

Mózgowęglacz

Ukradkiem obserwujesz jak jeden z fanatycznych wyznawców Monolitu otwiera pancerne drzwi zabezpieczone kodem. Zdasz Test Percepcji (-1), aby podejrzeć kombinację i natychmiast przesunąć się na następne pole Lokacji. W razie porażki musisz poszukać innej drogi - nic się nie dzieje.

Podziemia Agropromu

Lawirujesz ostrożnie pomiędzy kałużami fosforyzującej breji, gdy zupełnie zniecała podmuch powietrza o sile huraganu rzuca tobą o ścianę. Gdy wraz z obłupanym tynkiem zsuwasz się po murze, wpadasz prosto do radioaktywnej kałuży - otrzymujesz 1 Dawkę Radiacji oraz 1 Ranę Chemiczną.

Inna Lokacja

Gdy otwierasz wąż słyszysz głośny syk wyrównujących się ciśnień. Ze szczeliny wyrzucony zostaje gryzący, czarny jak smoła dym. Otrzymujesz 1 Dawkę Radiacji.

Mózgowęglacz

Do Twojego umysłu wnika obca świadomość. Czujesz jej namacalną obecność, tej olbrzymiej powłoki myśli wiszącej nad naszą planetą. Istota przedstawia się jako świadomość-Z i proponuje, abyś stał się jej częścią. Zdasz Test Psychiki (-2), aby odzyskać kontrolę nad własnym ciałem i umysłem. Sukces: otrzymujesz 2 żetony Zony. Porażka: Otrzymujesz 3 Zaburzenia Psychiczne i jesteś *przewrócony*.

Podziemia Agropromu

Czujesz, że gdzieś tu jest. Jego obecność zdaje się wręcz namacalna, a jednak wciąż ci się wymyka. Wtem dostrzegasz przed sobą potężną sylwetkę mutanta. Jest odwrócony i węższy. Masz wrażenie, że gdy tylko się poruszysz, natychmiast cię dopadnie. **Zmier się z mutantem.**

Inna Lokacja

Udaje ci się uruchomić zapasowe zasilanie komory dekontaminacyjnej. Po skorzystaniu z niej, twój poziom napromieniowania wyraźnie spadł. Odrzuć wszystkie posiadane Dawki Radiacji.

Mózgowęglacz

Pełną konsternacji ciszę przerywa ochryply i złowieszczy głos: "Ty w dole! Oddaj mi swoje artefakty a puszcze Cię wolno! **Zmier się z wrogim stalkerem.**

Podziemia Agropromu

Wszechobecna wilgoć miesza się z potem na twoim ciele, gdy strudzony przedzieras się przez zdewastowane korytarze. W pewnej chwili czujesz ciężką kroplę, która spada na twoje czoło. Gdy odruchowo przecierasz je ręką, dostrzegasz krew na swoich palcach...

Zmier się z wrogiem.

Inna Lokacja

W tym laboratorium testowano metody tłumienia oraz dyfrakcji wiązek pola psionicznego za pomocą oddziaływania elektromagnetycznego. Badając ogromne uzwojenia starsz się odtworzyć przebieg eksperymentów. Zdasz Test Intelaktu (-2), aby otrzymać 2 żetony Zony.

Mózgowęglacz

W polu psionicznym powstaje lustrzany obraz twojej własnej osoby. Powoli zatracasz poczucie własnej tożsamości, sam już nie wiesz, który z was jest sztuczny a który prawdziwy. Zdasz Test Psychiki (-1) albo otrzymasz 2 Zaburzenie Psychiczne.

Podziemia Agropromu

W jednym z pomieszczeń laboratoryjnych miota się uwięziony mutant. Musiał wpaść tam przez szyb wentylacyjny, lecz teraz brakuje mu zwinności, by wrócić tą samą drogą. W tym samym pomieszczeniu znajduje się z szafka z ekwipunkiem. Wylusuj teraz Mutanta. Możesz się z nim zmierzyć a po jego pokonaniu dobrać 1 Sprzęt. Możesz też spróbować uruchomić procedurę bezpieczeństwa, wpuszczając do pomieszczenia trujący gaz - w tym celu wykonaj Test Intelaktu (-3). Jeśli ci się powiedzie również zabierasz Mutanta jako trofeum i losujesz 1 Sprzęt. Możesz też odejść i nie podejmować się żadnej akcji.

Inna Lokacja

Opary wydychane ze stert promieniotwórczych odpadów pogłębiają twoją Radiację o 2 Dawki.

Mózgowęglacz

Nie masz wątpliwości, że w sąsiednim pomieszczeniu grasuje jakiś szabrownik. **Zmier się z wrogim stalkerem.**

Podziemia Agropromu

Dalsze przejście blokuje ci Anomalia - wylusuj jedną. Mógłbyś ją jednak ominąć, gdyby udało ci się odgruzować zasypane przejście obok. Jeśli masz w ekwipunku dowolny granat (ale nie dymny), możesz ustawić znajdujące się nieopodal beczki z paliwem tak, aby ich detonacja oczyściła przejście. W przeciwnym wypadku musisz zmierzyć się z Anomalią.

Inna Lokacja

Twoja dłoń nabiera metalicznego połysku i wkrótce wygląda zupełnie jak odlana ze stali. Zmiana skóry zaczyna wkrótce obejmować sąsiednie rejon, czujesz, że jeśli szybko czegoś nie zrobisz, zginiesz. Zdasz Test Intelaktu (-2) lub odrzuć dowolną apteczkę, aby się wyleczyć. W przeciwnym wypadku ponosisz śmierć.

Mózgowęglacz

Skrzynie wyglądają na nieuszkodzone. Może zapomniano o nich podczas ewakuacji albo zostawili je tu jacys przemysłowcy? W środku znajdujesz 1 Rupiec.

Podziemia Agropromu

Znalazłeś się w pułapce - stoisz pośrodku korytarza, podczas gdy z obydwu stron zbliżają się wojskowe patrole. Nerwowo przeładowujesz broń gotowy na najgorsze, gdy czyjaś mokra dłoń zaciska ci się na ustach. Po chwili zostajesz wciągnięty do tunelu ściekowego z którego istnienia nie zdawałeś sobie sprawy. Z ukrycia obserwujesz rozchodzące się patrole. Twoim wybawcą okazuje się stalker o psuedonimie Doktor. Jeśli masz przy sobie 5 lub więcej żetonów Zony, twoja wiedza o Zonie robi na nim wielkie wrażenie i przyłącza się do Ciebie - weź kartę Doktora z talii Sprzymierzeńców lub Apteczkę Wojskową z talii Sprzętu jeśli go tam nie ma.

Inna Lokacja

Ostrożnie przestępujesz nad ciałem poparzonego stalkera. Nie zabiły go pazury ani pociski. **Staw czoła anomalii.**

Mózgowęglacz

Pole psioniczne oddziałuje z grawitacyjnym, tworząc szalone tunele, w których można chodzić po ścianach i sufitach. Lecz jeden nieostrożny krok może oznaczać wpadnięcie w śmiertelno spiralę. Zdasz Test Percepcji (-2) albo otrzymasz 3 Rany Uderzeniowe.

Podziemia Agropromu

Pomieszczenie jest całkowicie zdewastowane, jak po wybuchu bomby. Wszędzie walają się potłuczone naczynia, strzaskane meble a powietrze wypełnia jednorodna zawiesina kurzu i popiołu.

Staw czoła anomalii.

Inna Lokacja

Na podłodze ktoś z wielką dbałością o precyzję ułożył mozaikę różnorodnych przedmiotów. Czy to jakiś wyjątkowo dziwny mutant kolekcjoner czy może wskazówka pozostawiona przez byłego mieszkańca tych podziemi? Zdasz Test Intelaktu (-1), aby otrzymać 1 żeton Zony.

Mózgowęglacz

Przewody, którymi doprowadzano zasilanie do emiterów pola psionicznego doskonale przewodzą emisje także w odwrotnym kierunku - otrzymujesz 2 Zaburzenia Psychiczne.

Podziemia Agropromu

Gdy tylko zobaczyłeś białe światło przesączające się przez sufit od razu poczułeś ulgę uradowany, że wreszcie wydostaniesz się z tego zatęchłego, klaustrofobicznego labiryntu. Wykonaj Test Percepcji (-2). Porażka: Ku twemu przerażeniu okazuje się, że światło pochodzi od anomalii, która wryła się w betonowe sklepienie - wystawiony na jej działanie otrzymujesz 1 Dawkę Radiacji.

Inna Lokacja

W polu antygravitacyjnym unosi się artefakt. Zdasz Test Sprawności (+0), aby go osiągnąć.

Mózgowęglacz

Jeśli uda ci się uruchomić to urządzenie i wprowadzić prawidłowe parametry, anteny umieszczone na zewnątrz wyemitują impuls energetyczny o sygnaturze, która odwiecze groźbę kolejnej emisji. Zdasz Test Intelaktu (-2), aby zdjąć tyle żetonów Zony z Toru Emisji, ile uzyskasz sukcesów i zatrzymać je dla siebie. Jeśli jednak nie uzyskasz żadnego sukcesu, wysłysz impuls, który pobudza aktywność Zony - dołóż dwa żetony na tor Emisji.

Podziemia Agropromu

Żołnierze nie mogą cię złapać postanawiają wykonać ryzykowny krok - jeden z nich odkręca przedziewiały zawór i zwalnia służę w komorze z toksycznymi odpadami - podziemia powoli zostają zalane. Zdasz Test Sprawności (+0) albo otrzymasz 3 Rany Chemiczne.

Inna Lokacja

Metalowe drzwi wyrzuszają się coraz bardziej od rytmicznych, pełnych furii uderzeń. Zawiasy nie wytrzymają już długo... **Zmier się z mutantem.**

Mózgowęglacz

Pole psioniczne zdaje się przechowywać echa wspomnień, pamięć o wydarzeniach, które miały miejsce w obszarze jego oddziaływania. Na chwilę przenosisz się do przeszłości, aby obserwować jak wyglądała praca naukowców, gdy laboratorium jeszcze działało. Gdy twoja świadomość powraca do teraźniejszości czujesz potworny ból głowy, ale jesteś jednocześnie bogatszy o nową wiedzę. Otrzymujesz 1 Zaburzenie Psychiczne oraz 3 żetony Zony.

Podziemia Agropromu

W pustym szybie windy dryfuje artefakt. Zdasz Test Sprawności (-1), aby go osiągnąć (dobierz 1 Artefakt). Porażka: Wychyłasz się za daleko, próbujesz jeszcze chwycić się linok, ale są zbyt śliskie. Upadasz na dno szybu - otrzymujesz 3 Rany Uderzeniowe.

Inna Lokacja

W tumanach kurzu dostrzegasz niepokojące nieregularności i turbulencje. **Staw czoła anomalii.**

Podziemia Agropromu

Grupa stalkerów na usługach wojska przeczesuje podziemia w poszukiwaniu artefaktów. To bezwzględne typy, które bez wahania rozwalą cię z obawy, że zwędzisz im jakieś ładne cacko sprzed nosa. Wykonaj Test Skradania (-1). Sukces: Bezpiecznie omijasz grupę i kontynuujesz swoją misję. Porażka: Jeden ze stalkerów zauważa twoją obecność i bez ostrzeżenia zaczyna strzelać. Zostajesz postrzelony i tracisz równowagę wpadając do wielkiej metalowej kadzi. Stalkerzy nie podejmują pościgu, sądząc, że zginąłeś, więc jesteś bezpieczny, ale otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową.

Laboratorium X16

Ta sala wypełniona jest sprzętem medycznym. W głębi pod ścianą stoi fotel operacyjny, na którym wciąż spoczywają ludzkie zwłoki. Gdy wyciągasz z ich rąk 1 Sprzęt, zmurszałe palce rozspują się w proch.

Inna Lokacja

Gdy wchodzisz do ciemnego pomieszczenia, natychmiast w nozdrza uderza cię mieszanina zapachu potu i krwi. Odór niemal nie doprowadza cię do utraty przytomności.

Zmier się z mutantem.

Podziemia Agropromu

Jedno z pomieszczeń zostało zamknięte potężną stalową kłódką. Nie przypomina ona taniego, komercyjnego bubla lecz solidną, wojskową robotę a w dodatku wydaje się, że założono ją niedawno. Nie będzie łatwo ją złamać. Wykonaj **Test Walki (-2)**. Sukces: Za drzwiami odnajdujesz mnóstwo sprzętu i choć większość jest w tragicznym stanie, jedna sztuka wpada ci w oko - **dobierz jeden Sprzęt**.

Laboratorium X16

Ciszę panującą w podziemnych korytarzach mają natarczyć buczenie. Postanawiasz zbadać pochodzenie tego dźwięku. W jednej z toalet natrafisz na stos ludzkich szczątków, nad którym unosi się chmara much. Z trudem powstrzymujesz wymioty, gdy w twe nozdrza uderza odór rozkładu, jednak musisz powstrzymać się przed zemleniem, bo najwyraźniej natknąłeś się na leże jakiegoś mutanta.

Zmier się z mutantem.

Inne Lokacje

Petlniesz tunelem technicznym pełnym przedziewiałych rur. Niechcący opierasz się o jedną z nich, sprawiając, że pęka pod twoim ciężarem. Podmuch gorącej pary strzela ci prosto w twarz. Otrzymujesz 1 Ranę Ogniową.

Podziemia Agropromu

Ściany tunelu pokrywa gruba warstwa zielonej galarety, musisz poruszać się wyjątkowo ostrożnie, aby jej przypadkiem nie dotknąć. Kiedy z rozwagą stawiasz następny krok, zza twoich pleców dochodzi narastający w zawrotnym tempie dźwięk przypominający szum wiatru w gałęziach. Gwałtownie odwracasz się i wtem...!

Staw czoła anomalii.

Laboratorium X16

Natrafiasz na stertę dziwnych metalowych przedmiotów przypominających puszkę. Z pozoru to śmieci, ale wprawne oko i czujny umysł stalkera każą ci przyjrzeć się temu znalezisku. Po wnikliwych oględzinach stwierdzasz, że przedmioty noszą znamiona kontaktu z anomaliami w postaci fosforyzujących spękań i rys oraz wydają się znacznie lżejsze niż być powinny z uwagi na materiał, z którego je wykonano. Być może to jakiś nowy rodzaj artefaktu o nieznanym jeszcze działaniu. Bierzesz ze sobą kilka sztuk z nadzieją opchnięcia ich jakiemuś wygłodniałemu kolekcjonerowi. Dobierz 400 Rubli.

Inna Lokacja

Farba zaczyna luszczyć się płatami ze ścian i odfrućwać w górę, jakby niesiona niewidzialnym prądem konwekcyjnym lub inną, tajemniczą siłą.

Staw czoła anomalii.

Podziemia Agropromu

Za metalową przegrodą wiją się trujące opary, nie ma jednak innej drogi. Jeśli masz **butlę z tlenem**, bezpiecznie przedostajesz się do strefy czystego powietrza. W przeciwnym wypadku zdaj Test Sprawności (+0) lub otrzymasz 3 Rany Chemiczne.

Laboratorium X16

Przechodzisz właśnie wzdłuż oszklonej galerii, kiedy nagle za jedną z szyb zauważasz mutanta odwróconego plecami. Wykonaj Test Skradania (-1). Porażka: Stwór usłyszał twoje kroki i wpatruje się w ciebie. Rozpędza się i próbuje sforsować szybę, ale ta jest kuloodporna i nie udaje mu się. Rozwścieczona bestia drapie pazurami i miota się, aż w końcu zaprzestaje daremnych wysiłków i zamiast tego posyła w ciebie wiązkę psionicznej energii, która rzuca tobą o ścianę z niezwykłą siłą. Otrzymujesz 2 Rany Uderzeniowe.

Inna Lokacja

W twojej głowie pojawiają się dziwne obrazy i dźwięki, jakby wspomnienia, których jednak nigdy nie doświadczyłeś. Być może są to strzępki osobowości stalkerów, którzy zginęli w tych dusznych i ciemnych korytarzach? A może tylko mami cię twoja własna wyobraźnia?

Zdaj Test Psychiki (-2). Sukces: Opanowujesz wizję i uczysz się z nich czegoś nowego - Dobierz 1 Atut.

Podziemia Agropromu

Zdaj Test Percepcji (-1). Porażka: Potrącasz nogą linkę rozpiętą wzdłuż przejścia i uruchamiasz pułapkę pozostawioną tu przez czort raczy wiedzieć kogo. W korytarzu rozlega się głuche kliknięcie i tuż po tym na łeb spadają ci metalowe beczki. Rzucasz się do ucieczki - musisz zdać Test Sprawności (-2) albo otrzymasz 2 Rany Uderzeniowe i 2 Dawki Radiacji. Nawet jeśli ci się uda zdać test, otrzymasz 1 Ranę Uderzeniową i 1 Dawkę Radiacji. Zamiast uciekać, możesz też zniszczyć Artefakt grawitacyjny, aby otoczyć się ochronnym telekinetycznym kokonem i uchronić się przed wszystkimi obrażeniami oraz całym promieniowaniem.

Laboratorium X16

Wokół siebie dostrzegasz błędne ogniki emitujące blade światło przechodzące w czerwony tunę. Nie potrafisz jednak zlokalizować ich dokładnego położenia, zupełnie jakby jarzyło się samo powietrze.

Staw czoła anomalii.

Inna Lokacja

Kruszysz odłamki szkła podaszami swoich bitów, gdy nagle zauważasz, że niektóre z nich zrastają się z powrotem, jakby w tym pomieszczeniu dochodziło do złamania zasady entropii. Zdaj Test Intelaktu (+0), aby wykorzystać ten efekt na swoją korzyść - za każdy sukces uzyskany w teście usuń jeden poziom Uszkodzenia ze swojego ekwipunku.

Podziemia Agropromu

Natknąłeś się na drzwi zabezpieczona zamkiem cyfrowym. Zdaj Test Percepcji (-1). Sukces: Po dokładnych oględzinach zauważasz, że 4 przyciski są wyarte od częstego używania. A zatem do sprawdzenia pozostają ci tylko 24 kombinacje. Po dwóch minutach drzwi stoją przed tobą otworem. Rzuć kostką aby sprawdzić co za nimi znajdujesz:

1-3: Dobierz 1 Sprzęt

4-6: Dobierz 1 Artefakt

Jeśli nie uda ci się rozpracować zamka, wciąż możesz go obejść niszcząc jeden Artefakt elektryczny.

Laboratorium X16

Schodząc do podziemi naruszyłeś spokój zamieszkującej w nich emanacji psionicznej. Rozwścieczona, beczelna istota ruszyła za tobą w pogoni, aby przegnać cię ze swego legowiska. Zdaj Test Psychiki (-3). Porażka: Emanacja odciska w twoim umyśle koszmarnie piętno - otrzymujesz 3 Zaburzenia Psychiczne.

Inna Lokacja

Płomienie buchają z zakratowanych sztolni, ciągnących się pionowo w dół na kilkadziesiąt metrów. Wykonaj Test Sprawności (-2)[2], by ominąć ogniste kominy i przedrzeć się do szafki z ekwipunkiem. Sukces: Dobierz 1 Sprzęt. Porażka: Otrzymujesz 2 Rany Ogniowe.

Podziemia Agropromu

Na ścianie znajdujesz zamkniętą na kluczyc apteczkę. Bez trudu wyważasz zamek. Dobierz kartę "Leki Przeciwpromienne" z talii Rupieci lub 400 Rubli jeśli jej tam nie ma.

Laboratorium X16

Ku twojej zgrozie, dostrzegasz przed sobą lewitującego w powietrzu Poltergeista, ducha zmarłego stalkera pochwyconego przez Zonę i przemienionego w potwora żywiącego się cudzymi myślami. Okazuje się jednak, że mutant został uwięziony w pułapce magnetycznej skonstruowanej przez wojskową ekspedycję badawczą. Duch zdołał zabić swych oprawców, ale nie potrafił się wydostać. Prosi cię o nakarmienie go swoimi myślami a w zamian zdradzi ci mroczne sekrety. Jeśli się zgodzisz, możesz zamienić dowolną liczbę punktów Siły Woli na taką samą liczbę żetonów Zony. Jeśli odmówisz, mutant atakuje - dobierz Poltergeista z puli wrogów i zmierz się z nim (nie możesz wykonać Testu Skradania przed walką). Jeśli w puli nie ma Poltergeista, musisz zdać Test Psychiki (-1) albo stracisz 4 punkty Siły Woli.

Inna Lokacja

Przed chwilą w szybce osadzonej na drzwiach mignęła ci zniekształcona, ludzka twarz.

Zmier się z mutantem.

Podziemia Agropromu

Odkrywasz duży, owalny pokój zalany zielonkawą poświatą. Wokół centralnego punktu leżą porozrzucone ciała ubrane w czerwone skafandry. Wygląda to tak, jakby jakiś potężny wybuch odrzucił wszystkich stojących pośrodku. Po chwili zauważasz, że w małym kraterze spoczywa obracający się artefakt. Pomimo strachu postanawiasz zagarnąć go dla siebie. Jeśli nie masz jeszcze żadnego Artefaktu chemicznego, dobierz jeden. W przeciwnym wypadku nowy obiekt wybuchu ci w dłoniach - otrzymujesz 2 Rany Chemiczne.

Laboratorium X16

Czy przed chwilą coś nie musnęło twoich pleców? Odwracasz się gwałtownie, nie dostrzegasz jednak niczego poza martwą i zimną ciemnością. W tej samej sekundzie słyszysz za sobą histeryczny śmiech przechodzący w przenikliwy pisk...

Zmier się z mutantem.

Inna Lokacja

Echo niesie rozmowę kilku osób, słowa są niezrozumiałe z tej odległości, zdeformowane po wielokrotnych odbiciach.

Wykonaj Test Skradania (-3), aby zlokalizować rozmówców i ich podsłuchać. Sukces: To naukowcy, którzy dyskutują na temat dokonanego właśnie odkrycia. Dobierz 3 żetony Zony.

Podziemia Agropromu

W tym miejscu usunięto posadzkę i wygrzebano głęboki dół w ziemi a następnie wypełniono go zwłokami ofiar eksperymentów. Możesz tam zejść i zabrać 1 Rupiec, który wypatrzyłeś, lecz otrzymasz wówczas 1 Dawkę Radiacji.

Laboratorium X16

Wykonaj Test Intelaktu (-1). Porażka: Przechodzisz obok upiornej, pracującej na nieznanym źródle zasilania maszyny. Kiedy orientujesz się, że maszyna generuje silne pole magnetyczne jest już za późno - jedna z twoich broni zostaje przyciągnięta i przepadła, zmielona w ogromnych trybach. Odrzuć jeden przedmiot typu **Broń**.

Inna Lokacja

W jednej z szuflad znajdujesz idealnie gładkie, złote kule o nieznanym przeznaczeniu. Pod wpływem twojego dotyku stają się coraz cieplejsze aż w końcu przyjemne gorąco wypełnia całe twoje ciało. Czujesz się pokrzepiony i silniejszy - leczysz 1 Ranę. Po użyciu kule zszarzały i stały się zimne jak każdy metalowy przedmiot. Zostawiasz je więc tam, gdzie zostały znalezione.

Podziemia Agropromu

Powietrze staje się lodowato zimne, szron pokrywa obdrapane ściany fraktalnymi wzorami. Jeśli masz przy sobie choć jeden ognisty Artefakt, udaje ci się znieść uporczywy chłód, rzuć jednak kością - na 1 lub 2 tracisz ten artefakt (jeśli masz kilka, wybierz dowolny). Jeśli nie posiadasz żadnego ognistego Artefaktu, tracisz 3 punkty Zdrowia.

Laboratorium X16

Widzisz przed sobą stos uszkodzonych artefaktów. Zastanawiasz się czy tajemny skarbiec jakiegoś mutanta czy może pozostałości po jakiejś anomalii. Nagle czujesz nieodparte pragnienie, aby również dolożyć artefakt na stertę. Jeśli to uczynisz, Zona jest ci wdzięczna za oddanie jej własności - usuń wszystkie żetony pozostające na Torze Emisji. W przeciwnym wypadku Zona wyładowuje na tobie swój gniew - otrzymujesz 1 Dawkę Radiacji.

Inna Lokacja

Mieszka tutaj pewien obłąkany stalker. Wykonaj Test Skradania (-2). Porażka: Zostajesz pojmany przez szaleńca, który uroił sobie, że przyszedł do niego w odwiedziny. Karmi cię radioaktywną żywnością i wodą. Otrzymujesz 3 Dawki Radiacji. W końcu, gdy twój przesładowca zasypia, uwalniasz się, uśmiercasz go nożem w śnie a samemu uciekasz.

Laboratorium X16

Przemierzasz całkowicie opustoszałe tunele. Ciemność zdaje się napierać ze wszystkich stron, niczym złowroga bestia. Możliwie przesuwasz się przy ścianie sprawdzając trasę. Wykonaj Test Percepcji (-2). Porażka: Mimo usilnych starań wpadasz w szelinę w podłodze i zsuwasz się na niższy poziom kompleksu - zostajesz *przewrócony*.

Laboratorium X18

Musisz przedostać się przez zniszczoną, metalową klatkę schodową. Stopnie są przerdziałe więc poruszasz się ostrożnie jednak mimo to jeden z nich łamie się pod twoim ciężarem. Wykonaj Test Sprawności (-1). Sukces: Udaje ci się złapać poręczą i bezpiecznie wciągnąć z powrotem na schody. Porażka: Spadasz na niższe piętro boleśnie uderzając w metalowe podłozie - otrzymujesz 2 Rany Uderzeniowe.

Inna lokacja

W powietrzu unoszą się luźne kartki papieru, wirują wysoko pod sufitem targane jakąś niewyczuwalną siłą. Wykonaj Test Sprawności (-1), aby doskoczyć i złapać jedną z nich. Jeśli ci się powiedzie, na kartce odnajdujesz nowe wskazówki dotyczące historii Zony - dobierz 1 żeton Zony.

Laboratorium X16

Od dłuższego czasu czujesz, że ktoś podąża twoim śladem. Za każdym razem, gdy słyszysz jakiś odgłos odwracasz się gorączkowo, jednak nikogo tam nie ma. Nagle tuż przed tobą ze schodów spada metalowa puszka wypełniająca puste pomieszczenia donośnym echem.

Zmierz się z wrogiem.

Laboratorium X18

Przeszukując kompleks natrafiasz na pomieszczenie biurowe wypełnione stosami papierów. Część z nich leży porozrzucanych w nietładzie, ale jeśli tylko potrafisz dokładnie przeanalizować katalog, może udałoby ci się znaleźć coś przydatnego. Wykonaj Test Intelaktu (+0). Sukces: Odnajdujesz szczegółowe plany budynku, które zaoszczędzą ci wiele czasu, który normalnie spędziłbyś błądząc wśród ruin. Porażka: Przerzucasz sterty dokumentów w tę i z powrotem aż w końcu sam nie możesz się połapać, które z nich już przejrzalesz a które nie. Straciłeś mnóstwo czasu - jesteś *przewrócony*.

Inna Lokacja

Bniesz po kostki w opalizującej, pomarańczowej galarecie. Jeśli nie posiadasz *Impregnowych gumofilców*, otrzymujesz 1 Ranę Chemiczną.

Laboratorium X16

Wyciek toksycznych substancji zagradza ci drogę. Wykonaj Test Sprawności (-1), aby bezpiecznie przedostać się na drugą stronę. Porażka: Tracisz równowagę podczas rozbiegu i wpadasz wprost do zielonej kałuży. Otrzymujesz 2 Rany Chemiczne.

Laboratorium X18

W ciemnym kącie pomieszczenia mającą sponiewierane ludzkie zwłoki. Nie masz pewności czy pechowiec został zgładzony przez mutanta czy też stworzenia dobrały się do niego już po śmierci. Najciszej jak możesz przeładowujesz magazynek. Zmierz się z Wrogiem.

Inna lokacja

Przechodzisz koło strzaskanych skłanych paneli, gdy nagle kątem oka dostrzegasz w nich własne, poruszone odbicie. Ze zgrozą spoglądasz na własną zdeforowaną twarz. Gdy w panice jej dotykasz, widać rozplywa się, twoja twarz jest wciąż tak samo normalna jak zawsze i nie bardziej parszywa niż zwykle. Otrzymujesz 1 Zaburzenie Psychiczne.

Laboratorium X16

Wygląda na to że pomieszczenie, które chciałeś przeszukać jest zalane. Wykonaj Test Percepcji (-1). Sukces: Dostrzegasz, że kabel po napięciem zwoisa dotykając powierzchni. Porażka: Bez zastanowienia wchodzisz do wody. Otrzymujesz 3 Rany Elektryczne.

Jeżeli udało ci się dostrzec niebezpieczeństwo, musisz spróbować przepłynąć na beczce do pomostu lub znaleźć wyłącznik zasilania. W pierwszym przypadku wykonaj Test Sprawności (-2). Porażka: Otrzymujesz 3 Rany Porażenia Prądem. W drugim przypadku wykonaj Test Intelaktu (-1). Porażka oznacza tylko 1 Ranę. W obu przypadkach sukces oznacza pozyskanie 3 żetonów Zony.

Laboratorium X18

Gdy omiatasz ściany pomieszczenia latarką, nagle orientujesz się, że żaden przedmiot nie rzuca cienia.

Staw czola anomalii.

Inna Lokacja

W jednej chwili twoja broń pokrywa się rdzą. Rude płatki odrywają się z luf i powoli opadają na ziemię. Wybierz jedną ze swoich broni i zaznacz na niej czerwony stopień uszkodzeń. Jeśli Twoja jedyna broń posiada czerwony stopień uszkodzeń, ulega ona zniszczeniu a ty otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową.

Laboratorium X16

Pod Twoimi stopami odsuwa się wąż hydrauliczny a z niego natychmiast wyłania się zdeformowana, potężna dłoń i chwytą cię za kostkę. Wykonaj Test Walki w Zwarciu (-1), aby wyzwolić się z jej obmierzłego uścisku. Sukces: Udaje Ci się złamać rękę potwora, który z żalosnym piskiem chowa się z powrotem do tunelu i ucieka. Jeżeli Ci się nie powiedzie, monstrualna łapa wciąga cię do legowiska. Musisz zmierzyć się z Mutantem i nie możesz wykonać Testu Skradania przed walką w celu uniknięcia konfrontacji.

Laboratorium X18

Korytarzem zbliża się szybko poruszająca się anomalia radiacyjna. Jeżeli szybko nie zejdziesz jej z drogi, wpadnie prosto na Ciebie. Wykonaj Test Percepcji (-2). Sukces: Uciekając, kątem oka dostrzegasz szczelinę w ścianie, która zapewnia Ci schronienie. Porażka: Anomalia dogania Cię i przetacza się przez twe ciało. Otrzymujesz 2 Dawki Radiacji.

Inna Lokacja

Odgłos chlupiącej wody miesza się z szumem krwi w uszach. Wtem dostrzegasz, że z wody zalegającej w nierównościach posadzki unoszą się krople kapiące na sufit.

Staw czola anomalii.

Laboratorium X16

W jednym z pomieszczeń odnajdujesz urządzenie, w które wbudowano ludzki mózg. Kapsuła wydaje się nieuszkodzona podobnie jak panel sterujący. Jeżeli decydujesz się dokonać analizy maszyny wykonaj Test Intelaktu (+0). Sukces: Dowiadujesz się wiele na temat funkcjonowania pola psionicznego. Dobierz tyle żetonów Zony, ile otrzymałeś sukcesów w Teście. Porażka: Niechcący dokonujesz przesterowania układów bezpieczeństwa i doprowadzasz mózg do wygenerowania silnego rozblysku psionicznego. Otrzymujesz 1 Ranę, przed którą nie możesz się w żaden sposób obronić, aczkolwiek Prototypowa Osłona Przeciwpsoniczna neguje ten efekt.

Laboratorium X18

Schodząc po schodach kopiesz butelkę, która z donośnym łoskotem spada na samo dół. Zatrzymujesz się wyczekując czy hałas wzbudził jakąś reakcję. Wkrótce dobiega cię stłumiony odgłos kroków. Zmierz się z Wrogiem.

Inna lokacja

Musisz przedostać się przez wyrwę w zbrojonym betonie. Wykonaj Test Sprawności (-1). Jeśli ci się nie powiedzie, zahaczasz o wystającą, zardzewiałą prętę i otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową.

Laboratorium X16

W korytarzu zalega zupełna cisza, jednak do twoich uszu z wolna zaczynają napływać delikatne szmery. Po chwili zauważasz, że małe przedmioty na podłodze drżą jakby pod wpływem słabego trzęsienia ziemi. Czujesz się gdzieś w pobliżu czai się kolejna Anomalia.

Staw czola anomalii.

Laboratorium X18

W bładym blasku migającej świetlówki widzisz zwłoki Stalkera wciśnięte między dwie drewniane skrzynie. Jego skóra nosi znamiona silnej radiacji. Jeżeli zdecydujesz się podejść, otrzymujesz 1 Dawkę Radiacji, ale udaje Ci się wyjąć z rąk martwego Stalkera Artefakt, którego zdobycie okupił milczącą śmiercią w wilgotnych podziemiach.

Inna Lokacja

Przytłaczającą ciemność przerywają krótkie błyski i towarzyszące im huki wystrzałów. Stalker walczy o życie z mutantem. Wylosuj wrogię stalkera oraz mutantą. Korzystając z tego że obie strony są zaangażowane w walkę między sobą i nie zarejestrowały twojej obecności możesz z łatwością zabić jednego z nich i zmierzyć się z drugim.

Laboratorium X16

Podążasz śladem małego czerwonego punktu świetlnego. Kiedy w końcu się do niego zbliżasz, dioda niespodziewanie gaśnie a wokół Ciebie rozlegają się podniecone szepty, nikogo jednak tutaj nie ma. Drzwi, którymi tutaj wszedłeś zatrzasnęły się. Zdezorientowany starsz się zachować opanowanie. Wykonaj Test Woli (-1). Sukces: Udaje Ci się skupić na przetrwaniu i odnajdujesz inne drzwi prowadzące dalej w podziemia. Porażka: Głosy całkowicie cię przytłaczają. Skulony w kącie czekasz aż odejdą sparaliżowany strachem. Jesteś *przewrócony*.

Laboratorium X18

Od kilkunastu metrów do Twoich butów przykleja się jakaś czarna, ciepła ma. Potrącasz również wiele drobnych kawałków ludzkich ciał poddanych różnym stadiom rozkładu.

Staw czola anomalii.

Inna Lokacja

Przez tumany pyłu unoszące się w powietrzu dostrzegasz wiązkę czerwonego światła lasera. W ostatniej chwili, zanim plamka celownika optycznego musnęła twoje ciało, robisz uskok i przyczajasz się za stertą połamanych skrzyń. **Zmierz się z wrogiem stalkerem.**

Laboratorium X16

Tuż przed Tobą przebiega stado Gryzoni i znika za załomem. W chwilę potem słyszysz ich wycie oraz piski. Zaglądając za załom dostrzegasz, że mutanty leżą martwe na podłodze.

Staw czola anomalii.

Laboratorium X18

Na szczycie galerii dostrzegasz skrzynię z ekwipunkiem - schowek Stalkera lub przemytnika. Niestety dostać się tam można tylko po drabinie, która czasy swojej świetności ma już dawno za sobą. Możesz spróbować się tam wspiąć. Wykonaj Test Sprawności (-2). Sukces: Bezpiecznie docierasz do schowka. Dobierz 1 Mały Przedmiot. Porażka: Spadasz z drabiny, kiedy jeden ze stopni się łamie. Otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową.

Inna Lokacja

Nigdy jeszcze nie widziałeś śpiącego mutantą, ich nieludzka aktywność utrzymywała cię w przeświadczeniu, że istoty te w ogóle nie potrzebują snu. A jednak cała ich sfera stoi tutaj z zamkniętymi oczami, kiwając się w rytmie własnego oddechu. Zdjaj Test Skradania (-2) aby uniknąć wykrycia. Porażka: Potwory rzucają bronić swoje siedlische - w dzikiej pogoni otrzymujesz 2 Rany Uderzeniowe.

Laboratorium X16

Mijasz napisy nabazgrane na ścianie krwią. Wykonaj Test Intelaktu (+0). Sukces: Studiując z pozoru bezskładny bełkot, w końcu dowiadujesz się czegoś przydatnego na temat Zony. Dobierz 1 żeton Zony. Porażka: Starsz się wyłapać choć odrobinę sensu z tych szalonych zapisków, ale twoje próby spetają na niczym.

Laboratorium X18

Kładka wisi rozpięta nad dużym basenem. Być może kiedyś składowano w nim niebezpieczne substancje. Teraz żeruje w nim mutant, tapczywie konsumując jakieś niezidentyfikowane stworzenie. Wykonaj Test Skradania (-1). Sukces: Przechodzisz nad niczego nie podejrzewającym mutantem na drugą stronę zbiornika. Porażka: Mutant odwraca się nagle zwabiony odgłosami Twoich kroków. Jest rozdrażniony, że przerwano mu posiłek. Wyskakuje w powietrze, by cię pochwycić. Rzucaś się do ucieczki, jednak zanim dobiegasz do wyjścia, jego pazury dosięgają Twej nogi i otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową.

Inna Lokacja

Usiłujesz uruchomić zapasowe generatory mocy, aby otworzyć przejście na niższy poziom kompleksu. Zdjaj Test Intelaktu (-2). W przeciwnym wypadku zostajesz zmuszony poszukać innej drogi - jesteś *przewrócony*.

Laboratorium X18

W powietrzu wiruje pole skondensowanej energii. Zauważasz, że obiekt przyciąga do siebie małe przedmioty znajdujące się w pomieszczeniu - śróbki, zużyte baterie, brud i kurz. Jesteś pewien, że po odpowiednio długim czasie uformowałyby się z tego artefakt. Mógłbyś przyspieszyć proces, gdybyś powrzucał do środka odpowiednie przedmioty.

Wykonaj **Test Intelaktu (-1)**:

0 sukcesów: pomyliłeś się, pole energii uwalnia potężną erupcję - otrzymujesz 2 Dawki Radiacji

1 sukces: brakuje ci wiedzy, aby prawidłowo zszyteżować artefakt - nic się nie dzieje.

2+ sukcesów: dobierz 1 Artefakt.

Mózgowęglacz

Wskazówki na twoich przyrządach wychylają się szaleńczo to w jedną to w drugą stronę.

Staw czoła anomalii.

Inna Lokacja

Jakaś niepojęta siła z niewiarygodną gwałtownością wyrwała stalowe drzwi i cisnęła w twój kierunek. Zдай Test Sprawności (+0), aby uchylić się przed nadlatującym przedmiotem albo otrzymasz 3 Rany Uderzeniowe.

Laboratorium X18

Zwłoki, które oglądasz mają na przegubie ręki dziwny tatuaż. Zдай Test Intelaktu (+0), aby rozszyfrować jego znaczenie - otrzymujesz 1 żeton Zony.

Mózgowęglacz

Gdy naciskasz klamkę, drzwi znikają a ty stoisz przed litą ścianą. Za twoimi plecami rozlega się sznyderczy śmiech. Otrzymujesz 1 Zaburzenie Psychiczne.

Inna Lokacja

Tajemnicze urządzenia przypominające akumulatory buzują od zgromadzonej mocy. Jeśli posiadasz artefakt elektryczny możesz wykonać test Intelaktu (+1). Sukces: Konwertujesz zawartą w akumulatorach energię na siłę życiową lecząc tyle Ran ile osiągniesz sukcesów. Jeśli jednak nie osiągniesz żadnego sukcesu, otrzymujesz 1 Ranę Elektryczną.

Laboratorium X18

Za gablotą z pancernego szkła znajduje się szereg kapsuł w których kiedyś przechowywano próbki organiczne w formalinie. Większość jest roztraskana i pusta, lecz w jednej wciąż znajduje się eksponat. Aby go wyjąć musisz posłużyć się ramieniem na wysięgniku. Zдай Test Percepcji (-2) aby otrzymać 2 żetony Zony oraz wylosować 1 mutantą i zatrzymać jego kartę jako trofeum.

Mózgowęglacz

Po obu stronach korytarza stoją rzędem olbrzymie transmiery. Czujesz buchającą od nich energię psioniczną, która wypala i wypacza twoje wspomnienia w chore kosmary. Otrzymujesz tyle zaburzeń psychicznych, ile posiadasz żetonów Zony. Możesz odrzucić dowolną liczbę żetonów, aby zmniejszyć obrażenia.

Inna Lokacja

Pod sufitem zawisła chmara nietoperzy zdeformowanych przez wszechobecną, morderczą radiację. Zдай Test Skradania (-1), aby ich nie pobudzić, gdy będziesz przechodził przez ich legowisko. Porażka: Czarne kłębowisko budzi się w kakuonii trowliwego skowytu i wpada w popłoch. Ostrze jak bryzta skrzydła tną Cię po twarzy i ramionach, którymi próbujesz je przegnać. Otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową.

Laboratorium X18

Istota porusza się szybko niczym błyskawica, biegnie do zaworu bezpieczeństwa. Zдай Test Walki (-3), aby ją zastrzelić nim odkręci zawór. Porażka: Pomieszczenie zostaje zalane brunatną wodą - rzuć kostką i pochłoń tyle Dawek Radiacji, ile wypadnie sukcesów.

Mózgowęglacz

To zaskakujące że w tych odrażających podziemiach urządził sobie kryjówkę pewien stalker. Oferuje się zaprowadzić cię dokąd zechcesz, jeśli otrzyma od ciebie podarunek, który mu się spodoba. Odrzuć jeden z przedmiotów a następnie rzuć kostką. Jeśli wypadnie mniej niż wartość odrzuconego przedmiotu podzielonego przez 100, podarek zostaje przyjęty i możesz przesunąć się na następne pole tajnej lokacji. W przeciwnym wypadku osobnik wpada w gniew i musisz **zmierzyć się z wrogim stalkerem.**

Inna Lokacja

Baterie w twojej latarce nie dostarczają już pełnej mocy. W migotliwym świetle dostrzegasz cień ludzkiej sylwetki. Uzbrowionej ludzkiej sylwetki.

Zmierzyć się z wrogim stalkerem.

Laboratorium X18

Całe pomieszczenie wyłożone jest metalowymi panelami, które nie zardzewiały mimo upływu czasu. Na laboratoryjnym blacie spoczywa połyskująca kula wykonana z nieznanego Ci stopu. Wykonaj Test Percepcji (-2). Porażka: W komorze został zgromadzony ogromny ładunek elektrostatyczny, gdy podchodzisz do kuli, aby ją zbadać, dochodzi do wyładowania - otrzymujesz 3 Rany Elektryczne. (Każdy Artefakt Elektryczny dodaje ci jedną kość do testu)

Mózgowęglacz

Całe ściany pokryte są kolonią siniego mchu, który musiał przystosować się do wegetacji w warunkach całkowitego braku światła. Zastanawiając się nad tym fenomenem, czujesz jak opadają z ciebie wszystkie emocje, zupełnie jakby je z ciebie wysysano. Najwyraźniej ten mech wykorzystuje oddziaływanie psioniczne, aby się pożywić - zдай Test Woli (-1) albo otrzymasz 1 Zaburzenie Psychiczne. Bez względu na wynik testu pochłaniasz także 1 Dawkę Radiacji.

Inna Lokacja

Fosforyzująca galareta zalewa podziemia zieloną poświatą. Ze zgrozą wpatrujesz się w powykrzywiany cień rosnący na posadzce.

Zmierzyć się z mutantem.

Laboratorium X18

Dostrzegasz grudy mokrego błota na posadzce a w nich odcisnięte ślady zdeformowanych stóp. W chwilę później słyszysz bulgotliwe warczenie dobiegające z sąsiedniego pomieszczenia.

Zmierzyć się z mutantem.

Mózgowęglacz

Na rzędach półek stoją stoje z ludzkimi mózgami podpięte przewodami do olbrzymiego przetwornika. Słyszysz w swoim umyśle ich szept, namawiają Cię, abyś wyłączył urządzenie i pozwolili im usnąć i zaznać spokoju. Musisz zdać Test Intelaktu (-2), aby to osiągnąć. W wyrazie wdzięczności mózgi przekazują Ci swoją wiedzę - dobierz 1 atut i 4 żetony Zony. Jeśli jednak test się nie powiedzie, niechący wywołujesz spięcie, które poraża mózgi. Gdy szara tkanka neuronów zwęzła się w bulgoczącej formalinie wyzwała się potężna dawka fał psionicznych - Twoja Siła Woli zostaje zredukowana do zera. Możesz też nie ryzykować i podłączyć swój mózg do sieci, aby syczytać myśli uwięzionych świadomości. Zyskujesz wówczas 2 żetony Zony.

Inna Lokacja

Tuż przy twojej głowie pocisk trafia w ścianę wzbudzając tumany kurzu.

Zmierzyć się z wrogim stalkerem.

Laboratorium X18

Kalufa fosforyzującej substancji zdaje się podążać twoim śladem. Barykadujesz drzwi, lecz ona przesącza się przez najdrobniejsze szczeliny. Wykonaj Test Intelaktu (-2). Sukces: Wywracasz beczkę z mętną wodą tak, aby splukać swego prześladowcę prosto do kratki ściekowej a następnie ustawiasz beczkę tak, aby zastawić odpływ. Nawet jeśli wyjdzie z tej dziury, masz dość czasu, by oddalić się na bezpieczną odległość. Porażka: Lepki fluid wżera się w twoje ciało - otrzymujesz 2 Dawki Radiacji. W razie obłania testu możesz też cisnąć w kalużę Chemicznym Artefaktem, aby ją zneutralizować - artefakt należy odrzucić.

Mózgowęglacz

Grupa wojskowych szturmuje jedno z pomieszczeń zajmowanych przez fanatycznych czcicieli Zony.

Inna Lokacja

Za płataniną instalacji hydraulicznej dostrzegasz ciekawy eksponat. Choć wiele rur rozszczelniło się pod wpływem korozji ryzykujesz przedarcie się. Wykonaj Test Skradania (-2), aby uniknąć cieczy kapiącej z rur. Porażka: Otrzymujesz 2 Dawki Radiacji. Bez względu na wynik testu na końcu drogi odnajdujesz 1 Artefakt.

Laboratorium X18

W posadzce tkwi rozcharatana wyrwa, przez którą przesącza się zimne, niezmięskie światło. Masz złe przeczucie - gdy podnosisz wzrok, dostrzegasz Stalkera przywołanego do sufitu przez grawitacyjną anomalie wypływającą ze szczeliny. Jest żywy, na wpół świadomy i strasznie cierpi. Kto wie, ile dni wisi już tutaj bez szans na ratunek, zatopiony jedynie we własnym cierpieniu połamanych kości i bladym świetle śmierci. Wykonaj Test Psychiki (-1). Sukces: Opanowujesz się i oddajesz precyzyjny strzał w głowę nieszczęsnika, ukrócając jego cierpienia. Porażka: Brakuje Ci tchu i uciekasz, nie mogąc znieść tego widoku. Jednak obłąkańczy błysk w oczach stalkera, odbicie świetlistej otchłani, wciąż Cię dręczy i nie pozwala zapomnieć, że zostałeś go na męczarnię. Otrzymujesz 2 Zaburzenia Psychiczne.

Mózgowęglacz

Zдай Test Percepcji (+0), aby zauważył ładunki wybuchowe, którymi zaminowano korytarz. Porażka: Otrzymujesz 4 Rany Uderzeniowe.

Inna Lokacja

W przewodach wentylacyjnych porusza się zwinna i szybka istota. Zdaje się wyczuwać twoją obecność i podążać twoim śladem.

Laboratorium X18

Nagle czujesz w powietrzu przepływ potężnej energii. Wszystkie świetliki zapalają się po kolei i równie szybko gasną. Po chwili słyszysz przesywający i trwożliwy krzyk. Zatykasz sobie uszy otwartymi dłońmi, ale to nie osłabia krzyku ani trochę. W końcu kładziesz się na ziemi i obezwładniony hałasem, czekasz końca tej męczarni. Zдай Test Woli (-1) albo otrzymasz 1 Zaburzenie Psychiczne.

Mózgowęglacz

Wskazówki na twoim zegarku cofają się zamiast uparcie brnąć do przodu. Dobierz ostatnią kartę wydarzeń z talii i zastosuj się do niej.

Inna Lokacja

Wędrujesz opustoszałymi korytarzami. Nic się nie dzieje.

Laboratorium X18

Większość dokumentów została zabrana podczas ewakuacji albo spłonęła w trzewiach nigdy nienasyconych anomalii. Znajdujesz jednak teczkę raportów na temat sposobów predykcji emisji psionicznych. Wykonaj Test Intelaktu (-3). Sukces: Podejrzyj 3 karty Zony z wierzchu talii i ułóż je w dowolnej kolejności. Porażka: Dobierz 1 żeton Zony.

Mózgowęglacz

Zapadasz ledwo w krótką drzemkę, lecz twoje sny wydają się takie realistyczne i prawdziwe... Staw ponownie czoła jednej losowo wybranej anomalii, której trofeum posiadasz. Nie masz jednak możliwości zdobyć żadnego artefaktu w ten sposób. Jeśli nie posiadasz żadnego trofea anomalii otrzymujesz 1 Zaburzenie Psychiczne.

Inna Lokacja

Na stole laboratoryjnym dostrzegasz pewien przedmiot. Dokładnie tego potrzebowałeś! Musisz tylko przedrzeć się przez zniekształcenie przestrzeni, które niemal niezauważalnie pulsuje w pomieszczeniu. Jeśli chcesz, możesz wykonać Test Skradania (-1). Porażka: Anomalia rzuca tobą o ścianę - otrzymujesz 1 Ranę Uderzeniową. Sukces: Dobierz 1 dowolny Rupiec z talii.

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

WYDARZENIA
TAJNE LOKACJE

Pośród ponurych korytarzy opustoszałej elektrowni niosą się echem złowrogie głosy nawołujące, by za nimi podążać. Czujesz, że jesteś już blisko ostatniej granicy, że to samo przeznaczenie woła cię do siebie i nie możesz mu odmówić.

Wykonaj Test Psychiki (-3). Jeśli uda ci się oprzeć pokusie łatwego zwycięstwa i tak tracisz 1 punkt Siły Woli pod wpływem psionicznego oddziaływania. Jeśli zaś ci się nie powiedzie, klęskasz przed opalizującym Monolitem, oddając się fałszywym wizjom, które tworzy w twym umyśle i otrzymujesz 4 Zaburzenia Psychicznego.

Zostałeś schwytany przez wyznawców Monolitu i doprowadzony przed jego oblicze, aby on sam Cię osądził. Widzisz przed sobą wielki blok metalu jarzący się błękitnym światłem, trudno powiedzieć czy jest to jakiś monumentalny artefakt czy unikatowa anomalia. Czujesz w swoim umyśle narastający podziw dla tego zjawiska. Odrzuć 5 żetonów Zony aby przejrzeć obłęd i swoją siłą woli strzaskać Monolit. Jeśli nie posiadasz aż tylu żetonów, Monolit zamienia cię w swojego wyznawcę, bezwolną kukielkę, której zadaniem jest tylko przegnanie ludzi ze Strefy.

Drogą wiedzie w górę pionowej ściany. Musisz polegać tylko na wyszczerbieniach powstałych wskutek erozji - czeka cię więc trudna wspinaczka. Zdaj Test Sprawności (-3). Porażka: Jesteś zbyt obciążony, aby kontynuować wspinaczkę - odrzuć 2 Sprzęty. Jeśli nie masz tyłu, odpadasz od ściany i otrzymujesz 2 Rany Uderzeniowe.

Nie ma innej drogi - wszystkie korytarze są albo zawałone albo obłożone ładunkami wybuchowymi. Musisz przedrzeć się przez pluton Fanatyków Monolitu, który zabarykadował się w jednym z pomieszczeń. Dobierz skądokolwiek 2 karty Fanatyków Monolitu i zmierz się z nimi.

Czujesz jak betonowe ściany wręcz ociekają promieniowaniem. Radiacja zdaje się wypływać z nich gęstymi strumieniami, niby woda z wyciśniętej gąbki, ale jakoś to znosisz. W pewnym momencie musisz jednak schować się w zdewastowanym pokoju, aby uniknąć patrolu opętanych Stalkerów. Po chwili orientujesz się, że znalazłeś się w składzie prętów paliwowych, które wkładano później do reaktora, a które po Incydencie nie zostały nigdy wykorzystane. Licznik gajgera turkocze niczym strzelający kałasznikow, a ty musisz uciekać. Wykonuj Test Skradania (-2)[2] tak długo, aż ci się powiedzie. Z każdą porażką pochłaniasz 2 Dawki Radiacji.

Powietrze zasnuwane jest czarnym dymem, który gryzie cię w oczy, od którego piecze cię skóra. Po omacku szukasz wyjścia z tej matni. Zdawaj Test Percepcji (-4) aż ci się powiedzie. Każda porażka oznacza otrzymanie 2 Dawek Radiacji. Za każdą próbą test staje się łatwiejszy o 1.

Jakaś nieznaną siłą wypruwa ze ściany pręty zbrojeniowe i próbuje cię nimi przebić. Wykonaj 5 razy Test Sprawności (-1). Każda porażka oznacza otrzymanie 1 Rany Uderzeniowej.

W korytarzu leżą dziesiątki zombi pograżonych w letargu. Wykonaj Test Skradania (-3) aby przedrzeć się koło nich niepostrzeżenie. Porażka: Zmierz się ze specjalnym przeciwnikiem: **Horąg Zombi**.

Potęźna świadomość chce wdrzeć się do Twojego umysłu. Odrzuć dowolną liczbę żetonów Zony a następnie rzuć taką samą liczbą kostek. Jeśli nie uda Ci się uzyskać żadnego sukcesu otrzymujesz 5 Zaburzeń Psychicznego.

Ostatnią przeszkodą, jaką musisz pokonać jest mityczny Strażnik - istota będąca awatarem Zony, jest Stwórcą albo ukochanym dzieckiem. Nikt nie wie czy jest supermutantem, przybyszem z kosmosu czy jeszcze kimś innym. Dla ciebie nie ma to jednak znaczenia. Wpatrujesz się w jego muskularne ciało pokryte pancerzem z nieznanego metalu, w który wmontowano dziesiątki artefaktów, szukając słabego punktu.

Zdawaj Test Walki (-2)[4] tak długo aż ci się powiedzie. Porażka oznacza otrzymanie 3 Ran losowego typu. Aby ustalić rodzaj obrażeń możesz rzucić kostką:

- 1 - uderzeniowe
- 2 - ogniste
- 3 - chemiczne
- 4 - elektryczne

5,6 - powtórz rzut.

Przed tobą kotłuje się przedziwna anomalia będąca połączeniem kilku różnych. Pierwszy raz widzisz taki przypadek połączenia. Anomalia najpierw bucha płomieniem. Jeśli masz ognisty artefakt, tracisz go ale nie otrzymujesz żadnych obrażeń. W przeciwnym przypadku otrzymujesz 2 Rany Ogniste. Następnie anomalia elektryzuje powietrze luną błyskawic aby potem zatruć je chmurą toksycznego gazu. Odpowiednich obrażeń unikasz analogicznie jak za pierwszym atakiem.

Jesteś już blisko celu. Biegniesz po cienkiej kładce rozpiętej nad zapadliskiem. Zdaj Test Sprawności (-3) albo spadniesz i musisz wrócić na pierwsze pole Sarkofagu. Jeśli ci się powiedzie, dopadasz

Ze ścian wystają ciała stalkerów, nieszczęślików, którzy próbowali wcześniej przedrzeć się przez ten korytarz. Ich zwłoki są stopione z betonem tak jakby idąc, w jednej chwili przenieśli się o kilka metrów w bok akurat. Zdaj Test Percepcji (-3) aby uniknąć ich losu. Jeżeli ci się nie uda kończysz z połową ciała zatopioną w murze gdzie powoli umierasz z głodu nie mogą się wyswobodzić - **ponosisz śmierć**. Jeżeli nie powiedzie ci się test, zamiast ginąć, możesz odrzucić swojego **sprzymierzeńca**.

Widzisz przed sobą znajomego stalkera - to Wasyl. Przyjaźniłście się przez wiele miesięcy, aż podczas jednego ze wspólnych wypadów on wpadł w pole zaburzonej grawitacji i został rozszarpany na strzępy na twoich oczach. Teraz stoi przed tobą i opowiada że w centrum Zony zacierają się granice pomiędzy życiem i śmiercią, tutaj można żyć wiecznie w bezcielesnej formie lub przyjmować dowolną formę jaką się zechce. Przekonuje cię abyś się zabił i tym samym dostąpił aktu ascendencji, wstąpienia na wyższy poziom świadomości. Zdaj Test Psychiki (-3). Porażka: Idziesz za radą dawnego druha i ponosisz śmierć. Kimkolwiek lub czymkolwiek był, jego słowa okazały się kłamstwem. Po prostu nie żyjesz.

Nad tobą wisi olbrzymia istota złożona z macek, którymi zaciska się wokół pomieszczenia i odgradza cię od wyjść. Trudno powiedzieć, czym była za życia, teraz stanowi tylko spiętrzoną górę mięsa, z losowo ułożonymi organami i kończynami. Przez jedno ze swoich ust przemawia do ciebie żądając artefaktu, którym mogłaby się pożywić. W zamian pozwoli ci przejść dalej. Odrzuć 1 Artefakt. Jeśli nie posiadasz żadnego, istota zaciska na tobie swoje niezliczone macki i zgniata jak puszkę - ponosisz śmierć.

Byłeś przygotowany na wszystko - tak ci się wydawało. Ale to co zobaczyłeś na końcu drogi, okazało się jeszcze bardziej niepojęte niż mógłbyś sobie wyobrazić. Zdaj Test Intelaktu (-3), aby ogarnąć to rozumem albo wpadasz w obłęd - otrzymujesz 5 Zaburzeń Psychicznego.

Trzymasz przed sobą mapę elektrowni w stanie obecnym po katastrofie, sporządzoną samodzielnie na podstawie niezliczonych relacji stalkerów i wniosków wyciągniętych ze wszystkich dokumentów jakie udało ci się zgromadzić podczas pobytu w Strefie. Gdzieś tutaj musi się znajdować tajne pomieszczenie, w którym znajdziesz odpowiedź na dręczące cię pytania. Zdaj test Percepcji (-3) albo musisz zostać na tym samym polu Tajnej Lokacji jeszcze przez jedną turę.

W końcu dotarłeś do komory w której znajduje się legendarny artefakt - Spełniacz Życzeń. To obiekt, który według opowieści stalkerów, ma moc urzeczywistniania twoich najśmielszych fantazji. Rzuć liczbą kostek równą posiadanej liczbie rubli podzielonej przez 100. Jeśli wypadnie choć jeden sukces, ogarnięty chciwością żądasz od artefaktu góry pieniędzy lub innego bogactwa. W chwilę potem zostajesz zasypany gradem złotych monet i zaznajesz pełni szczęścia. Niestety, wszystko to dzieje się tylko w twojej głowie, podczas gdy ty zapadłeś w śpiączkę - ponosisz śmierć. Jeśli zamiast prosić o spełnienie życzeń zacząłeś badać Spełniacz Życzeń, poznasz upragnioną prawdę o Zonie.

Opalizująca kula emituje oślepiające światło. Czujesz jak roztopia twój pancerz. Musisz jak najszybciej znaleźć osłonę. Twój pancerz otrzymuje 4 punkty uszkodzeń. Nadwyżka zostaje policzona jako Rany których nie można w żaden sposób zanegować.

Jeszcze tylko ten korytarz odgradza cię od twojego celu. Ze zgrozą obserwujesz jak wydłuża się coraz bardziej niczym w koszmarnym śnie w którym nigdy nie można dojść do końca. Gdy biegniesz coraz szybciej z drugiego krańca zrywa się potępięczy wicher, w którym mieszają się upiorne krzyki mordowanych dzieci, pełne wściekłości nawoływania szaleńców oraz westchnienia rozkoszy. Zupełnie jakby w twojej głowie ktoś umieścił głosy wszystkich ludzi na świecie. Zdaj Test Psychiki albo otrzymujesz 4 Zaburzenia Psychicznego.

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG

WYDARZENIA
SARKOFAG