PRERENDEROWANY RODODENDRON

GDY OPADNIE PYŁ

PORADNIK PRZETRWANIA

AUTORZY GRY
MICHAŁ ROSIŃSKI
MARCIN BRZOSTOWSKI

PRERENDEROWANY RODODENDRON

GDY OPADNIE PYŁ

© Copyright by Prerenderowany Rododendron
Zielona Góra 2018

Autorzy gry
Michał Rosiński
Marcin Brzostowski

Opracowanie graficzne:
Marcin Brzostowski

Testy:
Filip Kubiszewski
Mateusz Rosłonkiewicz

Podziękowania dla:
Ali, Uli, Peli, Filipa, Mateusza,
Nikodema, Beniamina, Michała, Adriana.

prerenderowany.rododendron@gmail.com
www.prerenderowany-rododendron.pl

WSTĘP

Witaj w postapokaliptycznych Stanach Niegdyś Zjednoczonych (Once United States) – jałowej pustyni, spustoszonej przez straszliwą wojnę nuklearną, która zdziesiątkowała ludzkość, a której sensu nikt już nawet nie pamięta. Dziś nieistotne jest już o co się toczyła. Dziś liczy się tylko przetrwanie nielicznych, których nazwanie „szczęściarzami" jest ponurym żartem. Tu, na nieprzyjaznych pustkowiach Stanów Niegdyś Zjednoczonych, opanowanych przez grupy bezwzględnych bandytów, dla których paliwo i woda są cenniejsze niż ludzkie życie. Pustkowiach, na których nikt sobie nie ufa, a napotkany wędrowiec bez mrugnięcia okiem jest w stanie zabić Cię dla Twoich butów i kilku kropli wody. Tu liczy się tylko przetrwanie. Za wszelką cenę.

TWOJA HISTORIA

Włóczysz się od lat po nieprzyjaznych pustkowiach, na każdym kroku napotykając przeciwności: odpierasz ataki bandytów, dzikich bestii, przezwyciężasz choroby, walczysz z głodem, pragnieniem i zmęczeniem. Ale nawet Ty masz swoje granice. Masz już dość i kiedy trafiasz do porzuconego schronienia postanawiasz odbudować je, osiąść, stworzyć swój własny dom, namiastkę normalności, i… odpocząć. Ale żeby to osiągnąć czeka Cię jeszcze dużo pracy, walki z przeciwnościami, chorobami, głodem, pragnieniem i zmęczeniem. Tym razem jednak wiesz po co to robisz. Masz konkretny cel. Powodzenia!

CEL GRY

Twoim celem jest przeżyć. Twój charakter będzie wystawiany na niejedną ciężką próbę. Jeśli im sprostasz nic nie będzie w stanie Cię złamać. Ten stan rzeczy obrazować będzie niezłomność. Ten z wędrowców, który jako pierwszy zdobędzie 30 punktów niezłomności, zwycięża. Możesz też ustalić inny próg punktów niezłomności niezbędny do zwycięstwa, co pozwoli Ci modyfikować czas oraz poziom trudności rozgrywki. Więcej na ten temat znajdziesz na końcu poradnika, w części poświęconej opcjonalnym zasadom.

Punkty niezłomności otrzymywać będziesz za następujące przedsięwzięcia:

- Rozbudowa schronu – 2 punkty niezłomności za każdy zmodernizowany segment. Łącznie za ulepszenie całego schronu możesz otrzymać 10 punktów niezłomności.
- Wypełnienie celów – 1-3 punkty niezłomności.
- Doprowadzenie do stanu używalności pojazdu, urządzenia lub broni – 3 punkty niezłomności za każdy z przedmiotów. Punkty otrzymać możesz tylko za pierwsze uruchomienie przedmiotu. Jeśli z rozwojem wypadków jakaś część działającego już przedmiotu ulegnie zniszczeniu, to za ponowne jego naprawienie nie otrzymasz już punktów niezłomności.
- Zaopiekowanie się sprzymierzeńcem – 1 punkt niezłomności za zwykłego sprzymierzeńca, 2 punkty niezłomności za specjalistę oraz 3 punkty niezłomności za psa. Pamiętaj jednak, że wraz z utratą sprzymierzeńca utracisz także uzyskane za niego punkty.
- Punkty niezłomności możesz też otrzymać w toku rozgrywki, dzięki niektórym miejscom, spotkaniom czy zdarzeniom.

WĘDROWCY

Pustkowia Stanów Niegdyś Zjednoczonych może przemierzać jednocześnie nie więcej niż sześciu wędrowców. Jeśli zaś jesteś samotnym wilkiem, możesz też walczyć o przetrwanie w pojedynkę. Możesz wcielić się w jednego z wędrowców, z których każdy ma inne możliwości i predyspozycje.

KARTA WĘDROWCA

Na karcie wędrowca znajdziesz szereg informacji charakteryzujących jego postać:

- Imię identyfikujące wędrowca.
- Plecak – to ilość przedmiotów, które wędrowiec może przy sobie nosić.
- Umiejętności – obrazują możliwości wędrowca w podejmowaniu różnego rodzaju przedsięwzięć.
- Parametry – To konkretne cechy postaci. Składają się na nie: wytrzymałość, siła, odporność na napromieniowanie, zasięg i odporność psychiczna (bliżej przyjrzymy się im w dalszej części przewodnika).
- Miejsce specjalnie przeznaczone na wodę, broń oraz sztony.

PARAMETRY I UMIEJĘTNOŚCI

Każdy wędrowiec specjalizuje się w innej dziedzinie, ma też inne cechy. To, jaki jest Twój wędrowiec, będzie miało wpływ na przebieg rozgrywki.

PARAMETRY

- **Wytrzymałość** – odzwierciedla żywotność, kondycję fizyczną i odporność Twojego wędrowca na nieprzyjazne czynniki otoczenia. Można do nich zaliczyć chociażby radzenie sobie z odwodnieniem czy innymi niebezpieczeństwami postapokaliptycznego świata jak np. ostrze noża jakiegoś bandyty znikające między jego żebrami. Początkowa wytrzymałość wędrowca określona jest na jego karcie. Wytrzymałość można stracić w wyniku walki czy wydarzeń, które mogą spotkać Cię podczas wędrówek. Kiedy Twój wędrowiec straci wytrzymałość, oznacz to na jego karcie za pomocą suwaka, przesuwając go o jeden w kierunku zera. Liczba na suwaku powinna odzwierciedlać aktualny stan wytrzymałości wędrowca.

Kiedy spadnie ona do zera, walka o przetrwanie kończy się porażką – wędrowiec umiera. W takim przypadku wszystkie żetony ekwipunku, które posiadał w chwili śmierci, powinny zostać położone na polu, na którym skończył swój żywot. Sprzymierzeńcy odchodzą (odłóż ich żetony poza planszę). Wytrzymałość można regenerować za pomocą apteczki, wędrownych medyków czy w szemranych gabinetach medycznych. Należy przy tym pamiętać, że wytrzymałość wędrowca nie może przekroczyć wartości początkowej.

- **Siła** – to efektywność wędrowca w starciu z przeciwnikiem (walka opisana jest w dalszej części przewodnika). Okazjonalnie używana będzie również podczas różnych zdarzeń mających miejsce na pustkowiach. Głównym jej celem jednak jest określenie wartości bojowej wędrowca. Siła sama w sobie jest wartością niezmienną, jednak może być modyfikowana przez ekwipunek, broń czy towarzyszących wędrowcowi sprzymierzeńców.

Ostateczna wartość bojowa wędrowca jest sumą jego bazowej siły oraz modyfikatorów pochodzących od sprzymierzeńców i broni. Na przykład siła wędrowca wynosi 3. Na jego wyposażeniu znajduje się łom, który daje mu dodatkowy punkt siły, oraz specjalista w walce, zwiększający jego zdolność o 2 punkty. Ostatecznie wartość bojowa wędrowca wynosi 6 (3+1+2=6).

- **Odporność na promieniowanie** – to możliwość organizmu wędrowca do przyjmowania napromieniowania (RAD) i względnego z nim funkcjonowania. Wartość ta wyrażona jest w jednostkach, których przekroczenie spowoduje śmierć wędrowca w radosnych… ekhm! To znaczy radowych męczarniach. A więc jeśli odporność na promieniowanie wędrowca wynosi 4, to wraz z otrzymaniem piątej dawki promieniowania, zakończy on swoją wędrówkę. Poziom napromieniowania można zmniejszyć (a więc regenerować odporność na promieniowanie) zażywając jod (jedna jednostka jodu zwiększa poziom odporności na napromieniowanie o 1 punkt) lub odwiedzając medyków, którzy z przyjemnością zajmą się wędrowcem za odpowiednią opłatą. Aktualny stan Twojej odporności na promieniowanie, podobnie jak wytrzymałość, oznacz używając odpowiedniego suwaka.

- **Zasięg** – to dystans jaki wędrowiec może przejść w jednej turze. Zasięg sam w sobie jest wartością niezmienną. Może się jednak zdarzyć, że będzie modyfikowany przez różnego rodzaju wydarzenia, sprzęt lub inne okoliczności. Zasięg to maksymalna liczba pól, które wędrowiec może przejść. Nie znaczy to, że musi poruszyć się o tyle właśnie pól. Nie może jednak przekroczyć tego dystansu. A więc jeśli na przykład wędrowiec ma zasięg 3, może poruszyć się o jedno, dwa lub trzy pola.

- **Odporność psychiczna (Psyche)** – odzwierciedla to, jak bardzo wędrowiec radzi sobie z otaczającą go brutalną rzeczywistością. Bezwzględność, z jaką traktują się mieszkańcy Nowego Świata, czy powodowana koniecznością, czy chorą przyjemnością, może znacząco wpłynąć na kondycję psychiczną wędrowca. Im delikatniejsza postać tym szybciej może się załamać i poddać się w walce o przetrwanie. Niektóre wydarzenia obniżą odporność psychiczną wędrowca. Kiedy cecha ta spadnie do zera wędrowiec załamuje się i sam postanawia odejść z tego świata, na własnych warunkach. Dla gracza oznacza to koniec rozgrywki. Psyche można odzyskiwać między innymi zażywając psychotropy. Pamiętać należy, że wartość odporności psychicznej nie może przekroczyć wartości początkowej. Miej też na uwadze, że psychotropów nie łyka się jak cukierki. Niejeden wędrowiec skończył przez to jako zarzygany, opętany delirium, uzależniony ćpun. Podobnie jak w przypadku wytrzymałości i odporności na promieniowanie, aktualny stan Psyche oznacz za pomocą odpowiedniego suwaka.

UMIEJĘTNOŚCI

- **Technika** – pozwala na naprawianie różnego rodzaju sprzętów. Okazjonalnie również wędrowiec wykorzystywać ją będzie podczas wędrówki do forsowania zamków, rozbrajania pułapek czy uruchamiania napotkanych urządzeń. Możliwości techniczne wędrowca mogą wzrosnąć dzięki odpowiedniemu ekwipunkowi lub sprzymierzeńcom.

- **Dyplomacja** – wpływa na możliwości interpersonalne wędrowca. Im wyższa dyplomacja tym więcej sprzymierzeńców może podróżować w jego towarzystwie. Za każdy punkt dyplomacji jaki posiada Twój wędrowiec, może przygarnąć jednego dodatkowego sprzymierzeńca. Ponadto dyplomacja może wpłynąć na ceny podczas handlu lub relacje z napotkanymi na pustkowiach ludźmi.

- **Zwiad** – w drodze Twój wędrowiec niejednokrotnie napotka różnego rodzaju ludzi, stworzenia czy wydarzenia. Dzięki zwiadowi będzie mógł wypatrzyć je na tyle szybko, by móc ich na czas uniknąć. Za każdy punkt zwiadu możesz zmniejszyć o jeden prawdopodobieństwo wystąpienia wydarzenia. Na przykład mając umiejętność zwiadu na poziomie 1 i wchodząc na pole, na którym prawdopodobieństwo wystąpienia zdarzenia wynosi 2, możesz zmniejszyć to prawdopodobieństwo do 1. O prawdopodobieństwie wystąpienia wydarzenia przeczytać możesz w dalszej części Poradnika.

- **Prowadzenie pojazdów** – to umiejętność ekonomicznej i efektywnej jazdy. Owocuje to zwiększeniem zasięgu prowadzonego przez wędrowca pojazdu o ilość pól równą punktom umiejętności. A więc jeśli wędrowiec z prowadzeniem pojazdów na poziomie 2 jedzie motorem (zasięg 9), może przejechać w sumie do 11 pól w jednej turze. Ponadto łatwiej będzie wędrowcowi wyjść z niebezpiecznych sytuacji na drodze, dzięki zastosowaniu odpowiednich manewrów.

- **Medycyna** – wpływa na efektywność leczenia ran i korzystania z apteczki. Dzięki medycynie wędrowiec może zwiększyć ilość wyleczonych ran o ilość punktów równą tej umiejętności. Np. mając medycynę na poziomie 2, używając apteczki, która normalnie leczy jedną ranę, wyleczy 3 rany (pamiętając by nie przekroczyć bazowego poziomu wytrzymałości). Ponadto poziom umiejętności medycyny ma wpływ na to jak łatwo będzie wędrowcowi wyjść z uzależnienia, o czym powiemy więcej w dalszej części Poradnika.

KOŚCI

Mechanika gry bazuje na rzutach dwoma rodzajami kości:

- K6 – rzut tradycyjną kością sześcienną.
- K3 – rzut tradycyjną kością sześcienną, przy czym wynik odczytujemy następująco:
  - 1-2 oznacza 1,
  - 3-4 oznacza 2,
  - 5-6 oznacza 3.

SPRAWDZANIE UMIEJĘTNOŚCI I CECH

Regularnie, podczas zwiedzania pustkowi, umiejętności Twojego wędrowca będą wystawione na próbę. Wykonywanie niektórych czynności, jak na przykład rozbrajanie pułapki, otwieranie zamków, przeszukiwanie pomieszczeń, utrzymywanie kontroli nad pojazdem czy przekonywanie kogoś do swoich racji, wymagać będzie pomyślnego sprawdzenia użycia umiejętności. Powodzenie w przedsięwzięciu zależne będzie od rzutu kością, ale wraz ze wzrostem poziomu umiejętności, rosnąć też będzie prawdopodobieństwo powodzenia. Kiedy sytuacja wymagać będzie sprawdzenia jakiejś umiejętności, należy rzucić K3 i skonfrontować wynik z wartością używanej właśnie umiejętności.

Działanie kończy się powodzeniem gdy uzyskany wynik jest mniejszy lub równy poziomowi umiejętności, niepowodzeniem zaś przy wyniku wyższym. Na przykład próbując otworzyć zamknięty sejf należy sprawdzić technikę. Technika wędrowca jest na poziomie 1. Aby cieszyć się zawartością sejfu, należy wyrzucić 1. Jeśli natomiast, z tym samym poziomem techniki, wędrowiec będzie próbować rozbroić pułapkę, to przy wyniku 2 lub 3 jego sprzymierzeńcy będą zbierać szczątki jego wnętrzności rozbryzganych po ich twarzach i pobliskich ścianach.

Sprawdzanie cech odbywa się w analogiczny sposób, lecz przy pomocy K6 a nie K3.

STREFA WĘDROWCA

Jest to przestrzeń poza planszą, na której gracz układa swoje rzeczy. Przestrzeń ta jest podzielona na dwie sekcje: w jednej trzymać będziesz wszystkie karty i żetony znajdujące się w Twoim schronie, w drugiej wszystkie te, które Twój wędrowiec ma przy sobie w terenie.

PRZEDMIOTY

Podczas wędrówki przez pustkowia oraz rozbudowy swojego schronienia, wędrowiec używać będzie różnego rodzaju przedmiotów jak np. broni, pojazdów, narzędzi oraz komponentów niezbędnych do ich naprawy. Zużywać też będzie zasoby w postaci choćby wody czy paliwa.

Przedmioty, w zależności od swojej funkcji, reprezentowane będą przez karty LUB żetony, bądź karty ORAZ żetony, a więc karty oraz ich odpowiedniki w mniejszej skali, który zmieści się na planszy.

KARTY

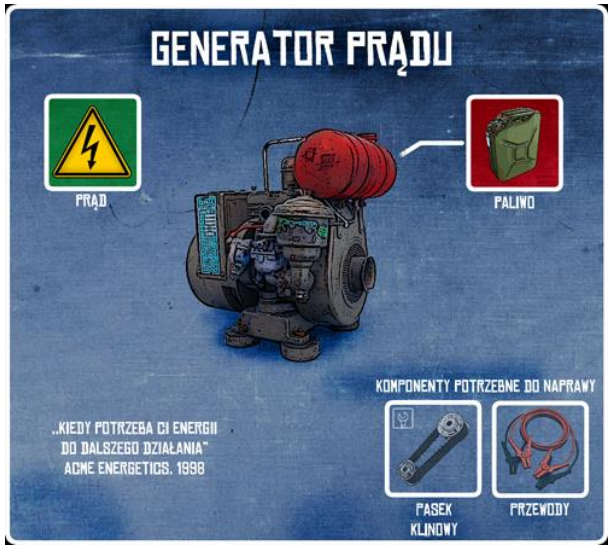
Karty reprezentować będą przedmioty na tyle ważne lub skomplikowane, że wymagać będą osobnej karty. Ponadto takie przedmioty, w momencie ich znalezienia, najczęściej są mocno wyeksploatowane lub po prostu popsute. Na karcie takiego przedmiotu, poza profitami jakie Ci daje, znajdziesz wymagania, które musisz spełnić aby takowy przedmiot naprawić (a więc komponenty niezbędne do przeprowadzenia naprawy oraz wymagany poziom umiejętności do naprawy danej części). Więcej na temat naprawy sprzętu dowiesz się z dalszej części Poradnika.

Do przedmiotów reprezentowanych przez karty należą: urządzenia, pojazdy, schron i niektóre rodzaje broni.

URZĄDZENIA

Pompa wodna, generator prądu, tokarka i rafineria, są to sprzęty, które od początku znajdują się w Twojej bazie. Niestety są na tyle uszkodzone, że póki ich nie zreperujesz nie możesz z nich korzystać. Aby dokonać naprawy tych urządzeń, niezbędny jest odpowiedni schemat, który znajdziesz podczas wędrówek i eksploracji niegościnnych miejsc rozsianych po pustkowiach (po odnalezieniu schematu wylosuj jego kartę i ułóż w swojej strefie wędrowca). Aby w pełni korzystać z urządzenia, wszystkie komponenty muszą być prawidłowo zamocowane. Urządzenia nie posiadają swoich odpowiedników w formie żetonów i na stałe znajdują się w bazie. Funkcją urządzeń jest pozyskiwanie zasobów lub przedmiotów (konkretniej – fabrykatów) mających ułatwić wędrowcom ich marną egzystencję. Czerwona ikona na karcie oznacza, że dany zasób jest przez urządzenie zużywany, zielona – pozyskiwany w wyniku zużycia czerwonego. I tak pompa wodna daje wodę, a zużywa prąd, generator zużywa paliwo, a daje prąd, tokarka zużywając prąd i złom, a daje fabrykat, natomiast rafineria wymaga zasobu ludzkiego, dając w zamian paliwo.

KARTA URZĄDZENIA



Przykładowa karta urządzenia, na której znajdziesz:

- Nazwa urządzenia.
- Czerwone pole – zasób, który musisz zużyć, aby uzyskać pożądany zasób lub przedmiot.
- Zielone pole – zasób lub przedmiot, który uzyskujesz dzięki działaniu urządzenia.
- Komponenty niezbędne do naprawy – są to przedmioty, które musisz mieć aby dokonać naprawy urządzenia.
- Umiejętności niezbędne do naprawy – jest to wiedza techniczna (wyrażona w punktach umiejętności), którą musisz posiadać aby naprawić daną część urządzenia.

POJAZDY

Motory, samochody osobowe (chatchback, sedan, limuzyka, coupe, kombi), pick upy, furgonetki, wózek golfowy i ciężarówka, pozwolą poruszać się po pustkowiach na większe odległości w krótszym czasie. Ponadto w bagażniku możesz przewozić przedmioty, które nie zmieszczą Ci się w plecaku. Pojazdy możesz znaleźć podczas swoich wędrówek. Podobnie jak w przypadku urządzeń, każdy znaleziony pojazd jest uszkodzony i nie nadaje się do użytku do czasu, gdy nie zostanie naprawiony. W momencie, w którym uda Ci się znaleźć jakiś pojazd, który potencjalnie nada się w przyszłości do jazdy, weź jego kartę i ułóż przed sobą w strefie wędrowca. Pomimo tego, że pojazd jest niesprawny, jest on w Twoim posiadaniu (przynajmniej na razie). Pojazdy posiadają swoje zminiaturyzowane odpowiedniki w postaci żetonów. Weź żeton odpowiadający Twojemu pojazdowi i ułóż go na planszy w miejscu, w którym został znaleziony. Kiedy pojazd zostanie naprawiony możesz w pełni z niego korzystać. Jeśli nie chcesz stać się szczęśliwym posiadaczem pojazdu nie musisz brać jego karty do siebie, jednak jego mały odpowiednik musi trafić na planszę. Będzie tam czekać, aż ktoś go weźmie. Żeton pojazdu nie może opuścić planszy (chyba, że wynika to z toku rozgrywki lub postanowisz go sprzedać). Jeśli zdecydujesz się porzucić swój pojazd, musisz zostawić jego żeton w miejscu, w którym zostawiasz pojazd. Od tej chwili każdy, kto wejdzie na to pole, będzie mógł przywłaszczyć sobie ten pojazd wraz z zawartością bagażnika i baku. Przechwycenie pojazdu (przejęcie jego karty do swojej strefy wędrowca) wymaga udanego sprawdzenia umiejętności technika. Możesz utrudnić zdobycie Twojego pojazdu przeciwnikowi przez wymontowanie któregoś z komponentów, jednak wymaga to takiego samego poziomu umiejętności technicznej co zamocowanie go. Ponadto aby znów móc korzystać z pojazdu ponownie musisz zamocować komponent, znów pod warunkiem posiadania odpowiedniego poziomu umiejętności.

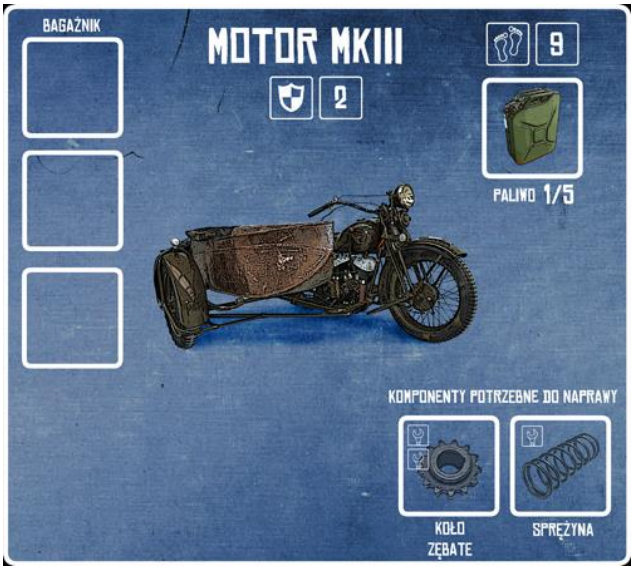
Pojazd ma swój zasięg, na który może Cię zabrać. I podobnie jak w przypadku wędrowca, jest to maksymalny zasięg na jaki możesz się poruszyć (wartość ta może być modyfikowana m.in. pod wpływem umiejętności prowadzenia pojazdów wędrowca, który go używa).

Wytrzymałość pojazdu obrazuje jego odporność na zderzenia i inne uszkodzenia mechaniczne. Kiedy wytrzymałość pojazdu spadnie do zera staje się on bezużyteczny do czasu naprawienia go. Tym zagadnieniem zajmiemy się w dalszej części poradnika.

Aby poruszać się pojazdem musisz zużyć odpowiednią ilość paliwa (oznaczoną na karcie pojazdu). Jeśli w baku nie ma odpowiedniej ilości paliwa nie możesz użyć pojazdu do czasu zatankowania. Tankując pojazd pamiętaj, że każdy ma swoją maksymalną pojemność baku i nie możesz zatankować więcej, niż wynosi ta wartość. Jeśli masz więcej paliwa, nadmiar możesz przechować w plecaku, bagażniku lub możesz porzucić na planszy. Wyjątek od tej reguły stanowi wózek golfowy, który działa na prąd. Oznacza to, że nie trzeba go tankować, ale naładować. W momencie gdy zamontujesz na wózku naładowany akumulator, połóż w odpowiednim miejscu karty 5 jednostek prądu. Każdy ruch zużywa jedną jednostkę. Kiedy zużyjesz cały zapas obróć akumulator aby oznaczyć, że został on rozładowany. Do czasu naładowania akumulatora lub wymiany na inny, naładowany, wózek pozostaje unieruchomiony.

Niektóre z pojazdów mają w kratkach przeznaczonych na bagażnik ikonę kłódki. Oznacza to, że każdy, kto nie jest aktualnie właścicielem tego pojazdu, musi mieć przynajmniej jeden punkt techniki aby móc dostać się do niego w celu przywłaszczenia go, zabrania fantów znajdujących się w bagażniku oraz próby wymontowania lub zamontowania komponentów.

KARTA POJAZDU



Przykładowa karta pojazdu, na której znajdziesz:

- Nazwa identyfikująca pojazd.
- Bagażnik – ilość przedmiotów, które możesz zabrać ze sobą do pojazdu.
- Zasięg – to maksymalna ilość pól, na którą możesz się poruszyć danym pojazdem.
- Wytrzymałość – odporność pojazdu na zderzenia i uszkodzenia mechaniczne.
- Paliwo – wyrażone w X/Y gdzie X to ilość paliwa spalanego podczas jednej tury, a Y to maksymalna pojemność baku.
- Komponenty niezbędne do naprawy – są to przedmioty, które musisz mieć aby dokonać naprawy pojazdu.
- Umiejętności niezbędne do naprawy – jest to wiedza techniczna (wyrażona w punktach umiejętności), którą musisz posiadać aby naprawić daną część pojazdu.

BROŃ

Pistolet (pistolet, rewolwer, rewolwer II), strzelba (shotgun, riot shotgun, obrzyn) i blaster obcych zwiększą Twoje szanse na przeżycie na pustkowiach poprzez zwiększenie Twojej siły. Broń również możesz znaleźć podczas swoich wędrówek po pustkowiach. Podobnie jak reszta sprzętów reprezentowanych przez karty, każda znaleziona broń jest uszkodzona i nie nadaje się do użytku do czasu, gdy zostanie naprawiona. W momencie, w którym uda Ci się znaleźć jakąś broń, która potencjalnie nada się w przyszłości do użytku, weź jej kartę i ułóż przed sobą w strefie wędrowca. Weź też jej zminiaturyzowany odpowiednik w postaci żetonu i ułóż na swojej karcie wędrowca w odpowiednim miejscu (masz do dyspozycji zarówno plecak lub bagażnik, jak i przeznaczone do tego miejsce na broń). Jeśli nie chcesz zabierać ze sobą broni, możesz zostawić jej żeton na planszy w miejscu, w którym zostaje znaleziona. Kiedy broń zostanie już naprawiona możesz korzystać z niej podczas walki. Aby to zrobić, jej żeton musi znajdować się na karcie postaci w miejscu przeznaczonym

na broń. Nie możesz użyć broni, która znajduje się w plecaku czy bagażniku. Możesz przełożyć broń z miejsca na miejsce w fazie organizacyjnej. Używając jeden nabój możesz dodać wartość siły broni (za każdy wystrzelony pocisk) do swojej siły w tej rundzie. Jeśli nie masz nabojów, nie możesz korzystać z danej broni. Użycie broni palnej wymaga zużycia amunicji. Na karcie broni palnej znajdziesz dane dotyczące tego ile nabojów zmieści się w magazynku oraz ile nabojów możesz użyć podczas jednej rundy walki. I tak na przykład: Naboje 1/6 oznacza, że podczas walki zużyć możesz jeden nabój, a w magazynku znajdować się może ich najwyżej 6. Nie możesz użyć broni palnej jeśli nie masz w magazynku nabojów. Możesz je tam umieścić w fazie organizacyjnej lub zaraz po znalezieniu nabojów. Jeśli magazynek masz już pełny, a w Twoim posiadaniu znajduje się więcej nabojów, musisz przechowywać je w plecaku lub bagażniku.

Unikatowym rodzajem broni jest blaster obcych, który nie potrzebuje amunicji, lecz prądu. Można go ładować dokładnie tak samo jak akumulator. W momencie kiedy blaster zostanie naładowany połóż w odpowiednim miejscu na jego karcie 5 jednostek prądu. Blaster obcych działa w dwóch trybach: normalnym i wzmocnionym. W trybie normalnym, kosztem jednej jednostki prądu, zwiększa Twoją siłę o 5, w trybie wzmocnionym, kosztem trzech jednostek prądu, anihiluje każdego napotkanego przeciwnika. Blaster w trybie wzmocnionym emituje promieniowanie – po użyciu go w tym trybie otrzymujesz jeden RAD.

KARTA BRONI

Przykładowa karta broni, na której znajdziesz:

- Nazwa identyfikująca broń.
- Siła – to wartość, którą dodajesz do swojej siły za każdy wystrzelony w rundzie nabój.
- Magazynek – wyrażony w X/Y gdzie X to maksymalna ilość nabojów wystrzelonych w jednej rundzie walki, a Y to pojemność magazynka.
- Komponenty niezbędne do naprawy – są to przedmioty, które musisz mieć aby dokonać naprawy broni.
- Umiejętności niezbędne do naprawy – jest to wiedza techniczna (wyrażona w punktach umiejętności), którą musisz posiadać aby naprawić daną część broni.

SCHRON

Rozbudowa schronu to jeden z Twoich priorytetów. Tam bowiem będziesz mógł względnie bezpiecznie wypocząć, wylizać rany i zorganizować się na następne wypady. Twoje schronienie znajduje się na Twoim polu startowym, symbolizowanym przez parę stóp (połóż na nim żeton odpowiadający Twojemu schronowi, a kartę schronu ułóż w swojej strefie wędrowca). Z początku jest to tylko zwykła ruina, ale z czasem, gdy będziesz go umacniać i rozwijać, może stać się prężnie działającą i samowystarczalną placówką. Plan restrukturyzacji schronienia zakłada 5 etapów. Każdy z nich musi być realizowany po kolei – dopiero po skończeniu jednego można przejść do następnego. Na przykład nie można postawić ogrodzenia, póki nie ustawisz zasieków, nie można założyć ogrodzenia pod napięciem jeśli wcześniej nie ustawisz zasieków, ogrodzenia, a następnie nie uzbroisz tego ogrodzenia, i tak dalej. Ukończenie każdego etapu restrukturyzacji owocuje umocnieniem

schronu, co przekłada się na zwiększenie jego siły o liczbę określoną obok danego segmentu. Na przykład mając zasieki, siła schronu wynosi 1, ale już mając ogrodzenie pod napięciem, jego siła wynosić będzie 4. Wyliczaniem ostatecznej Siły twojego schronu i jego mieszkańców zajmiemy się w dalszej części Poradnika. Modernizacja schronu przebiega w sposób analogiczny do naprawiania urządzeń, pojazdów czy broni, a więc musisz zebrać wymagane komponenty oraz posiadać odpowiednio wysokie umiejętności techniczne. Tym zagadnieniem również zajmiemy się w dalszej części Poradnika.

KARTA SCHRONU

Przykładowa karta schronu, na której znajdziesz:

- Nazwy poszczególnych segmentów.
- Siła – wartość jaką daje zmodernizowanie poszczególnych segmentów schronu oraz wystawienie strażnika.
- Komponenty niezbędne do dokonania modernizacji – są to przedmioty, które musisz mieć aby móc ulepszyć poszczególne segmenty schronu.
- Umiejętności niezbędne do przeprowadzenia prac – jest to wiedza techniczna (wyrażona w punktach umiejętności), którą musisz posiadać aby ulepszyć dany segment schronu.

ŻETONY NON PROFIT

Pomijając wyżej wymienione przedmioty, reprezentowane zarówno przez duże karty, jak i żetony, przedmioty reprezentowane tylko przez żetony najczęściej należą do różnego rodzaju części służących do naprawy innych sprzętów (urządzeń, pojazdów, broni itd.). W związku z tym, że poza swoją funkcją rzemieślniczą nie przynoszą żadnych korzyści zostały nazwane „non profit". Ułatwi to w trakcie gry ich identyfikację.

Przykłady żetonów non profit znajdziesz na ilustracji obok.

ŻETONY PROFIT

Mogą się wśród nich znaleźć przedmioty użytkowe, dające Ci pewne profity (np. lornetka, apteczka, łom, narzędzia etc.). Należeć do nich może również broń (np. nóż czy łom). Jeśli jakiś przedmiot daje Ci jakieś korzyści, będzie to oznaczone odpowiednią ikoną (szczegóły dotyczące działania żetonów znajdziesz na końcu Poradnika). Pamiętaj, że aby korzystać z profitów dotyczących broni, ta musi znajdować się w odpowiednio do tego przeznaczonym miejscu na karcie postaci. Inne przedmioty mogą być użytkowane bezpośrednio z plecaka. Na przykład chcąc używać noża, powinien on znaleźć się na karcie wędrowca w miejscu przeznaczonym na broń, natomiast profit z lornetki (+1 do zwiadu) dostajesz zawsze gdy masz ją przy sobie, może znajdować się w plecaku. W przypadku łomu, profit +1 techniki otrzymasz niezależnie od tego czy znajduje się on w plecaku, czy w miejscu przeznaczonym

na broń, natomiast korzyści z profitu +1 siły otrzymasz tylko wtedy, gdy łom znajduje się w miejscu przeznaczonym na broń.

Przykłady żetonów profit:

Żetony broni palnej (oraz blastera obcych) nie są żetonami profit, lecz odrębną kategorią. Oznacza to, że gdy masz możliwość nabycia (czy to za sprawą grabieży, kradzieży, czy zakupu) żetonu profit, nie dotyczy to właśnie tych broni.

ŻETONY NOMINALNE

Kolejnym ważnym elementem niektórych żetonów jest ich nominał. Żetony nominalne (np. woda, paliwo, jod, psychotropy, sztony, naboje) mają wartość w zakresie od 1 do 5. Największa wartość żetonu jest jednocześnie wartością graniczną jego wielkości. Oznacza to, że w jednej kratce plecaka lub bagażnika możesz przenosić do 5 jednostek danego przedmiotu, a kolejne musisz umieszczać już w nowej kratce. I tak 3 jednostki wody zmieszczą się w jednej butelce i zajmą 1 miejsce w plecaku, 5 jednostek wody również, ale już 7 jednostek wody to dwie butelki, a zatem dwie kratki plecaka. Wyjątek stanowią sztony, których możesz mieć dowolną ilość i nie zajmują miejsca w ekwipunku (jest na nie przeznaczone odpowiednie miejsce na karcie wędrowca).

Przykłady żetonów numerycznych:

ŻETONY NUMERYCZNE I SUWAKI

Żetony numeryczne będą pomocne w celu oznaczania różnego rodzaju wartości. Należeć będą do nich na przykład: punkty niezłomności, wytrzymałość pojazdów, ilość tur, w czasie których obowiązywać będą różne zjawiska (np. burza), czy w jakiejkolwiek innej sytuacji. To po prostu żetony pomocnicze.

Suwaki natomiast zaprojektowane są w celu oznaczenia zmiennych cech postaci: wytrzymałości, odporności na promieniowanie i Psyche. Natnij na karcie postaci pola wartości numerycznej i wsuń w nie suwak tak, aby liczba w okienku odzwierciedlała aktualny stan cechy postaci. Zmianę wartości cechy oznaczysz przez przesunięcie suwaka w odpowiednią stronę.

HANDEL

Dobra materialne zawsze są w cenie. W Nowym Świecie jednak pieniądze nie mają już żadnej wartości. Z początku dominował handel wymienny, jednak był on dla niektórych uciążliwy. Niektóre karawany umownie stosowały rzadko dostępne żetony krupierskie jako substytut pieniądza. Taka metoda rozliczania transakcji nabierała coraz więcej zwolenników. I tym sposobem sztony stały się nową, nieoficjalną walutą na pustkowiach Stanów Niegdyś Zjednoczonych.

Podczas swoich wojaży spotkasz zapewne grupy wędrowców lub karawany, bądź trafisz w miejsca, gdzie Twój wędrowiec będzie mógł nabyć pewne dobra lub pozbyć się ich za odpowiednią ilość sztonów. Zasady handlu wszędzie są takie same i obowiązują na całych pustkowiach.

KUPNO I SPRZEDAŻ

W zależności od rodzaju towaru różna będzie jego cena. Zasadniczo kupić można każdy przedmiot reprezentowany przez żetony, a jednocześnie nie mający swojego odpowiednika w dużej karcie (okazjonalnie natomiast można nabyć schematy niezbędne do naprawy urządzeń). Wyjątkiem od tej reguły są **fabrykat** oraz **skafander antyradiacyjny**, których nie można nabyć drogą handlu (chyba, że wynika to z toku rozgrywki).

- **Kupno** – kupno jednego żetonu to koszt 3 sztonów. Cena rośnie o 3 sztony za każdą ikonkę profitu, jaki daje przedmiot (a zatem lornetka kosztować będzie 6 sztonów, a nóż, czy łom – 9 sztonów). Podobnie ma się sprawa z żetonami nominalnymi, gdzie za każde 5 jednostek płacimy 3 sztony. Wyjątkiem jest woda napromieniowana oraz złom, które można nabyć za 1 szton. W przypadku akumulatora cena 3 sztonów dotyczy pustego akumulatora, cena naładowanego to 6 sztonów.
- **Sprzedaż** – sprzedaż jednego żetonu to zysk w wysokości 1 sztonu. Zysk rośnie o 1 szton za każdą ikonę profitu, jaki daje przedmiot (a zatem za lornetkę dostaniemy 2 sztony, a za nóż, czy łom – 3 sztony). Podobnie ma się sprawa z żetonami nominalnymi, gdzie za każde 5 jednostek otrzymujemy 1 szton (nie można sprzedać napoczętego opakowania czy zbiornika, a więc takiego, który ma mniej niż 5 jednostek). Wyjątkiem jest woda napromieniowana oraz złom, których nie można sprzedać. W przypadku akumulatora zysk 1 sztona dotyczy pustego akumulatora, zysk z naładowanego to 2 sztony. O ile fabrykatu nie można kupić, o tyle można go sprzedać. Zysk z jednego fabrykatu to 1 szton. Ostatecznie możemy również sprzedać ekwipunek mający swoje odpowiedniki w dużych kartach. Jednak dotyczy to tylko i wyłącznie broni i pojazdów. W takim przypadku nasz zysk z takiej transakcji równy jest sile tej broni lub aktualnej wytrzymałości pojazdu, a więc 1 szton za każdy punkt siły lub wytrzymałości. Po

sprzedaniu przedmiotu mającego swój odpowiednik w dużej karcie, należy odłożyć ją poza grę wraz z żetonem ją reprezentującym.

TARGOWANIE SIĘ

Na cenę i wartość przedmiotów wpływa dyplomacja. Im większy jest jej poziom tym większa szansa na zwiększenie zysku ze sprzedaży lub obniżenie kosztów zakupu. Aby sprawdzić czy udało się wytargować odpowiednie warunki należy sprawdzić umiejętność dyplomacji (więcej na ten temat znajdziesz w części sprawdzanie umiejętności i cech). Kiedy wynik jest pomyślny, możesz zmienić cenę lub wartość przedmiotu o 1. Dotyczy to każdego profitu. A więc kupując lornetkę, po udanym rzucie na dyplomację, zapłacisz 4 sztony (zamiast 6), gdyż udało się utargować 1 szton na każdy profit, a kupując nóż czy łom zapłacisz 6 sztonów (zamiast 9). W przypadku sprzedaży, po udanym rzucie na dyplomację, za lornetkę otrzymasz 4 sztony (zamiast 2), a za nóż czy łom – 6 sztonów (zamiast 3). W przypadku żetonów nominalnych, po udanym rzucie na dyplomację, za jeden pełny kanister paliwa zapłacisz 2 sztony (zamiast 3), a sprzedając tę samą ilość, również po udanym rzucie na dyplomację, otrzymasz 2 sztony (zamiast 1). Rzut należy powtarzać dla każdego przedmiotu, którym handlujesz.

PLECAK I BAGAŻNIK

Każdy wędrowiec, aby przetrwać, musi szukać zasobów, sprzętów i innych niezbędnych przedmiotów. Przedmioty te zajmują swoje miejsce, więc wędrowiec nie będzie mógł zabrać wszystkiego co mu się podoba. Jego plecak nie jest przecież bez dna, a i jego warunki fizyczne ograniczą możliwości dźwigania całej masy żelastwa. Każdy z wędrowców na swojej karcie ma specjalne miejsce, o nazwie plecak, w którym może nosić konkretną ilość przedmiotów. Na każde miejsce składające się na plecak przypada jeden przedmiot, który może nieść. Jeśli jest to przedmiot z wartością nominalną (np. woda, paliwo, jod, psychotropy) jedno miejsce zajmie maksymalny nominał tego przedmiotu, a więc pełna butelka wody (5 jednostek), pełny kanister paliwa (5 jednostek), pełne opakowanie jodu czy psychotropów (5 tabletek) oraz 5 nabojów. Każdy przedmiot, którego wędrowiec nie będzie w stanie unieść, musi zostać na miejscu, w którym zostanie on porzucony.

Sztony są jedynym rodzajem przedmiotów, które niezależnie od ilości nie zajmują miejsca w plecaku – mają one swoje wyznaczone miejsce na karcie wędrowca.

Poza plecakiem na karcie wędrowca znajdziesz też odpowiednie miejsce na wodę oraz broń. Możesz mieć ze sobą jedną butelkę wody, która nie zajmuje miejsca w plecaku. Każda kolejna butelka jednak musi już być przenoszona w plecaku zajmując miejsce. Możesz też mieć ze sobą jedną broń, która nie zajmuje miejsca w plecaku pamiętając przy tym, że każdą inną, którą zechcesz ze sobą zabrać musisz schować do plecaka. Ponadto, w razie jakiegoś starcia, użyć możesz tylko tej broni, którą aktualnie masz w rubryce broń, a nie tę, którą masz w plecaku.

Możesz zwiększyć zdolność nośną wędrowca dzięki pojazdom, których bagażnik działa dokładnie tak samo jak plecak wędrowca. Jeśli opuścisz pojazd, wszystkie przedmioty przewożone w bagażniku, których nie zdołasz zabrać ze sobą, pozostaną w nim. W przypadku gdy inny wędrowiec połasi się na Twój porzucony pojazd, stracisz wszystkie przedmioty, które zostawiłeś w bagażniku.

Każdy z przedmiotów możesz w dowolnej chwili swojej tury porzucić. Zostaw wtedy ich żetony na planszy w miejscu porzucenia. W ten sposób każdy kto trafi w to miejsce będzie mógł sobie te przedmioty przywłaszczyć.

SPLĄDROWANE

Zapewne nie będziesz jedynym wędrowcem przemierzającym pustkowia. Wielu z nich trafi do miejsc, które plądrujesz, przed Tobą. Oznacza to, że nie zawsze znajdziesz to, czego potrzebujesz. Jeśli jakaś lokacja zostanie już splądrowana, a więc zostaną z niej zabrane wszystkie liczące się łupy, należy na niej położyć żeton splądrowane. Zostaniesz o tym poinformowany w opisie zdarzenia lub lokacji, którą plądrujesz. W tym samym opisie znajdziesz informacje jak postępować, jeśli badana przez Ciebie lokacja została już splądrowana. Najczęściej nie znajdziesz już na niej kluczowych i bardziej wartościowych łupów.

Może się zdarzyć, że wędrowiec, który splądrował już wcześniej daną lokację nie zabierze ze sobą wszystkich łupów (lub wręcz zostawi na planszy wszystkie). Pomimo faktu, że na polu znajdują się przedmioty, które zostawił, lokacja nadal uważana jest za splądrowaną, a każdego kolejnego wędrowca, który tu zawita, obowiązują zasady poświęcone splądrowanej części lokacji.

SPRZYMIERZEŃCY

Każdy wędrowiec ma swoje mocne i słabe strony. Nie będziesz dobrym mechanikiem kiedy specjalizujesz się w dyplomacji. Kiedy okaże się, że musisz podjąć działanie w dziedzinie, w której nie jesteś orłem, możesz wspierać się sprzymierzeńcami. Sprzymierzeńcy mogą towarzyszyć Ci w wędrówce lub wspomagać Cię w Twojej bazie.

SPRZYMIERZEŃCY TOWARZYSZĄCY WĘDROWCOWI

Wędrowcy mogą podróżować z towarzyszami. Ilość towarzyszy zależy od poziomu dyplomacji wędrowca. I tak, każdy może mieć jednego sprzymierzeńca, a wędrowcy z umiejętnością dyplomacja mogą mieć jednego dodatkowego sprzymierzeńca za każdy punkt tej umiejętności. Każdy sprzymierzeniec, który towarzyszy wędrowcowi dodaje swoje umiejętności do umiejętności wędrowca. Na przykład Recoil ma jeden punkt dyplomacji. Oznacza to, że może mu towarzyszyć dwóch sprzymierzeńców. Jeśli towarzyszyć mu będzie pies i mechanik, Recoil będzie miał: 4 zwiadu (2 swoje + 2 psa), 1 dyplomacji, 1 prowadzenia pojazdów, 4 siły (3 swoje + 1 psa) oraz 2 techniki pochodzące od sprzymierzeńca. Jeśli w danym momencie towarzyszy Ci już maksymalna ilość sprzymierzeńców, a po drodze napotykasz kolejnego, możesz dowolnego z nich odesłać do swojego schronu. W tym celu rzuć K3. Przy wyniku większym od ilości umiejętności sprzymierzeńca, po drodze dopada go jakaś dzika zwierzyna, grupa bandytów lub jakieś inne z uroków pustkowi – sprzymierzeniec ginie i nie dociera do schronu.

SPRZYMIERZEŃCY W SCHRONIE

W schronie możesz mieć dowolną ilość sprzymierzeńców. Umiejętności wszystkich sprzymierzeńców, którzy są w bazie, sumują się i możesz z nich korzystać w fazie organizacyjnej. Będą oni opiekować się Twoją bazą pod Twoją nieobecność. Z ich możliwości możesz korzystać podczas walki (obrony bazy), naprawy, rozbudowy i innych czynności wymagających umiejętności (więcej dowiesz się w części poświęconej fazie organizacyjnej).

W odróżnieniu od sprzymierzeńców towarzyszących wędrowcowi, sprzymierzeńcy znajdujący się w schronie, niezależnie od informacji zawartych na żetonie, posiadają swoją siłę. Każdy żeton sprzymierzeńca w bazie to 1 siły podczas jej obrony. Jeśli sprzymierzeniec, w ramach swojego profitu, posiada siłę, to naturalnie dolicza się ona do siły podczas obrony bazy. Na przykład w bazie jest czterech sprzymierzeńców. Jeden z nich to obrońca (siła 2), jeden to człowiek z profitem siła 1,

pozostali mają inne umiejętności (nieistotne dla tego przykładu). Siła obrońców bazy będzie więc wynosić 7: 4 za każdy żeton sprzymierzeńca, +2 siły obrońcy + 1 siły sprzymierzeńca z profitem siła 1.

SPECJALIŚCI

Specjaliści to unikatowi sprzymierzeńcy, specjalizujący się w konkretnej dziedzinie. Przekłada się to na wyższy poziom umiejętności, którą będą wspomagać Twojego wędrowca. Są rzadziej spotykani od zwykłych sprzymierzeńców, ale obowiązują ich takie same zasady jak każdego innego sprzymierzeńca. Dostępni specjaliści to:

- mechanik, którego specjalnością jest technika,
- kierowca, którego specjalnością jest prowadzenie pojazdów,
- dyplomata, którego specjalnością jest dyplomacja,
- obrońca, którego specjalnością jest siła,
- medyk, którego specjalnością jest medycyna,
- zwiadowca, którego specjalnością jest zwiad.

Pamiętaj, że należy rozróżnić podczas gry, czy masz do czynienia ze specjalistą, czy zwykłym sprzymierzeńcem. A więc jeśli na przykład karta zdarzeń mówi Ci, że masz wylosować sprzymierzeńca to chodzi tu o zwykłego człowieka, a nie specjalistę. Pies jest unikatowym sprzymierzeńcem, którego nie można kupić czy wylosować, można go jednak otrzymać w toku rozgrywki.

Przykładowe żetony sprzymierzeńców obrazuje ilustracja powyżej.

CELE

Są to zlecenia, przysługi i zadania, które możesz otrzymać podczas wędrówek od mieszkańców pustkowi. Może być to prośba o pomoc od kogoś potrzebującego, płatne zlecenie czy przysługa dla przyjaciela. Za wypełnienie celów otrzymasz nagrodę w postaci punktów niezłomności. W zależności od tego jak trudne będzie to zadanie, ilość punktów wahać się będzie od 1 do 3. Cele możesz zachować w tajemnicy, przynajmniej do czasu, kiedy trzeba będzie zweryfikować Twoje postępy w ich wypełnianiu. W jednej chwili wędrowiec nie może posiadać więcej niż 3 cele. Jeśli ma już 3 cele, kolejny może otrzymać dopiero po wypełnieniu jednego z już posiadanych.

POCZĄTEK WĘDRÓWKI

Umieść planszę na stole tak, aby każdy z graczy miał przed sobą odpowiednio dużą przestrzeń na strefę wędrowca. Znajdą się w niej karty wędrowca, schronu, urządzeń, pojazdów i innych kart, oraz żetonów dotyczących gracza. Wszystkie karty celów ułóż w stos i umieść poza planszą w zasięgu ręki wszystkich graczy. Podobnie postąp z kartami zdarzeń. Kiedy w toku rozgrywki stos kart celów lub zdarzeń wyczerpie się, potasuj wszystkie wykorzystane już karty (oprócz tych usuniętych poza grę na stałe) i ponownie ułóż z nich stos dobierania. Również poza planszą umieść karty i żetony pojazdów i broni oraz inne żetony pomocnicze i numeryczne. Osobne stosy stwórz z żetonów: profit, non-profit, sprzymierzeńcy i specjaliści. Dzięki temu łatwiej będzie losować żetony z konkretnej kategorii.

Każdy z graczy wybiera lub losuje wędrowca, w którego wcieli się podczas przygody, oraz kładzie na jego karcie odpowiednie żetony numeryczne, oznaczające jego wytrzymałość, Psyche i odporność na promieniowanie. Ponadto każdy wędrowiec zaczyna przygodę z jedną pełną butelką wody (5

jednostek). Kolejnym krokiem jest wybranie lub wylosowanie miejsca startowego (jedno z sześciu pól oznaczonych stópkami) oraz ułożenie na nim żetonu schronu. Do swojej strefy wędrowca każdy gracz układa odkrytą kartę schronu. Pionek wędrowca umieść na planszy w miejscu, w którym znajduje się jego schron. Kiedy wszystko jest już gotowe, można rozpocząć wędrówkę. Aby zmodyfikować poziom trudności rozgrywki możesz zastosować kilka zasad dodatkowych, które znajdziesz na końcu poradnika. Część z nich sugerowana jest dla początkujących wędrowców.

PRZEBIEG GRY

Każdy wędrowiec w swojej rundzie może wykonać szereg działań. Działania te zostały podzielone na fazy w celu uporządkowania rozgrywki. Fazy te następują po sobie i musi być zachowana ich kolejność. Oto one:

1. Faza organizacyjna – podczas tej fazy dokonywać będziesz zmian i posunięć w celu zoptymalizowania przyszłych działań.
2. Faza ruchu – podczas tej fazy będziesz wędrować po pustkowiach.
3. Faza eksploracji – podczas tej fazy badać będziesz obszar, na którym właśnie się znajdujesz, oraz rozpatrywać zdarzenia, które mają tam miejsce. Okazjonalnie wchodzić będziesz w interakcje z napotkanymi wędrowcami.
4. Faza końcowa – podczas tej fazy sprawdzisz, czy Twój wędrowiec jest spragniony oraz dokonasz ostatnich formalności przed zakończeniem swojej tury.

FAZA ORGANIZACYJNA

W tej fazie masz możliwość przygotować się do dalszej drogi, dokonać napraw, remontów czy wytworzyć surowce. Ilość czynności, jakie możesz wykonać w tej fazie, ograniczone są jedynie Twoimi zasobami. Oznacza to, że możesz wykonać dowolną ilość czynności tak długo, jak masz na to odpowiednie środki (jeśli dana akcja tego wymaga). Faza organizacyjna odbywa się jednocześnie w bazie, jak i w terenie (jeśli Twój wędrowiec nie znajduje się w bazie). Pomimo tego, jedna i druga nie powinny na siebie wpływać. A zatem nie możesz np. naprawiać sprzętów znajdujących się w bazie przedmiotami i zasobami znajdującymi się w terenie, czy będąc w terenie pić wody, która znajduje się w bazie itd. Aby móc wykonać jakiekolwiek czynności w bazie, musi w niej być obecny albo wędrowiec, albo przynajmniej jeden sprzymierzeniec (niebędący psem). Działania wymagające spełnienia warunków w postaci posiadania odpowiednich umiejętności, mogą być przeprowadzone tylko wtedy, gdy sprzymierzeńcy spełniają te warunki. A więc jeśli np. Twój wędrowiec znajduje się w terenie, a Twoi sprzymierzeńcy chcą zamocować zębatkę w tokarce, to w bazie musi znajdować się zębatka i odpowiednia liczba sprzymierzeńców (oraz ew. innych środków w postaci narzędzi, łomu, etc.), aby suma ich umiejętności technicznych wystarczyła do jej zamocowania. Więcej na ten temat znajdziesz w dalszej części Poradnika.

Czynności, jakie możesz wykonać podczas fazy organizacyjnej to:

- naprawa pojazdu, broni lub urządzenia,
- umocnienie schronienia,
- pozyskanie zasobów z generatora, pompy, tokarki lub rafinerii,
- leczenie, zażywanie jodu lub psychotropów,
- organizacja żetonów,
- spełnianie innych wymagań wynikających z mających miejsce wydarzeń.

NAPRAWA BRONI, URZĄDZEŃ I POJAZDÓW

Podczas swych wędrówek napotkasz wiele przydatnych sprzętów. Większość z nich będzie uszkodzona i nada się do użycia dopiero po uprzednim ich naprawieniu. Wymaga to od Ciebie użycia odpowiednich komponentów oraz pewnych umiejętności technicznych. Do tego typu sprzętów należą na przykład pojazdy, broń i urządzenia.

Aby naprawić jakiś ekwipunek musisz mieć odpowiedni komponent oraz umiejętność technika na odpowiednim poziomie. Na przykład chcąc naprawić strzelbę potrzebujesz taśmy klejącej i fabrykatu. Oklejenie broni taśmą nie wymaga od Ciebie żadnych umiejętności technicznych więc po prostu układając ten komponent na karcie strzelby symbolizujesz jego naprawienie . Zamocowanie fabrykatu jednak wymaga 1 punktu umiejętności techniki. Oznacza to, że aby naprawić ten element strzelby musisz (poza fabrykatem) posiadać co najmniej jeden punkt techniki. Może on pochodzić z Twoich wrodzonych zdolności (umiejętność z karty wędrowca), od sprzymierzeńca, który Ci towarzyszy, lub narzędzi czy łomu, które akurat masz przy sobie. Pamiętaj, że będąc w terenie możesz używać tylko zasobów, które masz przy sobie.

Elementy sprzętów możesz naprawiać niezależnie. Oznacza to, że nie musisz mieć wszystkich komponentów na raz, aby naprawić sprzęt, lecz możesz to robić „na raty". Nie możesz jednak korzystać z danego sprzętu dopóki nie zostanie on w pełni naprawiony (a więc wszystkie komponenty muszą być uzupełnione i poparte odpowiednim poziomem umiejętności technicznej).

Przedmioty, których używasz do naprawy sprzętów, a które znajdują się teraz na karcie tych sprzętów, nie zajmują już miejsca w Twoim plecaku czy bagażniku Twojego pojazdu.

Z różnych powodów możesz uznać, że chcesz rozebrać jakiś przedmiot na części. Czy to wymontować jakąś część samochodu, żeby utrudnić innym wędrowcom zagarnięcie go, gdy Ty szukasz do niego paliwa, czy po prostu potrzebujesz tę część w innym sprzęcie. Wykręcenie takiej części również wiąże się z koniecznością posiadania pewnych umiejętności. W związku z tym, aby daną część wymontować, musisz spełnić dokładnie te same wymagania dotyczące umiejętności technicznych, jakie do zamontowania jej. A zatem gdy potrzeba było 2 techniki do założenia paska klinowego, potrzebne są również 2 punkty techniki aby ów pasek zdemontować.

Wszystkie komponenty, które wymontujesz i zabierzesz ze sobą znów zajmują miejsce w Twoim plecaku lub bagażniku. Musisz też pamiętać, że nie wszystkie komponenty możesz użyć ponownie. Są części, które nie zadają się do ponownego użytku gdyż po prostu się zużywają lub ulegają zniszczeniu przy demontażu. Do komponentów takich należą **olej** oraz **taśma**. Chcąc pozyskać z pojazdu paliwo, które znajduje się w baku, musisz posiadać **gumowy wężyk**.

Pojazdy niszczą się podczas ich używania pod wpływem zderzeń czy innych uszkodzeń mechanicznych. Należy w związku z tym dbać o regularne naprawy eksploatacyjne. Chcąc naprawić pojazd musisz posiadać odpowiednie umiejętności techniczne. W praktyce oznacza to, że możesz zregenerować 1 punkt wytrzymałości pojazdu za każdy punkt techniki, jaki chcesz na to poświęcić. Do tego typu napraw nie są potrzebne żadne komponenty.

Naprawa przedmiotów zajmuje czas, którym musisz odpowiednio gospodarować. Oznacza to, że w swojej fazie możesz dokonać ograniczonej liczby operacji naprawczych. To, ile części możesz naprawić zależy od Twojej techniki, a to, ile czasu zajmuje naprawienie konkretnej części zależy od poziomu trudności jej zamontowania – im trudniejszy do założenia komponent, tym więcej czasu zajmuje jego zamontowanie, oraz im większą wiedzę techniczną posiadasz, tym szybciej i więcej jesteś w stanie zrobić. W jednej fazie możesz naprawić tyle elementów, aby ich zsumowane wymagania techniczne nie przekraczały Twoich zdolności technicznych. Na przykład masz techniki 3.

Możesz zatem w jednej rundzie zamocować jeden komponent o wymogach technicznych 3, dwa komponenty o wymogach technicznych 1 i 2 lub trzy komponenty wymagające po jednym punkcie techniki.

Niezależnie od czasu, który poświęcasz na naprawy w terenie, Twoi sprzymierzeńcy mogą w tym samym momencie dokonywać napraw w schronie. Zasada działania jest dokładnie taka sama, a więc sprzymierzeńcy mogą dokonać najwyżej tyle napraw, aby zsumowane wymagania techniczne nie przekraczały ich zsumowanych możliwości technicznych. Sprzymierzeńcy mogą również korzystać ze sprzętów znajdujących się w schronie, jednak pamiętając, żeby każdy z nich używał maksymalnie jednego sprzętu.

Jeśli Twój wędrowiec użył choćby jednego punktu techniki podczas naprawy, nie może on już w tej turze wykonać ruchu, gdyż poświęcił za dużo czasu na naprawę.

UMOCNIENIE SCHRONIENIA

Umacnianie schronienia odbywa się na takich samych zasadach jak naprawianie urządzeń, pojazdów czy broni. Jedyna różnica polega na tym, że modernizacja segmentów musi odbywać się w określonej kolejności, a więc nie możesz zacząć modernizować drugiego segmentu, dopóki w pełni nie zmodernizujesz pierwszego.

POZYSKIWANIE ZASOBÓW

Kiedy już w Twoim schronie stanie w pełni funkcjonalna pompa wodna, tokarka, rafineria czy generator, będziesz mógł z nich pozyskiwać zasoby. Zasoby, które musisz zużyć oznaczone są na karcie urządzenia na czerwono, natomiast zasoby, które otrzymujesz dzięki temu urządzeniu oznaczone są na zielono. Oczywiście aby móc wykonać jakiekolwiek czynności, musisz znajdować się w schronieniu lub mieć w nim choć jednego sprzymierzeńca. Oto jak działać będą poszczególne urządzenia.

- **Generator prądu** – pozwoli Ci wytworzyć energię elektryczną niezbędną do działania niektórych urządzeń, pojazdów czy umocnień, oraz ładowania akumulatorów. Generator zasilany jest paliwem. W zbiorniku zmieścisz maksymalnie 5 jednostek paliwa. Aby wygenerować jedną jednostkę prądu zużyć musisz jedną jednostkę paliwa. A więc ze zbiornika zdejmij jedną jednostkę paliwa i usuń poza planszę, a na karcie generatora w odpowiednim polu połóż żeton prądu. Tą jednostkę prądu możesz zużyć do naładowania akumulatora, zasilenia pompy wodnej czy tokarki. W jednej turze możesz wygenerować dowolną ilość prądu pod warunkiem, że masz odpowiednią ilość paliwa. Pamiętaj jednak, że wszystkie jednostki prądu, które nie zostaną przez Ciebie wykorzystane do końca Twojej tury przepadają.
- **Pompa wodna** – pozwoli Ci wydobyć wodę z podziemnych ujęć. Do działania pompy niezbędny jest prąd. Jeśli masz już prąd wytworzony dzięki generatorowi i chcesz skorzystać z pompy, przenieś odpowiednią ilość jednostek prądu z generatora na czerwone pole karty pompy (co symbolizuje gotowość pompy do użycia). Wydobycie butelki wody (5 jednostek) kosztować Cię będzie jedną jednostkę prądu. Zdejmij jednostkę prądu i umieść jej żeton poza planszą, a weź żeton z pięcioma jednostkami wody. Podczas jednej tury możesz wydobyć najwyżej jedną butelkę wody.
- **Tokarka** – pozwoli Ci wytworzyć unikatowe komponenty, które są niezbędne do naprawy niektórych przedmiotów, a których nie będziesz w stanie nabyć inną drogą. Aby wytworzyć fabrykat, potrzebować będziesz prąd do zasilenia tokarki – przenieś odpowiednią ilość jednostek prądu z generatora na czerwone pole karty tokarki (co symbolizuje gotowość

tokarki do użycia) – oraz złomu, z którego dzięki tokarce uzyskasz pożądany fabrykat – przenieś złom na czerwone pole tokarki. Wykonanie fabrykatu kosztować Cię będzie jedną jednostkę prądu oraz jedną sztukę złomu – usuń je poza planszę i weź do gry żeton fabrykatu. Aby wykonać fabrykat potrzebować będziesz jednego punktu techniki. Pamiętaj, że do wytworzenia fabrykatu nie możesz wykorzystać techniki, której umowny czas wykorzystany został do naprawy innych sprzętów.

- **Rafineria** – pozwoli Ci wydobywać paliwo, które potrzebne Ci będzie do uruchomiania generatora prądu czy pojazdów. W ciągu jednej tury możesz wydobyć tyle jednostek paliwa ile wynosi łączna wartość techniki w Twoim schronie. Pamiętaj, że do wydobycia paliwa nie możesz wykorzystać techniki, której umowny czas wykorzystany został do naprawy innych sprzętów. Na przykład masz w schronie 4 punkty umiejętności technika. 2 z nich zostały wykorzystane do zamontowania jakiejś części w pojeździe. Do wydobycia paliwa w tej turze możesz przeznaczyć już tylko 2 pozostałe punkty techniki.

LECZENIE, ZAŻYWANIE JODU I PSYCHOTROPÓW

Twojego wędrowca może dotknąć wiele przypadłości, które potencjalnie zagrażają jego życiu. Począwszy od tradycyjnych obrażeń w walce czy wypadków losowych, przez napromieniowanie, na załamaniu nerwowym kończąc. Każda z tych przypadłości wymagać będzie innego sposobu leczenia. A więc po kolei:

- **Leczenie obrażeń** – wymaga użycia apteczki lub skonsultowania się z lekarzem lub medykiem, gdyż każdy lek niewłaściwie stosowany zagraża Twojemu życiu lub zdrowiu. O ile skorzystanie z usług medyka lub lekarza jasno będzie opisane w miejscu, w którym mamy z takowym do czynienia (osada, karta zdarzeń etc.), o tyle samodzielne leczenie nie jest już takie proste. Jak wspomniałem, aby zregenerować choć jeden punkt wytrzymałości potrzebować będziesz apteczki. Jej użycie owocuje przywróceniem jednego punktu wytrzymałości za każdy punkt umiejętności medycyny, którym dysponujesz (1 medycyny daje sama apteczka). A zatem nie mając umiejętności medycznych odzyskasz 1 punkt wytrzymałości (wynikający z apteczki), mając 1 medycyny odzyskasz 2 punkty wytrzymałości (1 wynikający z apteczki i 1 wynikający z umiejętności) i tak dalej. Pamiętaj, że nie możesz odzyskać więcej wytrzymałości niż wynosi jej wartość początkowa. Apteczka jest zasobem jednorazowym, a więc po użyciu należy odłożyć jej żeton. Jeśli Twój wędrowiec przebywa akurat w schronieniu, możesz zregenerować 1 punkt wytrzymałości na turę bez potrzeby posiadania umiejętności medycyna ani konieczności używania apteczki. Krótko mówiąc odpoczywanie we własnym domu regeneruje Twoje siły. Jeśli jednak posiadasz umiejętność medycyna, to podczas odpoczynku w schronie regenerujesz dodatkowo 1 punkt wytrzymałości za każdy posiadany punkt medycyny.
- **Zmniejszanie poziomu napromieniowania** – to usługa, z której również możesz skorzystać u medyków. Jeśli jednak chcesz zrobić to we własnym zakresie musisz posiadać jod. Zażycie jednej tabletki (jednostki) jodu zmniejszy Twoje napromieniowanie o 1 punkt. Jodu możesz też użyć do oczyszczenia napromieniowanej wody. Wystarczy wrzucić jedną tabletkę (jednostkę) jodu do butelki aby cała jej zawartość (niezależnie od ilości jednostek) stała się zdatna do picia. Usuń jedną jednostkę jodu i obróć żeton wody napromieniowaną stroną do dołu.
- **Leczenie odporności psychicznej (Psyche)** – w tym przypadku jesteś zdany tylko na siebie. Nie pomoże tu żaden medyk ani lekarz. Na szczęście nie jest to tak trudne jak mogłoby się zdawać. Wystarczy (analogicznie do zażycia jodu) zażyć tabletkę (jednostkę) psychotropów aby zwiększyć odporność psychiczną (Psyche) o 1. Pamiętaj, że odporność psychiczna nie

może przekroczyć wartości początkowej. Zażywanie psychotropów wiąże się z ryzykiem uzależnienia. Na szczęście uzależnienie można już wyleczyć u medyków. Więcej na temat uzależnienia dowiesz się z części poświęconej temu zagadnieniu.

WODA I JEJ OCZYSZCZANIE

Woda na pustkowiach jest na wagę złota. Czysta woda. Co nie znaczy, że nie możesz napić się tej napromieniowanej, ale robisz to na własną odpowiedzialność. Za każdą napromieniowaną jednostkę wody, jaką przyswoisz, otrzymujesz jeden RAD (tracisz 1 punkt odporności na promieniowanie).

Możesz przelewać wodę z jednej butelki do drugiej, na przykład w celu zaoszczędzenia miejsca w plecaku, jednak mieszanie wody czystej z napromieniowaną zawsze zanieczyszcza tę pierwszą, niezależnie od proporcji. Jeśli więc masz na przykład 4 jednostki czystej wody i dodasz do niej jedną jednostkę napromieniowanej, to w efekcie otrzymasz 5 jednostek wody napromieniowanej. Tak długo, jak czysta i napromieniowana woda są w osobnych butelkach, tak długo jedna nie wpływa na drugą.

Jakikolwiek kontakt czystej wody z promieniowaniem (np. wejście na pole z promieniowaniem czy burza radiacyjna) przemienia ją w napromieniowaną.

Oczyszczanie wody na szczęście nie przysparza wielu trudności. Wystarczy wrzucić do butelki z napromieniowaną wodą jedną tabletkę (jednostkę) jodu, aby oczyścić całą butelkę.

UZALEŻNIENIE

Zażywanie psychotropów może skutkować uzależnieniem. Aby sprawdzić czy wędrowiec nie uzależnił się od psychotropów, po ich użyciu rzuć K3 (do wyniku dodaj ilość zażytych właśnie jednostek). Jeśli wynik jest wyższy od aktualnej wartości Psyche wędrowca, uzależnia się on od psychotropów (połóż na karcie wędrowca żeton uzależnienie). Od następnej tury, tak długo jak postać jest uzależniona, co rundę (w fazie końcowej) musi sprawdzić Psyche. Przy nieudanym rzucie musi zażyć jedną jednostkę psychotropów, w przeciwnym razie jego kondycja psychiczna (Psyche) maleje o 1. Gdy Psyche spadnie do zera, wędrowiec załamuje się nerwowo i odbiera sobie życie.

Aby wyleczyć się z uzależnienia trzeba odwiedzić medyka lub użyć apteczki. W pierwszym przypadku po prostu płacimy odpowiednią kwotę i zrywamy z nałogiem (zdejmij żeton uzależnienia poza planszę), w drugim przypadku musimy użyć apteczki i sprawdzić umiejętność medycyny (wliczamy w to punkt medycyny pochodzący z apteczki). Jeśli rzut się uda, terapia przebiega pomyślnie i możesz zdjąć żeton uzależnienia.

BIEGUNKA POPROMIENNA

To paskudna choroba postcywilizacyjna, która powoduje wyjątkowo szybkie odwodnienie, co, zważywszy na dostępność wody, jest wyjątkowo niebezpieczne. W momencie, gdy zachorujesz na biegunkę popromienną weź żeton ją oznaczający. Od tej pory, w każdej fazie końcowej, nie wykonujesz rzutu na pragnienie (to zagadnienie opisane jest w dalszej części Poradnika), lecz automatycznie musisz wypić jednostkę wody. W przeciwnym razie tracisz punkt wytrzymałości.

Leczenie biegunki popromiennej jest analogiczne do leczenia uzależnienia.

ORGANIZACJA ŻETONÓW

Podczas tego kroku będziesz zarządzać swoimi żetonami tak, aby ich użycie w czasie gry było jak najbardziej efektywne. W tym przypadku nie masz żadnych ograniczeń. Możesz przekładać żetony

dowolnie między poszczególnymi polami. Możesz zatem przeładować broń (przenieść naboje z plecaka czy bagażnika do magazynka na karcie broni), zatankować pojazd (przenieść żetony paliwa do baku na karcie pojazdu), przenieść żetony z plecaka czy bagażnika na pole broni lub odwrotnie, żetony jednostki prądu na odpowiednie urządzenie, oczyścić wodę, zażyć jod, psychotropy lub użyć apteczkę, podnieść żetony z pola, na którym stoisz lub odrzucić te, których nie chcesz bądź nie możesz zabrać ze sobą itd. Pamiętać musisz jedynie o tym, że żetony nie mogą opuścić swoich stref (żetony w schronie nie mogą wyjść poza schron, żetony w posiadaniu wędrowca nie mogą wyjść poza ten obszar).

SPEŁNIANIE INNYCH WYMAGAŃ WYNIKAJĄCYCH Z MAJĄCYCH MIEJSCE WYDARZEŃ

W toku rozgrywki może okazać się, że podczas tego kroku wykonać będziesz musiał operacje, które są efektem działania jakichś miejsc lub wydarzeń, a które nie zostały przewidziane w podstawowych regułach gry.

FAZA RUCHU

Kiedy wędrowiec uzna, że jest już gotowy, może wyruszyć w drogę. Ruch polega na poruszeniu pionka wędrowca na docelowe pole, pod warunkiem, że znajduje się ono w granicach jego zasięgu. Poruszać można się o dowolną liczbę pól, ale nie większą niż wynosi zasięg wędrowca.

Możesz poruszyć się o jedno dodatkowe pole (ponad maksymalny zasięg), ale jest to dla organizmu Twojego wędrowca duży wysiłek. W związku z tym, jeśli zdecydujesz się na zwiększenie zasięgu, musisz natychmiast wypić jednostkę wody. W takim przypadku rzut na pragnienie na koniec Twojej tury jest już niepotrzebny. Nie możesz korzystać z tej opcji jeśli cierpisz na biegunkę popromienną.

Poruszanie się pojazdem przebiega podobnie jak ruch pieszy, jednak za każdym razem gdy chcesz użyć pojazdu, musisz zużyć odpowiednią ilość paliwa, a więc przenieść z baku poza planszę odpowiednią ilość jednostek paliwa. Nie możesz zatem użyć pojazdu jeśli brakuje Ci choćby jednej jednostki paliwa. Spalanie dla pojazdów jest stałe i nie ma na nie wpływu ilość pól, które pokonuje w zakresie swojego zasięgu. A więc niezależnie od tego, czy przejedziesz jedno pole czy 6 pól, spalasz tyle samo paliwa.

Istnieje możliwość zwiększenia zasięgu pojazdu. Pierwszym ze sposobów jest użycie umiejętności prowadzenia pojazdów – możesz dodać poziom tej umiejętności do zasięgu pojazdu. Drugim sposobem jest po prostu przyciśnięcie gazu do dechy. W takim przypadku możesz zwiększyć zasięg pojazdu o jedno pole, ale jego spalanie zwiększa się o dodatkową jednostkę.

Jeśli ruch (niezależnie od środka transportu) w całości przebiega po drodze, również możesz zwiększyć zasięg: wędrowca o 1, a pojazdu o 2 pola. Nie ponosisz za to żadnych kosztów.

Jeśli kończysz ruch na polu zajmowanym przez inną postać, możesz zdecydować czy rozpatrujesz to pole na normalnych zasadach (patrz niżej), czy chcesz wejść z tą postacią w interakcję. Interakcja może polegać na wymianie żetonów (gracze dogadują się ze sobą na indywidualnych warunkach) lub walce, przy czym decyzję o zaatakowaniu podejmuje gracz, którego wędrowiec wszedł na zajęte pole.

Ruch jest opcjonalny. Jeśli zdecydujesz nie ruszać się z miejsca, rozpatrujesz pole, na którym pozostałeś tak, jakbyś właśnie na nie wszedł. Jeśli jesteś już w trakcie rozpatrywania tego pola, kontynuuj od miejsca, w którym zostało ono przerwane.

Przechodząc przez, lub wchodząc na pole oznaczone symbolem radioaktywnym, Twój wędrowiec narażony jest na promieniowanie. Gdy tylko wejdziesz na takie pole, niezależnie od tego czy jest to pole docelowe, czy tylko przez nie przechodzisz, otrzymujesz 1 RAD – odejmij 1 od twojej odporności

na promieniowanie. A więc otrzymujesz 1 RAD (punkt napromieniowania) za każde pole, na którym znajdziesz się w turze chociaż przez chwilę. Gdy zdecydujesz się w swojej następnej turze nie opuszczać napromieniowanego miejsca, ponownie otrzymujesz punkt napromieniowania tak, jakbyś dopiero tu wszedł. Ponadto gdy wejdziesz na pole z promieniowaniem, napromieniowana zostaje Twoja woda.

Przed promieniowaniem możesz uchronić się, gdy masz w swoim ekwipunku **skafander antyradiacyjny**.

Jeśli instrukcja mówi, że Twój wędrowiec, lub jakikolwiek inny żeton, ma poruszać się losowo, z pomocą przyjdzie Ci wskaźnik znajdujący się w lewym dolnym rogu planszy. Określa on, za pomocą rzutu K6, w którym kierunku należy się udać.

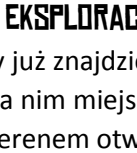
MIEJSCA NIEPRZEKRACZALNE

Na planszy znajdziesz miejsca, obok których widnieć będzie gwiazdka (*). Pola z gwiazdką nie można przejść, dopóki nie zostanie pomyślnie zbadane. Wchodząc na pole z gwiazdką natychmiast musisz się zatrzymać i rozpatrzyć to miejsce (patrz dalej).

FAZA EKSPLORACJI

Kiedy już znajdziesz się na polu docelowym, musisz je rozpatrzyć, a więc stawić czoła zdarzeniu, które ma na nim miejsce. To, co wydarzy się na polu zależy od tego, jakiego jest ono charakteru. Pole może być terenem otwartym lub miejscem.

- **Teren otwarty** – na terenie otwartym nie dzieje się nic konkretnego, ale mimo wszystko istnieje prawdopodobieństwo, że coś może tam wędrowca spotkać. Pola, będące terenem otwartym, oznaczone są liczbą od 0 do 3, symbolizującą prawdopodobieństwo wystąpienia jakiegoś wydarzenia, a im wyższa liczba, tym większe jest tego prawdopodobieństwo. Kończąc ruch na takim polu rzuć K3. Jeśli uzyskasz wynik mniejszy lub równy liczbie prawdopodobieństwa, wyciągnij kartę zdarzenia i rozpatrz ją natychmiast, stosując się do poleceń zapisanych w treści karty. Po rozpatrzeniu kartę należy ułożyć w stos kart zużytych (chyba, że w treści karty jest napisane inaczej). W przypadku zużycia wszystkich kart ze stosu dobierania, przetasuj stos kart zużytych i ponownie utwórz z nich stos kart dobierania (pamiętając przy tym, aby na nowym stosie nie znalazły się karty, które odrzucone zostały poza grę). Karty zdarzeń podzielone są na dwa rodzaje:



Przeznaczone dla pieszych i oznaczone na rewersie symbolem stóp. Korzystaj z nich gdy podróżujesz pieszo.

Przeznaczone dla kierowców i oznaczone na rewersie symbolem kierownicy. Korzystaj z nich gdy podróżujesz pojazdem.

- **Lokacje** – są to obszary, na których mają miejsce konkretne wydarzenia. Kończąc ruch w takim miejscu musisz sięgnąć do Przewodnika po pustkowiach. Znajdziesz tam dokładne instrukcje dotyczące każdego z obszarów, które znajdują się na planszy. Odszukaj w przewodniku miejsce, w którym jesteś i zastosuj się do instrukcji tam opisanych. Lokacje mogą być **splądrowane** lub nie. Instrukcje dotyczące lokacji najczęściej podzielone są na dwie części (okazjonalnie znajdziesz tam też dodatkowe informacje, mające miejsce w konkretnych przypadkach – skieruj się do nich gdy ten właśnie konkretny przypadek dotyczy Twojego wędrowca). Jedna z nich dotyczy wydarzeń, kiedy lokacja nie jest jeszcze

splądrowana (to podczas tej części najczęściej dochodzi do splądrowania), druga, kiedy lokacja została wcześniej splądrowana. W zależności od statusu lokacji rozpatruj instrukcję lokacji splądrowanej lub nie.

W ramach fazy eksploracji może dojść do spotkania między wędrowcami – niezależnie od tego, na jakim polu dochodzi do spotkania, interakcja między wędrowcami jest priorytetowa (promieniowanie oddziałuje normalnie, w momencie wejścia na pole). Gracz, który inicjuje spotkanie (wchodzi na pole zajęte już przez innego gracza) decyduje o charakterze spotkania. Może to być spotkanie pokojowe, podczas którego wędrowcy mogą wymieniać się zasobami, lub konfliktowe, podczas którego wędrowiec, który właśnie wszedł na pole zajęte przez innego wędrowca, atakuje go. Gracz, na którego pole wszedł inny wędrowiec, w swojej turze może zdecydować czy chce wykonać ruch, eksplorować ponownie lokację, na której się znajduje, lub wejść w interakcję z drugim wędrowcem.

Jeśli wędrowiec nie decyduje się na interakcję, rozpatruje lokację na zwykłych zasadach.

Wędrowcy mogą ze sobą współpracować na dowolnie ustalonych przez nich zasadach, jednak wymieniać się zasobami mogą tylko podczas bezpośredniego spotkania, odwiedzania wzajemnie schronów oraz za pośrednictwem kuriera.

KURIER

Kurier może przenieść dowolną ilość przedmiotów do celu wyznaczonego przez wynajmującego. Celem może być schron wynajmującego, schron przeciwnika, pole zajmowane przez innego wędrowca lub dowolne inne pole. Za każdy żeton należy zapłacić 1 szton. Do przedmiotów, które może przenieść kurier należą żetony profit, non profit, nominalne (cena 1 szton obowiązuje za żeton o nominale do 5 jednostek), a nawet broń palna. Kiedy karta kuriera zostanie wylosowana ułóż jego żeton na planszy. Od tego momentu będzie on zajmować to miejsce. Każdy kto wejdzie na pole zajmowane przez kuriera może skorzystać z jego usług. Kiedy wylosujesz kartę kuriera w momencie, gdy jest on już na planszy, przenieś jego żeton na nowe miejsce.

KARAWANA

Napotykając karawanę możesz handlować z nimi na zasadach opisanych w części poświęconej handlowi. Kiedy karta karawany zostanie wylosowana ułóż jej żeton na planszy. Od tego momentu będzie ona zajmować to miejsce. Każdy kto wejdzie na pole zajmowane przez karawanę może skorzystać z jej usług. Kiedy wylosujesz kartę karawany w momencie, gdy jest ona już na planszy, przenieś jej żeton na nowe miejsce.

FAZA KOŃCOWA

Podczas fazy końcowej dokonasz wszystkich formalności potrzebnych do zakończenia Twojej tury. W jej skład wchodzą następujące czynności:

- Pragnienie – sprawdź, czy Twój wędrowiec nie musi napić się wody. Rzuć K6. Przy wyniku wyższym od Twojej aktualnej wytrzymałości musisz napić się wody (1 jednostkę). Jeśli tego nie zrobisz, tracisz 1 punkt wytrzymałości. Pamiętaj, że jeśli napijesz się napromieniowanej wody, otrzymujesz też 1 RAD.
- Uzależnienie – jeśli Twój wędrowiec jest uzależniony sprawdź Psyche. Jeśli rzut się nie powiedzie, musisz zażyć psychotropy (1 jednostkę). Jeśli tego nie zrobisz, tracisz 1 Psyche.
- Biegunka popromienna – jeśli cierpisz na tę wstydliwą chorobę nie wykonuj rzutu na pragnienie – niezależnie od jego potencjalnego wyniku i tak musisz napić się wody.

- Wykonywanie czynności nieprzewidzianych w instrukcji – w wyniku działań na przykład lokacji czy kart zdarzeń, może okazać się, że należy w tej fazie wykonać inne czynności, których nie przewiduje instrukcja.
- Ruch pozostałych żetonów – porusz wszystkimi żetonami na planszy, które są mobilne. Należą do nich: burza piaskowa, burza radioaktywna. Poruszanie się po planszy żetonów mobilnych odbywa się w sposób losowy. Rzuć K6 aby określić kierunek, w którym żeton się poruszy (zrobisz to w oparciu o współrzędne znajdujące się w lewym dolnym rogu planszy). Następnie porusz żetonem w wylosowanym kierunku o K6 pól. Kiedy w wyniku poruszenia żetonu jego środkowa część znajdzie się poza planszą lub poza strefą wyłączoną z ruchu (pozbawioną pól), odłóż żeton poza planszę.

Na tym kończy się Twoja tura i zaczyna tura następnego gracza.

WALKA

Do walki może dojść na kilka sposobów oraz między różnymi stronami. Przede wszystkim Twój wędrowiec będzie stawiać czoła nieprzyjaznym zdarzeniom w postaci bandytów, mutantów popromiennych czy dzikich stworzeń zamieszkujących pustkowia. Zdarzenia takie będą najczęściej miały miejsce podczas przemierzania pustkowi i natkniesz się na nie ciągnąc karty zdarzeń lub badając lokacje rozmieszczone na planszy. Ponadto do konfliktu może dojść na linii Twój wędrowiec – wędrowiec innego gracza oraz podczas ataku na schron.

WALKA ZE ZDARZENIAMI

Kiedy wyciągniesz kartę zdarzeń, która symbolizować będzie przeciwnika, będziesz musiał się z nim zmierzyć (istnieją sposoby uniknięcia walki, ale będą one opisane odpowiednio na karcie). Walka odbywa się w prosty sposób.

- Określ wartość siły przeciwnika. Najczęściej jest to stała wartość podana na karcie zdarzenia. Należy też sprawdzić, czy na karcie nie ma treści wpływających na parametry walki lub na ogólny jej przebieg, oraz natychmiast wprowadzić je do gry.
- Kiedy wartość siły przeciwnika jest już ustalona, czas na ustalenie siły wędrowca. Robi się to poprzez zsumowanie wszystkich parametrów wpływających na walkę, a więc do siły wędrowca dodajemy: siłę sprzymierzeńców, jeśli takowi są obecni, siłę broni, jeśli takową mamy, możemy i chcemy użyć (należy pamiętać, że aby użyć broni palnej należy zużyć odpowiednią ilość nabojów). Uzyskaną wartość modyfikujemy o inne czynniki wpływające na walkę (jeśli takowe istnieją).
- Do wartości siły każdej ze stron należy dodać wynik rzutu K3. Za wędrowca rzuca gracz go prowadzący, za wroga rzuca przeciwnik. Dla każdej ze stron otrzymana suma jest ostateczną wartością siły w danej rundzie walki.
- Jeśli siła wędrowca jest wyższa, wygrywa on walkę, a gracz go prowadzący może przejść do dalszej części rozpatrywania zdarzenia. Należy też zastosować ewentualne dodatkowe efekty opisane na karcie zdarzenia.
- Jeśli siła wroga jest wyższa, wędrowiec zostaje pokonany. W związku z tym traci on 1 punkt Wytrzymałości. Należy też zastosować ewentualne dodatkowe efekty opisane na karcie zdarzenia (do najczęstszych należy otrzymanie 1 RAD za przegraną walkę z mutantami popromiennymi). Następnie faza eksploracji wędrowca kończy się, a kartę zdarzenia należy odrzucić.

- W przypadku remisu walka pozostaje nierozstrzygnięta (chyba, że karta mówi inaczej), a zatem należy odrzucić kartę zdarzenia. Wędrowiec nie traci Wytrzymałości oraz nie mają miejsca dodatkowe zasady. Faza eksploracji gracza kończy się.

Przykład walki:

Martin (siła 4) podczas swojej wędrówki natrafił na Samozwańczego Króla Pustkowi (siła 5). Jako że Król do najsłabszych nie należy, Martin postanawia wyciągnąć swój rewolwer (siła +4). Rzuca K6 aby sprawdzić, czy uda mu się zastraszyć Króla (więcej na ten temat w dalszej części Poradnika). Wypada 4 (a więc więcej niż wynosi Psyche Martina) – Król tylko śmieje się lekceważąco i rzuca się do ataku. Martin strzela (jeśli używasz zasad opcjonalnych dotyczących celowania, wprowadź je teraz). Jego bazowa siła wynosi 8 (4 siły + 4 pochodzące z broni), przeciwko sile Króla równej 5. Martin na K3 uzyskuje 2, a więc w sumie 10, Król również uzyskuje 2, a więc w sumie 7. Król pada martwy. Jeśli Martin nie użyłby broni, to przy tych samych rzutach K3 Martin uzyskałby ostateczny wynik 6, a Król 7, co przekładałoby się na zwycięstwo Króla.

Jeśli przeciwnikiem jest bandyta (w tytule karty zdarzenia jest wyraz „bandyta"), możesz zabrać jego kartę ze sobą do strefy wędrowca. Niewykluczone, że wykruszone władze Stanów Niegdyś Zjednoczonych wypłacą Ci nagrodę za wyrwanie kilku chwastów rosnących na pustkowiach.

WALKA MIĘDZY WĘDROWCAMI

Kiedy jeden z wędrowców zakończy ruch na polu, na którym znajduje się już inna postać, może dojść do starcia. Gracz, który wszedł na pole zajęte przez innego gracza może zadeklarować chęć zaatakowania przeciwnika. Jeśli tak się stanie należy przedsięwziąć następujące kroki:

- Określ wartość siły obu wędrowców. Robi się to poprzez zsumowanie wszystkich parametrów wpływających na walkę, a więc do siły wędrowca dodajemy: siłę sprzymierzeńców, jeśli takowi są obecni, siłę broni, jeśli takową mamy, możemy i chcemy użyć (należy pamiętać, że aby użyć broni palnej należy zużyć odpowiednią ilość nabojów). Uzyskaną wartość modyfikujemy o inne czynniki wpływające na walkę (jeśli takowe istnieją).
- Do wartości siły każdej ze stron należy dodać wynik rzutu K3. Każdy z graczy wykonuje rzut w imieniu swojego wędrowca. Dla każdej ze stron otrzymana suma jest ostateczną wartością siły w danej rundzie walki.
- Strona przegrana traci 1 punkt wytrzymałości.
- Strona wygrana może dowolnie ingerować w zasoby strony przegranej. A więc może zabrać dowolną ilość zasobów, przedmiotów, pojazdy i sprzymierzeńców, które posiada przegrany wędrowiec. Tyczy się to również kart zdarzeń (np. zlecenia, mapy, klucze, etc.)
- W przypadku remisu walka pozostaje nierozstrzygnięta. Żadna z postaci nie traci wytrzymałości, nie mają też miejsca inne czynności. Niezależnie od wyniku walki, faza eksploracji gracza kończy się.

WALKA A SPRZYMIERZEŃCY

Niezależnie od tego czy sprzymierzeńcy biorą udział w walce czy nie, są oni narażeni na jej konsekwencje (chyba, że aktualnie działające zasady mówią inaczej). Oznacza to, że możesz poświęcić dowolnego towarzyszącego Ci sprzymierzeńca aby uratować swoją skórę. W praktyce wygląda to tak, że nie tracisz punktu wytrzymałości, ale musisz odrzucić wybranego sprzymierzeńca.

SZTURM NA BAZĘ

Gdy któryś z wędrowców zakończy swój ruch na polu, na którym inny wędrowiec ma swoją bazę, może zdecydować się na szturm w celu jej splądrowania. Może się też zdarzyć, że bazę zaatakują bandyci lub inne stwory. Walka taka nieco różni się od tradycyjnej walki.

- W pierwszej kolejności należy ustalić siłę ataku agresora. Odbywa się to podobnie jak w przykładach powyżej zarówno w przypadku wędrowca, jak i atakującej karty zdarzeń.
- Następnie należy określić wartość obrony schronienia. Na jej wartość składają się: siła sprzymierzeńców, pamiętając, że każdy żeton sprzymierzeńca podczas obrony schronu ma siłę 1 (jeśli masz w bazie broń, sprzymierzeńcy mogą takowej używać jeżeli nic nie stoi na przeszkodzie), wartości siły bazy (w zależności od zaawansowania jej ulepszania) oraz (jeśli ten znajduje się w bazie) siły wędrowca. Jeśli schron jest pusty, należy przezwyciężyć wartość siły samej bazy, wynikającą z jej modernizacji.
- Wynik walki, podobnie jak w poprzednich przypadkach określa się rzutem K3 dla każdej ze stron.
- Jeśli zwycięzcą jest atakujący wędrowiec, może on dowolnie splądrować bazę przeciwnika zabierając wszystko co tylko uzna za stosowne, i co tylko zdoła unieść (może też wylać wszystkie zapasy wody czy benzyny). Jeśli w bazie znajdują się schematy, których nie miał atakujący gracz, ten może wylosować dla siebie znalezione właśnie schematy (choć przegrany nie traci swoich).
- Jeśli zwycięzcą jest broniący się wędrowiec (nawet jeśli nie ma go w tej chwili w bazie), może on zabrać od przeciwnika dowolną ilość zasobów, sprzymierzeńców, pojazdów itd. (lecz tylko w przypadku, gdy w broniącym się schronie znajduje się przynajmniej jeden sprzymierzeniec lub wędrowiec osobiście).
- Jeśli zwycięzcą jest atakująca karta zdarzeń, postępuj wg zasad w niej opisanych. Ponadto przegrany gracz traci tyle sztuk zasobów ile wynosi różnica między atakiem zwycięzcy a obroną przegranego. Na przykład w schronie znajduje się dwóch sprzymierzeńców, z czego jeden z nich to specjalista (obrońca). Ich łączna siła to 4 (po 1 siły za każdy żeton sprzymierzeńca – w sumie 2 – oraz 2 dodatkowe punkty siły z umiejętności obrońcy). Ponadto schron ma zmodernizowane 2 segmenty, co daje sprzymierzeńcom kolejne 2 punkty siły. Łączna siła obrońców to 6. Bandyci atakujący schron mają siłę 7. Po rzutach K3 ostateczne wartości wynoszą 7 (wynik 1 na K3) dla obrońców i 9 (wynik 2 na K3) dla bandytów. Różnica wynosi 2, a więc jeden z przeciwników (ten po lewej stronie) może usunąć ze schronu obrońców 2 żetony. O tym jakie są to zasoby decyduje przeciwnik. Jeśli schron nie jest w żaden sposób chroniony (nie ma w nim sprzymierzeńców) nie rzuca się K3 do ustalenia wyniku, lecz porównuje się samą wartość siły agresora i siłę wynikającą z ulepszenia segmentów bazy.
- W przypadku remisu walka pozostaje nierozstrzygnięta. Żadna z postaci nie traci wytrzymałości, nie mają też miejsca inne czynności. Niezależnie od wyniku walki, faza eksploracji gracza kończy się.

Przegrana walka zawsze kończy fazę eksploracji gracza, chyba że instrukcja mówi inaczej.

OPIS WSZYSTKICH ŻETONÓW

Poniżej znajdziesz opis działania wszystkich przedmiotów i żetonów znajdujących się w grze. Dla rozróżnienia zastosowaliśmy dwa odmienne kształty żetonów:

- Kwadratowe – żetony niemogące się samoczynnie poruszać. Będą to wszystkie przedmioty.
- Sześcienne (lub wielościenne) – żetony posiadające możliwość ruchu samoczynnego lub za ingerencją wędrowca.

ŻETONY SZEŚCIENNE (LUB WIELOŚCIENNE)

- **Pojazdy** – Żetony pojazdów znajdujące się na planszy są ściśle przypisane do swoich odpowiedników w postaci dużych kart. Postać wędrowca znajdującego się w pojeździe, powinna znajdować się na karcie pojazdu, aby zobrazować fakt, że znajduje się on w środku, a ruch odzwierciedlany będzie przesunięciem żetonu pojazdu. Porzucony pojazd powinien znajdować się na planszy w miejscu porzucenia.

- **Burza piaskowa** – Żeton burzy piaskowej pojawia się na planszy w momencie wyciągnięcia jego karty zdarzenia. Gracz, który wyciągnął kartę od razu kładzie na zajmowanym przez siebie polu żeton burzy piaskowej (jeśli na planszy był już żeton burzy piaskowej, przenosi się go na pole, na którym jego karta została wyciągnięta). To żeton wielościenny reprezentujący działanie obszarowe burzy – zajmuje ona 7 pól i działa na każdym polu, które obejmuje swym zasięgiem. Każdy, kto zaczyna turę w obszarze działania burzy piaskowej musi poruszyć się w losowym kierunku o K3 pola (niezależnie od zasięgu, musi też porzucić pojazd jeśli takowym akurat się porusza). Ponadto wszystkie jego sprzęty, do działania których potrzebny jest olej, przestają działać do czasu wymiany oleju. Wymiana oleju tyczy się każdego wędrowca, przez którego pole przejdzie burza piaskowa. Wejście na obszar burzy piaskowej kończy fazę eksploracji gracza. Każdy wędrowiec, który znajdzie się w obszarze działania burzy piaskowej musi natychmiast napić się wody, w przeciwnym razie traci 1 wytrzymałości. Burza piaskowa porusza się po planszy przez K6 tur, po czym rozwiewa się.

- **Burza radioaktywna** – Żeton burzy radioaktywnej pojawia się na planszy w momencie wyciągnięcia jego karty zdarzenia. Gracz, który wyciągnął kartę od razu kładzie na zajmowanym przez siebie polu żeton burzy radioaktywnej (jeśli na planszy był już żeton burzy radioaktywnej, przenosi się go na pole, na którym jego karta została wyciągnięta). To żeton wielościenny reprezentujący działanie obszarowe burzy – zajmuje ona 7 pól i działa na każdym polu, które obejmuje swym zasięgiem. Każdy wędrowiec, który wejdzie w obszar burzy radioaktywnej, otrzymuje 1 RAD za każde pole objęte promieniowaniem, przez które przejdzie. Każdy wędrowiec otrzyma też 1 RAD jeśli burza radioaktywna przejdzie przez pole przez niego zajmowane. Ponadto cała woda znajdująca się w posiadaniu wędrowca, narażona na działanie burzy radioaktywnej, zostaje napromieniowana. Wejście na obszar burzy radioaktywnej kończy fazę eksploracji gracza. Burza radioaktywna porusza się po planszy przez K6 tur, po czym rozwiewa się.

- **Miejsce katastrofy** – Żeton miejsce katastrofy to wyjątek, który nie porusza się po planszy. Raz na niej ułożony znajduje się na niej do końca rozgrywki i pojawia się w jej toku. Miejsce katastrofy symbolizuje lokację, której opis działania znajduje się w odpowiednim miejscu Przewodnika po pustkowiach. W momencie kiedy pojawi się na planszy zakrywając inną lokację, anuluje jej występowanie i zastępuje ją do końca rozgrywki.

- **Kurier** – Raz wyciągnięty żeton kuriera znajduje się na tym polu do czasu ponownego jego wyciągnięcia – zmienia on wtedy swoje położenie. Poza tym nie porusza się. Zasada działania żetonu kuriera została opisana wcześniej.

- **Karawana** – Raz wyciągnięty żeton karawany znajduje się na tym polu do czasu ponownego jej wyciągnięcia – zmienia on wtedy swoje położenie. Poza tym nie porusza się. Zasada działania żetonu karawany została opisana wcześniej.

ŻETONY KWADRATOWE

Żetony rzemieślnicze ogólne (**koło, olej, pasek klinowy, świeca zapłonowa, zębatka, przewody, taśma klejąca, łożysko, drut kolczasty, siatka druciana, sprężyna**) – są to przedmioty, których głównym celem jest naprawa lub konstruowanie innych przedmiotów. Jedne są bardziej, inne mniej dostępne, jednak poza funkcją rzemieślniczą nie dają wędrowcowi dodatkowych profitów czy korzyści.

Akumulator/Rozładowany akumulator – jego celem, podobnie jak innych przedmiotów rzemieślniczych, jest zmuszenie innych przedmiotów do działania. Aby jednak spełnił swoją funkcję musi być naładowany. Rozładowany akumulator jest bezużyteczny. Wędrując po pustkowiach można natknąć się niekiedy na naładowany akumulator, ale generalnie większość znalezionych przypadkowo akumulatorów jest rozładowana. Aby naładować akumulator trzeba użyć jednej jednostki prądu wytworzonego w generatorze prądu. Okazjonalnie można naładować akumulator odwiedzając niektóre miejsca na mapie lub spotykając odpowiednich wędrowców. Oznaczenie akumulatora jako działającego bądź rozładowanego sygnalizujemy ułożeniem odpowiednią stroną ku górze.

Złom – okazjonalnie może być wykorzystany jako przedmiot rzemieślniczy. Najczęściej jednak używany jest do wykonania fabrykatu. Złomu nie można sprzedać.

Przewody – jako jeden z przedmiotów rzemieślniczych, używany też od czasu do czasu będzie do naładowania akumulatora w terenie.

Gumowy wężyk – również, poza funkcją przedmiotu rzemieślniczego, ma inne przeznaczenie. Jest niezbędny jeśli zechcesz pozyskać paliwo z porzuconych na pustkowiach pojazdów.

Narzędzia – mają za zadanie ułatwić Ci wszelkiego rodzaju prace techniczne i mechaniczne. W praktyce oznacza to, że tak długo jak masz je przy sobie, Twoja technika wzrasta o 2 punkty. Jest to wartość niekumulatywna, a więc posiadanie dwóch zestawów narzędzi nie zwiększy Twoich umiejętności o kolejne 2 punkty. Kumuluje się natomiast z łomem. Jeśli takowy posiadasz, dodatkowo możesz dodać 1 punkt.

Łom – poza oczywistą funkcją prymitywnego narzędzia, łom całkiem nieźle sprawia się jako broń. Oznacza to, że mając go przy sobie Twoja technika wzrasta o 1 punkt (niekumulatywny z kolejnym łomem, ale kumulatywny z narzędziami), a gdy znajduje się on w miejscu na broń na karcie postaci, dodaje też 1 do Twojej siły.

Nóż – to dość prosta broń, która, gdy znajduje się w miejscu na broń na karcie postaci, zwiększa Twoją siłę o 2 punkty.

Pałka – to prymitywna broń. Posiadanie jej w miejscu przeznaczonym na broń zwiększy Twoją siłę o 1.

Lornetka – pozwala z daleka zauważyć potencjalne zagrożenie i przewidzieć jego skutki. W praktyce oznacza to, że gdy masz ją przy sobie Twój zwiad wzrasta o 1 punkt (niekumulatywny z kolejnymi lornetkami).

Kombinezon antyradiacyjny – uchroni Twojego wędrowca przed skutkami działania promieniowania. Oznacza to, że mając go przy sobie Twój wędrowiec odporny jest na działanie zewnętrznych źródeł promieniowania. Nie chroni jednak przed spożywaniem napromieniowanej wody. Kombinezonu antyradiacyjnego nie można kupić.

Apteczka –przybornik pierwszej pomocy niezbędny jest przy każdej próbie leczenia obrażeń. Zwiększa medycynę właściciela o 1. Może jej użyć każdy wędrowiec, co owocuje zwiększeniem wytrzymałości o 1 punkt. Jeśli jednak wędrowiec przeszkolony jest medycznie, a więc ma umiejętność medycyna, może dodatkowo wyleczyć jeden punkt obrażeń za każdy punkt medycyny. A więc postać z umiejętnością medycyny 2 może wyleczyć 3 punkty wytrzymałości, z umiejętnością medycyny 1 – 2 punkty obrażeń, a bez tej umiejętności jedno obrażenie. Niezbędna jest też do leczenia uzależnienia czy biegunki popromiennej. Apteczkę po użyciu należy odłożyć poza planszę.

Naboje do strzelby/pistoletu – są niezbędne do wykorzystania siły broni podczas walki. Pamiętaj jednak, że nienaładowana broń daje Ci przewagę psychologiczną (więcej na ten temat znajdziesz w części poświęconej zastraszaniu).

Psychotropy – to tabletki używane do poprawy Psyche. Jedna tabletka (jednostka) zwiększa odporność psychiczną o 1 punkt. Używaj ich jednak rozważnie bo można się od nich uzależnić. Więcej na ten temat znajdziesz w dziale poświęconym uzależnieniu.

Uzależnienie – tym żetonem należy oznaczyć pechowego wędrowca, który wpadł w szpony nałogu.

Biegunka popromienna – tym żetonem z kolei należy oznaczyć wędrowca, który miał pecha zarazić się tą nieprzyjemną chorobą.

Jod – tabletki jodu używane są do zmniejszenia poziomu napromieniowania. Jedna tabletka (jednostka) jodu zmniejsza poziom napromieniowania o 1 punkt. Ponadto jodu można użyć do oczyszczenia napromieniowanej wody. W takim przypadku jedna tabletka (jednostka) jodu wystarczy do oczyszczenia całej butelki wody, niezależnie od tego ile jednostek wody znajduje się w butelce.

Fabrykat – jest to unikatowy przedmiot rzemieślniczy, który może zostać wykonany ze złomu na tokarce. Fabrykat to jeden z przedmiotów, którego nie można kupić.

Prąd – jest zasobem, który można uzyskać dzięki generatorowi prądu (kosztem jednej jednostki paliwa). Każdą wyprodukowaną jednostkę prądu możesz dowolnie rozdysponować w swojej bazie do wytwarzania przedmiotów i surowców, oraz do naładowania akumulatorów. Każda jednostka prądu, której nie zużyjesz do końca swojej tury, wraz z jej końcem przepada.

Woda/Napromieniowana woda – jest niezbędna do przeżycia na pustkowiach. Zażycie napromieniowanej wody owocuje otrzymaniem 1 punktu RAD za każdą spożytą jednostkę napromieniowanej wody. Wodę możesz pozyskiwać z pompy lub z innych źródeł podczas wędrówek po pustkowiach.

Paliwo – jest niezbędne do używania generatora prądu oraz pojazdów. Paliwo można pozyskiwać w rafinerii oraz zbierać podczas wędrówek po pustkowiach.

Sztony – są walutą obowiązującą na pustkowiach. Nie zajmują miejsca w plecaku czy bagażniku. Ich dowolną ilość możesz umieścić w odpowiednim miejscu na karcie wędrowca.

Obroża – to urządzenie stosowane przez Łowców do zapobieżenia ucieczki niewolników. Jeśli jesteś nieszczęśliwym posiadaczem obroży, a mimo to postanowisz oddalić się z miejsca swojego zniewolenia, rzuć K6 w swojej Fazie końcowej. Przy wyniku mniejszym od ilości pól dzielących Cię od Siedziby Łowców, obroża razi Cię prądem zadając 1 obrażenie. Aby zdjąć Obrożę z szyi musisz wykonać udane sprawdzenie Techniki. Jeśli próba się nie powiedzie otrzymujesz 1 obrażenie.

Wyrok – oznacza, że jesteś na czarnej liście Łowców i gdy tylko pojawisz się w ich siedzibie, będą chcieli Cię dopaść. Aby pozbyć się wyroku musisz wykupić się w siedzibie Łowców kosztem 5 sztonów.

Sprzymierzeńcy – to towarzysze, którzy z różnych przyczyn i w różnych miejscach mogą się do Ciebie przyłączyć.

- Człowiek – to najzwyklejszy sprzymierzeniec, który w zamian za opiekę jest w stanie pomóc Ci w rozbudowie bazy lub towarzyszyć Ci w wędrówce wspomagając swoją umiejętnością.
- Specjalista – to sprzymierzeniec wyspecjalizowany w swojej dziedzinie. Działa podobnie do zwykłego sprzymierzeńca, jednak dodaje 2 punkty swojej umiejętności.
- Pies – jest unikatowym sprzymierzeńcem. Jako jedyny oddaje 3 swoje umiejętności do Twojej dyspozycji.

Splądrowane – żeton służący do oznaczenia lokacji, które zostały już wcześniej odwiedzone przez innego wędrowca. Odzwierciedla fakt, że najważniejsze wydarzenia na tej lokacji miało już miejsce, a najcenniejszy łup zagarnięty.

Żetony numeryczne – służą do oznaczania poziomu cech wędrowca oraz innych, nieprzewidzianych w poradniku sytuacji. Są 4 kolory żetonów numerycznych: czerwony (Wytrzymałość), szary (Psyche), zielony (Odporność na promieniowanie) i niebieski (przeznaczony do oznaczeń pomocniczych).

ZASADY OPCJONALNE

Poniżej znajdziesz kilka dodatkowych, opcjonalnych zasad, które możesz zastosować w grze pod warunkiem, że wszyscy gracze się na nie zgodzą.

POZIOM TRUDNOŚCI

Możesz modyfikować poziom trudności rozgrywki, jeśli wszyscy wędrowcy się na to zgodzą. Oto kilka sposobów na ułatwienie lub utrudnienie rozgrywki:

- Możecie zacząć wędrówkę ze wszystkimi schematami na urządzenia w schronie. To rozwiązanie sugerowane jest dla początkujących wędrowców. Stosując je pamiętaj, aby przed rozpoczęciem wędrówki usunąć ze stosu kart zdarzeń wszystkie karty dotyczące schematów.
- Możecie zacząć podróż z trzema losowymi żetonami non-profit. To rozwiązanie sugerowane jest dla początkujących wędrowców.
- Możecie zacząć podróż z trzema sztonami. To rozwiązanie sugerowane jest dla początkujących wędrowców.
- Możecie, przed rozpoczęciem wędrówki, ułożyć po trzy zakryte, losowe żetony non-profit, na losowych miejscach na planszy.
- Możecie ustalić, że znalezione pojazdy i broń od razu są zdatne do użytku. W takim przypadku należy odpowiednio zmniejszyć liczbę punktów niezłomności niezbędnych do zwycięstwa (np. 20). To rozwiązanie sugerowane jest dla początkujących wędrowców.
- Możecie zmniejszyć próg punktów niezłomności niezbędnych do zwycięstwa, np. do 20. To rozwiązanie sugerowane jest dla początkujących wędrowców.

UŻYCIE BRONI

Walka jest sytuacją stresującą. Aby odzwierciedlić presję towarzyszącą wędrowcowi podczas walki, możesz wprowadzić możliwość chybienia podczas używania broni. Za każdym razem gdy używasz broni sprawdź Psyche wędrowca. W przypadku niepowodzenia cios lub strzał chybia cel nie robiąc mu żadnej krzywdy. Oznacza to, że w tej rundzie nie możesz dodać profitu broni do swojej siły. W przypadku broni palnej wystrzelony pocisk przepada.

ZASTRASZANIE

Jeśli masz przy sobie broń palną (musi być ona umieszczona w odpowiednim miejscu na karcie postaci) możesz spróbować zastraszyć swojego przeciwnika (warunkiem jest to, że Twój przeciwnik musi być istotą ludzką). Sprawdź Psyche. Przy pomyślnym rzucie udaje Ci się zastraszyć przeciwnika. Możesz to zrobić nawet wtedy, gdy nie masz nabojów. Jeśli uda Ci się zastraszyć przeciwnika runda uważana jest za zremisowaną.

MUTANT POPROMIENNY

Każdy wędrowiec, który zginie w wyniku przedawkowania promieniowania, zamienia się w mutanta popromiennego. Traci on wszystkich sprzymierzeńców (odłóż ich żetony poza planszę), nie może korzystać ze swoich sprzętów (ewentualny pojazd wraz z zawartością bagażnika musi pozostawić w miejscu, w którym zginął), nie musi już pić wody ani nie działa już na niego żadne promieniowanie. Nie bierze też udziału w żadnych wydarzeniach. Jedynym jego celem jest teraz wędrowanie po pustkowiach i polowanie na innych wędrowców. Jego zasięg i siła pozostają niezmienne, a wytrzymałość wynosi 1. Wędrowiec, który zabije mutanta może zabrać wszystkie przedmioty, które mutant ma ze sobą (a to, czego nie weźmie, musi pozostawić na miejscu, w którym zabił mutanta). Jeśli mutant zada obrażenie wędrowcowi, z którym walczy, wędrowiec ten zostaje również napromieniowany (1 punkt napromieniowania). Za zabicie mutanta-gracza, wędrowiec otrzymuje 2 punkty niezłomności.

2018