



ИНСТРУКЦИИ

по поведению на объекте «зона отчуждения»

ЗОНА

КАТЕГОРИЯ:

КОНФИДЕНЦИАЛЬНО

Только для служебного пользования

В 1986 году на территории Украинской ССР произошла трагедия на Чернобыльской АЭС. В радиусе 30 километров от взрыва была создана зона отчуждения. Жителей из неё эвакуировали так спешно, что им пришлось бросить все пожитки. В народе эту территорию «ласково» называют Зона.

Создав временный Саркофаг и заглушив два оставшихся реактора, армия осталась в Зоне. Советские власти построили подземные бункеры и лаборатории, где проводили эксперименты. Немногие очевидцы, решившиеся об этом говорить, рассказывали, что на территории АЭС случались необычайные происшествия и возникали аномалии, нарушающие законы физики. Мало кто верил в эти слухи.

Однако в последующие годы утекало всё больше информации о зловещих аномалиях, уродливых облучённых животных и мутантах. Зона отчуждения всё ещё смертельно опасна, но в ней полно любопытных «артефактов», удивительные свойства которых наука не может объяснить.

После двадцати лет тщательного наблюдения наступил экономический кризис, и власти ослабили охрану зоны отчуждения. В Зону проникли первые гражданские. Эти «мародёры», как их прозвали в армии, хотели пощекотать себе нервы, ступив на запретную территорию. К тому же артефакты и образцы тканей мутантов можно за дорого продать на чёрном рынке. Расхищение Зоны — выгодный, но очень опасный бизнес.

Со дня катастрофы прошло 30 лет, и Зона больше не пустует. Тут орудуют группировки мародёров — от простых бандитов и низкооплачиваемых солдат до исследовательских экспедиций. Процветает контрабанда — не только научного оборудова-

ния и оружия, но и провизии и алкоголя. А из Зоны при этом вывозят артефакты и данные исследований. Новые выбросы радиации стали привычными, они уже не так сильны, как в первый раз, и опытные мародёры умеют их предсказывать.

Среди гражданских ходят слухи, что эпицентр выбросов — это... Саркофаг станции. Рассказывают, что в самом центре находится всем артефактам артефакт: знаменитый «Источник». Одни считают, что он может исполнить любые желания, другие — что он обладает психокинетическими силами. Легенды сильно отличаются, ясно лишь одно: даже если этот артефакт никакой не волшебный, на чёрном рынке он будет стоить целое состояние.

В 2017 году из Зоны сумел бежать некий военный учёный-дезертир. Ему это удалось благодаря помощи четырёх мародёров на разных этапах побега. В награду за помощь учёный поделился имеющейся информацией об Источнике. Мародёров он предупредил, что даже военные не смогли до сих пор добраться до таинственного Саркофага. А время не терпит, потому что центр излучения вот-вот достигнет критической массы и дестабилизируется. Это может произойти в любой момент и привести к катастрофе, по сравнению с которой взрыв и выброс 1986 года покажутся цветочками.

Вы не знаете, что об этом думают другие мародёры. Но сами вы решаете, что лучше погибнуть, пытаясь достичь вечной славы, чем продолжать жалкое существование в этих обнищавших уголках, где вот-вот начнётся страшнейшая катастрофа в истории человечества. Вы отправляетесь в путь к Саркофагу.

СОДЕРЖАНИЕ	
ВВЕДЕНИЕ	
Подготовка к игре.....	4
Подготовка мародёров	6
Подробнее о мародёрах.....	7
Цель игры.....	8
Поражение.....	8
Победа.....	8
Описание игрового поля.....	8
Сектора поля.....	8
Прочие символы на поле.....	9
Игровые фазы	9
ХОД ИГРЫ	
Действия.....	10
События.....	10
Карты событий.....	11
Слухи	12
ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА	
Проверки.....	13
Предметы	14
Шестая ячейка	15
Использование и поломка предметов.....	15
Рынок.....	16
Артефакты.....	16
Мутанты и аномалии.....	17
Жетоны угроз на поле.....	17
Контакт с мутантом или аномалией	18
Урон.....	19
Лечение.....	19
Слабости	19
Смерть	20
Усталость.....	20
Репутация.....	20
Тайные локации.....	21
Жетоны угроз в тайных локациях	21
Тайные предметы	21
Выброс	22
Убежища и привал	23
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ЛОКАЦИИ И ПРЕДМЕТЫ	
Местные действия.....	23
Пояснения к картам предметов.....	24
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ	
Одиночная игра.....	26

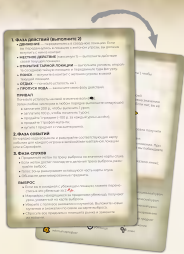
СОСТАВ ИГРЫ



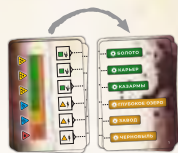
Голос Зоны
(жетон первого игрока)



3 кубика



4 карты-подсказки



20 карт выбросов

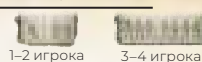


21 карта слухов



двустороннее поле с картой Зоны

стороны поля:



КАРТЫ СОБЫТИЙ

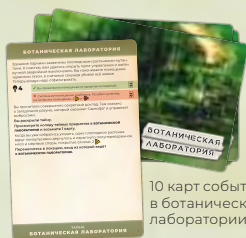
14 карт событий
в Саркофаге



25 жёлтых карт событий



25 зелёных карт событий



10 карт событий
в ботанической
лаборатории



10 карт событий
в центре изучения
выбросов



10 карт событий
в подземном
архиве



10 карт событий
в правительствен-
ном бункере

40 карт событий в тайных локациях



подставка для жетонов



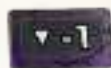
жетон выброса



жетон слухов



8 жетонов замков



12 жетонов
слабостей



4 жетона
репутации



4 сборных диска усталости

ЖЕТОНЫ УГРОЗ



14 зелёных жетонов
мутантов



14 жёлтых жетонов
мутантов



14 зелёных жетонов
аномалий



14 жёлтых жетонов
аномалий

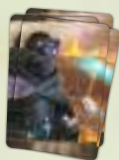


планшет рынка

ДЛЯ КАЖДОГО ИЗ 10 ПЕРСОНАЖЕЙ



фигурка персонажа



4 карты начальных
предметов



планшет персонажа



4 планшета рюкзаков



Жетоны рублей



60 жетонов
урона

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



38 карт хлама



17 карт зелёных
артефактов



38 карт
снаряжения



17 карт жёлтых
артефактов



16 карт тайных предметов

ВАЖНО!

Урон и рубли в игре не ограничены количеством жетонов в комплекте игры. Если они вдруг у вас закончатся, выберите любую подходящую замену.

Компоненты в коробке с игрой могут незначительно отличаться от изображённых на этой странице.

ВВЕДЕНИЕ

ХОД ИГРЫ

ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЯ

ВВЕДЕНИЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

[1] Положите игровое поле в центр стола. Если в игре 1 или 2 участника, используйте сторону, помеченную символом . Если участников 3 или 4, используйте сторону, помеченную символом .

Перемешайте по отдельности колоды событий и положите в указанные ячейки на поле: в [2] зелёный сектор, [3] жёлтый сектор и [4] Саркофаг. Перемешайте по отдельности колоды тайных локаций. Если это ваша первая игра, положите их в указанные ячейки на поле: [5] ботаническая лаборатория, [6] подземный архив, [7] центр изучения выбросов и [8] правительственный бункер. В последующих играх можете разложить колоды тайных локаций в эти 4 ячейки случайным образом.

[9] Перемешайте жетоны замков и положите по 1 жетону в отмеченные ячейки рядом с колодами тайных локаций. Оставшиеся жетоны замков уберите в коробку — они в игре не понадобятся.

[10] Перемешайте все карты тайных предметов и, не глядя на их лицевые стороны, соберите из них 4 колоды. В каждой колоде должно быть столько карт, сколько участников в игре. Положите эти колоды в отмеченные ячейки рядом с колодами тайных локаций. Лишние карты тайных предметов уберите в коробку.

[11] Положите планшет рынка рядом с игровым полем. Перемешайте колоды хлама и снаряжения по отдельности и положите их в отмеченные ячейки [12] рядом с планшетом рынка. Заполните пустые ячейки на планшете картами, раскрытыми из соответствующих колод.

СХЕМА СБОРКИ ДИСКА УСТАЛОСТИ



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПОДСТАВКОЙ ДЛЯ ЖЕТОНОВ

В этой игре есть подставка для жетонов угроз с 4 ячейками. Она помогает вам разделять жетоны по типам.



Всякий раз, когда по ходу партии вы будете брать новый жетон угрозы, всегда берите **нижний** жетон из соответствующей стопки. Всякий раз, когда по ходу партии вы будете сбрасывать жетон угрозы, кладите его **на верх** соответствующей стопки.

[13] Переверните жетоны угроз картинками вверх и разделите их на 4 стопки по символам и цветам в правом верхнем углу: жёлтые мутанты, зелёные мутанты, жёлтые аномалии, зелёные аномалии. Сложите эти стопки в соответствующие ячейки пластмассовой подставки.

[14] Перемешайте по отдельности колоды карт зелёных и жёлтых артефактов и положите их в ячейки для артефактов на поле.

[15] Перемешайте карты слухов и положите их в ячейку в левом верхнем углу поля, рядом с треком выброса. Жетон выброса [16] поместите на деление 0 на треке выбросов.

[17] Перемешайте карты выбросов и положите их в ячейку в левом верхнем углу поля, ниже колоды слухов. Карты должны лежать стороной с названиями вниз.



ii



i2



А для тебя,
старина, у меня
особая скидка... и кое-
что под прилавком!

7

9

i0

9

5



i3



i4

8

6

9

i0

ПОДГОТОВКА МАРОДЁРОВ

Игрок, который последним устраивал пикник на обочине, получает жетон Голоса Зоны. Если такого игрока нет, жетон получает тот, кто недавно пережил что-то необычайное.

Каждый игрок получает 2 случайных планшета персонажей из 10 доступных и выбирает из них один. Этот планшет определяет, каким персонажем игрок будет управлять. Невыбранные планшеты персонажей уберите в коробку — они в игре не пригодятся.

Если все игроки согласны, каждый может сам выбрать персонажа из доступных, вместо того чтобы тянуть 2 случайных.

На обороте планшета даны начальные сведения о персонаже:

- а)** в эти две локации поместите соответствующие жетоны угроз, взятые с подставки;
- б)** возьмите столько жетонов урона, сколько указано рядом с символом , и положите возле планшета персонажа;
- в)** возьмите столько рублей, сколько указано в этой ячейке, и положите возле планшета персонажа;
- г)** если у вас хорошая (★) или плохая (★) начальная репутация, возьмите жетон репутации и положите рядом с планшетом персонажа указанной стороной вверх;
- д)** в этой локации фигурка персонажа начнёт игру.

Затем переверните свой планшет персонажа.

[1] Положите жетоны урона, полученные на прошлом шаге, на трек стойкости (это отражает урон, полученный персонажем при входе в Зону).

Каждый игрок получает: **[2]** планшет рюкзака, **[3]** диск усталости (со стрелкой, выставленной на значение «1»), **[4]** карту-памятку и **[5]** 4 карты начальных предметов (на рубашках этих карт изображён соответствующий персонаж).

[6] Если персонаж начинает игру с хорошей или плохой репутацией, положите жетон репутации указанной стороной в соответствующую ячейку на планшете рюкзака.

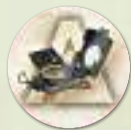
По ходу игры участники держат все эти компоненты перед собой. Получая новые карты предметов, они кладут их в любые подходящие ячейки своего рюкзака.

Подробнее о предметах и правилах размещения см. на стр. 14.



ЖЕТОНЫ УРОНА

Отмечают на картах предметов потерю надёжности, а на планшетах персонажей — потерю стойкости. Кроме того, такими жетонами обозначаются деактивированные предметы.

МАРОДЁРЫ И ГОЛОС ЗОНЫ

Когда некий эффект игры ссылается на мародёра, имеется в виду игрок, управляющий персонажем. Голос Зоны — тот игрок, у которого в данный момент находится жетон Голоса Зоны.

ПОДРОБНЕЕ О МАРОДЁРАХ**ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Существует четыре характеристики, отмечающие природные способности мародёра. Их значения могут разниться от 1 до 4. Некоторые эффекты в игре могут повышать или понижать эти значения, но упасть ниже 0 они не могут.



Внимание помогает мародёрам издалека замечать мутантов и аномалии. При розыгрыше событий внимание позволит вам найти скрытое снаряжение, украсть что-либо у других или прошмыгнуть мимо охраны. Внимание обычно используется при контактах с угрозами и реже во время событий.



Физподготовка помогает мародёрам убивать мутантов и сдирать с них ценные трофеи (части тел), чтобы потом продавать в убежищах. Эта характеристика особенно полезна при розыгрыше событий, когда мародёрам нужны сила и скорость.



Смекалка помогает мародёрам добывать артефакты из аномалий без ущерба для себя. Эта характеристика используется при розыгрыше событий, чтобы разбираться с паранормальными явлениями, понимать научные процессы или правильно управлять техникой.



Воля позволяет мародёрам более эффективно отдыхать в убежищах. Эта характеристика часто используется во время контактов, когда нужно побороть психическое воздействие или избежать эмоциональных травм. Проверки воли часто происходят в тайных локациях.

Стойкость

Это общая мера физического и психологического состояния мародёра.

Вы получаете урон, когда ваше снаряжение и способности не дают вам достаточной защиты, снижающей эффект атаки. Чтобы зафиксировать урон, поместите жетон урона в верхнюю свободную ячейку на треке стойкости. Каждый жетон урона занимает 1 ячейку.

[Подробнее об атаках и уроне см. на стр. 19.](#)

Если вам требуется поместить больше урона, чем осталось свободных ячеек на треке стойкости, не помещайте на планшет жетоны урона, для которых не хватило места, а вместо этого возьмите жетон слабости. Положите его в ячейку выше одной из ваших характеристик, в которой ещё нет жетона слабости. Независимо от объёма урона, который вы должны получить сверх свободного места на планшете, вы берёте только один жетон слабости.

[Подробнее об уроне и слабостях см. на стр. 19.](#)

Способность

У каждого мародёра есть уникальная способность, описанная в нижней части его планшета.

Диск усталости

Отмеряет ваш показатель усталости.

[Подробнее о диске усталости см. на стр. 20.](#)

Рюкзак

В вашем рюкзаке 5 ячеек, в которые можно класть карты снаряжения. Не всякое снаряжение требуется держать именно в рюкзаке.

[Подробнее о снаряжении см. на стр. 14.](#)

Репутация

Отражает ваш моральный облик и отношение к вам других мародёров. Начальная репутация указана на обороте планшета персонажа.

Есть три вида репутации: хорошая ☆, нейтральная ★ и плохая ★. Чтобы отметить, что у вас хорошая или плохая репутация, поместите жетон репутации соответствующей стороной поверх символа нейтральной репутации на планшете рюкзака.

[Подробнее о репутации см. на стр. 20.](#)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы с товарищами — мародёры. Ваша цель — добраться до Саркофага Чернобыльской АЭС. Однако зона отчуждения полна опасностей, а информацию о ней держат в строгом секрете военные и правительство. Прежде чем идти к АЭС, каждый мародёр должен **проникнуть на секретные правительственные объекты** — тайные локации, которые давно заброшены и ветшают. Только раскрыв две тайны, скрытые в двух разных тайных локациях, мародёр сможет добраться до Саркофага.

Поход к Саркофагу — это дорога в один конец. Те, кому хватит храбрости на это решиться, обретут или смерть, или вечную славу. Жизненно важно добыть самое лучшее снаряжение и хорошенько отдохнуть и подлечиться, прежде чем входить в красный сектор. Иначе поход к Саркофагу, сердцу Зоны, окончится чересчур быстро.

Прежде чем мародёры достигнут цели своего похода, им надо посетить тайные локации и выполнить задачи, типичные для их «профессии»: добыть артефакты, убить мутантов, поторговать, обыскать руины. Всё это нужно, чтобы заполучить снаряжение и деньги, необходимые для дальнейшего исследования самых опасных мест.

ПОРАЖЕНИЕ

Игра завершается поражением всех мародёров, как только закончится колода слухов. Значит, мародёры возились слишком долго и Источник уничтожен.

ПОБЕДА

Игра может завершиться победой одного (и только одного) игрока в фазе событий. Игрок, который находится в Саркофаге и достиг описания концовки на карте события, побеждает.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Локация

Локацией считается место на поле, у которого есть название и обозначенная граница. Локации считаются соседними, если у них общая граница и она не является непроходимой (см. на следующей странице).



СЕКТОРА ПОЛЯ

В **зелёном секторе** находятся локации вдали от Саркофага — здесь относительно безопасно. В этих местах встречаются лишь самые обычные мутанты и аномалии, а потому мародёры редко находят тут ценные трофеи, но и не рискуют встретить опасные угрозы и получить серьёзный урон.



Пример зелёных локаций. Локации в зелёном секторе отмечены зелёным фоном и белым символом

В **жёлтом секторе** находятся локации, где мародёрам надо быть настороже. Опасность подстерегает их на каждом шагу. В этом секторе мародёрам могут встретиться опасные мутанты и аномалии — но и трофеи становятся более ценными. Выгода от рискованных вылазок в жёлтый сектор гораздо выше, чем в зелёный.



Примеры жёлтых локаций. Локации в жёлтом секторе отмечены жёлтым фоном и белым символом 📍

Красный сектор — последний рубеж перед входом на заброшенную АЭС. Ни один мародёр в здравом уме сюда не сунется. В красный сектор можно войти только под конец игры, когда вы решаете побороться за победу. Даже передвигаться по этой части Зоны непросто.



Примеры красных локаций. Локации в красном секторе отмечены красным фоном и белым символом 

Убежища III



Это локации в Зоне, где мародёр может перевести дух, пополнить снаряжение, вылечить урон и, что важнее всего, как следует выспаться, не опасаясь кислотных дождей и кровожадных чудовищ. В убежищах также можно торговать на привале. Во время выбросов излучения мародёры, находящиеся в убежищах, ничем не рискуют. Убежища отмечены на поле символом III.

Важно: локации убежищ не относятся ни к каким цветовым секторам. Игроки не могут помещать (или переносить) сюда жетоны угроз.

Тайные локации

Эти заброшенные объекты — опасные ловушки, но в них хранится информация, необходимая мародёрам, чтобы добраться до Саркофага. Их тайны — и весьма полезное снаряжение — находятся под защитой опасных людей и жутких созданий. Тайные локации расположены под землёй и не считаются наружными. Вход в тайную локацию возможен из соседней с ней локации через пунктирную границу.

Саркофаг

Финальная локация Зоны. Чтобы добраться досюда, вам нужно сначала раскрыть две тайны — каждую в отдельной тайной локации. В Саркофаг можно попасть только из локации АЭС (выполнив её действие).

ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ НА ПОЛЕ

Границы



Локации на поле разделены границами. Штрихпунктирную границу можно пересечь, выполнив действие «Движение». Локации с общей штрихпунктирной или пунктирной границей считаются соседними.

Границы АЭС



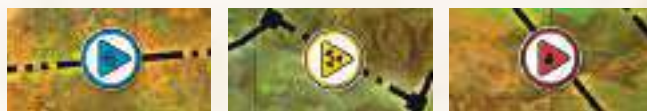
Такую сплошную границу нельзя пересечь простым движением. Чтобы попасть на АЭС, надо выполнить местное действие в Припяти или на «Дуге-1».

ПРЕГРАДА



На поле для 1–2 игроков есть и другие сплошные границы. Это преграды, которые непроходимы для мародёров. На поле для 3–4 игроков такие границы есть только по краям поля и около тайных локаций.

Возможность СРЕЗАТЬ ПУТЬ



Если на границе изображён символ урона, считается, что через неё можно срезать путь. Пересечение таких границ опасно. Если вы пересекаете границу с символом урона, получите 1 урон указанного типа.

Подробнее об атаках и уроне см. на стр. 18.

Наружная локация

Наружными называются локации под открытым небом, не защищённые от выбросов излучения. К ним относятся все зелёные, жёлтые и красные локации. Убежища, тайные локации и Саркофаг **не считаются** наружными.

ИГРОВЫЕ ФАЗЫ

Игра делится на раунды, а те — на фазы, следующие одна за другой. В каждой фазе игроки ходят по очереди, начиная с участника, у которого в данный момент находится жетон Голоса Зоны. Фазы разыгрываются в таком порядке:

- 1. Фаза действия.** Каждый игрок выполняет не более 2 действий. Он может передвинуть своего мародёра, выполнить местное действие, вступить в контакт с жетоном угрозы, находящимся в одной с ним локации, отдохнуть или войти в опасную тайную локацию.
- 2. Фаза событий.** Каждый игрок в порядке хода раскрывает одну карту события, соответствующую типу локации, в которой находится фигурка его персонажа. Не для всех локаций есть отдельные колоды событий. Персонажи, находящиеся на АЭС, в Припяти и на «Дуге-1», пропускают эту фазу. Раскрыв карту, зачитайте вслух её текст и выполните указанные на ней инструкции. На картах событий описаны приключения, опасности и случайные контакты, поджидающие мародёров.
- 3. Фаза слухов.** Голос Зоны раскрывает одну карту слуха, зачитывает вслух её текст и выполняет указанные на ней инструкции. Карты слухов влияют на общее положение дел на поле. Во время этой фазы может произойти выброс — реактор испустит волну смертоносного излучения, которая пронесётся по Зоне. Выброс может убить тех мародёров, кто не успел найти укрытие.

ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды, а каждый раунд — на три фазы:

1. Действия
2. События
3. Слухи

ДЕЙСТВИЯ

В фазе действий мародёры, начиная с Голоса Зоны и далее по часовой стрелке, по очереди выполняют каждый не более 2 действий. Фаза заканчивается, когда последний игрок выполнит свои действия.

Движение

Выполняя это действие, передвиньте фигурку своего персонажа в соседнюю локацию.

Если в локации, куда вы передвинулись, есть хотя бы 1 жетон угрозы, вы должны вступить в контакт с одним из жетонов угроз в вашей локации (см. «Жетоны угроз на поле», стр. 17). Если вы при движении срезаете путь (см. «Возможность срезать путь», стр. 9), получите урон, указанный на границе, через которую вы передвинулись. Выполняя действие «Движение», вы можете передвинуться в тайную локацию, только если она открыта (см. далее).

Выполнение местных действий

У каждой локации есть местное действие. Вы можете выполнить местное действие, чтобы сработал эффект локации, в которой сейчас находится ваш персонаж. Все местные действия описаны ниже названия локаций на поле.

Если в локации есть один или несколько жетонов угрозы, они не мешают вам выполнить местное действие.

Подробнее о локациях см. на стр. 8 и 23.

Подробнее о действиях в убежищах (на привалах) см. на стр. 22.

Важно: местное действие можно выполнить только 1 раз в ход.

Открытие тайной локации

Находясь в локации, вход из которой ведёт в тайную локацию, вы можете потратить действие, чтобы выполнить условия, указанные на жетоне замка. После этого переверните жетон — теперь эта локация открыта.

Подробнее о тайных локациях см. стр. 9 и 20.

Открыв тайную локацию, передвиньте свою фигурку в одну из свободных круглых ячеек этой локации. Кроме того, вы можете просмотреть колоду тайных предметов и оставить себе одну из этих карт.

Поиск

Выполняя это действие, вступите в контакт с жетоном угрозы, находящимся в вашей локации. Если их несколько, вы сами решаете, с каким из них хотите вступить в контакт.

Отдых

Выполняя это действие, понизьте свою усталость на 1 [—].

Подробнее об усталости см. стр. 20.

Пропуск хода

Вы можете не выполнять никаких действий и пропустить ход. Если вы пропускаете своё первое действие, то полностью пропускаете ход и не выполняете второе.

СОБЫТИЯ

В фазе событий каждый игрок в порядке хода раскрывает одну карту события, соответствующую сектору, в котором находится фигурка его персонажа. Раскрыв карту, зачитайте текст, который относится к вашей текущей локации.

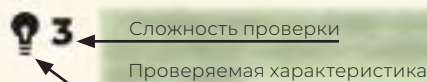
Колоды событий привязаны к зелёному и жёлтому секторам, четырём тайным локациям и Саркофагу. **Для красного сектора и убежищ событий нет.**

Чтобы разыграть событие, зачитайте текст карты вслух и выполните указанные инструкции. Возможно, вам понадобится провести проверки некоторых характеристик, получить урон или слабость, изменить свой показатель усталости или репутацию.

Проверки во время событий

Проведение проверок при раскрытии карт событий не отличается от проверок в других ситуациях. Единственная разница в том, что успех или провал влияют на исход события.

Проведя проверку, зачитайте и разыграйте только ту часть события, которая соответствует вашему результату проверки. При успешном прохождении зачитайте текст на зелёном фоне рядом с символом ✓. При провале зачитайте текст на красном фоне рядом с символом ✗.



Пример проверки на карте события

Инструкция «ВЫБЕРИТЕ»

Некоторые карты событий требуют от вас сделать выбор. Эти разделы помечены инструкцией **ВЫБЕРИТЕ**. Выберите один из разделов, разделённых линиями и словом **или**, зачитайте и разыграйте его текст, а другой раздел проигнорируйте. Можете прочитать всю карту, прежде чем примете решение.



Пример выбора на карте события

Некоторые необязательные эффекты событий не отделены линией. Если в тексте карты говорится «вы можете», этот эффект необязателен и вы можете отказаться от его розыгрыша.

Урон

Если вы во время розыгрыша события получаете урон любого типа, вы должны зафиксировать его немедленно. Типы урона, перечисленные через запятую, наносятся одновременно. Чтобы снизить урон, вы можете использовать защитные предметы (если они у вас есть).

Контакты

Если на карте указано: «Контакт: » или «Контакт: », вы должны взять соответствующий жетон из подставки (из-под низа стопки) и вступить с ним в контакт. Если вы не победили, оставьте жетон в своей локации — или сбросьте, если вы сейчас в тайной локации. Независимо от исхода контакта вы продолжаете разыгрывать событие только после того, как закончится контакт (если не указано иное).

Подробнее о контактах с угрозами см. на стр. 18.

На картах событий могут встретиться такие фразы:

- ▶ «Возьмите жетон угрозы». Вы берёте жетон именно в этот момент контакта, затем продолжаете читать.
- ▶ «Поместите жетон угрозы». Вы берёте жетон именно в этот момент контакта и кладёте в указанную локацию, затем продолжаете читать.

Репутация и контакты

Исход некоторых контактов зависит от вашей репутации. Если карта поделена на разделы, помеченные символами репутации, разыгрывайте лишь тот раздел, который соответствует вашей текущей репутации. Разделы, помеченные символами других видов репутации, игнорируйте.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Есть три типа карт событий.

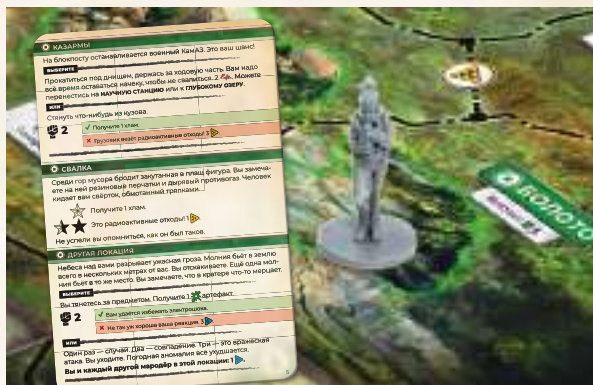
События в зелёном и жёлтом секторах

Каждый персонаж в наружной локации — в зелёном или жёлтом секторе — раскрывает верхнюю карту из колоды событий цвета своего сектора. Карта события делится на три раздела, два из которых посвящены конкретным локациям. Если вы находитесь в упомянутой локации, разыграйте указанное для неё событие. Если вы не находитесь ни в одной из двух упомянутых локаций, разыграйте событие, указанное в третьем разделе с названием «Другая локация».

Иногда карта ссылается на репутацию, а не на локацию. В таком случае разыграйте то событие, которое соответствует вашей текущей репутации.

Если в какой-либо колоде событий закончились карты, перемешайте соответствующий сброс и создайте новую колоду.

ПРИМЕР



Учёная Лидия раскрыла зелёную карту события. Сейчас она находится на болоте. Первый раздел соответствует казармам, второй — свалке. Оба не относятся к той локации, где сейчас Лидия, так что она разыгрывает событие из раздела «Другая локация».

События в тайных локациях

События в тайных локациях более сложные по своей структуре, чем в зелёных или жёлтых. Также на этих картах событий появляются два новых символа.



Провал задачи. Разыграйте текущий абзац карты события до конца (примените эффекты, получите урон и усталость и т. д.), а затем сбросьте эту карту. Оставайтесь в нынешней локации (если не сказано иное).



Переходите к следующему абзацу карты события. Игнорируйте негативные или невыбранные разделы текста (например, в случае успеха игнорируйте раздел «провал»).

Если вы дошли до строчки «Вы раскрыли тайну», дочитайте текст карты до конца (там могут быть дополнительные проверки и эффекты), а затем подложите эту карту под планшет своего персонажа, так чтобы было видно название локации и слово «Тайна». Кроме того, можете просмотреть колоду тайных предметов в этой локации и оставить себе одну из этих карт (точно так же, как и в тот раз, когда вы открываете тайную локацию).

Подробнее о тайных локациях см. на стр. 20.

Если последняя карта события в какой-либо тайной локации сброшена (или её забрал игрок, раскрывший тайну), значит, эту локацию разграбили подчистую. Дальше всем мародёрам в этой локации в свой следующий ход придётся потратить первое действие на то, чтобы передвинуться в соседнюю локацию. В разграбленную тайную локацию больше нельзя входить.



СОБЫТИЯ В САРКОФАГЕ

Карты событий в Саркофаге устроены так же, как и карты событий в тайных локациях. Символы, описанные в предыдущем параграфе (☒, ☑), действуют в Саркофаге по тому же принципу.

«Тайны», скрытые в разных тайных локациях, содержат информацию, которая позволит мародёру добраться до АЭС и скрытого в ней Саркофага. После того как вы раскрыли вторую тайну, можете направляться к заброшенной АЭС. Однако не забывайте, что тайны нужно получить в двух разных тайных локациях.

Если вам указано зачитать последний абзац карты (перевернутый фрагмент текста), игра закончена и вы победили!

Если сброшена последняя карта события в Саркофаге, игра заканчивается поражением всех игроков. Мародёры слишком долго добирались до Источника, он стал нестабилен, и произошёл роковой выброс излучения.

СЛУХИ

Игрок с жетоном Голоса Зоны раскрывает верхнюю карту колоды слухов.



Для начала продвиньте жетон по треку выброса на столько делений, сколько стрелочек (▼) указано в левом верхнем углу карты (если есть). Если жетон достиг последнего деления на треке выброса или продвинулся дальше, приостановите фазу, положите раскрытую карту на верх колоды слухов, а затем разыграйте выброс (см. «Выброс», стр. 21). После выброса продолжайте разыгрывать карту слуха.

Если на карте есть символ часов, это устойчивый слух. Положите эту карту в ячейку «временные эффекты» рядом с колодой слухов. Если там уже лежит карта, уберите её. Устойчивый слух влияет на игру до тех пор, пока его не уберут — например, заменив другой **картой устойчивого слуха** или развеяв **выбросом**. Устойчивые слухи влияют на те локации или границы на поле, где находится жетон слуха. При первом чтении этой карты Голос Зоны сам решает, куда положить жетон слуха.

Если на карте нет символа часов, просто выполните все инструкции, указанные на карте. В любом случае все решения по выбору принимает Голос Зоны.

Разыграв карту слуха без символа часов, сбросьте её. Затем текущий обладатель жетона Голоса Зоны передаёт этот жетон соседу слева. В следующем раунде этот игрок станет Голосом Зоны и будет принимать все связанные с этим решения.

Наконец, если на столе есть деактивированные предметы, игроки обновляют их, убирая с них жетоны урона.

ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА

ПРОВЕРКИ

В ходе гонки к Саркофагу у мародёров будет немало возможностей проверить свои силы. Контакты с аномалиями, бои с мутантами, события в наружных локациях и некоторые местные действия потребуют от персонажей проведения проверки тех или иных характеристик.

При любой проверке указан символ характеристики, которую нужно проверить.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРОК

Чтобы провести проверку, бросьте три кубика. Прибавьте результат броска к значению своей характеристики.

За каждый выпавший прибавьте 1 к значению характеристики.

За каждый выпавший вычтите 1 из значения характеристики.

Если получившаяся сумма **больше или равна** значению сложности проверки, вы успешно её прошли. Если нет, вы её провалили.

Символ считается «пустым результатом» и не влияет на исход проверки. Но если выпало хотя бы 2 , вы получаете 1 .

Не забудьте: если вы проводите проверку характеристики, над которой лежит есть жетон слабости, вы должны вычесть из результата 1. Подробнее о слабостях на стр. 19.

ПРИКЛАДЫВАНИЕ УСИЛИЙ

После броска вы можете приложить усилие. Если вы решились на это, повысьте свою усталость на 1 , чтобы перебросить один кубик на свой выбор. Так можно сделать только **один раз за проверку**. Если ваша усталость уже на максимуме (значение 5), прикладывать усилие нельзя.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Прикладывание усилий, эффекты некоторых предметов и способности персонажей позволяют вам перебрасывать кубики. Один и тот же кубик можно перебросить и несколько раз, если вам удалось сложить сразу несколько эффектов, влияющих на переброс.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Некоторые предметы из вашего инвентаря (они помечены символом характеристики) могут влиять на исход проверки. Если вы проводите проверку характеристики и у вас есть предмет с этим символом, можете использовать модификатор. Вы можете объявить о том, что используете предмет, после того как узнали результат броска.

В игре есть 2 символа модификаторов.

- Предметы с символом прибавляют 1 к результату.
- Предметы с символом позволяют игнорировать 1 выпавший .

ПРИМЕР

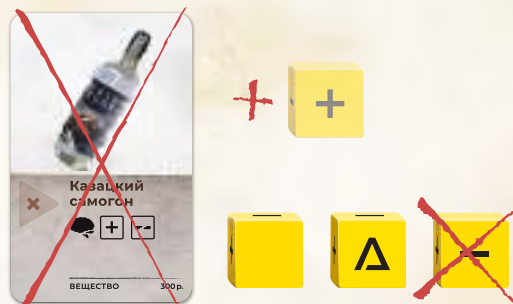
Попав в ужасающую ситуацию, Костя Фёдоров вынужден провести проверку воли . Его значение воли равно 2, а сложность проверки — 3. Игрок бросает три кубика. Результаты такие:



Очень плохой результат для Кости! У него не выпало ни единого , да ещё и на двух кубиках выпали . Если Костя завершит проверку сейчас, он её провалит и в придачу получит 1 . Костя решает приложить усилие. Он повышает свою усталость на 1 и перебрасывает один из кубиков, на которых выпало .



После переброса он получил . Тоже не очень! К счастью, у Кости есть козырь в рукаве. Точнее, пузырь самогона за пазухой. Он сбрасывает карту «Казацкий самогон» и добавляет к проверке символы и .



даёт +1 к результату броска. Этого всё равно не хватит, нужно ещё хотя бы 1, чтобы сравняться со значением сложности. К счастью, позволяет игнорировать .

Тяпнув казацкого самогону, Костя приводит бросок к такому результату:



Итоговый результат проверки — 3, так что Костя выдержал проверку воли, хоть и не без подпитки горячим.

МОДИФИКАТОРЫ КОНТАКТОВ

Предметы с символами  или  в описаниях эффектов можно использовать только во время контакта с жетоном угрозы указанного типа. Их также можно использовать при проверках, в которых этот символ указан рядом со значением сложности.

ПРИМЕР



Штык-нож можно использовать:

- ▶ при контакте с мутантом () , который требует проверки физподготовки ();
- ▶ во время события, которое требует проверки физподготовки () и помечено символом модификатора контакта с мутантом ().

Этот предмет нельзя использовать при проверках физподготовки () , если рядом со значением сложности нет символа модификатора контакта с мутантом ().



ПРЕДМЕТЫ

Карты предметов — это не просто инструменты, оружие и защитная экипировка для мародёров. Среди них есть и мощные артефакты с почти магическими свойствами, нарушающими законы физики, и тайные предметы (результаты научных экспериментов, скрытые под землёй).

Предметы делятся на такие типы:



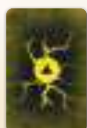
Хлам — самые дешёвые и распространённые предметы, которые тем не менее часто бывают полезны.



Снаряжение — более качественные предметы, которые высоко ценятся на рынке. В Зону их приходится ввозить извне.



Тайные предметы — очень полезные вещи, созданные в тайных лабораториях.



Артефакты — загадочные штуки с уникальными свойствами, которые бывают опасны даже для владельца.

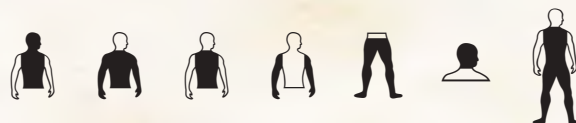
Символы экипировки и мелких предметов



МЕЛКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Предметы, помеченные символом , не занимают места в рюкзаке. Обычно они одноразовые, но не всегда. Получая карты мелких предметов, кладите их слева от планшета своего персонажа. Вы можете нести сколько угодно мелких предметов.

ЭКИПИРОВКА



Эти символы обозначают части тела, которые защищает экипировка. **Важно:** некоторые предметы закрывают больше одной части тела.

На каждой карте экипировки есть символ, указывающий, какую часть тела она защищает (эта часть закрашена). Нельзя надеть две экипировки (или больше), закрывающие одну и ту же часть тела.

Экипировку можно надеть, а можно сложить в рюкзак. Для экипировки, которую вы надели, предусмотрено место справа от планшета рюкзака, в нижнем ряду.

Можно использовать свойства только той экипировки, которая на вас надета. Нельзя использовать свойства экипировки, лежащей в рюкзаке.

Ваши карты экипировки можно перераспределять в двух случаях:

- ▶ когда вы получаете карту экипировки, можете немедленно её надеть. В этом случае снятую экипировку (закрывавшую ту же часть тела) уберете в рюкзак;
- ▶ в фазе действий в свой ход — до или после того, как выполните действие.

Таким образом, при контакте с угрозой (или во время выполнения другого действия) менять экипировку нельзя.

ВЫБРОСИТЬ ПРЕДМЕТ

Предмет можно выбросить в любой момент игры. Просто положите карту этого предмета в стопку сброса рядом с колодой карт того же типа. Если это тайный предмет, уберите карту в коробку.

ШЕСТАЯ ЯЧЕЙКА

Некоторые предметы и способности мародёров дают вам дополнительное место в рюкзаке. Если предмет или способность помечены символом  в описании эффекта, вы можете хранить 1 предмет в особой шестой ячейке справа от планшета рюкзака в верхнем ряду.

Шестая ячейка — единственное пассивное свойство предметов. Предмет не нужно использовать для этого, а шестая ячейка доступна вам, пока у вас есть дающий её предмет (или, в случае экипировки, пока она надета).

Если вы потеряли предмет, дававший вам шестую ячейку, находившийся в ней предмет нужно переместить в обычную ячейку рюкзака (по стандартным правилам). Если в рюкзаке нет места, придётся освободить его, сбросив какой-либо предмет.

Потеря шестой ячейки не позволяет вам немедленно надеть экипировку, если вы хранили её в шестой ячейке. Надевать экипировку можно лишь в те моменты, которые описаны в правилах для экипировки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ПОЛОМКА ПРЕДМЕТОВ

Вы можете использовать предметы в любой момент своего хода. В ход другого игрока вы можете использовать предметы, только когда реагируете на эффекты, которые наносят вам урон или требуют провести проверку. При розыгрыше одного эффекта вы можете использовать каждый предмет только один раз. Сброшенный предмет кладите в стопку сброса подходящего типа.

Каждый раз, когда вы используете предмет, кладите на его карту жетон урона. Есть три вида отметок надёжности на картах предметов.

- **Одноразовый.** Положите жетон урона — и немедленно сбросьте этот предмет.



- **Расходный.** Сбросьте эту карту после того, как положите последний жетон урона на трек надёжности. Расходные предметы можно **починить** некоторыми игровыми эффектами или в убежищах на привале. После починки жетоны урона сбрасываются.



- **Надёжный.** Такие карты можно использовать многократно — но только один раз в раунд. Если какой-либо игровой эффект **деактивирует** надёжный предмет, положите на карту жетон урона, как если бы её использовали. В конце фазы слухов на этапе обновления уберите жетоны урона с надёжных предметов, и те снова можно будет использовать в следующем раунде.



ПРИМЕР

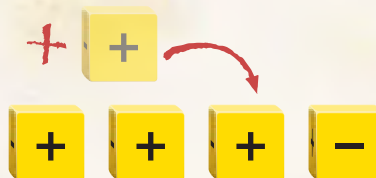
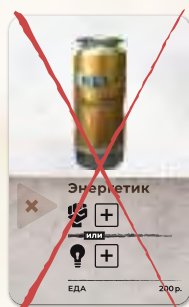
Наёмник Иван добрался до военной базы, где нашёл компьютер. Чтобы добыть необходимую ему информацию, он должен взломать код. Иван проводит проверку смекалки (💡) со сложностью 4. Его значение смекалки — 2.

Бросив кубики и приложив усилие, он получает . Этого явно недостаточно.

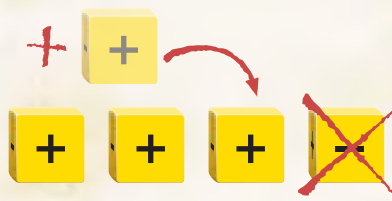
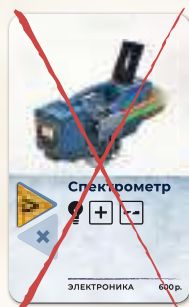


Среди прочего у Ивана есть несколько предметов, способных повлиять на результат проверки смекалки (💡).

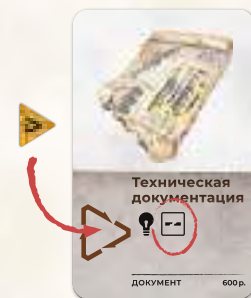
Энергетик — одноразовый предмет. Его эффекта хватит, чтобы успешно пройти проверку. Если Иван использует этот предмет, он положит на неё жетон урона и немедленно сбросит эту карту.



Спектрометр также позволяет ему успешно пройти проверку. Но Иван уже пользовался этим предметом, так что на его треке надёжности всего одно свободное деление. Если Иван использует этот предмет, его придётся сбросить.



Техническая документация — надёжный предмет, позволяющий Ивану игнорировать символ . Этого хватит, чтобы успешно пройти проверку. Иван помещает жетон урона на трек надёжности предмета. В этом раунде он больше не сможет им пользоваться, но сбрасывать предмет не придётся.



В конце раунда, после розыгрыша карты слуха, Иван уберёт жетон урона, и предмет снова будет можно использовать.



НАНЕСЕНИЕ УРОНА ПРЕДМЕТАМ

Предмет можно уничтожить не только использованием. Если игровой эффект предписывает вам нанести предмету урон (▶), положите на его карту жетон урона. **Важно:** надёжным предметам нанести урон (▶) нельзя.

АТРИБУТ

Принадлежащие мародёрам предметы могут влиять на события и контакты не только при проверках. Некоторые эффекты ссылаются на атрибуты предмета, например: «Можете сбросить 1 предмет с атрибутом „Медикамент“, чтобы автоматически успешно пройти эту проверку».

МОНТИРОВКА

Некоторые события могут развиваться иначе, если у персонажа есть монтировка. В таких ситуациях, если вы решите «использовать монтировку», положите на неё жетон урона, не применяя при этом эффект самой карты монтировки.

РЫНОК

Планшет рынка — место, где по ходу игры можно купить снаряжение и хлам. Вы можете совершать покупки **на привале** или при розыгрыше некоторых карт событий. Чтобы купить предмет, вам надо сбросить рубли в количестве, равном его рыночной цене.

Доступность предметов на рынке зависит от репутации мародёра. Предметы в четвёртом столбце доступны только мародёрам с хорошей репутацией. Предметы в третьем столбце — с хорошей или нейтральной. Предметы в первых двух столбцах доступны всем мародёрам независимо от репутации.

Если вы купили хотя бы один предмет в свой ход, вам надо заполнить рынок в конце своего хода. Сдвиньте предметы на рынке влево, чтобы заполнить пустые ячейки, а в освободившиеся ячейки в правых столбцах положите новые карты из соответствующих колод.

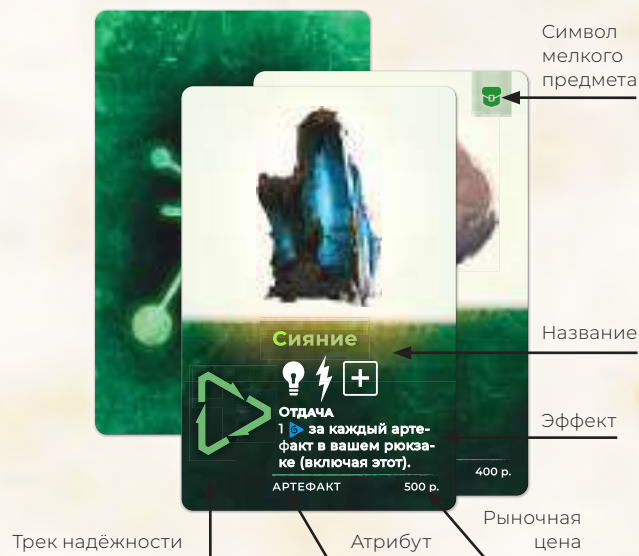
НАГРАДЫ

Если эффект предписывает вам «взять или получить предмет» (хлам, снаряжение или артефакт), берите карту с верха соответствующей колоды.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты тоже считаются предметами, но несколько отличаются от хлама и снаряжения. На картах артефактов есть та же информация, что и на других картах предметов, и они подчиняются тем же правилам.

Карты артефактов находятся в колодах зелёных, жёлтых и тайных предметов, а также среди начальных предметов мародёров.



ОТДАЧА

Некоторые артефакты вызывают дополнительный эффект отдачи.

Это отрицательный эффект, но некоторые предметы (или способности) позволяют вам свести на нет его воздействие.

Если отдача зависит от того, сколько у вас артефактов, считаются все ваши артефакты, в том числе и тот, что вызвал сам эффект.

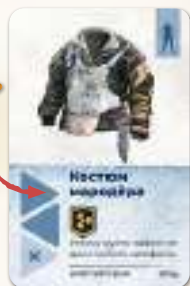
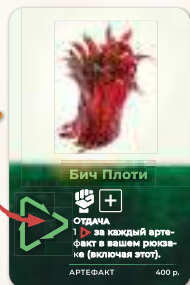
Нельзя использовать артефакт, если эффект отдачи повышает вашу усталость сверх предельного значения, вынуждает вас получить слабость или заставляет сбросить предмет или иной ресурс, которого у вас нет.

ПРИМЕР

Во время события мистик решает провести проверку физподготовки (👊) со сложностью 2. Он бросает кубики и получает результат $\square \square \Delta$. Его значение физподготовки равно 1, так что этот бросок его не устраивает. Мародёр решает не прикладывать усилия, а использовать имеющийся у него артефакт.

Он кладёт жетон урона на трек надёжности артефакта. Однако у артефакта есть неприятная отдача. У мистика есть ещё один артефакт, так что при отдаче от артефакта «Бич Плоти» он получит 2 $\blacktriangleright$. Он решает использовать дополнительный предмет, чтобы справиться с отдачей.

Мистик кладёт 1 жетон урона на трек надёжности костюма мародёра, что позволяет ему игнорировать отдачу. Он игнорирует 2 $\blacktriangleright$ отдачи от «Бича Плоти» и благодаря этому ловкому трюку успешно проходит проверку.



МУТАНТЫ И АНОМАЛИИ

В Зоне полно мутантов и аномалий, представленных жетонами угроз.

Прожарка (аномалия)

ИСПЕЛЕНИЕ
Всякий раз, когда вы проваливаете проверку во время этого контакта, сбросьте 1 предмет с атрибутом «Документ» (если есть).

глаз 2	минус	1	1
лампочка 2	зеленый значок	красный значок	желтый значок

название, способность, проверка внимания, проверка столкновения, награда, урон, сложность проверки

Свежеватель (мутант)

ТРУПНЫЙ СМРАД
Победив СВЕЖЕВАТЕЛЯ, поместите в эту локацию 2 жетона 🗡.

глаз 2	минус	1	1
кулак 1	200 р.	красный значок	желтый значок

название, способность, проверка внимания, проверка столкновения, награда, урон, сложность проверки

ЖЕТОНЫ УГРОЗ НА ПОЛЕ

Когда вы выполнили действие «Движение» и вошли в локацию с жетоном угрозы, вам необходимо вступить с ним в контакт. Если в локации больше одного жетона угрозы, то Голос Зоны выбирает, с каким из них вы вступите в контакт.

Если вы передвинулись при помощи эффекта «переноса» или начали ход в локации с жетоном угрозы, вы не вступаете в контакт.

Контакт с выбранной угрозой может также произойти в результате действия «Поиск» (см. стр. 10).

Контакты с мутантами и аномалиями включают проверки ряда характеристик и разыгрываются по одной и той же схеме. Победив угрозу, вы получаете указанную награду.

Жетоны угроз не мешают выполнять местные действия.

Поражение по результатам контакта не приводит к окончанию вашего хода.

ПРИМЕР

Своим первым действием Тамара решает передвинуться на Завод. Здесь два жетона угроз: исполин (👹) и лимфа (💧).

Голос Зоны выбирает исполина, так как его сложнее победить. Именно с этой угрозой вступит в контакт Тамара.



КОНТАКТ С МУТАНТОМ ИЛИ АНОМАЛИЕЙ

1. СПОСОБНОСТЬ ЖЕТОНА УГРОЗЫ

Перед контактом прочитайте на обороте жетона текст способности.

Прежде чем выполнять любое действие, вы вправе прочитать описания любых жетонов угроз на поле. Только не забудьте потом вернуть их на место!

2. ОБНАРУЖЕНИЕ

Проведите проверку внимания (👁️) со сложностью, указанной на жетоне угрозы.

Если проверка провалена, вы получаете указанный на жетоне урон.

После проверки внимания (независимо от результата) вы можете сбежать от угрозы. В этом случае контакт закончен. Поместите жетон обратно в локацию и продолжайте фазу, которую прервал контакт.

3. СТОЛКНОВЕНИЕ

Если вы решили не сбежать от угрозы, проведите проверку столкновения. В этом случае проверяется характеристика, указанная на жетоне. Для аномалий это обычно смекалка (💡) или воля (💪), а для мутантов — физподготовка (👊) или воля (💪).

Если проверка столкновения провалена, вы получаете указанный на жетоне урон и на этом контакт закончен. Поместите жетон обратно в локацию и продолжайте фазу, которую прервал контакт.

Если проверка столкновения пройдена успешно, вы победили угрозу и получаете награду.

Важно: предметы с указанными ниже символами можно использовать только для модификации результатов контактов с угрозами указанного вида (см. «Модификаторы угроз» на стр. 14).

⚡ Проверки определённой характеристики в контактах с аномалиями

👊 Проверки определённой характеристики в контактах с мутантами

4. НАГРАДА

Победив аномалию, вы, как правило, получаете артефакт того цвета, который указан на жетоне. Жетон аномалии при этом сбрасывается.

Победив мутанта, вы кладёте его жетон рядом с планшетом персонажа — туда, куда обычно кладутся мелкие предметы. Такие жетоны мутантов становятся трофеями. Трофей можно продать в любом убежище за цену, указанную на жетоне (см. «Привал», стр. 22).

💰 + цена в рублях — рыночная цена трофея.

🌿 — получите зелёный артефакт.

🟡 — получите жёлтый артефакт.

✳️ — нестандартная награда, описанная в тексте жетона.

— — никакой награды.

ПРИМЕР: КОНТАКТ С МУТАНТОМ

Кладоискательница Тамара вступает в контакт с мутантом — исполином.

Сперва она читает текст способности на жетоне угрозы. Способность этого мутанта влияет на проверку столкновения, а сейчас предстоит проверка внимания.

Тамара проводит проверку внимания (👁️) со сложностью 2, её характеристика внимания равна 3. Результат броска — 🎲 + 🎲 + 🎲, более чем достаточно, чтобы успешно пройти проверку. Теперь она решает, хочет ли сбежать от угрозы.

Её значение физподготовки (👊) равно 2, а сложность проверки — 5. Будь у неё трофей, она могла бы сбросить его, чтобы понизить сложность до 3. Но в этот раз, прикинув свои шансы, она решает не рисковать. Она сбегает до того, как начнётся проверка столкновения, и жетон угрозы возвращается в локацию.



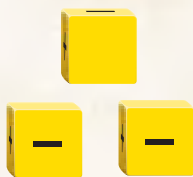
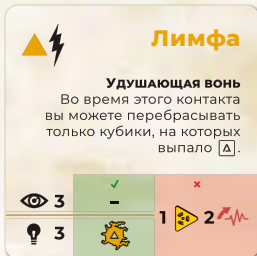
ПРИМЕР: КОНТАКТ С АНОМАЛИЕЙ

Своим вторым действием Тамара выполняет поиск — она хочет победить вторую угрозу в своей локации.

Она проводит проверку внимания (👁️) со сложностью 3, её значение характеристики тоже равно 3. На кубиках выпало [1][1][1]. Из-за способности аномалии Тамара не может перебросить кубики, если на них не выпало [1]. Нет у неё и предметов, которые помогли бы в этой проверке. Так что результат — поражение.

Таким образом она получает урон, указанный на жетоне, — 1 ⚡ и повышает свою усталость на 2 📉.

Но хотя Тамара провалила проверку внимания, она очень хочет победить эту угрозу и не сбегает, а переходит к проверке столкновения. Она проводит проверку смекалки (💡) со сложностью 3 — ровно такое же значение и у её характеристики. На кубиках выпало [1][1][1]. Ей повезло — успех означает победу над аномалией. Тамара сбрасывает жетон угрозы и получает награду: верхнюю карту из колоды жёлтых артефактов.



ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

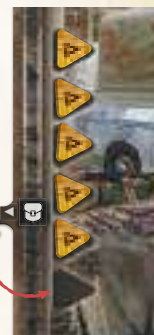
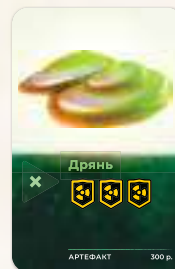
Каждая единица неотменённого урона снижает вашу стойкость. Зафиксируйте его, поместив положенное количество жетонов урона на свободные деления трека стойкости персонажа.

ПРИМЕР

Контрабандист Андрей провалил проверку внимания при контакте с благодетелем и получил 2 ⚡ и 1 📉. У него нет защиты от психического урона (📉), но, к счастью, в странствиях ему удалось добыть артефакт под названием «Дрянь».

Он сбрасывает этот артефакт и получает временную защиту от радиации. Эффект артефакта позволяет ему отменить 2 ⚡, так что Андрей получает только 1 📉. Он кладёт 1 жетон урона на свой трек стойкости.

При таком сценарии Андрей заполняет последнее пустое деление своего трека стойкости. Если он получит ещё урон, то вместо этого будет вынужден получить жетон слабости.



ЛЕЧЕНИЕ

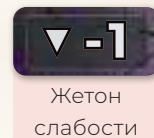
По ходу игры некоторые эффекты позволят вам лечиться. В этом случае вы убираете указанное число жетонов урона с трека стойкости на своём планшете персонажа.

СЛАБОСТИ

Если вам требуется поместить на планшет больше урона, чем осталось свободных ячеек на треке стойкости, не помещайте на планшет жетоны урона, для которых не хватило места, а вместо этого возьмите жетон слабости.

Положите его в ячейку выше одной из ваших характеристик — теперь значение этой характеристики снижено на 1. Вы сами выбираете, куда поместить жетон слабости, — но нельзя выбирать характеристику, которая уже и без того ослаблена.

Некоторые эффекты позволяют вам излечивать слабости — в этом случае сбросьте соответствующий жетон.



УРОН

Типы урона

Эффекты в игре могут наносить урон трёх типов. Тип урона важен в случае, если у вас есть чем от урона защититься.

- ⚡ Радиационный.** Высокие дозы ионизирующего излучения приводят к лучевой болезни.
- 📉 Психический.** Некоторые события могут травмировать психику и привести к безумию.
- 🔥 Физический.** Урон, вызванный внешним физическим воздействием.

ЗАЩИТА ОТ УРОНА



защита от радиации



защита от психического урона



защита от физического урона

Предметы, защищающие от урона, помечены символами, указанными выше.

Каждый символ защиты позволяет вам отменить 1 урон указанного типа до его получения.

ПРИМЕР

На треке стойкости изгоя Саввы осталось только 1 свободное деление. Он проиграл в столкновении с аномалией и получает 2 . У мародёра нет предметов, отменяющих этот тип урона, и он вынужден положить 1 жетон урона на последнее деление трека стойкости. Остался ещё один урон, но его некуда класть. Так что Савва сбрасывает этот лишний жетон урона и получает 1 жетон слабости. Он решает ослабить свою физподготовку (). Пока он не излечит слабость, значение этой характеристики снижено на 1; в данном случае оно равно 2.



СМЕРТЬ

У вас не может быть больше трёх жетонов слабостей на планшете персонажа. Получив четвёртую слабость, вы погибаете. В таком случае сбросьте свой планшет, все свои предметы и жетоны.

Вы можете начать игру сначала. Выберите нового, ранее не задействованного персонажа. В конце фазы слухов повторите этапы, перечисленные в разделе «Подготовка мародёров» (стр. 6). Только не выкладываете на поле ваши начальные жетоны угроз (этап **а**).

Если ваш предыдущий персонаж раскрыл 2 тайны, можете сохранить 1 из них. В этом случае новый персонаж начинает сразу с этой тайной.

УСТАЛОСТЬ

Показатель усталости обозначает утомление мародёра и его уровень стресса. Усталость нельзя повышать сверх максимума. Отслеживается этот показатель на специальном диске усталости. Низкий показатель усталости означает, что вы хорошо отдохнули, а высокий — что выбились из сил.

Если вы должны повысить свою усталость (, поверните стрелку на диске в сторону повышения.

Аналогично, если вы должны понизить свою усталость (, поверните стрелку в сторону снижения.

Некоторые эффекты могут повышать и понижать вашу усталость более чем на 1. В таком случае рядом с символом будет указано число.

За каждую единицу усталости, которую вы должны получить сверх максимума (, вы вместо этого получаете 1 урон. Этот урон **нельзя отменить**.

Вы не можете прикладывать усилие, если ваша усталость на максимуме. Аналогично, если жетон замка требует от вас повысить усталость сверх максимума, вы не можете открыть эту тайную локацию.

Подробнее о прикладывании усилий см. на стр. 13.

РЕПУТАЦИЯ

Репутация отображает ваш моральный облик и отношение к вам других мародёров. Репутация влияет на:

- ▶ некоторые местные действия;
- ▶ доступность предметов на рынке;
- ▶ некоторые карты событий.

По ходу игры ваша репутация может поменяться. Это отражают два символа:

- улучшение репутации;
- ухудшение репутации.



Лицевая сторона жетона репутации —



Оборот жетона репутации —

Если ваша репутация была хорошей () и должна ухудшиться, понизьте её до нейтральной (, а если была нейтральной () — понизьте до плохой (). Когда репутация улучшается, делайте по аналогии.

Если у вас и без того плохая репутация, а должна снизиться ещё, вместо этого получите 1 .

Если у вас и без того хорошая репутация, а должна повыситься ещё, вместо этого можете понизить свою усталость на 1.

ПРИМЕР

Одиночка Олег выполняет местное действие в казармах. У него была нейтральная репутация (, а после этого действия он понижает её до плохой (). Игрок закрывает символ нейтральной репутации на планшете рюкзака жетоном репутации, перевёрнутым на плохую сторону.





ПОДЗЕМНЫЙ
АРХИВ

Подземный архив до сих пор охраняют солдаты, живущие в казарме на поверхности. В его залах хранятся папки с данными исследований, которые посылают в НИИ в Киеве.



БОТАНИЧЕСКАЯ
ЛАБОРАТОРИЯ

Ботаническая лаборатория заброшена с тех пор, как при опытах с аномальными растениями произошёл несчастный случай. Большая часть комплекса обвалилась, но верхний этаж стал убежищем бандитов.



ЦЕНТР ИЗУЧЕНИЯ
ВЫБРОСОВ

Центр изучения выбросов создали менее чем через год после катастрофы. Его задача — измерять выбросы излучения и исследовать влияние психоактивного поля на человеческий мозг. Сейчас объект медленно разрушается и населён психопатами.



ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ
БУНКЕР

Правительственный бункер — это подземная база для учёных, которые были отправлены в затяжную исследовательскую экспедицию. Учитывая суть их экспедиций, разумно полагать, что тут полно ценных предметов и интересной информации.

ТАЙНЫЕ ЛОКАЦИИ

На поле есть 4 особые объекта — это тайные локации, где находятся подземные лаборатории и военные базы. В этих тайных локациях скрыта информация о Саркофаге.

Каждая тайная локация представлена особыми областями, отмеченными на поле. Для них предусмотрены свои карты событий, тайные предметы, и на каждой имеется по жетону замка.

Находясь в локации, вход из которой ведёт в тайную локацию, вы можете потратить действие, чтобы выполнить условия, указанные на жетоне замка. После этого перевёрните жетон — теперь эта локация открыта.

Если условие жетона — получить урон, но этот урон должен принести вам жетон слабости, считается, что вы **не выполняете** это условие. Аналогично, если жетон требует повысить усталость сверх вашего максимума или ухудшить репутацию, которая у вас и без того плохая, считается, что вы не выполняете это условие.

Открыв тайную локацию, автоматически перенеситесь в одну из свободных круглых ячеек этой локации.

Вы не можете войти в тайную локацию, если:

- ▶ она закрыта, а вы не смогли выполнить условия, чтобы открыть её;
- ▶ все ячейки в локации заняты (в каждую тайную локацию помещается только 2 мародёра при игре на 3–4 игроков и только 1 мародёр при игре на 1–2 игроков);
- ▶ вы уже раскрыли тайну этой локации;
- ▶ все карты событий для этой локации уже сброшены.

ЖЕТОНЫ УГРОЗ В ТАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ

Если вы разыграли контакт в тайной локации и не сумели победить эту угрозу, жетон угрозы **сбрасывается**.

ТАЙНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В каждой тайной локации есть небольшая колода карт тайных предметов. Когда вы открываете тайную локацию или раскрываете её тайну, вы можете просмотреть колоду тайных предметов в этой локации и оставить себе одну из карт. Если в локации больше нет тайных предметов, её тайны всё равно можно раскрыть (и даже открыть саму локацию, если что-то закрыло её по ходу партии), но дополнительную награду за это никто не получает.



ВЫБРОС

После того как вы раскрыли карту слуха и продвинули жетон по треку выброса, если жетон оказался на последнем делении этого трека (или преодолел его), немедленно разыграйте выброс. Карту слуха отложите на время — разыграете её после всех этапов выброса.

Выброс разыгрывают в таком порядке:

1. Переверните верхнюю карту колоды выбросов и положите рядом с колодой так, чтобы лицевая и оборотная стороны двух карт образовали диаграмму.
2. Каждый мародёр, находящийся в соседней с убежищем локации, может повысить свою усталость на 2, чтобы немедленно перенестись в это убежище.
3. Каждый мародёр, находящийся в наружной локации (то есть не в убежище и не в тайной локации), получает урон, указанный на шкале урона карты выброса. Персонажи в зелёных секторах получают только тот урон, который соответствует зелёному цвету, в жёлтом — зелёному и жёлтому, в красном — весь указанный урон.
4. Сбросьте жетон слуха, карту устойчивого слуха и все жетоны угроз на поле. Выложите новые жетоны угроз согласно схеме на картах выброса.
5. Сбросьте все предметы с планшета рынка и замените их новыми.
6. Установите жетон на треке выброса на значение 0.



УБЕЖИЩА И ПРИВАЛ

В каждом убежище есть местное действие (см. «Выполнение местных действий», стр. 10). Вы можете устроить привал, пока выполняете местное действие в убежище.

Подробнее о действиях убежищ см. стр. 9 и 23.

ПРИВАЛ

Привал позволяет вам перевести дух в относительной безопасности. Когда вы выполняете местное действие в убежище, у вас появляются дополнительные возможности.

Если случился выброс, а вы находитесь рядом с убежищем... бегите, глупцы! Можете повысить свою усталость на 2, чтобы перенестись в локацию убежища.

1. Вы можете понизить свою усталость на своё значение воли (☁).

Важно: прежде чем понизить усталость, вы можете использовать предметы, дающие $\oplus$ к значению характеристики воли. Каждый $\oplus$ снижает усталость ещё на 1.

2. Вы можете выполнить следующее в любом порядке любое число раз:

- ▶ заплатить 200 р., чтобы вылечить 1 урон;
- ▶ заплатить 100 р., чтобы починить 1 урон, нанесённый вашему предмету;
- ▶ продать 1 предмет (цена продажи расходных предметов снижается на 100 р. за каждую единицу урона на карте этого предмета);
- ▶ продать трофей-мутанта;
- ▶ купить 1 предмет с планшета рынка (действуют обычные правила репутации; купленные предметы нельзя продать в тот же ход).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ЛОКАЦИИ И ПРЕДМЕТЫ

МЕСТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

УБЕЖИЩА

- ▶ **Деревня.** Вы можете заплатить 100 р., чтобы починить 3 урона, нанесённых вашим предметам. Если у вас хорошая репутация (★), то в рамках того же действия вы можете починить ещё 2 урона бесплатно. Кроме того, вы можете устроить привал.
- ▶ **Закусочная.** Вы можете понизить свою усталость на 1. Если у вас хорошая репутация (★), то в рамках того же действия вы можете вылечить 1 урон бесплатно. Кроме того, вы можете устроить привал.
- ▶ **Научная станция.** Вы можете заплатить 800 р., чтобы убрать 1 жетон слабости своего персонажа. Если у вас хорошая репутация (★), то в рамках того же действия вы можете продать 1 любой артефакт и получить за него +100 р. сверх рыночной цены. Кроме того, вы можете устроить привал.

ЗЕЛЁНЫЙ СЕКТОР

- ▶ **Болото.** Возьмите жетон зелёной аномалии (■⚡) и немедленно вступите с ней в контакт. Если вы провалили проверку столкновения или столкновения не случилось, жетон остаётся в этой локации.
- ▶ **Застава.** Проведите проверку внимания (👁) со сложностью 3. При успехе получите 200 р. или 1 хлам.
- ▶ **Казармы.** Ухудшите свою репутацию (👤) и возьмите 1 карту с верха колоды снаряжения. Если у вас и без того плохая репутация (★), вы не можете выполнить это местное действие.
- ▶ **Карьер.** Возьмите жетон зелёного мутанта (■👤) и немедленно вступите с ним в контакт. Если вы провалили проверку столкновения или столкновения не случилось, жетон остаётся в этой локации.

▶ **Колхоз.** Этим действием вы можете продать любое количество трофеев и артефактов по рыночной цене и получить доплату. Доплата зависит от их цвета: + 100 р. за зелёные и + 200 р. за жёлтые сверх рыночной цены.

▶ **Свалка.** Получите 2 🗑. Затем возьмите 3 карты хлама, две оставьте себе, а оставшуюся сбросьте.

ЖЁЛТЫЙ СЕКТОР

- ▶ **Глубокое озеро.** Получите 1 🗑. Затем проведите проверку смекалки (💡) со сложностью 4. Можете использовать эффекты и способности, влияющие на контакты с аномалиями. При успехе возьмите 1 карту с верха колоды снаряжения.
- ▶ **Завод.** Сбросьте 1 трофей-мутанта или 1 артефакт (любого цвета), чтобы улучшить свою репутацию (👤).
- ▶ **Полигон.** Возьмите 1 карту с верха колоды снаряжения. Затем проведите проверку физподготовки (💪) со сложностью 4. Можете использовать эффекты и способности, влияющие на контакты с мутантами. При провале получите 3 🗑.
- ▶ **Рыжий лес.** Возьмите и поместите в эту локацию жетоны угроз: 1 жёлтого мутанта (▲👤) и 1 жёлтую аномалию (▲⚡). Выберите одну из этих угроз и вступите с ней в контакт. Если вы провалили проверку столкновения или столкновения не случилось, жетон остаётся в этой локации.
- ▶ **Туманный холм.** Получите 1 🗑 урон. Затем проведите проверку воли (☁) со сложностью 3. При успехе возьмите 1 🗑 артефакт.
- ▶ **Чернобыль.** Повысьте свою усталость на 2 (👤). Затем получите 400 р. Если у вас есть монтёрка, получите ещё 100 р.

КРАСНЫЙ СЕКТОР

- **АЭС.** Проведите проверку воли (☁) со сложностью 4. При провале получите 2 ⚡. Затем перенеситесь в Саркофаг.
- **«Дуга-1».** Получите 2 🔴. Затем возьмите жетон жёлтой аномалии (⚡) и немедленно вступите с ней в контакт. После проверки внимания (👁) вы не можете сбежать и отказаться от столкновения. Если у вас уже есть 2 раскрытые тайны, независимо от исхода контакта перенеситесь на АЭС. Если вы провалили проверку столкновения, жетон остаётся в этой локации.
- **Припять.** Получите 2 🟡. Затем возьмите жетон жёлтого мутанта (⚡) и немедленно вступите с ней в контакт. После проверки внимания (👁) вы не можете сбежать и отказаться от столкновения. Если у вас уже есть 2 раскрытые тайны, независимо от исхода контакта перенеситесь на АЭС. Если вы провалили проверку столкновения, жетон остаётся в этой локации.

Если вы должны получить урон во время выполнения местного действия, не забывайте про защитные предметы. Используя их, вы можете отменить часть урона (а то и весь).

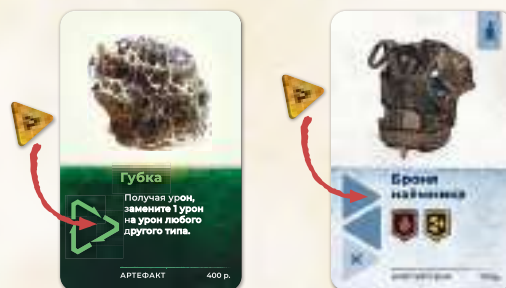
ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ПРЕДМЕТОВ

ЗЕЛЁНЫЕ АРТЕФАКТЫ

- **Бенгальский огонь.** Проведите проверку воли (☁) со сложностью 3. При успехе вылечите 1 урон. При провале получите 1 ⚡. Результат проверки можно модифицировать способностями персонажа и эффектами прочих предметов.
- **Губка.** Этот надёжный предмет позволяет вам раз в раунд, когда вы получаете урон, поменять тип этого урона.
- **Дёготь.** Нельзя сбрасывать жетоны урона с этого предмета.
- **Клуатр.** Вы можете использовать этот предмет, когда происходит выброс в фазе слухов. Повысьте свою усталость на 1 (вместо 2), чтобы перенестись в соседнее убежище.
- **Сифон.** У этого надёжного предмета есть пассивная способность, которую не нужно использовать, чтобы получить её выгоды. Он даёт дополнительную шестую ячейку, даже когда деактивирован. Сифон — мелкий предмет, так что его не нужно держать в рюкзаке. Если некий эффект (например, эффект отдачи другого артефакта) упоминает другие артефакты, не учитывайте сифон.

ПРИМЕР

Вы получили 2 🟡. Используя «Губку», вы меняете 1 🔴 на 1 🔴. Затем используете «Броню наёмника», которая отменяет 1 🔴 и 1 🟡, и не получаете урона вовсе.



ЖЁЛТЫЕ АРТЕФАКТЫ

- **Кишки дьявола.** Вы можете использовать этот предмет, когда прикладываете усилие во время проверки. Если вы используете его и у вас 1 слабость, вы можете перебросить 2 кубика вместо одного. Если у вас две слабости или больше, вы можете перебросить даже все 3 кубика. Не забывайте, что все кубики перебрасывают одновременно. Так что нельзя использовать этот предмет, чтобы перебросить один и тот же кубик больше одного раза или перебросить больше трёх кубиков.
- **Кишковаягода.** Нельзя сбрасывать жетоны урона с этого предмета.
- **Магма.** Вы можете использовать этот предмет только при проверке физподготовки (👊) во время столкновения.
- **Полено.** Вы можете использовать этот предмет, даже когда ваша усталость на максимуме. Получите 1 урон за каждую единицу усталости сверх максимума.
- **Чёртовое око.** Вы не можете использовать этот предмет, если у вас нет трофея 🏆 либо предметов, позволяющих игнорировать отдачу артефактов.
- **Шило.** При контакте с мутантом, если вы провалили одну из проверок характеристики (👁, 🖐 или ☁), вы не получаете урона. Эффект этого артефакта не применяется к урону, полученному от способности мутанта.

Хлам

- **Дозиметр.** Вы можете использовать этот расходный предмет только один раз за проверку.
- **Карта исследователя.** Вы можете использовать этот надёжный предмет, чтобы до конца этого раунда не получать урона, когда вы срезаете путь. Весь прочий урон в этом раунде вы получаете по обычным правилам.
- **Монтировка.** Вы можете использовать этот расходный предмет, только если карта события, эффект локации или предмета требуют от вас взять или получить хлам.

ПРИМЕР

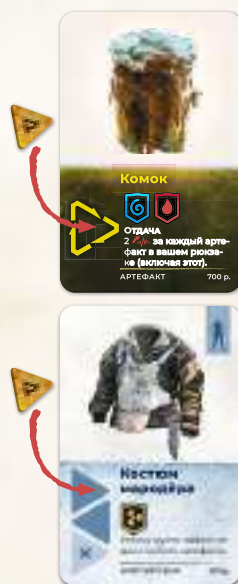
Вы выполняете местное действие на свалке. Вы получаете 2 , чтобы взять 3 карты хлама и оставить себе две из них. Если вы решите использовать монтировку, положите 1 жетон урона на трек надёжности карты монтировки и возьмите 1 карту с верха колоды хлама.

- ▶ **Поддельный пропуск.** Если вы находитесь на научной станции, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.
- ▶ **Продуктовая карточка.** Если вы находитесь в казармах, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.

СНАРЯЖЕНИЕ

- ▶ **Костюм мародёра.** Когда вы используете этот предмет, вы получаете оба эффекта одновременно. Одно использование позволяет вам отменить 1  и игнорировать эффект отдачи артефакта, который вы используете.
- ▶ **Навигатор контрабандиста.** Если вы находитесь на болоте, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.
- ▶ **Ремонтный набор.** Вы можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.
- ▶ **Сканер аномалий.** Если вы используете этот предмет перед тем, как провести первую проверку во время контакта, его эффект продлится весь контакт. Если вы используете этот предмет во время столкновения с аномалией «Весёлый призрак», проведите проверку смекалки (💡).

ПРИМЕР



Получая урон от некоторого эффекта, вы используете артефакт «Комок», чтобы отменить 2 урона (1  и 1 ). Однако у этого артефакта есть отдача, которая повышает вашу усталость на 2 за каждый имеющийся у вас артефакт (считая «Комок»).

Вы используете «Костюм мародёра», который позволяет вам игнорировать эффект отдачи «Комка», а также отменить 1 .

ТАЙНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

- ▶ **Загадочное устройство.** Используя этот предмет, переставьте стрелку своего диска усталости на максимум. Если перед этим стрелка уже была на максимуме, положение стрелки не меняется и вы не получаете дополнительного урона.
- ▶ **Заваренный ящик.** Если вы находитесь на научной станции, в деревне или закусочной, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.
- ▶ **Заметки профессора Иващенко.** Эффект этого предмета позволяет вам повторно использовать эффект другого надёжного артефакта в этом раунде. Вам также нужно применить эффект отдачи этого артефакта, если есть. Нельзя использовать «Заметки профессора Иващенко», чтобы повторить эффекты «Дёгтя» или «Кишкотягоды» (и тот и другая — расходные предметы, и их нельзя деактивировать).
- ▶ **Зародыш мутанта.** Если вы находитесь на научной станции, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.
- ▶ **КПК Первооткрывателя.** Если вы находитесь на «Дуге-1» или в Припяти, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием. Вы можете использовать этот предмет, даже если ваша усталость на максимуме. Получите 1 урон за каждую единицу усталости сверх максимума.
- ▶ **Моча исполина.** Вы можете использовать этот предмет после того, как возьмёте и просмотрите жетон мутанта. Сброшенный мутант не считается побеждённым, так что вы не получаете ни награды, ни урона.
- ▶ **Чертежи АЭС.** Если вы находитесь на АЭС, можете использовать этот предмет в фазе действий, до или после выполнения действия. Использование этого предмета не считается действием.



ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовка к игре:

Используйте сторону поля для 1–2 игроков (👤👤). Подготовьте игру по обычным правилам со следующими изменениями:

- ▶ Перемешайте карты тайных предметов и сложите в 4 стопки по 2 карты в каждой (как при игре с 2 игроками), а остальные уберите в коробку.
- ▶ Выложите жетоны угроз согласно графе «Начальный расклад» на планшете вашего персонажа. Затем возьмите один случайный планшет другого персонажа и выложите жетоны угроз согласно его графе «Начальный расклад».
- ▶ Подготовив колоду слухов, сбросьте 5 верхних карт из неё, не применяя их эффекты.

Изменения в правилах:

Нет никакого Голоса Зоны. Все решения, которые должен принимать Голос Зоны, принимаются следующим образом:

- ▶ если Голос Зоны должен выбрать локацию, всегда выбирайте ту, в которой вы находитесь (если возможно);
- ▶ если нужно выбрать жетон угрозы, всегда выбирайте тот, у которого выше сложность проверки внимания (👁);
- ▶ если эффект затрагивает две локации (например, ту, где вы сейчас находитесь, и соседнюю), то эффект затрагивает только вашу локацию;
- ▶ если эффект ссылается на выбор другой локации или принятие любого другого решения, решаете вы.





Создатели: Кшиштоф Глосницкий и Мацей Древинг
Иллюстрации: Войцех Байор, Томаш Заруцкий и Ина Млочицка
Дизайн фигурок: Юстина Бьен, Збигнев Хмужинский
Графический дизайн: Катажина Млинарчик,
Лукаш С. Коваль и Александра Липневич
Разработка: студия Rebel
Перевод на английский язык: Tabletop Polish и Марцин Вельницкий
Редактура и доработка: коллектив Rebel,
Кшиштоф Василишин и Янек Селицкий
Типографский набор: коллектив Rebel и Лукаш Кемпинский
Вычитка: Юлия Керска

Мацей и Кшиштоф благодарят Михала Голковского, Кшиштофа Халадина и Шимона Радомского, а также сообщества Post-Apokalipsa Polska, Stalker.pl, Fallout Poland и Grupa Osalałych за необыкновенную поддержку на пути к публикации игры. Мы также благодарим тестировщиков, которые за долгие годы помогли нам улучшить игру и в итоге опубликовать. Надеемся, она оправдала ваши ожидания!

© Rebel 2019, первое издание

Издатель: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdansk, Poland

rebel

ЗОНА

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова
Переводчик: Александр Гагинский
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно