcu przygotowany Stalker to żywy Stalker.

To moment, w którym podejmujecie decyzje dotyczące wyposażenia Stalkerów. Każdy Stalker powinien posiadać przynajmniej jeden Pancerz oraz jedną Broń – warto tego dopilnować. Dodatkowo przed każdą Misją należy wykonać poniższe kroki:

- Każdy Stalker ustawia swoje PŻ na wartość Maksymalną.
- Przed Misją każdy Stalker umieszcza w Kieszeniach kilka żetonów Śrub i Skupienia.
- Każda Broń ma być w pełni załadowana.
- Każdy Stalker ustawia dawkę Promieniowania na swoim liczniku Geigera.

PORZĄDKOWANIE PO MISJI

Po każdej Misji zyskacie możliwość zapisania swojej Kampanii lub kontynuowania rozgrywki.

SKRYTKA

Podczas Kampanii możecie zyskać mnóstwo elementów Wyposażenia oraz Kuponów, czy to przez wypełnianie Misji, płądrowanie skrytek, czy po prostu dzięki handlowi z Kontaktami. Tak długo, jak prowadzicie Eksplorację Zony, cały wasz dobytek jest dla was dostępny.

Po przygotowaniu Misji wszystkie elementy Wyposażenia, których nie chcecie zabierać ze sobą na Misję (lub po prostu nie możecie ze względu na limity), mogą zostać bezpiecznie umieszczone w Skrytce, gdzie będą cierpliwie czekały na wasz powrót.

Detektory i Artefakty

Artefakty są najpotężniejszymi i najcenniejszymi obiektami w Zonie. By pozyskać je z Anomalii, musicie mieć w drużynie przynajmniej jedną kartę Akcesorium typu Detektor. Pomimo że nie jest to wymóg Misji, zbieranie Artefaktów zazwyczaj jest warte poniesionego wysiłku.

PRZYGOTOWANIE MISJI W PRZEWODNIKU MISJI

Podczas każdej Eksploracji Zony wybieracie jedną Misję, na którą chcecie wyruszyć. Wszystkie informacje o Misjach, które można znaleźć w przewodniku Misji, podzielono na trzy sekcje:

PROLOG

Przeczytajcie tę sekcję po wyborze Misji na Mapie Zony. Znajdziecie tu wstęp fabularny do Misji, którą planujecie zrealizować. Prolog zawiera przydatne podpowiedzi dotyczące czekających was zadań, co pomoże lepiej się na nie przygotować. Wybór Misji nie powoduje jej natychmiastowego rozpoczęcia, ale nie będziecie mogli przejść do innej, dopóki tej wybranej nie zakończycie (z powodzeniem lub nie). Po przeczytaniu Prologu wróćcie do Segregatora Misji, by dalej odkrywać Zonę, odwiedzać Handlarzy i spotykać się z innymi Kontaktami.

PRZYGOTOWANIE

Ta sekcja zawiera wszystkie informacje niezbędne do przygotowania Mapy Misji. Karty (głównie Wydarzeń Misji i Otoczenia) oraz żetony Misji są unikalne dla danej Misji i można je znaleźć w jej pudełku. Wszystkie pozostałe elementy znajdują się w pudełku głównym. By przygotować Mapę, wykonujcie krok po kroku instrukcje znajdujące się na dwóch stronach opisu przygotowania. Na tych stronach znajdziecie wyłącznie instrukcje związane z przygotowaniem Mapy Misji. Wszystkie zasady dotyczące innych elementów znajdziecie na kolejnych stronach Instrukcji.

Oto przykład przygotowania do Misji A1:

1. Przygotowanie Mapy

1 Znajdź kafle Mapy: 1, 2, 3, 4 i 5 i umieść je, jak pokazano na grafice.

2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

- Wymij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji A1.
- Znajdź kartę A1-01a (Cel Misji), przeczytaj ją i połóż obok Mapy.
- Znajdź obie karty A1-05a, wybierz jedną losowo, a drugą odłóż do pudełka Misji.
- Znajdź obie karty A1-07a, wybierz jedną losowo, drugą odłóż do pudełka Misji.

Talia Otoczenia

3A Anomalia typu Grawitacyjnego

3B Anomalia Elektro

3C Anomalia

2A Cel Misji

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Bandyty z Karabinem i połóż ją obok Mapy. Oznaczyć ją.
- Znajdź kartę Wroga Bandyty ze Strzelbą i połóż ją obok Mapy. Oznaczyć ją.
- Znajdź 3 kartonowe figurki Bandytów z Karabinami. Umieść 2 z nich na polach oznaczonych „a” i 1 obok Mapy.
- Znajdź 3 kartonowe figurki Bandytów ze Strzelbami i umieść je na polach oznaczonych „b”.

Umyszczaj kartonowe figurki Wrogów, zwróć uwagę na ich ustawienie. Określają je małe strzałki przy ikonach.

tupy:

- Weź 16 losowo wybranych żetonów łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Żetony Nieznanego:

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego i rozmieść je losowo na Mapie, jak pokazano na grafice:
 - 1 Stalker: 2 × 1, 1 × 1
 - 2 Stalkerów: 1 × 1, 1 × 1, 2 × 1
 - 3 Stalkerów: 1 × 1, 1 × 1, 2 × 1
 - 4 Stalkerów: 2 × 1, 2 × 1

Talia Wydarzeń:

- Wymij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji A1.
- Znajdź obie karty Wydarzeń Misji II i odłóż jedną z nich, wybraną losowo, z powrotem do pudełka.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji I powinna znajdować się na wierzchu, a VIII na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.
- Pamiętaj! Zostaw kartę Wydarzenia Losowego w pudełku Misji – może być potrzebna później.

Można zaczynać Misję! Rozpocznij pierwszą Rundę.

EPILOG

Ta część stanowi zwięźczenie opowieści – opisuje wydarzenia, które miały miejsce po Misji. Wskaże również, jakie nagrody otrzymacie po udanym wypełnieniu Misji, poczynając od nowego Wyposażenia, Kuponów i Kontaktów, a kończąc na naklejkach dodających nowe miejsca szczególne na Mapie Zony i odblokowujących nowe Misje.

PRZYKŁAD MAPY MISJI PO PRZYGOTOWANIU

- Kafle Mapy** – Każda Mapa Misji składa się z kilku kafli przedstawiających miejsce rozgrywania Misji. Zwróćcie uwagę, by ułożyć je tak, jak przedstawiono na schemacie. Numery kafli Mapy pomogą wam ułożyć je właściwie.
- Karty otoczenia** – W każdym pudełku Misji znajdziecie unikatową talię Otoczenia. Nie przeglądajcie tych kart (dopóki gra tego nie nakaże) i zawsze umieszczajcie je wskazaną w opisie przygotowania stroną do góry, w przeciwnym razie możecie przedwcześnie zdradzić sobie przebieg Misji! Na etapie przygotowania karty Otoczenia są podzielone na trzy kategorie:
 - Karty Notatek** – Te karty należy umieścić obok Mapy. Zawierają one Cele Misji, nowe zasady oraz niezbędne dla przebiegu Misji informacje.
 - Nakładki na Mapę** – Te umieszcza się bezpośrednio na Mapie, przez co zmieniają jej treść i pozwalają na interakcję z nią na różne sposoby. Na wszystkich kartach nakładek tekst ułożony jest w ten sam sposób – to pomoże wam prawidłowo umieścić je na Mapie Misji.
 - Talia Otoczenia** – Karty, które nie zostały rozłożone podczas przygotowania, należy zebrać w jedną talię i położyć obok Mapy. Podczas Misji będziecie otrzymywać polecenia, by odnaleźć określoną kartę w tej talii.
- Anomalie** – Każda Misja będzie zawierać przynajmniej jedną Anomalię, składającą się z następujących elementów:
 - Karty Anomalii** – Zawierają zasady dotyczące efektów Anomalii i powinny być umieszczone obok Mapy.
 - Nakładki Anomalii** – Opis przygotowania wskaże, których nakładek powinniście użyć oraz gdzie je umieścić, by wyznaczyć dokładne miejsce Centrum Anomalii.
 - Kartonowe figurki Anomalii i żetony Artefaktów** – Opis przygotowania wskaże, w których Centrach Anomalii należy umieścić kartonowe figurki Anomalii oraz .
- Punkty startu Stalkerów** – Każda Misja określa pole lub pola startowe, na których ustawicie swoich Stalkerów.
- Wrogowie** – W każdej Misji występuje przynajmniej jeden Wroóg. Wrogowie reprezentowani są przez następujące elementy:
 - Karta Wroga** – Należy ją umieścić obok Mapy i oznaczyć za pomocą przynajmniej jednego z żetonów drużyny Wrogów (, , , , wskazanego w opisie przygotowania. Karta zawiera wszystkie zasady dotyczące danego Wroga, a także jego statystyki, takie jak Zasięg Wzroku, wartość Ruchu oraz Atak. Kolor żetonu wpływa na zachowanie Wroga i określa jego przynależność do drużyny.
 - Początkowi Wrogowie** – Większość Wrogów umieszcza się na Mapie natychmiast. Ten punkt określa, gdzie należy umieścić kartonową figurkę Wroga. Ważne jest skierowanie jej we właściwą stronę, zgodnie ze wskazaniem strzałek na schemacie przygotowania.
 - Pula Wrogów** – Niektórzy Wrogowie umieszczani są obok Mapy i mogą wejść do gry później, gdy będziecie rozpatrywać żeton Nieznanego (.



- Żetony Łupu ()** – To stosy różnych rzeczy, gotowych, by je zabrać. Mogą to być Przedmioty, trochę Śrub, ukryty gdzieś, porzucony Artefakt, a nawet Broń. W większości przypadków będziecie umieszczać te żetony na polach, w stosach składających się z kilku żetonów.
- Żetony Nieznanego ()** – Te żetony przedstawiają posiłki Wrogów oraz oznaczają pola, gdzie Wrogowie mogą się pojawić.
- Talia Wydarzeń** – Karty Wydarzeń opisują fabułę Misji. Każde pudełko Misji zawiera unikalne karty Wydarzeń Misji, stanowiące startową talię Wydarzeń. Co więcej, podczas Misji będziecie dokładać do tej talii Wydarzenia Losowe. Talia Wydarzeń przedstawia upływ czasu i ogranicza liczbę Rund dostępnych podczas Misji, zatem za każdym razem, gdy dodacie do talii Wydarzeń karty Wydarzeń Losowych, zyskacie dodatkowy czas na ukończenie Misji.

MAPA MISJI

Mapa jest głównym elementem każdej Misji. To właśnie na niej rozgrywa się Akcja. W przewodniku Misji znajdują się instrukcje przygotowania Mapy dla każdej Misji. Znajomość Mapy i wiedza o tym, jak wchodzić z nią w interakcje, są kluczowe dla powodzenia Misji.

Kafle i pola

Każdy kafel Mapy ma w jednym z narożników numer i jest podzielony na kilka pól o różnych rozmiarach i właściwościach.



Przykład: Kafel Mapy „1” podzielono na 9 pól.

ROZMIARY PÓL

Rozmiar pola wpływa na to, jak wiele Jednostek (Stalkerów oraz Wrogów) może przebywać na danym polu w tym samym czasie.

Najmniejsze pole ma wymiary 1×1 na siatce mapy. Może na nim przebywać tylko jedna Jednostka. Wszystkie inne pola składają się z kilku takich połączonych kwadratów, a ich pojemność rośnie proporcjonalnie. Elementy, które optycznie powiększają pola, ale nie mają pełnych wymiarów 1×1, nie powiększają pojemności tych pól.



Przykład: Pole 1 ma wymiary 1×1, więc pomieści 1 Jednostkę.
Pole 2 ma wymiary 1×2 i pomieści 2 Jednostki.
Pole 3 ma wymiary 1×2 i pomieści 2 Jednostki.
Choć pole 3 jest optycznie większe niż pole 2, jego część nie stanowi pełnej przestrzeni o wymiarach 1×1, zatem przy ustalaniu wielkości pola należy ją zignorować.
Pole 4 ma wymiary 2×3 i może pomieścić 6 Jednostek.

Całkowicie zajęte pole

Pole, na którym znajdują się Jednostki w liczbie odpowiadającej jego rozmiarowi, jest całkowicie zajęte. Wrogowie nie mogą zakończyć swojego Ruchu na takim polu, a Stalkerzy, którzy zakończą tam Ruch, Odpychają jedną z Jednostek o 1 pole od siebie.

Pola z wodą

Pola oznaczone jako  są obszarami wodnymi i żadna Jednostka nie może na nie wchodzić ani przez nie przechodzić.

Jednostki

Jednostki to żywe istoty przemierzające Zonę.

Są trzy typy Jednostek:

- **Stalkerzy** – postacie graczy.
- **Towarzysze** – pomocnicy Stalkerów.
- **Wrogowie** – niebezpieczni Ludzie i wrogie Stalkerom Mutanty.

Więcej o jednostkach i różnicach pomiędzy nimi na stronie **40**.

Grubość krawędzi pól

Niektóre krawędzie pól są wyraźnie grubsze niż inne (zwłaszcza te na krawędziach kafli). Grubość krawędzi nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę.

Więcej informacji na temat wkraczania na całkowicie zajęte pola znajdziecie na stronach **20** oraz **32** (zasady Ruchu Stalkerów oraz Wrogów).

KRAWĘDZIE PÓL

Dwa pola połączone przynajmniej jedną krawędzią w czterech głównych kierunkach świata uznaje się za sąsiadujące. Istnieje pięć różnych sposobów połączenia pomiędzy dwoma polami, co wpływa na to, jak Jednostka może wejść z nimi w interakcję.



1. **Otwarta krawędź** – Jednostki mogą Poruszać się, wyznaczać LW oraz mierzyć Zasięg poprzez Otwartą krawędź. To najczęstszy sposób połączenia pól.
2. **Nieprzekraczalny Teren** – Jednostki nie mogą Poruszać się, ale mogą wyznaczać LW i mierzyć Zasięg przez Nieprzekraczalny Teren. Nieprzekraczalny Teren może być samodzielną budowlą (np. ogrodzeniem z siatki) lub fragmentem Mapy jako pole z wodą ().
3. **Mur** – Jednostki nie mogą Poruszać się, wyznaczać LW ani mierzyć Zasięgu przez Mur. Pola oddzielone Murem nie są uważane za sąsiadujące. Mur może być samodzielną budowlą, może też oddzielać części Mapy będące budynkami.
4. **Drzwi** – Drzwi są częścią Murów, które traktowane są wówczas jak Otwarte krawędzie, więc Jednostki mogą Poruszać się, wyznaczać LW oraz mierzyć Zasięg poprzez Drzwi. Reprezentują one wejścia do budynków.
5. **Okno** – Jednostki różnie traktują Okna. Stalkerzy oraz Ludzcy Wrogowie traktują je jako Otwarte krawędzie, Wrogowie Psionicy traktują je jak Nieprzekraczalny Teren, a wszyscy inni Wrogowie traktują je jak Mur.

Jeżeli dwie różne krawędzie kafli Mapy stykają się ze sobą, traktujcie je jak jedną krawędź o większych ograniczeniach, zgodnie z porządkiem: Mur > Nieprzekraczalny Teren > Otwarta krawędź.



Przykład: Oznaczona krawędź jest traktowana jak Mur, ponieważ jego ograniczenia są większe niż w przypadku Nieprzekraczalnego Terenu. W związku z tym żadne Jednostki nie mogą Poruszać się, wyznaczać LW ani mierzyć Zasięgu przez tę krawędź.

BUDYNKI I POMIESZCZENIA

Pomieszczenia to przestrzenie ograniczone Murami, Drzwiami i Oknami. Kilka sąsiadujących ze sobą Pomieszczeń tworzy budynek. Niektóre efekty mogą się odwoływać do elementów znajdujących się wewnątrz lub na zewnątrz budynku (pola Wnętrza lub pola Zewnątrz).

Pola Wnętrza to wszystkie pola w dowolnym Pomieszczeniu.

Pola Zewnątrz to wszystkie pola, które nie należą do żadnego Pomieszczenia.



Przykład: Ten budynek podzielony jest na 6 Pomieszczeń.

OSŁONA



Pola z tą ikoną zawierają Osłonę, co oznacza, że trudniej trafić Cele znajdujące się na takich polach, o ile nie próbuje się tego robić z bliska. Osłony to różnego rodzaju przeszkody, kryjówki oraz wszelkie elementy, które mogłyby dawać przewagę podczas obrony. Kiedy Jednostka na polu z jest Celem Ataku, a Atakujący nie znajduje się na tym samym polu (lub w tym samym Pomieszczeniu w wypadku walki w budynku), należy zmniejszyć liczbę ★ (sukcesów) w Atakach Stalkerów oraz (obrażeń) w Atakach Wrogów o wartość równą .

PROMIENIOWANIE NA MAPIE

Promieniowanie stanowi duże zagrożenie w Zonie. Nie wszystkie tereny są skażone, ale jeśli znajdziecie się na takim obszarze, lepiej szybko się stamtąd wynoście.



Przykład: W zależności od wartości Promieniowania zmienia się również sposób jego przedstawienia oraz kolor. Promieniowanie na polu z 1-2 ma kolor żółty, z 3-4 ma kolor pomarańczowy, a z 5+ – kolor czerwony.

Za każdym razem, gdy Stalker przesuwa swój żeton Tury (po pełnym rozpatrzeniu efektu Akcji Podstawowej , która spowodowała przesunięcie żetonu Tury), jeżeli znajduje się na polu z , zwiększa swoją dawkę Promieniowania (na liczniku Geigera) o wartość równą wartości na danym polu. Ta wartość może być zredukowana przez modyfikator Promieniowania na Mapie jego Pancerza.

Promieniowanie podczas Ruchu

Jeżeli Ruch spowodował przesunięcie w dół jednego z żetonów Tur, a Poruszyliście się na pole, z pola lub przez jedno (lub więcej) pole z ikoną , zwiększacie swoją dawkę Promieniowania tylko raz, o wartość równą największej wartości na tych polach. Ta wartość może być zredukowana przez modyfikator Promieniowania na Mapie Pancerza.



Przykład: Podczas Akcji Podstawowej „Ruch” niebieski Stalker był obecny na 4 polach. Dwa pola oznaczono jako 0 , jedno jako 2 i jedno jako 4 . Po zakończeniu tego Ruchu Stalker powinien zwiększyć dawkę Promieniowania o 4. Jego Kombinezon NBC redukuje tę wartość o 1, zatem ostatecznie Stalker zwiększy swoją dawkę Promieniowania o 3.

Chociaż Promieniowanie nie zabija od razu, nagromadzenie zbyt dużej dawki Promieniowania może wyrządzić krzywdę podczas każdej Fazy Wrogów i Zony.

oraz Promieniowanie na Mapie

Jako że Akcje Darmowe nie powodują przesunięcia żetonu Tur w dół, nie powodują też zwiększenia dawki Promieniowania wynikającego z zajmowanego pola.

Zasięg

Zasięg jest zawsze mierzony pomiędzy dwoma polami. Jest on równy najniższej liczbie krawędzi dzielących oba te pola. Zasięg nie musi być mierzony w linii prostej. Oto kilka przykładów różnych Zasięgów:



Przykład: Różne Zasięgi mierzone od niebieskiego Stalkera.
Zasięg 0 – zielony, Zasięg 1 – żółty, Zasięg 2 – pomarańczowy,
Zasięg 3 – czerwony.

Efekty o Zasięgu 0 można zastosować tylko względem pola, na którym się znajdujesz.

Gdy efekt odwołuje się do czegoś w Zasięgu X, wszystkie pola w Zasięgu X lub mniejszym mogą stać się przedmiotem tego efektu. W powyższym przykładzie efekt „w Zasięgu 2” ma zastosowanie do pól oznaczonych na zielono, żółto i pomarańczowo.

Gdy efekt odwołuje się do czegoś w Zasięgu X+, wszystkie pola w Zasięgu X lub większym mogą stać się przedmiotem tego efektu. W powyższym przykładzie efekt „w Zasięgu 2+” ma zastosowanie do pól oznaczonych na pomarańczowo i czerwono oraz do wszystkich pól znajdujących się dalej.



NAJBLIŻSZY OBIEKT I NAJKRÓTSZA DROGA

By określić, który obiekt znajduje się najbliżej, kierujcie się następującymi zasadami:

1. Wyobraźcie sobie najkrótszą drogę do każdego analizowanego obiektu (tj. taką z najmniejszą liczbą pól).
 - A. Wrogowie Ludzie ignorują wszystkie drogi zawierające nieodkryte symbole Anomalii (chyba że nie ma żadnej innej możliwości). Będą oni unikali Anomalii za wszelką cenę.
2. Wybierzcie obiekt, do którego droga jest najkrótsza.
3. Wybierzcie obiekt, do którego droga zawiera najmniejszą liczbę zakrętów.

Jeżeli wciąż nie ma rozstrzygnięcia, decyduje Wiodący Stalker. Starajcie się wybrać najlepszą opcję.



Przykład: Sprawdźmy, który Bandyta jest najbliżej . Niebieski Bandyta znajduje się w Zasięgu 2, więc jest bezsprzecznie najbliżej. Pozostali Bandyty, turkusowy oraz żółty, są w Zasięgu 4. Droga żółtego Bandyty nie zawiera żadnych zakrętów (nie ma znaczenia, że musiałby się on dwukrotnie odwrócić, by móc Poruszyć się tą drogą), natomiast droga turkusowego Bandyty ma jeden zakręt, więc żółty Bandyta jest bliżej niż turkusowy. Jedna z możliwych dróg dla Bandyty różowego jest w Zasięgu 5, ale przebiega przez Anomalię, więc trzeba ją wykluczyć i znaleźć inną trasę. Bandyty nie lubią ryzykować własnym życiem. Pozostałych trzech Bandytów znajduje się w Zasięgu 6. Droga różowego Bandyty zawiera 1 zakręt, fioletowego – 2, a czerwonego – 3. Podsumowując, kolejność Bandytów, od tego, który znajduje się najbliższej , do tego, który znajduje się najdalej, jest następująca: niebieski, żółty, turkusowy, różowy, fioletowy, a na końcu czerwony.

Linia Wzroku (LW)

Linia Wzroku (LW) określa, czy dwie Jednostki na Mapie widzą siebie nawzajem. LW zawsze mierzy się pomiędzy dwoma polami.

Aby określić, czy istnieje LW pomiędzy polami tych dwóch Jednostek:

- W przypadku Stalkerów należy sprawdzić wszystkie główne kierunki (przód, tył, lewo i prawo), zaś w przypadku Wrogów należy sprawdzić kierunki odpowiadające ich Wzrokowi.
- LW w każdym z głównych kierunków powinno się sprawdzać oddzielnie. Aby to zrobić, należy sprawdzić pola połączone w linii poziomej lub pionowej (zależnie od tego, jaki kierunek główny sprawdzamy) z polem Jednostki. Następnie należy powtórzyć ten proces dla każdego kierunku głównego, aż dotrzecie do krawędzi Mapy, końca Zasięgu Wzroku lub efektu blokującego LW (Muru lub żetonu Brak Widoczności ☹️). Innymi słowy, LW to wszystkie pola, do których moglibyście dotrzeć za pomocą Ruchu bez konieczności zmiany kierunku.
- Jednostka zawsze ma LW do swoich pól.
- Linia Wzroku łączy Jednostkę z wszystkimi tymi polami, umożliwiając jej zobaczenie wszystkich Jednostek na tych polach.
- Jednostki, Anomalie oraz większość żetonów nie blokują Linii Wzroku, chyba że gra jasno to określi!



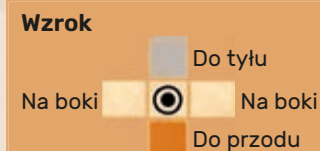
Przykład: Bandyta ma następujące Zasięgi Wzroku: 3 do przodu, 1 na boki i 0 do tyłu. Stojąc na tym konkretnym polu, skierowany w dół Bandyta ma LW do 3 pól przed sobą, 2 pól po lewej i 2 pól po prawej. Zatem ten Bandyta ma LW do zielonego i niebieskiego Stalkera, ale nie ma LW do szarego Stalkera (dotarcie do tego pola wymagałoby zmiany kierunku) ani do fioletowego Stalkera (ten Stalker znajduje się za plecami Bandyty, a w tym kierunku ma on Zasięg Wzroku 0).



Przykład: Stalker ma nieskończony Zasięg Wzroku we wszystkich kierunkach. Stojąc na tym konkretnym polu, niebieski Stalker ma LW przez 10 pól do przodu, 2 pola na lewo, 2 pola na prawo oraz 0 pól do tyłu ze względu na znajdujący się za nim Mur. Tak więc niebieski Stalker widzi wszystkich trzech Bandytów ze Strzelbami, ale nie widzi dwóch Bandytów z Karabinami.



Przykład: Stojąc na tym konkretnym polu, niebieski Stalker ma LW przez 5 pól do przodu, 1 pole na lewo i 3 pola na prawo. Zatem niebieski Stalker widzi dwóch z czterech Bandytów.



Wrogowie mają różne Zasięgi LW – w zależności od tego, w którą stronę są ustawieni. LW Stalkera ma nieskończony Zasięg we wszystkich kierunkach.

Karty Otoczenia

Każda Misja zawiera niepowtarzalne karty Otoczenia. Wpływają one na Mapę, dostarczają podpowiedzi oraz dodają lub usuwają niektóre zasady.

Wybór i koszt Akcji

Czasami karta Notatki zapewnia kilka Akcji do wyboru. Niektóre z nich oznaczone są ikoną , a wykonanie ich wymaga przesunięcia w dół aktualnego żetonu Tur. Pamiętajcie, że to może spowodować zwiększenie dawki Promieniowania.

Są dwa główne typy kart Otoczenia:

- **Nakładki na Mapę** – Umieszcza się je bezpośrednio na kaflach Mapy. Dodają one nowe Akcje/Aktywatory lub zmieniają pola oraz połączenia między nimi.
- **Karty Notatek** – Umieszcza się je obok Mapy. To karty tekstowe z pojedynczymi instrukcjami, podpowiedziami dotyczącymi Misji lub dodatkowymi zasadami.

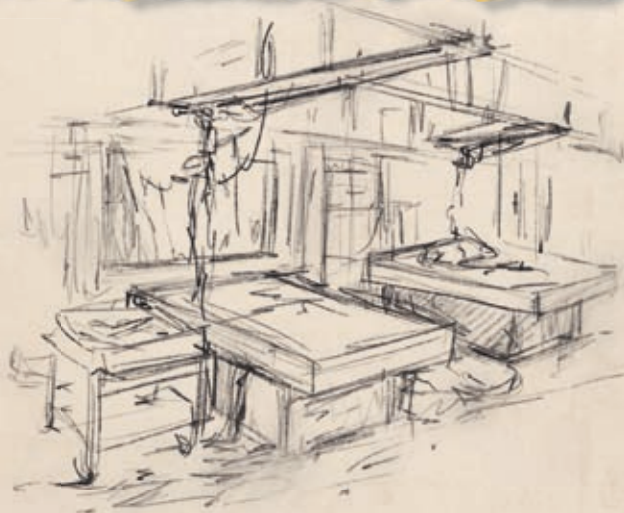
Oprócz tego niewielka liczba kart Otoczenia przedstawia Anomalie lub Broń.

Oto przykłady nakładek na Mapę:

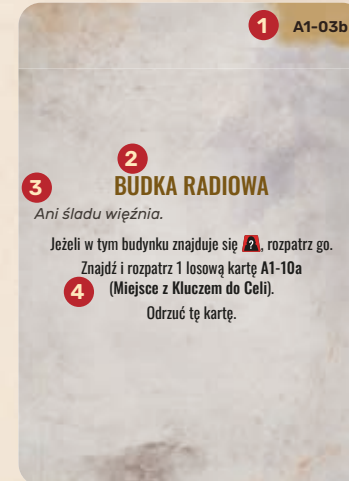


1. **Numer** – Każda karta ma numer z przodu i z tyłu, więc łatwo je odróżnić. Pierwsze dwa znaki oznaczają Misję. Dodatkowo numer z przodu kończy się literą „a”, a numer z tyłu kończy się literą „b”.
2.   **Akcja** – Niektóre karty zawierają Akcję (Podstawową lub Darmową), którą możecie wykonywać na określonym polu lub polach opisanych na tej karcie.
3.  **Aktywator** – Niektóre karty zawierają efekt Aktywatora, który powinien zostać zastosowany, gdy Stalker (rzadziej Wróg) wejdzie na określone pole lub pola opisane na tej karcie.

Aby łatwiej wam było rozmieszczać karty nakładek, pamiętajcie, że na większości tych kart tekst jest zorientowany tak jak na Mapie i powinien współgrać z układem Mapy.



Oto przykład karty Notatki:



1. **Numer** – Każda karta ma numer z przodu i z tyłu, więc łatwo je odróżnić. Pierwsze dwa znaki oznaczają Misję. Dodatkowo numer z przodu kończy się literą „a”, a numer z tyłu kończy się literą „b”.
2. **Nazwa**
3. **Wstawka fabularna** – Niektóre karty zawierają fragmenty opowieści.
4. **Zasady** – Instrukcje, które należy zastosować natychmiast, lub dodatkowe zasady dotyczące gry.

Karty dwustronne

Większość kart Otoczenia jest dwustronna. Ich przód oznaczono literą „a”, tył zaś literą „b”. Upewnijcie się, że postępujecie zgodnie z instrukcjami i układacie karty właściwą stroną ku górze (np. gdy przygotowanie Misji wymaga umieszczenia na Mapie karty nakładki **A1-02a**, uważajcie, żeby przypadkowo nie położyć jej stroną „b” ku górze). Z zasady tylko przednia część kart Otoczenia powinna być widoczna i w taki właśnie sposób należy układać karty w talii Otoczenia.

Odwracanie karty Otoczenia

Wiele efektów wymaga odwrócenia karty Otoczenia. Gdy tak robicie: Jeżeli to karta nakładka, należy umieścić ją z powrotem na Mapie. Karta powinna zostać umieszczona w bezpośrednim sąsiedztwie miejsca, w którym wcześniej się znajdowała, ewentualnie sam wygląd karty może pomóc określić jej nowe umiejscowienie.

Jeżeli to karta Notatki, należy rozpatrzyć jej efekt. Następnie gra z reguły nakaże odrzucić taką kartę. Jeżeli karta nie zostanie odrzucona, powinniście umieścić ją obok Mapy, gdyż może zawierać ważne informacje lub dodatkowe zasady.

Odrzucanie i usuwanie kart Otoczenia

Jeśli otrzymacie polecenie, by odrzucić kartę Otoczenia, należy ją odłożyć do pudełka Misji.

W rzadkich przypadkach efekt może nakazać usunięcie określonej karty z gry. Odłóżcie tę kartę na bok, gdyż nie powinna być ponownie używana w danej Kampanii.

Żetony na Mapie Misji



BRAK WIDOCZNOŚCI

Żadna Jednostka nie może wyznaczać LW do pola, z pola ani przez pole z takim żetonem (na potrzeby wyznaczania LW dane pole należy traktować, jakby posiadało Mur na każdej swojej krawędzi). Jednostki na polu z żetonem wciąż mogą obierać siebie za Cel. Żetony są usuwane z Mapy podczas Fazy Wrogów i Zony.



ŚRUBA

Śruby należy przechowywać w Kieszeniach. Możecie umieszczać je na Mapie, by zakryć symbole Anomalii przez wykonanie Akcji Podstawowej „Śruby i Nakrętki”. Zakryte przez symbole Anomalii są ignorowane podczas rzutu na Aktywację Anomalii. umieszczone na Mapie są usuwane podczas Fazy Wrogów i Zony.



ARTEFAKT

Artefakty zazwyczaj zaczynają ukryte pod kartonową figurką Anomalii, ale mogą zostać umieszczone na Mapie dzięki użyciu Akcesorium Pancerza typu Detektor. Zakryte przez symbole Anomalii są ignorowane podczas rzutu na Aktywację Anomalii. umieszczony na Mapie można pozyskać poprzez wykonanie Akcji Podstawowej „Podniesienie”. Wykonując ją, należy dobrać kartę Artefaktu o typie odpowiadającym Anomalii, z której został pozyskany. Jeżeli nie ma dostępnej takiej karty lub został podniesiony z pola bez Anomalii, po prostu dobieracie losową kartę Artefaktu.



ŁUP

Łup reprezentuje Wyposażenie porzucane po Zonie. Obejmuje Śruby, Przedmioty, Broń, a czasami nawet Artefakty.

na tym samym polu należy ułożyć w jeden stos. Gdy gra nakaze umieścić na polu dodatkowy, powinniście umieścić jego żeton na szczycie stosu.

Rozpatrując (zazwyczaj poprzez wykonanie Akcji Podstawowej „Podniesienie”), należy wziąć wierzchni ze stosu. Jeżeli żeton nie jest odwrócony, odwracacie go i otrzymujecie widoczną na nim nagrodę. Następnie odrzucacie dany żeton. Odrzucone żetony należy umieścić z boku. Te żetony nie mogą zostać już użyte podczas tej samej Misji.



NIEZNANY WRÓG

Żeton Nieznanego Wroga reprezentuje Wrogów, którzy mogą pojawić się podczas Misji. Żetony na tym samym polu są zazwyczaj układane w jeden stos. Gdy gra poleci rozpatrzeć, rozpatrujecie żeton z samego szczytu stosu. Jeżeli nie jest odwrócony, odwracacie go. Następnie wykonujecie poniższe instrukcje:

Jeżeli jest to żeton, odrzucacie go.

Jeżeli jest to żeton, umieszczacie jedną lub dwie kartonowe figurki Wrogów w odpowiadającym żetonowi kolorze na polu tego żetonu, ustawione w kierunku wskazywanym przez strzałkę na żetonie.

Jeżeli umieściliście na Mapie przynajmniej jedną kartonową figurkę Wroga, odrzucacie.

Jeżeli w puli Wrogów jest za mało kartonowych figurek, by umieścić na Mapie przynajmniej jedną, dobieracie kartę Aktywacji Wrogów (jeżeli na Mapie znajduje się przynajmniej 1 żeton, należy dobrać kartę Aktywacji Wrogów; w innym wypadku należy dobrać kartę Aktywacji Wrogów). Następnie rozpatrujecie tę kartę, ale Aktywujecie tylko jednego Wroga w odpowiadającym żetonowi kolorze, znajdującego się najbliższym rozpatrywanego żetonu. Następnie odrzucacie.



Przykład A: Efekt Końca Rundy na karcie Wydarzenia sprawia, że rozpatrujecie 1 znajdujący się najbliższym Wodzącego Stalkera (w tym wypadku niebieskiego). By to zrobić, odwracacie w budynku. Jest to ze strzałką skierowaną w górę. Wrogiem oznaczonym przez jest Bandyta ze Strzelbą, zatem bierzecie jedną kartonową figurkę Bandyty ze Strzelbą z puli Wrogów i umieszczacie ją na tym samym polu co, ustawiając Bandytę zgodnie ze wskazaniem strzałki, a następnie odrzucacie ten.



Przykład B: Jako że w puli nie ma już kartonowych figurek Bandyty ze Strzelbą (wszystkie trzy są już na Mapie), należy dobrać kartę Aktywacji Wroga (w tym wypadku) i Aktywować jednego Bandytę ze Strzelbą, znajdującego się najbliższym. Zgodnie z zasadami wyznaczania najbliższego obiektu obaj Bandyty znajdują się w Zasięgu 1 od, zatem to od was zależy, czy wybierze tego w budynku, czy tego poza nim. Rozpatrując kolejne kroki karty Aktywacji Wrogów, pamiętajcie, że mogą one wpłynąć wyłącznie na tego jednego Bandytę (jeżeli jego kolor odpowiada tym krokom). Należy pominąć ostatni krok na karcie, ponieważ jest on wykonywany tylko podczas Aktywacji Wrogów w Fazy Wrogów i Zony.

Rozmieszczanie Wrogów i całkowicie zajęte pola

Jeżeli kartonowa figurka nowego Wroga miałaby zostać umieszczona na całkowicie zajętych polu (np. w wyniku rozpatrywania), należy umieścić tego Wroga na najbliższym dostępnym polu i skierować go w stronę pola, na którym powinien być umieszczony.

Rozpatrywanie wielu żetonów i brak żetonu

Gdy gra poleci wam, by w tym samym czasie rozpatrzeć wiele, rozpatrzyć je kolejno.

Gdy gra poleci, by rozpatrzeć, ale na Mapie nie ma żadnego, nic się nie dzieje.

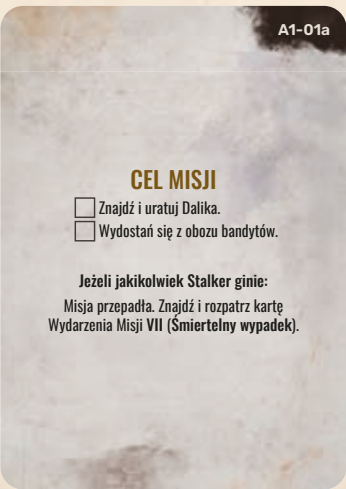
ROZGRYWANIE MISJI

Misje to różne zadania, których będziecie się podejmować podczas Kampanii. Misje łączą się ze sobą fabularnie i są rozgrywane na Mapie zbudowanej z kafli Mapy, zapelnionej różnymi elementami gry podczas przygotowania.

CEL MISJI

Każda Misja ma główną kartę Celu, która streszcza cel danej Misji. Aby zakończyć Misję sukcesem, musicie wypełnić ten cel. Dodatkowo karta ta zawiera informacje dotyczące tego, co się dzieje, kiedy jakiś Stalker zginie.

W większości Misji śmierć Stalkera oznacza niepowodzenie Misji i wymaga odkrycia określonej karty Wydarzenia Misji, która opisuje następne kroki.



Przykład: Cel Misji w pierwszej Misji (A1).

PRZEBIEG RUNDY

Wszystkie Misje trwają po kilka Rund, z których każda składa się z trzech Faz. W poszczególnych Rundach gracze odkrywają i rozpatrzają nową kartę Wydarzenia, a następnie zaplanują i rozegrają swoje Tury. Na koniec każdej Rundy nastąpi reakcja ze strony Zony oraz Wrogów. Proces ten będzie się powtarzać do czasu, aż gracze ukończą Misję z sukcesem, którzyś ze Stalkerów zginie lub skończy się czas. W każdym z tych przypadków gracze zostaną poinstruowani, by rozpatrzyć konkretną kartę Wydarzenia Misji.

Runda składa się z następujących Faz:

- 1. Faza Wydarzeń** – Dobierzcie i przeczytajcie nową kartę Wydarzenia, by dowiedzieć się, co się stało, a następnie zastosujcie wszystkie efekty Natychmiastowe.
- 2. Faza Graczy** – Każdy gracz wykonuje dwie Tury, podczas których może przeprowadzić różne Akcje.
- 3. Faza Wrogów i Zony** – Wrogowie Aktywują się, a Stalkerzy ponoszą konsekwencje skumulowanej dawki Promieniowania, następnie mają miejsce efekty Końca Rundy (umieszczone głównie na kartach Wydarzeń).

Aktywne Wydarzenie

W danym momencie tylko jedno Wydarzenie może być aktywne. Jeśli efekt sprawi, że musicie dobrać/odszukać kartę Wydarzenia, umieszczacie ją na wierzchu poprzedniego Aktywnego Wydarzenia.

Liczba Stalkerów

Ikona  to wartość równa liczbie Stalkerów w waszej drużynie. Odnoszą się do niej niektóre efekty.

Przykład: Widoczna po prawej karta Wydarzenia Misji „Nowo przybyli” nakazuje umieszczenie 4 -  kart Wydarzeń Losowych na wierzchu talii Wydarzeń. W grze z 2 Stalkerami ten efekt spowoduje umieszczenie 2 kart Wydarzeń Losowych (4-2=2).

Treść Wydarzeń

Część kart Wydarzeń rozpatruje się w Fazie Wrogów i Zony, jednak możecie się z nimi zapoznać, gdy tylko Wydarzenie staje się Aktywne. Odpowiednio zaplanujcie swoje Akcje!

Faza Wydarzeń

Wydarzenia wyznaczają upływ czasu podczas Misji oraz opisują, co się dzieje w czasie Rund. W tej Fazie dobieracie wierzchnią kartę z talii Wydarzeń, czytacie ją, rozpatrujecie jej efekty Natychmiastowe i umieszczacie ją obok talii Wydarzeń. Następnie przechodzicie do Fazy Graczy.

Talia Wydarzeń zawiera dwa rodzaje kart Wydarzeń:

- Wydarzenia Misji** – Zawierają one elementy fabularne oraz opis konkretnych sytuacji w ramach Misji. Są unikalne dla każdej Misji i na etapie przygotowania należy je dodać do talii Wydarzeń. Niektóre karty Wydarzeń Misji mają kilka wariantów o tym samym numerze. W takim wypadku losowo wybieracie jeden z nich podczas tworzenia talii Wydarzeń.
- Wydarzenia Losowe** – Wprowadzają małe zwroty akcji, takie jak dodatkowe Łupy czy gwałtowny wzrost Promieniowania. Dodaje się je do talii Wydarzeń podczas Misji.

Oto przykład kart Wydarzenia Misji oraz Wydarzenia Losowego:



- 1. Nazwa** – Każda karta Wydarzenia ma niepowtarzalną nazwę.
- 2. Numer** – Karty Wydarzeń Misji mają numer z przodu i z tyłu. Karty Wydarzeń Losowych z pudełka Misji mają z przodu numer Misji.
- 3. Wstawka fabularna** – Opis wydarzenia.
- 4. Natychmiast** – Te efekty rozpatrywane są natychmiast po dobraniu tej karty podczas Fazy Wydarzeń. Niektóre z nich pozwalają Stalkerom wykonać dodatkowe Akcje, jak Ruch lub Atak, ale nie powodują przesunięcia w dół żetonu Tur, chyba że tak stanowi treść karty.
- 5. Koniec Rundy** – Te efekty rozpatrywane są na końcu Fazy Wrogów i Zony.
 - A.** Oznaczone efekty nie występują na każdej karcie Wydarzenia i mogą się różnić pomiędzy kartami. Zazwyczaj dodają do talii Wydarzenia Losowe lub powodują pojawienie się dodatkowych Wrogów.
 - B.** Nieoznaczone efekty zawsze są takie same i przypominają o krokach, które należy wykonać przed rozpoczęciem następnej Rundy.

Faza Graczy

Podczas tej Fazy Stalkerzy wykonują kolejno swoje Tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda Runda rozpoczyna się Turą Wiodącego Stalkera.

W każdej Rundzie poszczególni Stalkerzy wykonują w sumie dwie Tury (każdą reprezentuje jeden żeton Tury). Podczas swojej Tury Stalkerzy wykonują dwie Akcje Podstawowe (☐).

Gdy wszyscy Stalkerzy ukończą obie swoje Tury, przejdziecie do Fazy Wrogów i Zony.

TURY



Przykład: Po lewej – żeton Tur przed wykonaniem jakiegokolwiek ☐. W środku – żeton Tury po wykonaniu pierwszej ☐ w tej Turze. Po prawej – żeton Tury po wykonaniu drugiej ☐ w tej Turze. Gdy Stalker zdecyduje, że nie chce wykonywać żadnej ☐, jego Tura się kończy, a Wrogowie posiadający danego Stalkera w swojej LW mogą podjąć Reakcję.

Każda Tura jest reprezentowana przez jeden z dwóch żetonów Tur na PDA Stalkera. Podczas Tury tylko Aktywny Stalker wykonuje Akcje. Jedna Tura musi się zakończyć, zanim rozpocznie się następna.

Podczas każdej Tury Stalker musi wykonać dwie Akcje Podstawowe (☐), może też wykonać dowolną liczbę Akcji Darmowych (☐). Za każdym razem, gdy Stalker wykonuje Akcję Podstawową, przesuwa żeton Tury w dół o 1 pole. Gdy żeton Tury dotrze na najniższe pole, a Stalker nie zechce wykonywać żadnych dodatkowych Akcji Darmowych (☐), jego Tura się kończy.

Koniec Tury Stalkera

Po każdej Turze Stalkera Wrogowie posiadający danego Stalkera w Linii Wzroku będą mieli szansę, by wykonać Reakcję w postaci Ataku. PDA każdego gracza przypomni o tym, gdy żeton Tury dotrze na najniższe pole. Więcej o Reakcji Wrogów przeczytajcie na stronie 34.

Pominięcie Tury

Przed rozpoczęciem Tury swojego Stalkera gracz może spasować. W takim wypadku należy przejść do Tury kolejnego Stalkera. Gdy Stalker pasuje, nie traci Tury. Oznacza to, że możecie swobodnie pomijać swoje Tury i czekać na lepszą sposobność do wykorzystania swoich Akcji, jednak ostatecznie musicie swoje Tury rozegrać.

AKCJE

Od zrobienia kilku kroków po strzał w głowę Bandyty – każda Akcja jest ważna i może wpłynąć na całą Misję.

Jedna Akcja musi się zakończyć, zanim rozpocznie się następna.

Akcje Podstawowe są znane wszystkim Stalkerom i zostały dokładnie wyjaśnione na kolejnych stronach. Inne źródła Akcji to karty Otoczenia na Mapie Misji oraz zdobyte karty Wyposażenia (np. Broń, granaty czy zestawy medyczne).

Akcje są reprezentowane przez dwie różne ikony:



Akcja Podstawowa – By wykonać ten rodzaj Akcji, musicie przesunąć żeton Tury o 1 pole w dół. To stosunkowo proste Akcje, jak poruszenie się o kilka metrów, rzucenie granatu lub oddanie strzału z pistoletu, jednak istnieje ograniczona pula czynności, jakie możecie wykonać w skończonym czasie.



Akcja Darmowa – Nie wymaga przesunięcia żetonu Tury. Możecie wykonać dowolną liczbę Akcji Darmowych podczas Tury przed swoimi Akcjami Podstawowymi, po nich lub pomiędzy nimi. Są to Akcje, które można wykonać bez jakiegokolwiek przygotowania, np. zajrzenie przez okno do wnętrza budynku, otwarcie drzwi lub wypicie napoju energetycznego.



Wiodący Stalker

Wiodący Stalker to przechodni tytuł przypisany w danym momencie tylko do jednego Stalkera. Więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie 24.

Przykładowa Rozgrywka

Przebieg rozgrywki możecie prześledzić w niewielkiej broszurce zawierającej Przykładową Rozgrywkę.

Znaczniki ■ na żetonach Tur

Niektóre efekty mogą spowodować umieszczenie jednego lub więcej ■ na żetonie Tury. Zwiększają one liczbę ☐, które można wykonać podczas danej Tury. Wykonując ☐, kiedy macie przynajmniej 1 ■ na swoim aktualnym żetonie Tury, odrzucacie 1 ■, zamiast przesuwać żeton Tury w dół. Na Koniec Rundy Stalkerzy odrzucają ■ pozostałe na żetonach Tur.

AKCJE PODSTAWOWE

Następujące Akcje zawsze są dostępne dla każdego Stalkera. Są one również wypisane na karcie Pomocy.

Ruch:

Czasami pozostaje tylko biec tak szybko, jak zdołasz...

Poruszcie się maksymalnie o 3 pola.

To najczęstsza Akcja wykorzystywana do przemierzania Mapy Misji. Ruch powoduje przesunięcie/umieszczenie żetonu Uwagi.

Ostrożny Ruch:

Niektóre sytuacje wymagają ostrożnego i cichego podejścia.

Nie możecie wykonać tej Akcji, by zejść z LW Wroga albo przesunąć się w jego LW.

Poruszcie się o 1 pole. Nie przesuwajcie / nie umieszczajcie swojego żetonu Uwagi.

Zasady Ruchu Stalkera

Ruch może mieć różne formy oraz źródła. Bez względu na źródło wszystkie Ruchy Stalkerów przebiegają zgodnie z następującymi zasadami:

- By Poruszyć się o X pól, po prostu Poruszacie swojego Stalkera na sąsiadujące pole X razy. Pola oddzielone Nieprzekraczalnym Terenem lub Murem bez Okna nie są uważane za sąsiadujące.
- Jeżeli wejdziecie na pole z Wrogiem, wasz Ruch zostanie przerwany – musicie go natychmiast zakończyć.
- Jeśli mielibyście zakończyć Ruch na całkowicie zajęтым polu, Odpychacie jedną Jednostkę (w pierwszej kolejności Stalkerów) z tego pola na pole sąsiadujące (jeśli to możliwe – na pole, z którego Poruszyliscie się). Jeżeli żadna Jednostka nie może zostać Odepchnięta, by zrobić miejsce, nie możecie zakończyć Ruchu na takim polu.
- Możecie Poruszać się przez całkowicie zajęte pola, na których nie ma Wrogów.
- Jeżeli Poruszacie się z pola zawierającego figurkę Wroga, obracacie jego kartonową figurkę tak, by była zwrócona w stronę sąsiadującego pola, na które wykonujecie Ruch.

Uwaga

- Jeżeli Poruszacie się poprzez pole w LW Wroga, umieszczacie swój na pierwszym polu, przez które wykonujecie Ruch i które nie jest już w LW Wroga.
- Jeżeli zakończycie swój Ruch w LW Wroga, musicie umieścić swój żeton na swoim polu.
- Jeżeli zakończycie Ruch i na Mapie jest już wasz, przesuwacie na swoje pole lub umieszczacie na swoim polu swój.

Promieniowanie

- Jeżeli Ruch spowodował przesunięcie w dół jednego z żetonów Tur, a Poruszyliscie się na pole, z pola bądź przez jedno (lub więcej) pole z ikoną, zwiększacie swoją dawkę Promieniowania tylko raz, o wartość równą największej wartości na tych polach. Ta wartość może być zredukowana przez modyfikator Promieniowania na Mapie Pancerza.

Aktywator

Podczas Ruchu musicie sprawdzać, czy nie wchodzić na pole z lub pole z symbolami Anomalii (). W takim wypadku należy rozpatrzyć efekt aktywatora. Jeżeli efekt działa natychmiast, ale nie nakazuje, by zakończyć Ruch, możecie kontynuować Ruch po pełnym rozpatrzeniu efektu.

Przygotowanie:

Szybka wymiana sprzętu między towarzyszami lub znalezienie lepszej pozycji strzeleckiej.

- Otrzymujecie (Skupienie). Więcej o Skupieniu przeczytacie na stronie 29.
- Zyskujecie 1 (Śrubę).

Następnie dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności Stalkerzy na waszym polu mogą:

- Wymienić Artefakt, Akcesorium, Pancerz, Przedmiot, Broń, Magazynek, lub Osobiste Ważne Znalezisko (podtyp kart Notatek, na które można natrafić podczas Misji) z innym Stalkerem na tym samym polu.
- Przenieść Broń z miejsca na Broń do Plecaka i vice versa. Amunicja pozostaje na Broni.
- Przenieść Pancerz z miejsca na Pancerz do Plecaka i vice versa.
- Zainstalować Akcesorium na Pancerzu lub Broni lub je Odinstalować.
- Przenieść Artefakt z miejsca na Artefakt do Plecaka i vice versa.

Przeładowanie:

Gdy skończą ci się naboje w broni, musisz po prostu załadować ich więcej.

Jeżeli macie, potraktujcie tę Akcję jako (nie odrzucacie tego).

Odrzucacie 1 Magazynek typu pasującego do waszej Broni (Pistolet, Karabin lub Strzelba) z Kieszeni, by dodać do waszej Broni tyle, ile wynosi limit Amunicji.

Podniesienie:

Wiele rzeczy leży na ziemi w Zonie, czekając, aż je podniesiesz.

Wybierzcie 1 (Łup) lub (Artefakt) na swoim polu. Jeżeli jest to nieodwrócony, odwracacie go, otrzymujecie wynikające z niego nagrody i odrzucacie go.

Gdy podnosicie, otrzymujecie kartę Artefaktu w typie zgodnym z typem Anomalii, z której go podnieśliście.

Wabik:

Czasem wystarczy małe odwrócenie uwagi.

Rzucenie wabika pozwala wam poruszać przeciwników lub zwabić ich prosto w pułapkę. Ale używajcie go ostrożnie!

Nie możecie wykonywać tej Akcji, jeżeli na Mapie znajduje się wasz.

Odrzućcie ze swojej Kieszeni 1. Wybierzcie pole w Zasięgu 3 od waszego Stalkera. Umieście na tym polu swój. Następnie, jeżeli na wybranym polu lub polach do niego przylegających są jacyś Wrogowie, dobieracie kartę Aktywacji Wrogów i rozpatrujecie ją, ale Aktywujecie tylko Wrogów znajdujących się na tym polu i polach sąsiadujących. Następnie, jeżeli którykolwiek z tych Wrogów ma LW do któregośkolwiek żetonu Uwagi, przesuwacie ten żeton o 1 pole w stronę jego właściciela.

Odepchnięcie

Odepchnięcie to mimowolny Ruch, który nie może zostać w żaden sposób przerwany. Gdy Wróg zostaje Odepchnięty, należy ustawić jego figurkę tak, by była zwrócona w stronę pola, z którego została przesunięta.

Ostrożny Ruch

Niektóre Akcje podkreślają, że możecie Poruszyć się bez przesuwania swojej figurki lub umieszczania żetonu Uwagi. W takich przypadkach przesuwacie lub umieszczacie żeton Uwagi tylko, jeżeli kończycie Ruch w LW Wroga.

Śruby i Nakrętki:

Zaufani przyjaciele wszystkich stalkerów. Każdy stalker nosi w kieszeniach kilka śrub, które pomagają mu znaleźć bezpieczne ścieżki poprzez anomalie.

Umieście 1 ze swoich Kieszeni na wybranym symbolu Anomalii w Zasięgu 3. Zakryty przez symbol Anomalii jest ignorowany podczas rzutu na Aktywację Anomalii.

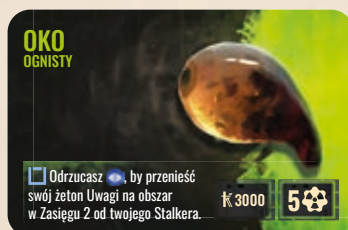
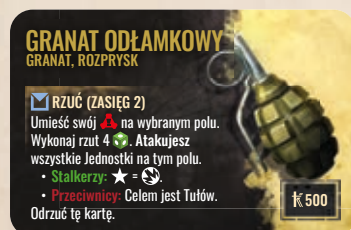
Umieszczone na Mapie są usuwane podczas Fazy Wrogów i Zony.

Nóż:

Zawsze przydatny, bez względu na to, czy otwierasz konserwę turystyczną, czy potrzebujesz planu awaryjnego, gdy skończą się naboje do twojego kaemu.

Nóż to Akcja Ataku. By ją wykonać, musicie znajdować się na tym samym polu co Wróg, którego chcecie Zaatakować. Możecie wybrać, w którą część ciała chcecie celować, następnie rzucacie 3. Jeżeli zabijecie swój cel, redukujeecie swoją Uwagę.

INNE AKCJE I GDZIE JE ZNALEŹĆ



Poza Akcjami Podstawowymi Stalkerzy mogą robić znacznie więcej. Różne elementy gry mogą zawierać różne Akcje. Najczęściej są to:

- Broń** – Każda zawiera przynajmniej jedną Akcję Ataku (zobacz: Ataki), która dodatkowo wymaga Amunicji.
- Karty Otoczenia** – Z większością kart Otoczenia można wejść w interakcję poprzez wykonywanie opisanych na nich Akcji, co pozwoli odkryć nowe tajemnice lub przyczyni się do postępu Misji.
- Przedmioty** – Każdy zawiera swoją własną Akcję. Możecie ją wykonywać, jeżeli macie Przedmiot w Plecaku. Po użyciu Przedmiot należy odrzucić.
- Artefakty** – Niektóre Artefakty zapewniają własne, unikatowe Akcje.

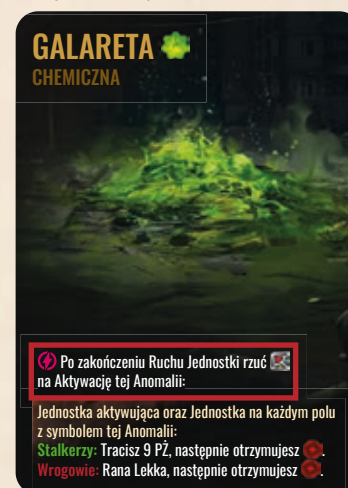
AKTYWATORY NATYCHMIASTOWE I DODATKOWE ZASADY

Chociaż nie są to Akcje, stanowią nierozdzielną część rozgrywki. Mogą wydarzyć się w dowolnym momencie, o ile zostanie spełniony ich warunek. Niektóre z nich wspomagają lub zakłócają Akcje, inne są wykorzystywane do ukrycia przed graczami informacji do momentu wykonania przez nich określonej Akcji, a część istnieje wyłącznie po to, by popychać Misję naprzód.



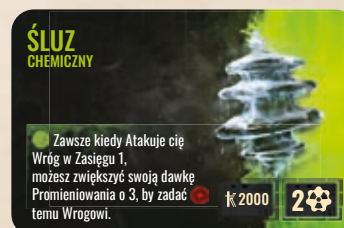
Aktywatory

Aktywatory pojawiają się na kartach nakładkach Otoczenia oraz kartach Anomalii. Przypominają, że coś się wydarzy, gdy Stalker (rzadziej Wróg) wejdzie na określone pole na Mapie Misji. Określają też, czy efekt należy zastosować natychmiast podczas Akcji, czy po jej zakończeniu. Jeśli efekt ma zastosowanie natychmiastowe, nie można zakończyć tej Akcji, chyba że jest to wyraźnie zaznaczone.



Dodatkowe zasady

Wasze Postacie, wiele elementów Wyposażenia oraz niektóre karty Otoczenia dają dostęp do nowych zdolności. Są oznaczone ikoną / / / w kolorze zależnym od koloru karty. Mogą wzmocnić określone Akcje lub zapewnić trwałe efekty pasywne.



Ataki

Więcej o Atakach Stalkerów znajdziecie na stronie 27.

PROMIENIOWANIE NA MAPIE ☢

Nawet po tych wszystkich latach od pierwszego incydentu Zona pełna jest napromieniowanych miejsc. Mądry stalker wie, kiedy je przekraczać i jak się do tego przygotować – dobry pancerz i wódka będą tu pomocne.

Za każdym razem, gdy przesuwacie w dół swój żeton Tury (zazwyczaj przez wykonanie ☑), jeżeli jesteście/byliście obecni podczas tej Akcji na jakimkolwiek polu z ☢ (Promieniowaniem), zwiększacie swoją dawkę Promieniowania o najwyższą wartość ☢ znajdującą się na polach, na których jesteście/byliście obecni podczas tej Akcji. Modyfikator Promieniowania na Mapie waszego Pancerza może zredukować tę wartość.

Licznik Geigera i dawka Promieniowania



Trzymajcie swój licznik Geigera obok PDA, by szybko zaznaczać dawkę Promieniowania zgromadzoną w toku Misji. Zawsze gdy zwiększycie swoją dawkę Promieniowania, obróćcie koło w stronę większych numerów i odwrotnie – kiedy obniżacie dawkę Promieniowania.

Podczas Fazy Wrogów i Zony oraz zawsze gdy otrzymacie takie polecenie w grze, możecie ucieść z powodu Ekspozycji na Promieniowanie (więcej na stronie 35).

Krytyczna dawka Promieniowania

Jeżeli otrzymana dawka Promieniowania sprawi, że jego łączna wartość przekroczy 16 (i wejdzie na szary obszar), natychmiast wykonujecie rzut 4 🎲, tracie PŻ równe liczbie wyrzuconych ★, a następnie ustawicie swoją dawkę Promieniowania na 16.

UWAGA ⚠ ☠

Zawsze gdy coś robisz, prędzej lub później ktoś to zauważy. Z reguły nie wyniknie z tego nic dobrego...

Wiele Akcji powoduje umieszczenie na Mapie żetonu Uwagi, który zwraca uwagę Wrogów. Z upływem czasu Wrogowie będą poświęcać wam mniej Uwagi, zatem możecie używać tych żetonów taktycznie. Umieszczenie na Mapie żetonu Uwagi nie wywołuje automatycznej reakcji Wrogów, ale wpływa na ich zachowanie w kroku Aktywacji Wrogów.

⚠ **Mała Uwaga** – Symbolizuje odgłosy i inne oznaki waszej obecności, które mogą zostać zignorowane przez Wrogów, na przykład kilka zbyt szybkich kroków czy zadanie śmiertelnego ciosu wyciszoną Bronią. Jeżeli na Mapie znajdują się wyłącznie żetony ⚠ lub nie ma ich wcale, Wrogowie mogą nie podążać za wami i być może powrócą do swoich patroli.

☠ **Duża Uwaga** – Symbolizuje odgłosy i inne oznaki waszej obecności, na które Wrogowie na pewno zwrócą uwagę. Akcje takie jak strzelanie z użyciem Broni lub przechodzenie przez ich pole widzenia zaalarmują Wrogów i sprawią, że ci spróbują was znaleźć. Jeżeli na Mapie znajduje się przynajmniej 1 ☠, Wrogowie staną się bardziej agresywni i skupią się na źródle Uwagi.

Dopóki na Mapie znajduje się wasz ☠, żaden efekt nie może spowodować umieszczenia waszego ⚠.

Dopóki Wróg ma waszego Stalkera na LW, żeton ☠ musi być umieszczony na waszym polu i żaden efekt nie może przesunąć, umieścić ani obniżyć waszego ☠.

Redukcja Uwagi

Niektóre efekty redukują Uwagę poświęcaną wam przez Wrogów. Obniżenie ☠ polega na odwróceniu żetonu na stronę ⚠. Obniżenie ⚠ polega na odłożeniu żetonu na PDA.



PDA I WYPOSAŻENIE

Najważniejszym elementem każdego gracza jest jego PDA (plansza gracza). Podczas Misji będziecie na nim trzymać swoje Wyposażenie, tam również możecie szukać informacji o swoim Stalkerze. Oto co można znaleźć na PDA:



- Miejsce na Stalkera** – Tu umieszczacie kartę swojego Stalkera.
- Pole Tur** – Tu umieszczacie swoje żetony Tur. Przesuwając je w dół, oznaczacie wykonane [ikonka].
 - Żetony Tur** – Podczas każdej Rundy żetony Tur zaczynają na górnych polach. Po tym, jak wykonacie dwie [ikonka], żeton Tury powinien znaleźć się na samym dole.
 - Żetony Ran Krytycznych** – Jeżeli otrzymacie żeton Rany Krytycznej, należy umieścić go w tym miejscu, blokując część pola i tym samym ograniczając liczbę [ikonka] dostępnych w tej Turze.
- Miejsce na Broń**
 - Karta Broni** – Tu umieszczacie aktualnie wykorzystywaną Broń.
 - Akcesorium Broni** – Tutaj możecie umieścić maksymalnie dwa Akcesoria odpowiadające polom Akcesoriów aktualnie wykorzystywanej przez was Broni.
 - Tor Magazynka** – Tutaj umieszczacie [ikonka] reprezentujące Amunicję dla aktualnie wykorzystywanej Broni.
- Miejsce na Pancerz**
 - Karta Pancerza** – Tutaj umieszczacie kartę aktualnie wykorzystywanego Pancerza.
 - Akcesorium Pancerza** – Tutaj możecie umieścić maksymalnie jedno Akcesorium Pancerza.
- Miejsce na Artefakt**
 - Karta Artefaktu** – Tutaj należy umieścić aktualnie wykorzystywany Artefakt o najwyższej wartości [ikonka] (Podstawowe Promieniowanie Artefaktu).
 - Pojemnik na Artefakty** – Zależnie od posiadanego Pancerza możecie umieścić tutaj odpowiedni żeton Pojemnika na Artefakty.
 - Karty Artefaktów** – Tutaj możecie umieścić maksymalnie dwa dodatkowe Artefakty, tak aby ich wartości [ikonka] były schowane pod PDA.

- Plecak** – Tutaj przechowujecie swoje Przedmioty i inne karty Wyposażenia, których aktualnie nie wykorzystujecie.
- Kieszonki** – Tu umieszczacie wszystkie [ikonka], Magazynki, a czasami również żetony Misji.
- Uwaga** – Tutaj umieszczacie swój żeton Uwagi, jeżeli akurat nie jest umieszczony na Mapie.
- Tor PŻ** – Tutaj zaznaczacie aktualną liczbę PŻ.

Osiągnięcie 0 PŻ

Jeśli wasze PŻ spadną do 0 (a także za każdym razem, gdy spadną poniżej 0, jeżeli wcześniej miały wartość 0), otrzymujecie żeton Rany Krytycznej. Gdy otrzymacie trzeci żeton Rany Krytycznej, wasza Postać ginie.

Więcej na temat Ran Krytycznych i Śmierci Stalkerów znajdziecie na stronie 29.

Karta Stalkera

Gracze wcielają się w role Stalkerów, którzy eksplorują Zonę z najróżniejszych powodów. Każdy Stalker jest przedstawiony na swojej unikalnej karcie Stalkera. Mimo że Stalkerzy się między sobą różnią, istnieje pewien zakres uniwersalnych informacji, które można znaleźć na wszystkich ich kartach:



- Nazwa** – Każdy Stalker ma unikalną nazwę.
- PŻ** – Maksymalna liczba PŻ, jaką może mieć Postać. Każdą Misję zaczynacie z tą liczbą PŻ i w żadnym momencie podczas Misji nie możecie mieć ich więcej.
- Umiejętności strzeleckie** – Określają liczbę [ikonka] używanych podczas każdego rzutu na Atak Bronią. Czasami Umiejętności strzeleckie Postaci zależą od odległości do Celu.
- Zdolności** – Każda Postać posiada przynajmniej jedną zdolność. Mogą to być zarówno nowe Akcje, jak i dodatkowe zasady wpływające na rozgrywkę.
- Wstawka fabularna** – Każda karta Postaci zawiera na odwrocie fabularne wprowadzenie dla danej Postaci.

Utrata i leczenie PŻ

Gdy stracie PŻ, przesuwacie swój znacznik w prawą stronę o wymaganą liczbę pól (aż do 0).

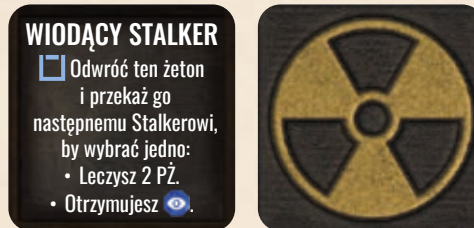
Lecząc PŻ, przesuwacie znacznik w lewo o wymaganą liczbę pól (aż do maksymalnego poziomu PŻ waszego Stalkera).

Wiodący Stalker

Każda grupa potrzebuje lidera.

Wiodący Stalker to przechodni tytuł przynależny w danym momencie do tylko jednego Stalkera. Niektóre efekty w grze (np. na kartach Wydarzeń) odnoszą się do Wiodącego Stalkera. Wiodący Stalker ma także ostatnie słowo w przypadku nierozstrzygniętych dyskusji pomiędzy graczami.

Wiodącego Stalkera reprezentuje następujący żeton:



Dopóki posiadasz ten żeton, możesz wykonywać następującą Akcję:

- ☐ Odwróć ten żeton i przekaz go następnemu graczowi, by wybrać jedną z możliwości:
- Leczysz 2 PŻ.
 - Zyskujesz.

Po tym, jak wykonasz jedną z powyższych Akcji, następny Stalker po lewej zostaje Wiodącym Stalkerem, ale nie będzie mógł wykonać Akcji żetonu (a przez to przekazać żetonu Wiodącego Stalkera), dopóki nie zostanie on ponownie odwrócony podczas Końca Rundy. Możecie wykonywać tę Akcję, nawet jeżeli w jej efekcie niczego byście nie zyskali (po prostu po to, by przekazać żeton).

Przedmioty

Przedmioty to pospolite elementy Wyposażenia rozrzucone po Zonie, od różnego rodzaju granatów i zestawów medycznych po zaopatrzenie. Przedmioty przechowuje się w Plecaku i każdy z nich oferuje jednorazowy efekt.

Oto przykład karty Przedmiotu:

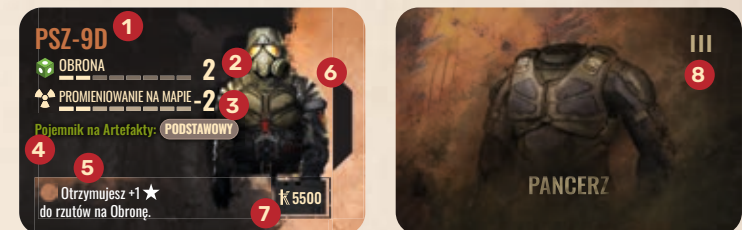


1. **Nazwa**
2. **Typ** – Każdy Przedmiot ma nadany mu przynajmniej jeden typ. Czasami efekty mogą odnosić się do tego typu (np. otrzymujecie 1 Przedmiot typu **Żywność**).
3. **Efekt** – Każdy Przedmiot zawiera jednorazową Akcję, po której wykonaniu jest odrzucany.
4. **Wartość w Kuponach** – Określenie wartości. Przedstawia uczciwą cenę tego Przedmiotu w Zonie.

Pancerz

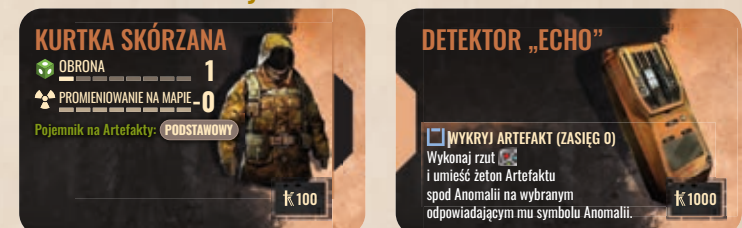
Pancerz zapewnia ochronę przez Atakami Wrogów, a czasem redukuje nawet otrzymywaną przez was dawkę Promieniowania. W danym momencie możecie używać tylko jednego Pancerza, a dodatkowe możecie przechowywać w Plecaku. Zaleca się, by każdy Stalker posiadał przez cały czas przynajmniej jeden Pancerz, ponieważ Zona potrafi być bezwzględna. Chociaż Pancerze mają różne formy i kroje, wszystkie charakteryzują się podobnymi cechami.

Oto przykład karty Pancerza:



1. **Nazwa**
2. **Wartość Obrony** – Określa liczbę używanych podczas rzutu na Obronę przed Atakami. Każda wyrzucona obniża otrzymywane (Obrażenia) o 1.
3. **Promieniowanie na Mapie** – Odzwierciedla modyfikator wartości na poszczególnych polach, co umożliwia redukcję otrzymywanej dawki Promieniowania. Niektóre efekty mogą spowodować zwiększenie dawki Promieniowania. Ta wartość określa, czy wasz Pancerz przed tym chroni.
4. **Pojemnik na Artefakty** – **PODSTAWOWY** lub **ZAAWANSOWANY**. Określa, jak dobrze jesteście chronieni przed dawką podstawowego Promieniowania wykorzystywanego Artefaktu oraz czy powinniście używać żetonu Pojemnika na Artefakty.
5. **Dodatkowe zasady** – Niektóre Pancerze wprowadzają dodatkowe zasady (np. Pancerz PSZ-9D zawsze będzie was chronił przynajmniej przed 1 Ataku Wroga).
6. **Miejsce na Akcesorium** – Każdy Pancerz posiada miejsce na Akcesorium, na którym można zainstalować dowolne Akcesorium Pancerza.
7. **Wartość w Kuponach** – Określenie wartości. Przedstawia uczciwą cenę tego Pancerza w Zonie.
8. **Poziom Pancerza** – Określa, jak łatwo zdobyć taki Pancerz w Zonie, a także jego ogólną przydatność. W grze podstawowej Poziomy Pancerzy wahają się od I do III, gdzie I oznacza najpospolitsze i najsłabsze Pancerze.

Akcesoria Pancerzy



Pancerz może mieć zainstalowane maksymalnie jedno Akcesorium. Akcesoria Pancerzy są uniwersalne i pasują do każdego Pancerza. Od detektorów, które zapewniają Akcje niezbędne do pozyskiwania Artefaktów z Anomalii, po dodatkowe kieszenie lub ochronne płyty zapewniające nowe możliwości.

Artefakty

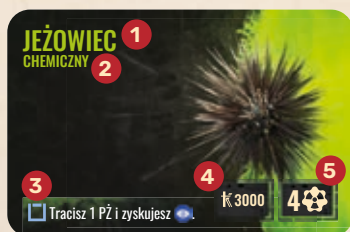
Prawdziwy skarb Zony. Obiekty o dziwnych i nadnaturalnych właściwościach.

To specjalne Przedmioty, które możecie zdobyć podczas gry, głównie przez przeszukiwanie Anomalii. Artefakty dają Stalkerom dostęp do potężnych umiejętności, ale skutkiem ubocznym jest narażenie się na Promieniowanie.

Artefakty mogą być bezpiecznie przenoszone w Plecaku, ale jeżeli zechcecie skorzystać z ich efektów, będziecie musieli się w nie wyposażać. Naraz możecie mieć w użyciu maksymalnie trzy Artefakty, a dodatkowe możecie przechowywać w Plecaku.

Pomimo że Artefakty mają różne kształty i formy, charakteryzują się pewnymi cechami wspólnymi.

Oto przykład karty Artefaktu:



1. **Nazwa**
2. **Typ** – Gdy podnosicie z Anomalii, otrzymujecie kartę Artefaktu o typie zgodnym z tą Anomalią.
3. **Efekt Specjalny** – Każdy Artefakt zapewnia nową zdolność, czy to w formie Akcji, czy też nowych zasad, które mają na was wpływ.
4. **Wartość w Kuponach** – Określenie wartości. Przedstawia uczciwą cenę tego Artefaktu w Zonie.
5. **Dawka podstawowego Promieniowania** – Promieniowanie, na które jesteście cały czas narażeni, jeżeli Artefakt jest na waszym wyposażeniu.



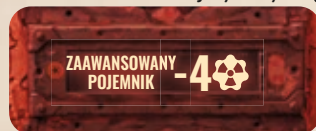
Dawka podstawowego Promieniowania Artefaktu

Każdy Artefakt ma dawkę podstawowego Promieniowania, którą można znaleźć w prawym dolnym rogu jego karty. Jeżeli podczas kroku Ekspozycja na Promieniowanie w Fazie Wrogów i Zony wasza aktualna dawka Promieniowania jest niższa niż dawka podstawowego Promieniowania Artefaktu, musicie zwiększyć swoją dawkę tak, by odpowiadała tej wartości.

Jeżeli macie na wyposażeniu kilka Artefaktów, zastosowanie ma tylko najwyższa . Umieśćcie taki Artefakt na najwyższym miejscu na Artefakt, a pozostałe Artefakty rozłóżcie na niższych polach, gdzie ich wartość będzie zakryta.

Dawka podstawowego Promieniowania Artefaktu może zostać zmniejszona dzięki użyciu Pancerza z **ULEPSZONY** lub **ZAAWANSOWANY** pojemnikiem na Artefakty.

Pojemniki na Artefakty oznacza się przez poniższe żetony, które umieszcza się na polu pojemnika pod Artefaktem o najwyższym .



Ulepszony Pojemnik na Artefakty zmniejsza dawkę podstawowego Promieniowania Artefaktu o 2, a Zaawansowany o 4.

Plecak

Solidny plecak jest czasem ważniejszy niż naładowana broń.

Plecak to przestrzeń znajdująca się pod PDA. Podczas misji tam właśnie przechowujecie wszystkie swoje Przedmioty i inne karty Wyposażenia, których w tym momencie nie używacie. Podstawowa pojemność Plecaka to 6 kart Wyposażenia, ale niektóre efekty mogą zwiększyć tę wartość.

Następujące karty traktuje się jako karty Wyposażenia:

- Pancerz
- Artefakty
- Akcesoria
- Przedmioty
- Broń

Jeśli w dowolnym momencie Misji będziecie mieć więcej kart Wyposażenia, niż pozwala na to pojemność waszego Plecaka, musicie odrzucić nadmiarowe karty. Sami decydujecie, które karty odrzucić; mogą to być też te, które właśnie otrzymaliście. Podczas wymiany sprzętu (np. przy wykonywaniu Akcji „Przygotowanie”) ignorujecie tę pojemność. Sprawdźcie ją dopiero po zakończeniu tej Akcji.

Tylko karty Przedmiotów mogą być używane, gdy znajdują się w Plecaku. Wszystkie pozostałe karty Wyposażenia nie wywołują żadnych efektów, dopóki znajdują się w Plecaku; należy się w nie wyposażać, wykorzystując Akcję Podstawową „Przygotowanie”.

Pozyskiwanie nowych kart Wyposażenia

Zawsze gdy otrzymujecie nową kartę Wyposażenia (np. z) , umieszczacie ją w Plecaku. Możecie też od razu się w nią wyposażać, zastępując nią kartę będącą aktualnie na waszym wyposażeniu. Jeżeli jest to karta Broni lub Pancerza, możecie też zainstalować pasujące Akcesorium, które posiadacie. Zdobyta Broń jest w pełni naładowana. Jeżeli postanowicie umieścić ją w Plecaku, umieszczacie na karcie Broni. Jeżeli zdecydujecie się w nią wyposażać, umieszczacie na odpowiednim polu PDA.

Kieszenie

Niezależnie od tego, czy mówimy o zwykłych spodniach, czy o kieszeniach taktycznych na pociski, każdy stalker potrzebuje miejsca, by przechowywać śruby i zapasowe magazynki.

Podczas Misji w Kieszeniach przechowujecie , Magazynki, a czasem również dodatkowe żetony unikalne dla danej misji. Jeżeli efekt wymaga odrzucenia lub Magazynka, powinien być to jeden z tych, które macie w Kieszeniach. Możecie używać z Kieszeni, by wykonać dwie Akcje Podstawowe – „Śruby i Nakrętki” oraz „Wabik”. Pierwszą wykorzystuje się do utworzenia bezpiecznego przejścia przez Anomalie, a drugą – by odwrócić uwagę Wrogów.

Poziom

Niektóre karty Wyposażenia mają na odwrocie oznaczenie Poziomu. Poziom określa moc danego Wyposażenia oraz jego dostępność.

Niektóre efekty w grze (zazwyczaj Handlarze i nagrody) odwołują się do Poziomu Wyposażenia. Jeżeli efekt nie określa Poziomu Wyposażenia, na potrzeby tego efektu Poziom jest ignorowany (np. Zyskujesz 1 Akcesorium oznacza, że należy przetasować talię Akcesoriów i dobrać wierzchnią kartę, która może być zarówno Akcesorium Poziomu I, jak i II).

Ścianka Precyzji na kości ★



Jedna ze ścianek ★ jest specjalnie oznaczona i może dawać dodatkowe efekty podczas Ataku Bronią.

Broń

By uporać się z wieloma zagrożeniami Zony, będziecie potrzebowali niezawodnej Broni. W danej chwili możecie mieć na wyposażeniu tylko jedną Broń, a dodatkowe możecie przechowywać w swoim Plecaku.

Zaleca się, by każdy Stalker posiadał przez cały czas przynajmniej jedną Broń, ponieważ bez broni walka z Wrogami może się okazać dużym wyzwaniem. Chociaż Bronie mają różne formy i kształty, wszystkie charakteryzują się podobnymi cechami.

Oto przykład karty Broni:



- Nazwa**
- Zasięg Skuteczny** – Opisuje odległość, w jakiej dana Broń działa najlepiej. W ramach tego Zasięgu ścianka ★ kości ★ jest traktowana jak 4 ★ zamiast 2 ★.
- Zasięg Maksymalny** – Opisuje maksymalny zasięg, w jakim ta Broń może zostać użyta. Każda Broń może być używana do Atakowania Wrogów od Zasięgu 0 do jej Zasięgu Maksymalnego.
- Amunicja** – Opisuje typ Broni (Pistolet 🗡️, Karabin 🏹, Strzelba 🏹 lub Specjalna 🔥) oraz limit Amunicji dla tej Broni. Amunicję przedstawia się przez znaczki 🗡️ umieszczane przy aktualnie będącej na wyposażeniu karcie Broni na torze Magazyńka na PDA lub bezpośrednio na karcie Broni, jeżeli ta jest przechowywana w Plecaku. Amunicja jest odrzucana podczas wykonywania Ataku Bronią. Stalkerzy rozpoczynają Misję z w pełni naładowaną Bronią.
- Miejsce na Akcesorium** – Broń może mieć maksymalnie dwa miejsca na Akcesoria. Jeżeli miejsce na Akcesorium Broni oraz karta Akcesorium pasują do siebie, możecie zainstalować to Akcesorium, usprawniając daną Broń.
- Cecha Broni** – Różne efekty działające podczas Ataków Bronią zależą od liczby wyrzuconych 🧠 albo są aktywne przez cały czas.
- Akcja Ataku** – Opisuje, jak ta Broń może być używana do Ataku. Broń może mieć jedną lub dwie Akcje Ataku. Każdy Atak jest określany przez:
 - Koszt Akcji** – 🗡️ lub 🏹.
 - Koszt Amunicji** – Wymaganą liczbę 🗡️, którą musicie odrzucić z tej Broni, by wykonać Atak.
 - Typ Ataku** – Niektóre karty, jak Akcesoria Broni, mogą odnosić się do danego typu Ataku lub wpływać na określony typ Ataku.

- Kość** 🧠 – Liczba 🧠 rzucanych jako dodatek do kości Stalkera 🧠 podczas Ataku Bronią.
 - Uwaga** – Wymóg umieszczenia żetonu Uwagi na waszym polu.
 - Dodatkowe efekty** – Niektóre Ataki mają dodatkowe efekty. Od możliwości wyboru Części Ciała, dodatkowych ★ lub 🧠 po specjalne wymagania do przeprowadzenia Ataku.
- Wartość w Kuponach** – Określenie wartości. Przedstawia uczciwą cenę tej Broni w Zonie.
 - Poziom Broni** – Określa, jak łatwo zdobyć taką Broń w Zonie, a także jej ogólną przydatność. W grze podstawowej Poziomy Broni wahają się od I do III, gdzie I oznacza najpospolitsze i najsłabsze Bronie.

Akcesoria Broni

Broń może mieć maksymalnie dwa miejsca na Akcesoria. Na każdym miejscu może zostać zainstalowane jedno Akcesorium Broni. Jednak nie wszystkie Akcesoria działają z każdą Bronią. By zainstalować Akcesorium w Broni, muszą one do siebie pasować.

Zauważcie, że typ nie jest jedyną cechą, o której należy pamiętać – niektóre Akcesoria mogą wzmacniać tylko niektóre typy Ataków, czasem niedostępne dla danej Broni. *Modyfikuj swoją broń mądrze, stalkerze!*

Oto rodzaje miejsc Akcesoriów Broni, które pojawiają się w grze podstawowej. Zauważcie, że jedno z miejsc pojawiających się na Broni jest przystosowane do połączenia z dwoma różnymi typami Akcesoriów.



Magazyńki

Są trzy typy Magazyńków:



Od lewej: do Pistoletu 🗡️, do Karabinu 🏹 oraz do Strzelby 🏹.

Odpowiadają różnym typom Amunicji, wykorzystywanym w różnych rodzajach Broni.

Magazyńki wykorzystywane są do przeprowadzenia Akcji Podstawowej „Przeładowanie”. Wykonując ją, odrzucasie Magazynek pasujący do typu Broni, by dodać do tej Broni tyle 🗡️, ile wynosi jej limit Amunicji. Możecie przeładować zarówno Broń, którą macie aktualnie na wyposażeniu, jak również dowolną Broń z Plecaka.

ATAK STALKERA

Ołów to waluta sama w sobie.

Ataki to Akcje, które pozwalają wciągnąć Wrogów w walkę. Zwykle są dostępne na Broni, a czasami na różnych kartach (np. Przedmiot Granat Odłamkowy). Dodatkowo istnieje jedna Akcja Podstawowa Ataku: „Nóż”.

By wykonać Atak, wasz Stalker zazwyczaj musi mieć pole celu w Zasięgu i/lub w LW.

Jeżeli nie określono inaczej, za cel Ataku możecie wybierać tylko figurki Wrogów.

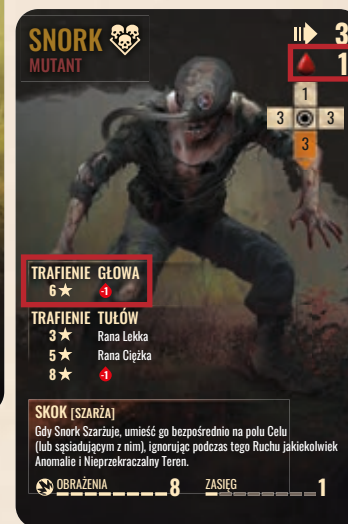
Sekwencja Ataku

By przeprowadzić Atak, wykonajcie następujące kroki:

- Wybierzcie Akcję Ataku oraz właściwy Cel.
 - Przy Ataku Bronią Cel musi znajdować się w Maksymalnym Zasięgu Broni oraz w LW.
 - Dodatkowo niektóre Ataki Bronią określają minimalny Zasięg do Celu.
 - Ataki bez użycia Broni określają Zasięg, w ramach którego mogą zostać wykonane, oraz to, czy Cel musi się znajdować w LW.
- Pamiętajcie, by przesunąć żeton Tur, jeżeli Atak jest , oraz wydajcie Amunicję , jeżeli jest taka potrzeba.
- Umieśćcie wymagany żeton Uwagi.
 - Jeżeli Atak wymaga umieszczenia żetonu Uwagi, ale nie określa, gdzie należy go umieścić, umieszczacie go na swoim polu.
 - Jeżeli Atak wymaga umieszczenia , a gdziekolwiek na Mapie leży już wasz , nie umieszczacie .
 - Pamiętajcie, że jeżeli jesteście w LW Wroga, zawsze macie swój  na swoim obszarze.
- Obierzcie za cel Część Ciała.
 - Jeżeli Atak pozwala wam wybrać Część Ciała, dokonajcie tego wyboru teraz. W przeciwnym razie obierzcie za cel Tułów.
 - Części Ciała mają różne tabele Trafienia, zachowujące równowagę pomiędzy stopniem trudności Trafienia a jego efektem.
- Wykonajcie rzut kośćmi.
 - Przy ataku Bronią wykonajcie rzut  przedstawioną na karcie swojego Stalkera oraz dodatkową  określoną przez Atak Bronią.
 - Ataki bez użycia Broni określają liczbę rzucanych  i/lub .
 - Wykonajcie rzut dodatkowymi  i/lub  wyznaczonymi przez inne elementy. Najpospolitszymi źródłami dodatkowych kości są Akcesoria Broni.
- Jeżeli posiadacie  lub inny efekt, który pozwala na przerzuty, możecie je teraz wykorzystać.
- Rozpatrzenie wyniki rzutu.
 - Większość Ataków pozwala wydać wyrzucone , by zastosować dodatkowe efekty. Ten sam efekt może zostać zastosowany więcej niż jeden raz, o ile macie odpowiednią liczbę .
 - Przeliczcie wyrzucone  i porównajcie je do wartości Trafienia obranej za cel Części Ciała. Rozpatrzenie efekt najwyższego osiągniętego progu dla tej Części Ciała.

- Jeżeli wykonujecie Atak Bronią w Zasięgu Skutecznym, pamiętajcie, by traktować  jako 4 .
- Jeżeli efektem jest Rana Lekka lub Rana Ciężka, dobierzcie kartę Rany Wroga i zastosujcie odpowiedni rezultat.
- Jeżeli nie osiągnęliście żadnego z progów, wasz Atak jest chybiony.
- Jeżeli posiadacie jakiegokolwiek niewydane , to ostatni moment, gdy możecie je wydać, by zastosować dodatkowe efekty.

- Jeżeli nie uda się wam zabić Wroga, ustawcie go tak, by był zwrócony w stronę waszego Stalkera.



Przykład: Palkan decyduje się wykonać Atak na Snorka za pomocą Pojedynczego Strzału ze swojego PTM-a. Musi raz przesunąć swój żeton Tur, ponieważ jest to , oraz odrzucić 1  z PTM-a. Wykonuje rzut 3  (ze swoich umiejętności strzelania) oraz 1  (z Ataku PTM). Pojedynczy Strzał pozwala wybrać Część Ciała, więc Palkan decyduje się celować w Głowę Snorka. Palkan wyrzuca 3 , 2 , 1  oraz 2 . Próg Trafienia w Głowę Snorka to 6 . Ponieważ Palkan osiągnął wymaganą liczbę sukcesów, wynik strzału to 1  i Snork zginie, bo ma tylko 1 . Gdyby Palkan wyrzucił poniżej 6 , ten strzał nie zrobiłby Snorkowi krzywdy, ale Palkan mógłby wydać wyrzucone 2 , by użyć cechy PTM Ogień Zaporowy i nałożyć na Snorka  (Przygwożdżenie).

Atakowanie wielu Wrogów

Niektóre Ataki pozwalają trafić kilka Celów. Najczęściej dochodzi do tego podczas eksplozji Granatu, serii z Karabinu lub rozkładania strzałów ze Strzelby.

Ataki Krótką Serią / Długą Serią – Te typy Ataków pozwalają rozdzielić wyrzucone  oraz dodatkowe efekty zastosowane podczas kroku 7 Sekwencji Ataku pomiędzy główny Cel i sąsiadującego z nim Wroga w waszym LW (nie musi on znajdować się w LW w tym samym kierunku głównym).

Efekt Rozprysku – Cecha Strzelb oraz Przedmiotów Wybuchowych, która pozwala trafić wszystkich Wrogów na jednym polu lub na kilku polach. Dla takich efektów należy wykonać jeden rzut i zastosować wynik  do wszystkich trafionych Wrogów.

Maski

Na kości  niektóre ścianki zawierają symbole . Można je wydawać, by zastosować dodatkowe efekty, które zazwyczaj znajdują się na Broni. Te efekty można stosować wielokrotnie. Jeśli jakiś element ma więcej niż jedną dostępną opcję, możecie użyć kilku różnych efektów, o ile jesteście w stanie zapłacić ich koszt w . Za każdym razem, gdy używacie efektu, odejmijcie wymaganą liczbę  od wyrzuconego wyniku. Te efekty mogą zostać użyte przed sprawdzeniem Trafienia Ataku lub po sprawdzeniu.

Wielokrotne przerzuty

Nie ma ograniczenia co do liczby przerzutów danej kości, o ile przerzuty pochodzą z innych źródeł.

Pula Wrogów

Na początku każdej Misji i za każdym razem kiedy w Misji pojawi się nowy Wróg, będziecie poproszeni o przygotowanie określonej liczby kartonowych figurek Wrogów. Niektóre z nich mogą zostać umieszczone na Mapie, inne pozostawicie obok niej.

Ogółem tworzą one pulę kartonowych figurek Wrogów. Ten limit ogranicza liczbę kartonowych figurek Wrogów, które mogą pojawić się jednocześnie na Mapie.

Limity żetonów oraz

Jednostki mogą posiadać maksymalnie 1 oraz 1. Jeżeli jakiś efekt miałby nałożyć lub , a Jednostka miałaby już taki status, nie otrzymuje drugiego.

RANY WROGÓW

Czasem możesz jedynie strzelać i liczyć na odrobinę szczęścia.

Zawsze gdy Wróg otrzyma Ranę Lekką lub Ciężką (zazwyczaj w wyniku Ataków lub efektów Anomalii), dobieracie wierzchnią kartę z talii Ran Wrogów i rozpatrujecie efekty odpowiednie dla typu Rany, którą odniósł Wróg. Po tym, jak rozpatrzyć kartę Rany Wrogów, odrzucacie ją.

Istnieje sześć możliwych efektów wynikających z rozpatrzenia karty Rany Wrogów:



- 1. Dany Wróg otrzymuje** – Umieście żeton obok kartonowej figurki tego Wroga, oznaczając w ten sposób, że otrzymał on taki status.
- 2. Dany Wróg otrzymuje oraz** – Umieście zarówno żeton, jak i obok kartonowej figurki tego Wroga, oznaczając, że otrzymał on oba te statusy. Jeśli Wróg otrzymał tę Ranę w efekcie, mimo wszystko otrzymuje nowy żeton. To jedyny wyjątek w kwestii posiadania dwóch żetonów w tym samym czasie (jeden z nich zostanie natychmiast odrzucony).
- 3. Jeśli dany Wróg ma już, Odepchnij go. W innym wypadku dany Wróg otrzymuje** – To spowoduje umieszczenie żetonu obok kartonowej figurki Wroga, co będzie oznaczać, że otrzymał on ten status. Jeśli Wróg będzie miał już, w chwili otrzymania Rany, należy Poruszyć tego Wroga o 1 pole, by znalazł się dalej od ciebie (tego Ruchu nie można przerwać). Jeśli nie ma żadnego pola, które sprawiłoby, że Wróg znajdzie się dalej od ciebie, nie należy go Poruszać.
- 4. -1** – Ten Wróg traci 1. Jako że większość Wrogów posiada tylko 1, z reguły będzie to oznaczać ich śmierć. Jeśli dany Wróg ma więcej niż 1, umieść żeton -1 obok kartonowej figurki Wroga lub na karcie Wroga (jeśli dany Wróg ma tylko jedną kartonową figurkę).
- 5. Jeśli dany Wróg ma już, -1. W innym wypadku dany Wróg otrzymuje** – To spowoduje umieszczenie żetonu obok kartonowej figurki Wroga, co będzie oznaczać, że otrzymał on ten status. Jeśli Wróg będzie miał już w chwili otrzymania Rany, traci 1.
- 6. -1 Następnie potasuj tę talię** – Dany Wróg traci 1. Jako że większość Wrogów ma tylko 1, z reguły będzie to oznaczać ich śmierć. Następnie potasuj wszystkie karty Ran Wrogów (łącznie z tą), by zresetować talię.

Śmierć Wroga

Kiedy Wroga spadnie do 0 lub poniżej tej wartości, ten Wróg ginie. Usuń jego kartonową figurkę z Mapy i zwróć ją do puli, co umożliwi późniejszy powrót tego Wroga przy rozpatrywaniu żetonów.

Porzucony Łup

Ludzie z Zony mają przy sobie wyposażenie, zatem zabijając taką osobę, zyskacie możliwość złupienia jej trupa.

Mutanci z kolei nie mają przy sobie łupów. Chyba nie sądzicie, że snorki noszą przy sobie kaemy, co?

Kiedy Wróg Człowiek zginie, umieśćcie 1 na jego polu.

Kiedy Wróg Mutant zginie, nie zostawia po sobie żadnego.



ŻETONY STATUSÓW

W czasie Misji Stalkerzy i Wrogowie mogą otrzymywać następujące efekty statusów, które oznacza się żetonami.



Rana Krytyczna

Silne krwawienie, złamane żebro, paskudne wstrząśnienie mózgu – wszystkie te kontuzje mają ten sam efekt: sprawiają, że jesteś jedną nogą w grobie.

Rana Krytyczna to negatywny status, który Stalkerzy otrzymują, kiedy ich PŻ spadają do 0. Gdy się tak stanie, należy umieścić żeton Rany Krytycznej nad jednym z twoich żetonów Tur. Mając taki żeton, Stalker może wykonać tylko jedną  w Turze.

Jeśli stracisz jakiegokolwiek PŻ, mając 0 PŻ, otrzymujesz drugą Ranę Krytyczną. Umieść ją nad drugim żetonem Tury.

Możesz otrzymać tylko jedną Ranę Krytyczną z pojedynczego źródła utraty PŻ.

Jeśli zdołasz przywrócić PŻ powyżej 0, odrzuć wszystkie żetony Ran Krytycznych ze swojego PDA, ale nie przesuwaj żetonów Tur w górę ( utracone w wyniku Ran Krytycznych przepadają w danej Rundzie).



Przykład: Otrzymujesz pierwszą Ranę Krytyczną, zatem umieszczasz jej żeton nad lewym żetonem Tury. Aby go tam umieścić, musisz przesunąć żeton Tury w dół, zmniejszając liczbę dostępnych  w tej Turze do jednej.

Śmierć Stalkera

Jeśli masz już dwa żetony Ran Krytycznych i ponownie stracisz PŻ, twój Stalker umiera. Śmierć któregośkolwiek Stalkera powoduje koniec i niepowodzenie obecnej Misji. Każda karta Celu Misji zawiera informacje, jak postępować w takich sytuacjach.



Skupienie

Jeśli skupiasz się na swoim zadaniu, wszystko jest łatwiejsze.

Skupienie to pozytywny status, który możesz zdobyć poprzez szereg Akcji. Najczęściej będzie to Akcja Podstawowa „Przygotowanie”.

Każdy Stalker może mieć maksymalnie 1 .

Jeśli Stalker ma , może odrzucić ten żeton, by przerzucić dowolną liczbę wybranych kości podczas rzutu na Atak, Obronę i Aktywację Anomalii.

Niektóre Akcje sprawdzają, czy Stalker ma , lub nakazują go odrzucić celem wykonania danej Akcji. Przykładowo: dopóki Stalker ma , może wykonać Akcję Podstawową „Przeładowanie” jako  zamiast .



Przygwożdżenie

Kiedy ktoś cię powali, poślizniesz się na mokrych liściach albo ogłuszy cię wybuch granatu, potrzebujesz chwili, żeby się pozbierać.

Przygwożdżenie to negatywny status, który utrudnia Jednostkom wykonywanie Akcji. Kiedy Stalker otrzyma ten status, umieście jego żeton na wierzchu żetonu Tury. Kiedy Wróg otrzyma ten status, umieście jego żeton obok kartonowej figurki Wroga jako przypomnienie. Każda Jednostka może mieć tylko 1 .

Stalkerzy:

Stalkerzy z  mogą wykonać jedynie następującą Akcję:

 Odrzuć żeton .

Stalkerzy z  nie mogą wykonać żadnej innej  ani , dopóki nie pozbędą się . Muszą odrzucić  w pierwszej kolejności.

Tylko Stalker będący pod wpływem  może odrzucić ten żeton. Pozostali Stalkerzy mogą próbować osłaniać Przygwożdżonego towarzysza, jeśli są w stanie.

Otrzymanie  może być szczególnie niebezpieczne, jeśli Stalker ma Ranę Krytyczną, a w pobliżu są Wrogowie. Musicie polegać na sobie nawzajem, Stalkerzy!

Wrogowie:

Jeśli Wróg z  miałby Zareagować na koniec Tury Stalkera, zamiast tego odrzuć .

Wrogowie z  nie Aktywują się podczas rozpatrywania karty Aktywacji Wroga.

Jeśli Wróg otrzyma  podczas któregoś kroku karty Aktywacji Wroga, nie będzie się Aktywował podczas kolejnych kroków tej karty.

Wszyscy Wrogowie odrzucają swój  podczas kroku Odrzucania żetonów w Fazie Wrogów i Zony.



Odsłonięcie

Kiedy twój atak zniszczy mebel, za którym chowali się przeciwnicy, lub zdołasz ich lekko zranić, może to doprowadzić do odsłonięcia. To doskonała okazja, by uderzyć.

Odsłonięcie to negatywny status, który sprawia, że Jednostka staje się bardziej podatna na Ataki. Kiedy Jednostka otrzyma ten status, umieść jego żeton obok figurki danej Jednostki. Każda Jednostka może posiadać tylko 1 .

Stalkerzy:

Jeśli Stalker z  zostanie Zaatakowany, zwiększcie otrzymywane  o 3. Następnie odrzućcie ten żeton. To z reguły oznacza, że Stalker straci w wyniku Ataku Wroga 3 dodatkowe PŻ, chyba że będzie w stanie zniwelować je modyfikatorami do Obrony.

Kiedy Stalker z  Poruszy się, odrzućcie ten żeton. Źródło Ruchu nie jest w tym wypadku istotne.

Stalkerzy mogą z łatwością pozbyć się tego statusu, ale jeśli tego nie zrobią, muszą się przygotować na silne trafienie.

Wrogowie:

Jeśli Wróg z  miałby otrzymać Ranę Lekką, zamiast tego otrzymuje Ranę Ciężką. Następnie odrzućcie ten żeton.

Jeśli Wróg z  miałby otrzymać Ranę Ciężką, zamiast tego otrzymuje . Następnie odrzućcie ten żeton. Jako że większość Wrogów ma tylko 1 , z reguły będzie to oznaczać ich śmierć.

Kiedy Wróg z  Poruszy się, odrzućcie ten żeton. Źródło Ruchu nie jest w tym wypadku istotne.

Faza Wrogów i Zony

W tej Fazie wykonacie szereg czynności będących odzwierciedleniem upływającego czasu. Odczujecie efekty Promieniowania zgromadzonego podczas swojej przygody, pozbędziecie się efektów tymczasowych, umieścicie na Mapie nowych Wrogów, ale przede wszystkim Aktywujecie Wrogów, dając im szansę na was zapolować.

W tej Fazie należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

1. Aktywacja Wrogów
2. Ekspozycja na Promieniowanie i obniżenie dawki Promieniowania
3. Odrzucenie żetonów (🌀, 🗡️, 🧨)
4. Redukcja Uwagi
5. Efekty Końca Rundy

Skalowanie na podstawie liczby Stalkerów 🧑

Niektóre efekty na kartach Aktywacji Wrogów zależą od liczby Stalkerów. Ikona 🧑 to liczbową wartość równą liczbie Stalkerów w waszej drużynie.

Wszyscy Wrogowie 🌐

Tę ikonę można znaleźć na wielu kartach Aktywacji Wrogów. Odnosi się ona do wszystkich Wrogów aktualnie znajdujących się na Mapie, łącznie z Wrogami bez kolorowego żetonu drużyny.

Cel

W S.T.A.L.K.E.R.ze Grze Planszowej nie wszyscy są twoimi przeciwnikami, a czasami też nie wszystkie potwory i bandyci się lubią.

Stalkerzy mogą bezpośrednio Atakować i obierać za Cel wyłącznie Wrogów.

Wrogowie mogą obierać za Cel Stalkerów oraz Wrogów z innych drużyn.

Karty Towarzyszy wskazują, czy mogą stać się Celem dla Wrogów.

AKTYWACJA WROGÓW

W zależności od tego, jak dużą Uwagę Wrogów zwróciliście swoimi działaniami, Wrogowie będą mniej lub bardziej świadomi waszej obecności i zareagują w odpowiedni sposób. Jeśli działacie skrycie, zapewne będą jedynie krążyć po okolicy, jednak jeśli wasze Akcje zwrócą ich uwagę, na pewno spróbują was dopaść.

W tym kroku Wrogowie Aktywują się zgodnie z kartą Aktywacji Wrogów.

Jeśli w dowolnym miejscu Mapy znajduje się przynajmniej 1 🧑, dobierzcie kartę Aktywacji Wrogów 🧑 i rozpatrzenie ją.

W innym wypadku dobierzcie i rozpatrzenie kartę Aktywacji Wrogów 🧑.



Karty Aktywacji Wrogów 🧑 skupiają się głównie na odszukaniu Stalkerów poprzez sprawdzenie wszystkich źródeł 🧑. Karty te zawierają dodatkowy tekst, który rozpatruje się tylko w tym kroku.

Karty Aktywacji Wrogów 🧑 skupiają się głównie na patrolowaniu różnych obszarów Mapy i czasami zupełnie ignorują 🧑 pozostawione przez Stalkerów. Te karty składają się z dwóch części, które rozpatruje się w zależności od tego, czy na Mapie znajduje się przynajmniej 1 żeton 🧑, czy też na Mapie nie ma żadnych żetonów Uwagi.

Rozpatrując karty Aktywacji Wrogów, należy wziąć pod uwagę każdy punkt od góry do dołu. Każdy punkt należy rozpatrzyć kolejno dla każdego Wroga. Musicie w pełni rozpatrzyć jeden punkt, zanim przejście do kolejnego. Jeśli karta nakaże aktywację kilku Wrogów jednocześnie, zacznijcie od Wroga znajdującego się najbliższej miejsc szczególnych (z reguły będzie to najbliższy żeton Uwagi). W przypadku remisu zalecamy Aktywację Wrogów w następującej kolejności:



Oto polecenia, które można znaleźć na kartach Aktywacji Wrogów.

Szczegółowe zasady dotyczące Ruchu Wrogów znajdziecie na stronie 32, a zasady dotyczące Ataku Wrogów opisano na stronie 33.

🌐/🧑/🧑/🧑/🧑/🧑 + 1 Wrogowie Poruszają się maksymalnie o X w kierunku Y – Określeni Wrogowie Poruszają się maksymalnie o X pól w kierunku miejsca szczególnego (z reguły będzie to najbliższy żeton Uwagi), dopóki nie dotrą do celu lub coś nie przerwie ich Ruchu.

🌐/🧑/🧑/🧑/🧑/🧑 Wrogowie Ruszają się naprzód o X – Określeni Wrogowie Poruszają się o X pól na wprost (skręcając, jeśli to konieczne), dopóki nie Poruszają się o X pól albo coś nie przerwie ich Ruchu.

🌐 Wrogowie Atakują Cel w swoim LW – Wrogowie, którzy widzą Cel, Atakują go, w pierwszej kolejności obierając za Cel Stalkerów. Czasami różne kolory Wrogów wpływają na 🌀 (obrażenia) zadawane podczas Ataku.

Obserwacja okolicy – Obracajcie kartonową figurkę Wroga w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż Wróg wykona pełny obrót o 360 stopni lub jakiś Cel znajdzie się w jego LW. W tym drugim przypadku Wróg przestaje się obracać.

🌐/🧑/🧑/🧑/🧑 Wrogowie wykonują Akcję Specjalną – Wszyscy Wrogowie w danym kolorze wykonują Akcję Specjalną (o ile to możliwe). Z reguły Akcja Specjalna pozwala Wrogom wycofać się na bezpieczniejszą pozycję, jednak czasem ma bardziej ofensywny charakter.

Jeśli Wróg ma żeton Uwagi w LW, porusz ten żeton Uwagi o 2 pola w kierunku jego właściciela – Ten efekt pozwala Wrogom „ścigać” Stalkerów i prześledzić ich trasę. Dzięki temu efektowi Wróg, który widzi żeton Uwagi, ale nie jego właściciela, dojdzie do wniosku, że związany z tym żetonem Stalker się ukrywa.

WROGOWIE

Oto przykład karty Wroga:



1. **Nazwa**
2. **Kategoria** – Istnieją trzy kategorie Wrogów.
 - A. **Horda**  – Oznacza niezliczonych Wrogów, z którymi łatwo się uporać, choć stale zastępują ich nowi.
 - B. **Elita**  – Twardzi, silni, ale nieliczni Wrogowie. Z reguły pojawiają się w ograniczonej liczbie.
 - C. **Boss**  – Bardzo rzadcy i niebezpieczni Wrogowie. Czasami lepiej zostawić ich w spokoju, ale jeśli musicie z nimi walczyć, przygotujcie dobry plan.
3. **Typ** – Każdy Wróg ma przynajmniej jeden typ, który go charakteryzuje. Niektóre efekty gry mogą się odnosić do tych słów kluczowych, wykorzystując pewne różnice w zasadach rządzących Wrogami.
4. **Ruch** – Podstawowa wartość Ruchu. Kiedy Wróg „Porusza się maksymalnie o II” , Porusz Wroga o wskazaną liczbę pól.
5. **Punkty Życia** – Większość Wrogów w grze ma tylko 1 , dlatego jeden celny strzał wystarczy, by ich zlikwidować. Wrogowie  zwykle mają więcej , przez co wymagają ostrożnego podejścia. Jeśli liczba  Wroga spadnie do 0, dany Wróg ginie.
6. **Wzrok** – Wrogowie mogą zobaczyć przeciwników z różnej odległości. Ta siatka pokazuje, na ile pól w każdym kierunku widzi dany Wróg. Jeśli znajdziesz się w tym Zasięgu, jesteś w LW Wroga. Strona oznaczona trójkątem oznacza kierunek, w którym Wróg jest ustawiony.
7. **Zdolność** – Niektórzy Wrogowie mają efekty pasywne lub aktywowane.
8. **Części Ciała** – Do każdego Wroga przypisana jest tabela z przynajmniej jedną Częścią Ciała, którą można obrać w jego przypadku za Cel. Lewa kolumna tabeli pokazuje liczbę  wymaganych podczas Ataku do trafienia. Prawa kolumna tabeli pokazuje efekty tych trafień. Czasami (tak jak w przypadku Chimery) prawa strona tabeli zawiera więcej niż jeden efekt. W takim wypadku należy rozpatrzyć poszczególne efekty kolejno od lewej do prawej.
9. **Atak** – Każdy Wróg dysponuje przynajmniej jednym rodzajem Ataku.
10. **Zdolność Specjalna** – Niektórzy Wrogowie dysponują zdolnością Specjalną, którą wykorzystują przy rozpatrywaniu niektórych kart Aktywacji Wrogów .

Typy Wrogów

W zależności od Typu do Wrogów mogą być przypisane dodatkowe zasady:

Człowiek

- Traktuje Okna jako Otwarte krawędzie.
- Kiedy Wróg Człowiek zginie, umieśćcie 1  na jego polu.
- Z reguły ma długi Zasięg Wzroku do przodu, krótki Zasięg na boki i nie widzi nic za sobą.

Psionik

- Traktuje Okna jako Nieprzekraczalny Teren.
- Nie zostawia  po śmierci.
- Jego wzrok z reguły sięga daleko we wszystkich kierunkach.

Mutant

- O ile nie jest Psionikiem, traktuje Okna jako Mury.
- Nie zostawia  po śmierci.
- Nie zawsze widzi na dalekie odległości, ale zawsze ma przynajmniej Zasięg 1 przy patrzeniu do tyłu.

- Zdolność Specjalna z reguły pozwala mu wycofać się na bezpieczniejszą pozycję.

Żetony Wrogów i drużyn

W przypadku większości Wrogów przy dodawaniu ich do Misji oznaczanie ich żetonem Wroga w jednym z czterech kolorów. To wpływa na ich zachowanie (zgodnie z kartami Aktywacji Wrogów).

Wrogowie  to potworni bossowie i inne zabójczo niebezpieczne jednostki.

Wrogowie  to elitarni strażnicy, egzekutorzy i mutanci polujący w małych grupach.

Wrogowie  to watahy mutantów i grupy ludzi (jak bandyci).

Wrogowie to hordy, które nie działają w sposób skoordynowany i polegają na swej liczebności.

Żetony Wrogów mają dwie strony. Jedną oznaczono cyfrą „1”, drugą zaś cyfrą „2”. Uznaje się, że Wrogowie oznaczeni żetonami z tą samą cyfrą należą do jednej drużyny i nie będą ze sobą walczyć. Jeśli Wróg nie ma przypisanego żetonu, zawsze uznaje się, że jest wrogo nastawiony do drużyny zarówno 1, jak i 2.



Przykład: Dwa Bandyci mają ten sam numer drużyny („2”), zatem nie będą obierać za Cel siebie nawzajem, ale mogą Zaatakować napotkanego Snorka, który należy do innej drużyny („1”).

Obrót podczas Ruchu

Kiedy Wróg wykonuje Ruch na sąsiadujące pole, zawsze robi to po ustawieniu się przodem do tego pola. Aby to osiągnąć, czasami Wróg musi się odwrócić przed wykonaniem Ruchu. Obrót nie zmniejsza liczby pól, o którą Wróg może się przesunąć podczas Ruchu, ale może sprawić, że Ruch zostanie przerwany.

Najkrótsza droga

Najkrótsza droga to taka, która wymaga Ruchu przez najmniejszą liczbę pól. Jeśli kilka dróg prowadzi przez taką samą liczbę pól, należy skorzystać z zasad rozstrzygania remisów ze strony 14.

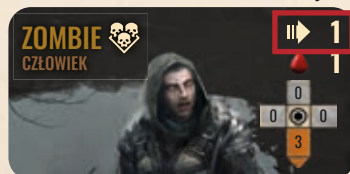
ZASADY RUCHU WROGA

Istnieją dwa typy Ruchów, jakie mogą wykonać Wrogowie:

Ruch – Wrogowie wykonują Ruch w kierunku celu, obierając najkrótszą drogę. Wrogowie podążają wytyczoną trasą, ale zanim wykonają sam Ruch, obracają się w kierunku pola, na które mają się Poruszyć. Wrogowie mogą powtórzyć ten proces tyle razy, na ile pozwala Akcja Ruchu. Kiedy dotrą na docelowe pole lub Poruszą się na maksymalną odległość, kończą Ruch. Jeśli Wróg nie zdołał dotrzeć do celu i nie jest obecnie ustawiony w kierunku, w którym kontynuowałby swój Ruch, należy go zwrócić w tym kierunku.

Ruch naprzód – Ruch naprzód oznacza, że Wrogowie patrolują okolicę, nie zwracając bacznej uwagi na otoczenie. Kiedy Wróg ma Poruszyć się naprzód, wykonuje Ruch bezpośrednio przed siebie i obróci się o 90 stopni, tylko jeśli nie będzie mógł iść dalej. W takich wypadkach Wrogowie obracają się w stronę, która wymaga najmniejszej liczby obrotów (lub w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, jeśli dojdzie do remisu), dopóki znów nie będą mogli wykonać Ruchu naprzód.

Ruch oraz Ruch naprzód to słowa kluczowe, którym zawsze towarzyszy wartość numeryczna reprezentująca liczbę pól, o które może Poruszyć się dana figurka. Ta wartość czasami oznaczona jest ikoną , która odnosi się do wartości Ruchu nadrukowanej na karcie Wroga.



Przykład: W przypadku Zombi karta Akcji „Porusz się maksymalnie o 1”  „Porusz się maksymalnie o 2” oznacza, że Zombie może Poruszyć się o 2 pola. Nawet Zombie czuje czasami nagły przypływ energii!

Przerwanie Ruchu

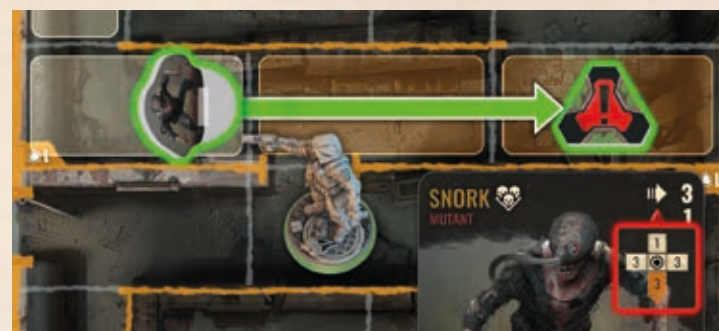
Podczas Ruchu Wrogowie są świadomi swojego otoczenia. Jeśli zauważą Cel, nie będą dalej na ślepo brnąć w kierunku miejsca, które jako pierwsze ich zainteresowało.

Jeśli w dowolnym momencie Ruchu Cel znajdzie się w LW Wroga lub jeśli ten Wróg miał już LW do Celu, dany Wróg kończy swój Ruch (np. jeśli Wróg powinien się Poruszyć, ale ma już Cel w LW, nawet się nie obróci). Niektóre rodzaje Ruchu jasno precyzują, że nie można go przerwać. Przerwanie Ruchu nie sprawia, że Wrogowie natychmiast Atakują lub wykonują jakąkolwiek inną Akcję.

Jeśli do przerwania Ruchu doszło podczas rozpatrywania karty Aktywacji Wrogów, należy w normalny sposób kontynuować rozpatrywanie tej karty.

Duża Uwaga

Kiedy Stalker znajdzie się w LW Wroga, dany Stalker musi umieścić  na swoim polu.



Przykład: Snork Porusza się w kierunku  zielonego Stalkera. Podczas tego Ruchu zielony Stalker znajdzie się w LW Snorka. Snork natychmiast przerywa swój Ruch, gdyż ma zielonego Stalkera w swojej LW, a na polu Stalkera należy umieścić jego .

Ruch Wroga i całkowicie zajęte pola

Wrogowie nie mogą zakończyć Ruchu na całkowicie zajętych polach. Gdyby miało się tak stać, dany Wróg kończy swój Ruch na polu sąsiadującym ze swoją ścieżką Ruchu. Jeśli to pole również jest całkowicie zajęte, Wróg wybiera następną najkrótszą drogę, by wykonać swój Ruch.

Wrogowie mogą Poruszać się przez całkowicie zajęte pola, na których nie ma potencjalnych Celów, jednak w takiej sytuacji nie mogą przerwać swojego Ruchu na takim polu.



Przykład: Najbardziej wysunięty w lewo Snork Porusza się w kierunku najbliższego . Żeton Uwagi niebieskiego Stalkera jest mu najbliższy, gdyż na drodze do niego nie ma żadnych zakrętów. Aby tam dotrzeć, Snork Porusza się przez pole, które zapewniłoby mu LW do zielonego Stalkera, jednak to pole jest całkowicie zajęte przez dwa inne Snorki. Jako że Ruch Snorka nie może zostać przerwany na całkowicie zajętych polach, ruszy on dalej – na pole z  niebieskiego Stalkera.

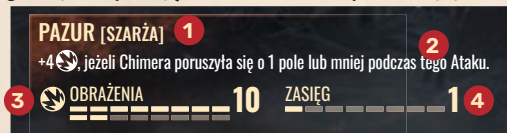
ATAK WROGA

Nie jesteś najgroźniejszą istotą w Zonie. Życie można stracić w mgnieniu oka.

Wrogowie wykonują Atak, kiedy karta Aktywacji Wrogów wyda takie polecenie lub kiedy Stalker zakończy swoją turę w LW Wroga.

Wszystkie Ataki Wroga trafiają automatycznie. Przed utratą PŻ chronią jedynie Pancerz, Osłona i rzut na Obronę.

Każdy Wróg ma jedną Akcję Ataku widoczną na swojej karcie.



Atak Wroga ma następujące właściwości:

- Typ** – Istnieją dwa typy Ataków Wroga. Ataki Dystansowe pozwalają Wrogom Zaatakować z dystansu. Ataki Szarżą pozwalają Wrogom wykonać dodatkowy Ruch przed zadaniem obrażeń.
- Efekty dodatkowe** – Nie wszystkie Ataki je mają. Mogą to być zarówno jakieś ograniczenia, jak i nałożenie dodatkowych statusów lub zwiększanie w określonych sytuacjach.
- Obrażenia** – Określają, jak potężny jest dany Atak.
- Zasięg** – Liczony w polach określa, jak daleko dany Atak może sięgnąć.

Szarża

Wrogowie dysponujący Atakami Szarżą będą próbowali znaleźć się najbliżej swojego Celu, jak to możliwe, zanim wykonają Atak.

Jeśli Wróg z Atakiem Szarżą nie znajduje się w Zasięgu 1 od swojego Celu, Porusza się maksymalnie o II w kierunku Celu. Tego Ruchu nie można przerwać, ale poza tym obowiązują wszystkie normalne zasady Ruchu.

W większości wypadków będzie to oznaczać, że dzięki dodatkowemu Ruchowi Wróg zdoła dotrzeć do Celu w swojej LW.



Sekwencja Ataku Wroga

By przeprowadzić Atak Wroga, wykonajcie następujące kroki:

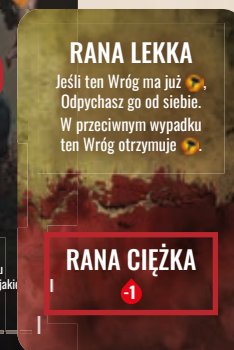
Wybierzcie Cel w LW:

- Jeśli w LW jest przynajmniej jeden Stalker, należy wybrać najbliższego. Jeśli kilku Stalkerów znajduje się na tym samym polu, gracze decydują, który zostanie Zaatakowany.
 - Jeśli w LW nie ma żadnego Stalkera, ale w LW jest inny Cel, należy wybrać ten najbliższy. Jeśli kilka Celów znajduje się na tym samym polu, gracze decydują, który zostanie Zaatakowany.
 - Jeśli w LW nie ma żadnych Celów, Atak się kończy.
 - Jeśli dany Wróg może Szarżować, robi to teraz.
- Ustawcie Wroga zwróconego w stronę jego Celu.
- Wróg zadaje wskazane przy jego Ataku. Sprawdźcie modyfikatory tych. Osłony to najczęstszy modyfikator, który zmniejsza w liczbie równej wartości wszystkie Ataków wykonanych spoza danego pola lub Pomieszczenia (w przypadku budynków).

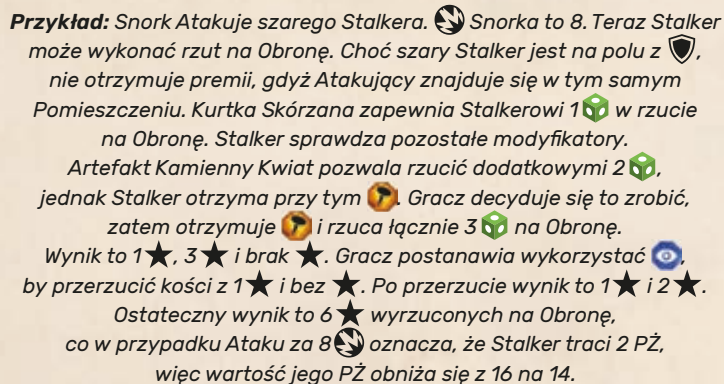
- Następnie w zależności od Celu kontynuujcie:

Stalkerzy:

- Zaatakowany Stalker rzuca liczbą równą wartości Obrony swojego Pancerza. Sprawdźcie, czy do danego rzutu nie ma modyfikatorów.
 - Jeżeli Stalker ma lub inny efekt, który pozwala na przerzuty, można je teraz wykorzystać.
 - Policzcie i odejmijcie je od otrzymanych.
 - Stalker traci PŻ w liczbie równej pozostałym.
- Wrogowie:**
- Porównajcie Atakującego z wartością Trafienia w Korpus Atakowanego Wroga, traktując jako taką samą liczbę. Rozpatrzenie efekt wynikający z najwyższego osiągniętego progu. Jeśli Atak nie osiągnął żadnego progu – chybia. Jeśli efektem trafienia jest Rana Lekka lub Ciężka, dobierzcie odpowiednią kartę Rany i rozpatrzenie ją.
 - Jeśli Atak nie zabije Wroga, przekreście figurkę Celu, by Atakujący i Atakowany byli zwrócenii przeciwko sobie.

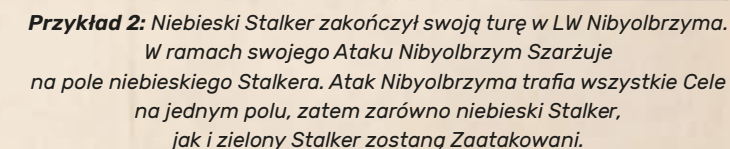
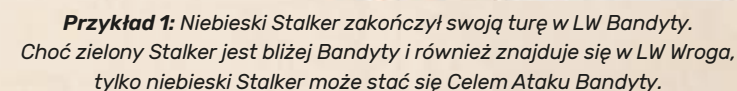


Przykład: Jako że ci dwaj Wrogowie należą do różnych drużyn, Bandyty i Snorki mogą obierać za Cel siebie nawzajem. Podczas Aktywacji Wrogów Bandyta Atakuje Snorka. Bandyty to 7. Jeśli nie zostaną zastosowane żadne modyfikatory Ataku, Snork otrzyma Ranę Ciężką. Efekt dobrej karty Rany Ciężkiej to 1, zatem Snork ginie, gdyż posiada tylko 1.



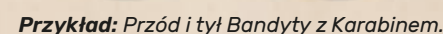
Jeśli zamierzasz stać w polu widzenia przeciwnika, musisz się spodziewać reakcji.

Po zakończeniu Tury Stalkera Wrogowie z LW do tego Stalkera będą mieli okazję Zareagować poprzez wykonanie Ataku. Tylko Stalker, którego Tura właśnie się zakończyła, może być Celem Wrogiej Reakcji (chyba że zasady na karcie Wroga mówią inaczej).



Prawidłowe ustawianie Wrogów jest ważne, gdyż wpływa ono na ich LW. Kartonowe figurki Wrogów posiadają ilustrację z przodu i czarne tło z tyłu.

Dodatkowo możecie wykorzystać dołączone trójkątne pomarańczowe naklejki (przypominają one diagram Linii Wzroku), by oznaczyć front podstawki na figurki.



EKSPOZYCJA NA PROMIENIOWANIE I DAWKA PROMIENIOWANIA

Promieniowanie to cierpliwy zabójca. Im większa dawka, tym gorsze efekty.

W czasie Misji Stalkerzy mogą otrzymać dawkę Promieniowania poprzez wejście na napromieniowane obszary lub zbyt długie na nich pozostawanie.

Podczas tego kroku każdy Stalker, którego wskazówka znajdzie się na żółtym, pomarańczowym, czerwonym lub czarnym polu licznika Geigera, doświadczy efektów Ekspozycji na Promieniowanie.

Następnie każdy Stalker obniża swoją dawkę Promieniowania, aż sięgnie ona kolejnego, niższego pola oznaczonego ikoną ☯.

Na koniec każdy Stalker, którego obecna dawka Promieniowania jest niższa niż podstawowa dawka Promieniowania ☯ używanego Artefaktu, podnosi swoją dawkę Promieniowania do wskazanej wartości.

Ekspozycja na Promieniowanie

Jeśli gra poinstruuje, że Stalkerzy muszą ucieść w wyniku Ekspozycji na Promieniowanie, sprawdźcie obecne wskazanie strzałek na licznikach Geigera i rzućcie wskazaną liczbą 🎲, a następnie odejmijcie sobie PŻ w liczbie równej wyrzuconym ★.

0-3: zielone pole – brak rzutu kośćmi

4-7: żółte pole – 1 🎲

8-11: pomarańczowe pole – 2 🎲

12-15: czerwone pole – 3 🎲

16: czarne pole – 4 🎲



Przykład: W Fazie Wrogów i Zony dawka Promieniowania szarego Stalkera wynosi 6. Strzałka wskazuje żółte pole, zatem gracz musi rzucić 1 🎲. Wynik to 2 ★, zatem Stalker traci 2 PŻ. Następnie należy obniżyć dawkę Promieniowania do 3, gdyż jest to kolejne, niższe pole oznaczone ikoną ☯. Na koniec gracz sprawdza Artefakty, które ma w użyciu. Gracz używa Artefaktu Neuron, którego wartość ☯ to 6. Posiada jednak również Pancierz z ULEPSZONY Pojemnikiem na Artefakty, który obniża wartość ☯ Artefaktów o 2. Ostateczna wartość ☯ to 4. Jako że gracz ma obecnie niższą dawkę Promieniowania, musi zwiększyć ją do 4.

ODRZUCANIE ŻETONÓW

Ten krok przedstawia upływ czasu. Kiedy dym się rozwiewa, Anomalie przykryte Śrubami znów się aktywują, a Wrogowie ponownie stają na nogi. Odrzućcie wszystkie żetony ☯ i 🎯 z Mapy. Wszyscy Wrogowie odrzucają swoje 🎯.

REDUKCJA UWAGI

Nawet najczujniejsi wrogowie nie będą na was polować w nieskończoność.

Obniżcie Uwagę wszystkich Stalkerów, którzy w danej chwili nie znajdują się w LW Wroga. By obniżyć 🎯, należy odwrócić żeton na stronę 🎯. By obniżyć 🎯, należy odłożyć żeton na PDA.

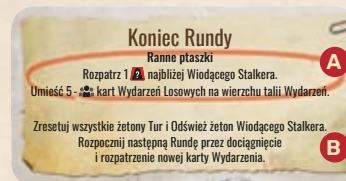
EFEKTY KOŃCA RUNDY

W tym kroku należy rozpatrzyć wszystkie efekty Końca Rundy. Większość efektów Końca Rundy znajdziecie na kartach Wydarzeń, ale inne karty również mogą je zawierać.

Jeśli zachodzi konieczność rozpatrzenia kilku efektów Końca Rundy, należy to zrobić w dowolnej kolejności, jednak efekty zawarte na kartach Wydarzeń trzeba rozpatrzyć na końcu.

Efekty Końca Rundy na kartach Wydarzeń dzielą się na dwa typy:

- Oznaczone efekty** – Mogą się różnić pomiędzy kartami. Zazwyczaj dodają do talii Wydarzenia Losowe lub powodują pojawienie się dodatkowych Wrogów.
- Nieoznaczone efekty** – Pojawiają się na większości kart Wydarzeń i zawsze są takie same. Zawierają końcowe polecenia, które należy wykonać pomiędzy Rundami. Po rozpatrzeniu tych efektów rozpoczyna się nowa Runda.



Anomalie

Anomalie to obszary, które można znaleźć wyłącznie w Zonie. Przeczą one prawom fizyki. Przynajmniej te, o których wiemy. Nie wszystkie obszary są narażone w tym samym stopniu, a doświadczeni stalkerzy potrafią się ostrożnie po nich poruszać.

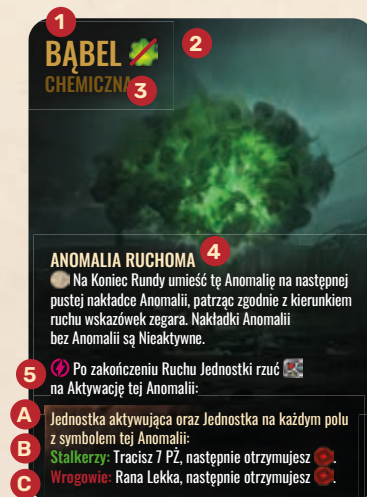
Mimo to anomalie są ekstremalnie niebezpieczne, lecz stanowią również miejsce, gdzie stalkerzy mogą znaleźć osławione artefakty – unikatowe przedmioty o dużej mocy.

Anomalie są reprezentowane przez kilka elementów gry:

- Karta Anomalii** – Opisuje szczegółowe zasady danej Anomalii, wyjaśniając efekty Anomalii oraz to, jak wpływa ona na Jednostki wchodzące na jej obszar.
- Nakładka Anomalii z figurką Anomalii** – Nakładka Anomalii to folia z symbolami Anomalii, która określa zasięg efektu danej Anomalii. Na środku każdej nakładki Anomalii umieszcza się figurkę przedstawiającą tę Anomalię.

Anomalie to główne źródło Artefaktów – potężnych i cennych przedmiotów, których pożądają wszyscy Stalkerzy.

Przykład karty Anomalii:



- Nazwa**
- Artefakt** – Oznacza, czy Anomalia może () produkować Artefakty, czy nie może () tego robić.
- Typ** – Otrzymując Artefakt z danej Anomalii, otrzymujesz Artefakt odpowiadającego jej typu. Niektóre efekty mogą odnosić się do typu Anomalii.
- Zasady Specjalne** – Niektóre Anomalie zawierają zasadę specjalną (np. Bąbel to Anomalia ruchoma, która co Rundę zmienia nakładkę).
- Efekt Aktywacji** – Kiedy Jednostka wchodzi na pole z Anomalią, ta może się Aktywować. Jeśli się tak wydarzy, rozpatrz jej efekt.
 - Cel** – Większość Anomalii może wpływać na kilka Jednostek jednocześnie.
 - Stalkerzy** – Efekty stosowane względem Stalkerów w kontakcie z Anomalią.
 - Wrogowie** – Efekty stosowane względem Wrogów w kontakcie z Anomalią.

Kość Anomalii

Kość Anomalii to **k10** z następującymi ściankami:

- 1x (10%)
- 2x (20%)
- 3x (30%)
- 4x (40%)

Jak zapewne zauważyliście, liczba „płatków” na każdej ikonie odzwierciedla prawdopodobieństwo ich wyrzucenia.

Zasięg do Anomalii

Mierząc Zasięg do Anomalii, należy zmierzyć go do dowolnego pola zawierającego symbole Anomalii.

Nieaktywne Anomalie

Nakładki Anomalii bez figurki Anomalii traktuje się jako Nieaktywne i nieistniejące na potrzeby jakiegokolwiek zasad, które nie odnoszą się do nich bezpośrednio.

Oto przykład nakładki Anomalii na Mapie:



Przykład: Ta nakładka sprawia, że Anomalia zajmuje 4 pola. Pola 1 i 2 zawierają ikonę, pole 3 zyskuje ikonę i, natomiast pole 4 będące centrum Anomalii ma 2x, 2x, 2x i 2x.

Centrum Anomalii

To tutaj umieszcza się figurkę Anomalii oraz . To pole zawsze zawiera wszystkie 4 symbole Anomalii, zatem nie należy lekkomyślnie wchodzić na takie obszary.

AKTYWACJA ANOMALII

Każda nakładka Anomalii zawiera szereg symboli Anomalii (), które oznaczają prawdopodobieństwo Aktywacji danej Anomalii, kiedy Jednostka wejdzie na pole z takimi symbolami.

Kiedy Jednostka zakończy Ruch, Poruszy się na pole, z pola lub przez pole zawierające symbole Anomalii, należy rzucić . Jeśli na dowolnym z takich pól widnieje odkryty symbol Anomalii, który odpowiada wynikowi rzutu, rozpatrzenie efekt Aktywacji danej Anomalii względem wszystkich wskazanych celów. Wejście na kilka obszarów Anomalii w tym samym Ruchu wymaga oddzielnego rzutu dla każdej z nich.

Stalkerzy mogą odrzucić , by przerzucić podczas rzutu na Aktywację Anomalii.

Wszystkie symbole zakryte aktualnie przez , lub Jednostki należy zignorować (jednak każdy symbol musi być zakryty oddzielnie).

Każdy nowy symbol Anomalii na polach, przez które Jednostka wykonuje Ruch, zwiększa prawdopodobieństwo Aktywacji Anomalii. Ruch przez pola oznaczone tym samym symbolem nie wpływa na to prawdopodobieństwo.



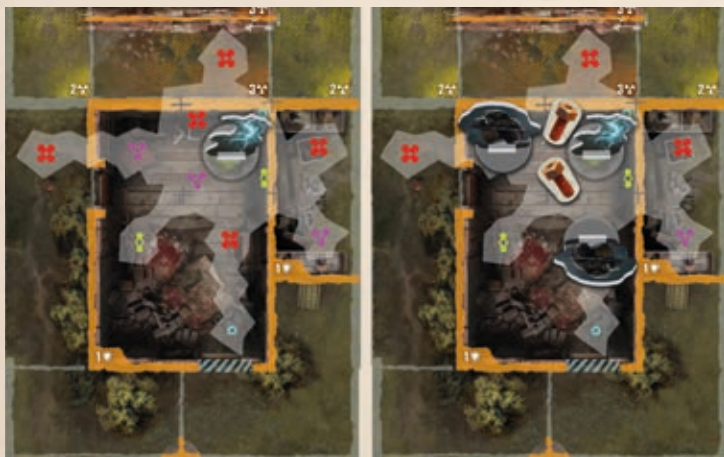
Przykład: Niebieski Stalker postanawia wykonać ryzykowny Ruch. Porusza się przez pole z i , by skończyć na polu z . Na szczęście dwa identyczne symbole nie zwiększają poziomu trudności rzutu, jednak wciąż istnieje bardzo wysokie, bo 70-procentowe, ryzyko (3 ścianki na 10 mają ikonę , 4 ścianki na 10 mają ikonę) Aktywacji Anomalii.

Blokowanie symboli Anomalii

Istnieją trzy podstawowe sposoby na zablokowanie symbolu Anomalii:

- Zakrycie symbolu żetonem (zazwyczaj poprzez wykonanie Akcji Podstawowej „Śruby i Nakrętki”).
- Zakrycie symbolu przez (zazwyczaj poprzez zabranie go z Anomalii za pomocą Akcesorium Detektora).
- Zakrycie symbolu przez Jednostkę, która zakończy Ruch lub zostanie umieszczona na polu z symbolem Anomalii. Po rzuceniu na Aktywację Anomalii Jednostka zakrywa najwyższy odkryty symbol: → → → .

Pole należy traktować jako pole Anomalii, nawet jeśli wszystkie symbole są zakryte. Należy uznać, że symbole Anomalii wciąż się tam znajdują – ich zakrycie wpływa jedynie na prawdopodobieństwo Aktywacji Anomalii.



Przykład: Na ilustracji po lewej pole wewnątrz szopy ma 100-procentowe ryzyko Aktywacji Anomalii, gdyż zawiera wszystkie rodzaje symboli (po 2 z każdego). Na ilustracji z prawej dwie Jednostki i 2 blokują 2 i 2 symbole, zatem prawdopodobieństwo Aktywacji Anomalii spada do zaledwie 30% (symbol – 10%, a symbol – 20%).

ODZYSKIWANIE ARTEFAKTÓW Z ANOMALII

Większość artefaktów pochodzi z potężnych anomalii.

Aby je znaleźć, stalkerzy wykorzystują różne detektory wskazujące dokładną lokalizację anomalii.

Podczas gry Artefakty zawsze zaczynają pod figurkami Anomalii. Można będzie to zmienić, dopiero po wykonaniu Akcji z Akcesorium Detektora, która wskaże dokładną lokalizację Artefaktu i sprawi, że żeton Artefaktu zostanie umieszczony na określonym symbolu Anomalii, skąd można go pozyskać przy użyciu Akcji Podstawowej „Podniesienie”.

Za każdym razem gdy wykonacie Akcję Podstawową „Podniesienie”, by rozpatrzeć , otrzymacie kartę Artefaktu w typie odpowiadającym typowi Anomalii, z której podnosicie Artefakt.



Przykład: Fioletowy Stalker chce uzyskać Artefakt z Anomalii Elektrycznej. Potrzebuje do tego karty Akcesorium Pancerza – Detektor, następnie musi się znaleźć w odpowiedniej odległości od Anomalii. Detektor „Echo” pozwala wykrywać Artefakty w Zasięgu 0, zatem Stalker musi stać na polu Anomalii, by wykonać tę Akcję. Najbliższe pole Anomalii zawiera symbole i , zatem wejście na to pole wiąże się z 70-procentowym ryzykiem Aktywacji Anomalii. Stalkerowi się to nie podoba, dlatego wykonuje Akcję Podstawową „Śruby i Nakrętki”, po czym zakrywa symbol . 30% szans nie brzmi już tak źle, zatem postanawia wejść na to pole. Rzuca i wypada ! Najwyraźniej szczęście mu dziś nie sprzyja. Na szczęście Stalker ma , który odrzuca, by przerzucić . Wynik to , zatem ostrożność się opłacała! Gdyby nie , elektryczność mogłaby go usmażyć. Jako że Stalker kończy swój Ruch, zakrywa pole i umieszcza tam swój . Będąc na polu Anomalii, Stalker postanawia wykryć Artefakt. Wykonuje z Detektora „Echo”. Rzuca i wypada . Choć Stalker obecnie zakrywa to pole, przyjmuje się, że symbol Anomalii wciąż tam jest, zatem należy przenieść spod Anomalii na to pole. Fioletowy Stalker wykonał już dwie w tej Turze („Ruch” oraz „Śruby i Nakrętki”), zatem kończy swoją Turę. W następnej Turze może pozyskać ten Artefakt, wykonując Akcję Podstawową „Podniesienie”.



Stalker Solo

Prawdziwi stalkerzy rzadko działają w grupach. Zbyt wiele ludzi do podziału łupu. Prawdziwi profesjonaliści wyruszają do Zony w pojedynkę.

Graczom solo stanowczo zalecamy granie tylko jednym Stalkerem. Motyw osamotnienia w obliczu bezlitosnego świata przewija się stale przez uniwersum S.T.A.L.K.E.R.a i granie więcej niż jednym Stalkerem jednocześnie rozwadnia nieco atmosferę.

NAKŁADKI TUR

Jeśli grasz tylko jednym Stalkerem, umieść na swoim PDA specjalne nakładki Tur, po których będziesz przesuwac żetony Tur.

Nakładka pozwala wykonać 3  zamiast 2 w każdej Turze, zatem łącznie będziesz mieć 6  w Rundzie.

Każdy Wróg z LW
do twojego Stalkera
Atakuje twojego Stalkera.



Każdy Wróg z LW
do twojego Stalkera
Atakuje twojego Stalkera.



WIODĄCY STALKER

Przez cały czas jesteś Wiodącym Stalkerem i nigdy nie możesz stracić tego żetonu. Gdy wykonujesz  z żetonu Wiodącego Stalkera, nadal musisz odwrócić go na drugą stronę. Efekt karty Wydarzenia na Koniec Rundy pozwoli na nowo go odświeżyć.

RANA KRYTYCZNA

Otrzymując Ranę Krytyczną, umieszczasz ją w tym samym miejscu co zawsze. Zauważ, że nakładka Tur zakrywa dwa pola, zatem otrzymując Ranę Krytyczną tracisz 2  w tej Turze!

Zaginione Terytoria

Jeśli sądzicie, że znacie wszystkie zakamarki Zony, w takich chwilach musicie zachować szczególną ostrożność. Doświadczeni stalkerzy pamiętają snute ku przestrodze opowieści o często uczęszczanych trasach, które niespodziewanie prowadzą na pola Anomalii, oraz o zagubionych duszach przemierzających Czerwony Las. To nie są żarty.

Zaginione Terytoria to opcjonalne rozszerzenie, które dodaje nowe obszary do odwiedzenia podczas Kampanii oraz w trakcie Scenariuszy Przetrwania w Zonie. Są one opcjonalne, choć niektóre Misje mogą wykorzystywać elementy Zaginionych Terytoriów.

Możecie dodać Zaginione Terytoria do dowolnej Misji Kampanii i dowolnego Scenariusza Przetrwania w Zonie.

Zalecamy dodawanie nowych elementów, gdy zaznajomicie się z grą, gdyż dodatkowe zasady interakcji mogą się okazać zbyt skomplikowane!



8 kart Przygotowania



13 kart Otoczenia Zaginionych Terytoriów



3 kafle Zaginionych Terytoriów



2 żetony Bramy

Tryb Zaginionych Terytoriów wykorzystuje następujące elementy:

Aby dodać Zaginione Terytoria do swojej gry, po zakończeniu przygotowania Mapy dla Misji Kampanii lub Scenariusza Przetrwania w Zonie dobrać jedną kartę Przygotowania Zaginionych Terytoriów i rozpatrzyć ją.

Karta wyjaśni, gdzie należy umieścić żeton Wejścia, których Zaginionych Terytoriów należy użyć oraz czy musicie skorzystać z jakichkolwiek dodatkowych kart Otoczenia.

Karty Otoczenia Zaginionych Terytoriów zawierają numery zaczynające się literą L.

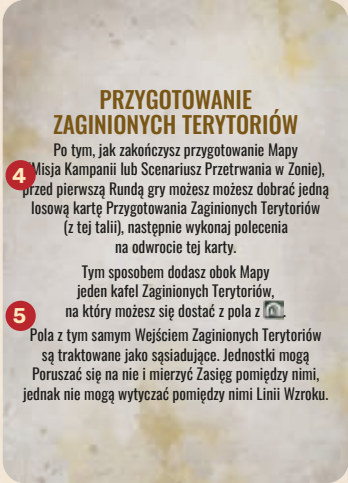
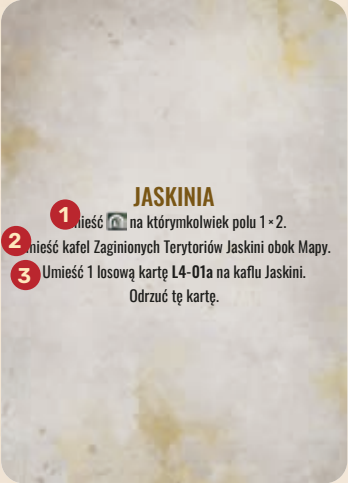
Dotarcie na Zaginione Terytoria

Każdy kafel Zaginionego Terytorium zawiera Wejście. Karta Przygotowania może dodatkowo nakazać umieszczenie 1 żetonu Wejścia na Mapie.

Pola z Wejściem na Zaginione Terytoria traktuje się jako sąsiadujące na potrzeby Ruchu i mierzenia Zasięgu wszystkich Jednostek, jednak nie można wymierzyć Linii Wzroku „przez” żeton Wejścia. Można przerzucić Granat lub Śrubę pomiędzy kafłami Zaginionych Terytoriów i Mapy; Wrogowie mogą za wami podążać przez takie pola, jednak Atak Bronią przez nie jest niemożliwy, gdyż wymaga LW.

Przygotowanie Zaginionych Terytoriów

Oto przykład karty Przygotowania Zaginionych Terytoriów:



1. Gdzie należy umieścić żeton Wejścia. Jeśli kilka takich pól jest dostępnych, gracze sami decydują o umiejscowieniu żetonu.
2. Który kafel Zaginionych Terytoriów powinien zostać umieszczony obok Mapy.
3. Których dodatkowych kart Otoczenia należy używać z tym kaflem.
4. Przypomnienie zasad wykorzystywania Zaginionych Terytoriów.
5. Przypomnienie zasad przemieszczania się między Mapą a Zaginionymi Terytoriami.

TABELA PORÓWNIANIA JEDNOSTEK

Poniższa tabela pokrótce przedstawia różnice pomiędzy różnymi Jednostkami w grze oraz ich interakcjami.

	Stalkerzy	Towarzysze	Wrogowie		
			Ludzie	Psionicy	Mutanci
Wzrok	Nieograniczony Zasięg Wzroku we wszystkich kierunkach.	Nieograniczony Zasięg Wzroku we wszystkich kierunkach.	Z reguły długi Zasięg Wzroku do przodu, krótki Zasięg na boki i brak Zasięgu Wzroku do tyłu.	Wzrok z reguły sięga daleko we wszystkich kierunkach i ma ten sam Zasięg.	Zasięg Wzroku nie zawsze jest duży, ale zawsze widzą przynajmniej w Zasięgu 1 do tyłu.
Ustawienie	Ustawienie jest nieistotne.		Zasięg Wzroku zależy od ustawienia. Wrogowie zmieniają ustawienie podczas Ruchu, Ataków, Obserwacji okolicy lub kiedy Cel opuszcza ich pole.		
Uwaga	W zależności od Akcji mogą umieszczać na Mapie 🗺️ i 🧑🏻.	Nie mogą umieszczać na Mapie 🗺️ ani 🧑🏻.	🗺️ i 🧑🏻 na Mapie zwracają ich uwagę. Dopóki widzą Stalkera, ten Stalker ma 🧑🏻 na swoim polu.		
Ataki i Cele	Mogą bezpośrednio Atakować i obierać za Cel wyłącznie Wrogów.	Akcje na kartach Towarzyszy wskazują możliwe Cele.	Mogą obierać za Cel Stalkerów oraz Wrogów z innych drużyn. Karty Towarzyszy wskazują, czy mogą oni stać się Celem dla Wrogów.		
Statusy	Mogą otrzymać 🗡️, 🩸, 🧑🏻 i Ranę Krytyczną.	Nie mogą otrzymywać statusów.	Mogą otrzymać 🗡️ i 🩸.		
Śmierć	Śmierć oznacza zakończenie Misji porażką.	Karta Towarzysza wskazuje, co się dzieje. Z reguły Towarzysz ucieka, jeśli znajdzie się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.	Po śmierci należy umieścić 1 🧑🏻 na ich polu i odłożyć figurkę do Puli Wrogów.	Po śmierci należy odłożyć figurkę do Puli Wrogów. Nie zostawiają żadnego 🧑🏻.	
Okna 🌊	Traktują Okna jak Otwarte krawędzie, więc mogą się przez nie Poruszać, wyznaczać LW oraz mierzyć Zasięg.	Traktują Okna jako Nieprzekraczalny Teren, zatem nie mogą się przez nie Poruszać, ale mogą przez nie wyznaczać LW oraz mierzyć Zasięg.	Traktują Okna jak Otwarte krawędzie, więc mogą się przez nie Poruszać, wyznaczać LW oraz mierzyć Zasięg.	Traktują Okna jako Nieprzekraczalny Teren, zatem nie mogą się przez nie Poruszać, ale mogą przez nie wyznaczać LW oraz mierzyć Zasięg.	Traktują Okna jak Mury, chyba że dany Mutant jest również Psionikiem.
Przerwanie Ruchu	Ruch zostanie przerwany po wejściu na pole z Wrogiem.		Ruch zostaje przerwany, jeśli Wróg uzyska LW do możliwego Celu lub ma już Cel w LW, w którym to przypadku Wróg w ogóle nie wykonuje Ruchu.		
Całkowicie zajęte pola	Mogą się Poruszać przez całkowicie zajęte pola, na których nie ma Wrogów. Jeśli mają zakończyć Ruch na całkowicie zajętych polu, Odpychają inną Jednostkę z tego pola na sąsiadujące pole.	Mogą się Poruszać przez całkowicie zajęte pola, na których nie ma Wrogów. Nie mogą zakończyć Ruchu na całkowicie zajętych polu.	Mogą się Poruszać przez całkowicie zajęte pola, na których nie ma możliwych Celów, jednak nie mogą przerwać swojego Ruchu na takim polu. Nie mogą zakończyć Ruchu na całkowicie zajętych polu.		
Anomalie	Każda Jednostka może Aktywować Anomalie i blokować symbol Anomalii, kiedy jej Ruch zakończy się na polu z symbolem Anomalii lub zostanie na takim polu umieszczona.				
Zajmowanie przestrzeni	Każda Jednostka zajmuje 1 kratkę na swoim polu.				

SPIS IKON

Kości:

- Kości Wyposażenia** – Często wykorzystywane kości, które zazwyczaj pochodzą z efektu na karcie Wyposażenia. Mają ścianki o różnej liczbie ★, które z reguły określają efektywność rzutu.
- Kości Stalkerów** – Zazwyczaj wykorzystuje się je podczas Ataków Bronią. Oprócz ★ posiadają też , które wykorzystuje się do aktywacji dodatkowych efektów.
- Kość Anomalii** – Kość wykorzystywana przy interakcjach z Anomaliami. Ma różne liczby symboli: 1x , 2x , 3x , 4x .
- ★ **Sukces** – Wynik na kości lub , który określa efektywność Akcji.
- Maska** – Wynik na kości wymagany do zastosowania niektórych dodatkowych efektów podczas Ataków Bronią.
- / / / **Symbol Anomalii** – Te ikony odwołują się do określonych wyników przy rzucie lub do określonego symbolu na nakładce Anomalii.
- Ścianka Precyzji na kości** – Jedna ścianka . Atakując Wroga w Zasięgu Skutecznym Broni, należy liczyć ten wynik jako 4 ★ zamiast 2 ★.

Mapa:

- Promieniowanie na Mapie** – Występuje na polach Mapy. Reprezentuje promieniowanie aktywne na polach Mapy. Przebywanie w takich miejscach zwiększy waszą dawkę Promieniowania i może doprowadzić do utraty PŻ w Fazie Wrogów i Zony.
- Aktywator** – Karty z tą ikoną zawierają efekt, który należy zastosować, kiedy Jednostka wejdzie na określone pole.
- Okno** – Efekty z tą ikoną odnoszą się do Okien lub pól z nimi sąsiadujących.
- Ostłona** – Pojawia się na polach Mapy. Przedstawia różne obiekty w świecie gry, za którymi Jednostki mogą się ukryć, by zwiększyć swoje szanse na przetrwanie. Każdy punkt zmniejsza od Ataków Wroga lub ★ od Ataków Stalkerów o 1.
- Pola z wodą** – Reprezentują nieprzekraczalny teren, np. głęboką wodę lub mocno zanieczyszczone rezerwuary. Jednostki nie mogą wchodzić na pola z wodą ani Poruszać się przez nie, ale mogą wytyczać przez takie pola LW i mierzyć Zasięg.

Żetony:

- Artefakt** – Unikalne przedmioty z potężnymi zdolnościami, zazwyczaj ukryte w Anomaliach.
- Łup** – Rozsiane po całej Zonie Wyposażenie, które można zebrać.
- Nieznany Wróg** – Reprezentuje Wrogów, którzy mogą się pojawić w trakcie Misji.
- / / / / **Nieznany Wróg** – Określony typ żetonów Nieznanego, z których należy przygotować stosy .
- / **Wejście na Zaginione Terytoria** – Oznacza pole łączące Mapę z kaflem Zaginionych Terytoriów.
- Śruba** – Śruby można znaleźć w wielu miejscach Zony. Można ich użyć jako wabików lub by stworzyć bezpieczne przejścia przez Anomalie.
- Skupienie** – Pozytywny status, który można odrzucić, by przerzucić dowolną liczbę wybranych kości podczas Ataku, Obrony lub rzutu na Aktywację Anomalii.
- Przygożdżenie** – Negatywny status, który uniemożliwia Jednostce wykonywanie Akcji.
- Odsłonięcie** – Negatywny status, który sprawia, że Jednostka staje się bardziej podatna na Ataki.
- Brak widoczności** – Po umieszczeniu na Mapie ten żeton przesłania widoczność. Żadna Jednostka nie może wytyczyć LW na pole, z pola ani przez pole z takim żetonem.
- Mała Uwaga** – Symbolizuje odgłosy i inne oznaki waszej obecności, które mogą zostać zignorowane przez Wrogów. Karty Aktywacji Wrogów skupiają się głównie na patrolowaniu różnych obszarów Mapy i czasami zupełnie ignorują pozostawione przez Stalkerów.
- Duża Uwaga** – Symbolizuje odgłosy i inne oznaki waszej obecności, na które Wrogowie na pewno zwrócą uwagę. Karty Aktywacji Wrogów skupiają się głównie na odszukaniu Stalkerów poprzez sprawdzenie wszystkich źródeł .

Wrogowie:

- Horda** – Najbardziej pospolity i najliczniejszy rodzaj Wrogów, z którymi łatwo się uporać, choć stale zastępują ich nowi.
- Elita** – Twardzi, silni, ale nieliczni Wrogowie. Z reguły pojawiają się w ograniczonej liczbie.
- Boss** – Bardzo rzadcy i niebezpieczni Wrogowie. Czasami lepiej zostawić ich w spokoju, ale jeśli musicie z nimi walczyć, przygotujcie dobry plan.

- / / / – Te ikony odnoszą się do Wroga/ Wrogów w określonym kolorze.
- Wszyscy Wrogowie** – Odnosi się to do wszystkich Wrogów (również tych bez żetonu drużyny Wrogów).
- / / / / / / / **Drużyna Wrogów i kolor** – Kolory różnicują zachowania Wrogów (na podstawie karty Aktywacji Wrogów). Poszczególne strony oznaczone cyframi „1” i „2” określają przynależność do Wrogiej drużyny.
- Ruch** – Podstawowa wartość Ruchu Wroga.
- PŻ Wroga** – Maksymalna wartość PŻ Wroga.
- Utrata PŻ Wroga** – Żetony te umieszczone obok Wrogów oznaczają utratę PŻ. Kiedy liczba PŻ Wroga spadnie do zera, dany Wróg ginie.
- Obrażenia** – Siła Ataku Wroga.

Inne:

- Akcja Podstawowa** – Akcje, które wymagają jednorazowego przesunięcia żetonu Tury. Z reguły można wykonać dwie Akcje podczas jednej Tury.
- Akcja Darmowa** – Nieograniczona liczba Akcji, które można wykonać w dowolnym momencie.
- / / **Dodatkowe zasady** – Dodatkowe zasady wzmacniają określone Akcje lub zapewniają trwałe efekty pasywne.
- Uniwersalny znacznik / Amunicja** – Niektóre efekty wykorzystują uniwersalne znaczniki do oznaczania różnych rzeczy. Umieszczone na Broni oznaczają Amunicję.
- Liczba Stalkerów** – Wartość równa liczbie Stalkerów w grze.
- Oznacza napromieniowanie Artefaktów. W Fazie Wrogów i Zony należy zwiększyć dawkę Promieniowania, by odpowiadała najwyższej wartości używanych Artefaktów (jeśli obecna wartość jest niższa).
- / / **Amunicja do Pistoletu/Karabinu/ Strzelby** – Różne typy Broni oraz używanych Magazyneków.
- Amunicja Specjalna** – Najbardziej egzotyczna Broń, wymaga rzadkiej i unikalnej amunicji, którą trudno znaleźć w Zonie.
- Kupony** – Waluta Zony.

ZESTAWIENIE KARTONOWYCH FIGUREK

WROGOWIE

* Niektóre kartonowe figurki mają inne nazwy niż karty Wroga, które reprezentują.



6 Snorków



6 Chomików



5 Psów



4 Kleszcze



2 Kontrolerów



2 Pijawki



2 Roje



1 Chimera



1 Nibyolbrzym



1 Poltergeist



1 Izłom



8 Zombie



4 Wojskowych
(Najemnicy, Monolitowcy)



1 Rogacz



2 Wrogów w Egzoszkielecie
(Dalik)



8 Bandytów – 3 ze Strzelbą,
3 z Karabinem, 2 z kaemem
(jeśli Scenariusz tego nie określa,
każda z 8 figurek może się odnosić
do tej samej karty Wroga)

ANOMALIE

* Kartonowe figurki Anomalii reprezentują różne Anomalie.



3 Elektryczne
(Elektro, Tesla)



3 Ogniste
(Palnik, Kometa, Trzaskacz)



3 Chemiczne
(Bąbel, Galareta)



3 Grawitacyjne I
(Karuzela, Trampolina)



2 Grawitacyjne II
(Magnes)



3 Grawitacyjne III
(Brzytwa)



1 Specjalna
(Łodówka, Falszywe Lustro)



2 Przestrzenne
(Przestrzeń)

NAKŁADKI

* Nakładki Anomalii z reguły są powiązane z określonym typem Anomalii, ale czasami efekt wymaga określonej nakładki.



1 Specjalna (98)



3 Ogniste (2, 9, 10)



3 Chemiczne (1, 4, 12)



3 Grawitacyjne (3, 5, 8)



3 Elektryczne (6, 7, 11)

INDEKS

Akcesorium (Broń).....	26	Faza Wydarzeń.....	18	Nieaktywne Anomalie.....	36	Rozprysk.....	27
Akcesorium (Pancerz).....	24	Figurki Anomalii (kartonowe).....	42	Nieprzekraczalny Teren.....	12	Samotnik.....	9
Akcja Podstawowa „Nóż”.....	21	Figurki Wrogów (kartonowe).....	42	Nieznany Wróg 	17	Sąsiadujące.....	12
Akcja Podstawowa „Ostrożny Ruch”.....	20	Handlarz.....	9	Obrona.....	24, 33	Segregator Kampanii.....	7, 8
Akcja Podstawowa „Podniesienie”.....	20	Horda (Wróg) 	31	Obrót.....	32	Sekwencja Ataku (Stalkerzy).....	27
Akcja Podstawowa „Przeładowanie”.....	20	Jednostki.....	12, 40	Odepchnięcie.....	20	Sekwencja Ataku (Wrogowie).....	33
Akcja Podstawowa „Przygotowanie”.....	20	Kafle Mapy.....	11, 12	Odrzucanie kart Otoczenia.....	16	Skrytka.....	9
Akcja Podstawowa „Ruch”.....	20	Kampania.....	6	Odślonięcie 	29	Skupienie 	29
Akcja Podstawowa „Śruby i Nakrętki”.....	21	Karta Artefaktu.....	25	Odwracanie karty Otoczenia.....	16	Sprzedawanie.....	9
Akcja Podstawowa „Wabik”.....	20	Karty Kontroli.....	4	Odzyskiwanie Artefaktu.....	37	Stalker.....	23
Akcje  	19	Karty nakładki Mapy.....	16	Okno 	12	Stalker Solo.....	38
Akcje Podstawowe.....	20	Karty Notatek.....	16	Opowieści.....	6	Strzelanie.....	23, 27
Aktywacja Anomalii.....	36	Karty Otoczenia.....	16	Ośłona 	13	Szarża.....	33
Aktywacja Wrogów.....	30	Karty Wydarzeń Losowych.....	18	Oznaczanie lokacji.....	8	Śmierć (Stalkerzy).....	29
Aktywatory 	20, 21	Karty Wydarzeń Misji.....	18	Pancerz.....	24	Śmierć (Wrogowie).....	28
Aktywne Wydarzenie.....	18	Karty Wydarzeń.....	18	PDA (planszетки graczy).....	23	Śruby.....	17
Amunicja 	26	Karty Wyposażenia.....	25	Plecak.....	25	Tabela porównania Jednostek.....	40
Anomalie.....	36	Kieszenie.....	25	Pojemnik na Artefakty.....	24, 25	Talia Wydarzeń.....	18
Atak Wroga.....	33	Koniec Tury Stalkera.....	19	Pola z wodą 	12	Towarzysz.....	9, 40
Atakowanie wielu Wrogów.....	27	Kontakt.....	9	Pole.....	12	Tura.....	19
Blokowanie symboli Anomalii.....	37	Kontrakt.....	9	Pomieszczenie.....	13	Typy Wrogów.....	31
Boss (Wróg) 	31	Kość Anomalii 	36	Pominięcie Tury.....	19	Ustawienie Wroga.....	34
Brak widoczności 	17	Kość Stalkera 	5, 23	Poruszanie się po Zonie.....	8	Usuwanie karty Otoczenia.....	16
Broń.....	26	Kość Wyposażenia 	5	Poziom.....	25	Uwaga  	20, 22, 30
Budynek.....	13	Krawędź pola.....	12	Pozyskiwanie nowych kart Wyposażenia.....	25	Wiodący Stalker.....	24
Całkowicie zajęte pole.....	12, 17, 20, 32	Krytyczna dawka Promieniowania.....	22	Prolog Misji.....	10	Wróg Człowiek.....	31
Cel Misji.....	18	Księga Skryptów.....	8	Promieniowanie na Mapie 	13	Wróg Mutant.....	31
Cel.....	30	Kupony 	4, 9	Przebieg Rundy.....	18	Wróg Psionik.....	31
Centrum Anomalii.....	36	Kupowanie.....	9	Przedmiot.....	24	Wróg.....	31
Część Ciała (Wroga).....	31	Leczenie.....	23	Przerwanie Ruchu (Stalkerzy).....	20	Wszyscy Wrogowie 	30
Karta Artefaktu		Liczba Stalkerów.....	6, 18, 30	Przerwanie Ruchu (Wrogowie).....	32	Zaginione Terytoria.....	39
Dawka Promieniowania 	25, 35	Licznik Geigera.....	13, 22, 35	Przerzuty.....	27, 29	Zasady Ruchu Stalkera.....	20
Dawka Promieniowania.....	22	Limit elementów.....	6	Przewodnik Misji.....	10	Zasady Ruchu Wroga.....	32
Detektor.....	24, 37	Linia Wzroku (LW).....	15	Przygotowanie Misji.....	10	Zasięg Skuteczny.....	26
Dodatkowe zasady   	21	Magazynki   	26	Pudełka Misji.....	5	Zasięg.....	14
Drzwi.....	12	Mapa Misji.....	12	Pula Wrogów.....	28	Złote zasady.....	6
Efekt Natychmiastowy.....	18	Mapa Zony.....	8	Punkty Życia (Wróg) 	31	Znaczniki na żetonach Tur 	19
Efekty Końca Rundy.....	18, 35	Maska 	27	PŻ (Stalkerzy).....	23	Żeton Artefaktu 	17
Eksploracja Zony.....	8	Misja.....	18	Rana Ciężka.....	28	Żeton Łupu 	17
Ekspozycja na Promieniowanie.....	35	Mur.....	12	Rana Krytyczna.....	29	Żetony drużyny Wrogów    	31
Elita (Wróg) 	31	Najbliższy.....	14	Rany Wrogów.....	28	Żetony na Mapie Misji.....	17
Epilog Misji.....	10	Najkrótsza droga.....	14	Reakcja Wroga.....	34	Żetony Pułapki.....	5
Faza Graczy.....	19	Naklejki.....	8	Redukcja Uwagi.....	22, 35	Żetony statusów.....	29
Faza Wrogów i Zony.....	30	Nakładka Anomalii.....	36, 42	Rozmiar pól.....	12	Żetony Tury.....	19

SKRÓT ZASAD

PROMIENIOWANIE NA MAPIE

Gdy przesuwacie w dół swój żeton Tury (zazwyczaj przez wykonanie ) , zwiększacie swoją dawkę Promieniowania o najwyższą wartość  znajdującą się na polach, na których jesteście/byliście obecni podczas tej Akcji. Modyfikator Promieniowania na Mapie waszego Pancerza może zredukować tę wartość.

EKSPOZYCJA NA PROMIENIOWANIE

Podczas Fazy Wrogów i Zony oraz zawsze gdy otrzymacie takie polecenie w grze, możecie ucieść z powodu Ekspozycji na Promieniowanie. Jeśli do tego dojdzie, sprawdźcie obecne wskazanie strzałki na liczniku Geigera. Jeśli wskazuje ona żółte, czerwone lub czarne pole, musicie rzucić wymaganą liczbą kości  i odjąć sobie PŻ w liczbie równej wyrzuconym .

0-3: zielone pole – brak rzutu kośćmi

4-7: żółte pole – 1 

8-11: pomarańczowe pole – 2 

12-15: czerwone pole – 3 

16: czarne pole – 4 

UWAGA

Dopóki na Mapie znajduje się wasz , żaden efekt nie może spowodować umieszczenia waszego .

Dopóki Wróg ma waszego Stalkera na LW, żeton  musi być umieszczony na waszym polu i żaden efekt nie może przesunąć, umieścić ani obniżyć waszego .

Jeżeli Poruszacie się poprzez pole w LW Wroga, umieszczacie swój  na pierwszym polu, przez które się Poruszycie, a które nie jest już w LW Wroga.

Jeżeli zakończycie Ruch i na Mapie jest już wasz , przesuwacie na swoje pole swój  lub umieszczacie go na nim.

Redukcja Uwagi

Niektóre efekty redukują Uwagę poświęcaną wam przez Wrogów. By obniżyć , należy odwrócić żeton na stronę . By obniżyć , należy odłożyć żeton na PDA.

AKTYWACJA ANOMALII

Kiedy Jednostka zakończy Ruch, jeśli Poruszyła się na pole, z pola lub przez pole z symbolami Anomalii, należy rzucić . Jeśli na dowolnym z takich pól widnieje odkryty symbol Anomalii, który odpowiada wynikowi rzutu, należy rozpatrzyć Aktywację Anomalii.

ZASADY RUCHU STALKERA

Ruch może mieć różne postacie oraz źródła. Bez względu na ich źródło wszystkie Ruchy Stalkerów przebiegają zgodnie z następującymi zasadami:

By Poruszyć się o X pól, po prostu Poruszacie się swoim Stalkerem na sąsiadujące pole X razy. Pola oddzielone Nieprzekraczalnym Terenem  lub Murem  bez Okna  nie są uważane za sąsiadujące.

Jeżeli wejdziecie na pole z Wrogiem, wasz Ruch zostanie przerwany i musicie go natychmiast zakończyć.

Jeśli mielibyście zakończyć Ruch na całkowicie zajętych polu, Odpychacie jedną Jednostkę (w pierwszej kolejności Stalkerów) z tego pola na pole sąsiadujące (jeśli to możliwe – na pole, z którego się Poruszycie). Jeżeli żadna Jednostka nie może zostać Odepchnięta, by zrobić miejsce, nie możecie zakończyć Ruchu na takim polu.

Jeżeli Poruszacie się z pola zawierającego figurkę Wroga, obracacie jego kartonową figurkę, tak by była zwrócona w stronę sąsiadującego pola, na które wykonujecie Ruch.

TYPY WROGÓW

W zależności od ich Typu Wrogów mogą dotyczyć dodatkowe zasady:

Człowiek	Psionik	Mutant
Traktuje Okna jako Otwarte krawędzie.	Traktuje Okna jako Nieprzekraczalny Teren.	O ile nie jest Psionikiem, traktuje Okna jako Mury.
Kiedy Wróg Człowiek zginie, umieśćcie 1  na jego polu.	Nie zostawia  po śmierci.	Nie zostawia  po śmierci.
Z reguły ma długi Zasięg Wzroku do przodu, krótki Zasięg na boki i nie widzi nic za sobą.	Wzrok z reguły sięga daleko we wszystkich kierunkach.	Nie zawsze widzi na dalekie odległości, ale zawsze ma przynajmniej Zasięg 1 przy patrzeniu do tyłu.
Zdolność Specjalna z reguły pozwala mu wycofać się na bezpieczniejszą pozycję.		

SEKWENCJA ATAKU STALKERA

By przeprowadzić Atak, wykonajcie następujące kroki:

- Wybierzcie Akcję Ataku oraz właściwy Cel.
- Pamiętajcie, by przesunąć żeton Tur, jeżeli Atak jest , oraz wydajcie Amunicję , jeżeli jest taka potrzeba.
- Umieśćcie wymagany żeton Uwagi.
- Obierz za cel Część Ciała.
- Wykonajcie rzut kośćmi.
- Jeżeli posiadacie  lub inny efekt, który pozwala na przerzuty, możecie je teraz wykorzystać.
- Rozpatrzenie wyników rzutu:
 - Wydajcie wyrzucone , by zastosować efekty dodatkowe.
 - Przeliczcie wyrzucone  (jeśli wykonujecie Atak Bronią w Zasięgu Skutecznym, pamiętajcie, by traktować ściankę  jako 4 ) i porównajcie je do wartości Trafienia obranej za cel Części Ciała. Rozpatrzenie efektu najwyższego osiągniętego progu dla tej Części Ciała.
 - Jeżeli efektem jest Rana Lekka lub Rana Ciężka, dobierzcie kartę Rany Wroga i zastosujcie odpowiedni rezultat.
 - Jeżeli nie osiągnęliście żadnego z progów, wasz Atak jest chybiony.
 - Wydajcie pozostałe , by zastosować efekty dodatkowe.
- Jeżeli nie uda się wam zabić Wroga, odwróćcie go, tak by był zwrócony w kierunku waszego Stalkera.