

MUTANT

R0K ZEROVY



STARTER

TABELA ZABURZEŃ MUTACJI

	Moc twojej mutacji wymyka się spod kontroli i otrzymujesz jeden punkt trwałego urazu. Wybierasz, na którą cechę ma on wpływ. Jednocześnie rozwija się u ciebie nowa mutacja.
2	Ponosisz skutki działania mutacji i otrzymujesz tyle samo urazów, co twój cel. Jeśli mutacja nie powoduje urazów, zamiast tego jesteś zdezorientowany i nie możesz nic robić w następnej turze.
3	Mutacja pochłania dwukrotnie więcej PM niż zamierzałeś na nią wydać, lecz efekt pozostaje bez zmian. Nie możesz spaść poniżej zera PM.
4	Mutacja blokuje się po jej wykorzystaniu. Nie możesz jej ponownie użyć do końca tej sesji.
5	Mutacja w jakiś sposób zmienia twój wygląd. Ty decydujesz jak. Efekt ma charakter kosmetyczny, ale jest trwały.
	Mutacja zostaje wzmocniona. Odzyskujesz właśnie wydane PM i możesz natychmiast – w tej samej turze – ponownie aktywować tę samą mutację przeciwko temu samemu lub innemu celowi.

BRONŃ DO WALKI WRĘCZ

BRONŃ	PREMIA	OBRAŻENIA	ZASIĘG	KOMENTARZ
Atak bez broni	—	1	Zwarcie	
Tępe narzędzie	+1	1	Zwarcie	
Łańcuch rowerowy	+1	1	Bliski	
Kastet	+1	1	Zwarcie	Prowizoryczny. Broń lekka.
Śmieciowy nóż	+1	2	Zwarcie	Prowizoryczny. Broń lekka.
Bejsbol	+2	1	Zwarcie	Można znaleźć w Strefie.
Nabijany bejsbol	+2	2	Zwarcie	Prowizoryczny.
Maczeta	+2	2	Zwarcie	Prowizoryczna.
Śmieciowa włócznia	+1	2	Bliski	Prowizoryczna.
Śmieciowy toporek	+1	3	Zwarcie	Prowizoryczny. Broń ciężka.

BRONŃ DYSTANSOWA

BRONŃ	PREMIA	OBRAŻENIA	ZASIĘG	KOMENTARZ
Rzucony kamień	—	1	Bliski	
Proca	+1	1	Bliski	Prowizoryczna.
Łuk	+1	1	Daleki	Prowizoryczny.
Śmieciowy pistolet	+1	2	Bliski	Prowizoryczny.
Śmieciowy rewolwer	+1	1	Bliski	Prowizoryczny. Broń lekka.
Śmieciowy karabin	+1	2	Daleki	Prowizoryczny.
Miotacz ognia	+1	2	Bliski	Prowizoryczny. Broń ciężka.
Śmieciowe działo	+1	4	Daleki	Prowizoryczne. Stacjonarne.

TABELA RAN CIĘŻKICH

K66	RANA	ŚMIERTELNA	PRZEŻYWALNOŚĆ	EFEKT PODCZAS REKONWALESCENCJI	REKONWALESCENCJA
11	Zasapany	Nie	—	Brak	—
12	Ogłuszony	Nie	—	Brak	—
13	Skręcony nadgarstek	Nie	—	-1 do Strzelania i Walki Wręcz	K6
14	Skręcona kostka	Nie	—	-1 do Sprawności i Skradania	K6
15	Wstrząśnienie mózgu	Nie	—	-1 do Zwiadu i Zrozumienia	K6
16	Stłuczony goleń	Nie	—	-1 do Sprawności i Skradania	2k6
21	Złamany nos	Nie	—	-1 do Manipulacji, +1 do Zastraszania, mutacja Tropiciel nieaktywna	2k6
22	Połamane palce u rąk	Nie	—	-1 do Strzelania i Walki Wręcz	2k6
23	Połamane palce u nóg	Nie	—	-1 do Sprawności i Skradania	2k6
24	Wybite zęby	Nie	—	-1 do Manipulacji, +1 do Zastraszania	2k6
25	Cios w krocze	Nie	—	Otrzymujesz jeden punkt obrażeń za każdy test Krzepy, Sprawności lub Walki Wręcz, jaki wykonujesz.	2k6
26	Rana uda	Nie	—	-2 do Sprawności i Skradania	2k6
31	Rana bicepsa	Nie	—	-2 do Strzelania i Walki Wręcz	2k6
32	Naderwane ścięgno Achillesa	Nie	—	-2 do Sprawności i Skradania	2k6
33	Wybity bark	Nie	—	-3 do Krzepy i Walki Wręcz, nie możesz używać broni dwuręcznej.	K6
34	Połamane żebra	Nie	—	-2 do Sprawności i Walki Wręcz	2k6
35	Złamane przedramię	Nie	—	Nie możesz używać broni dwuręcznej.	3k6
36	Złamana noga	Nie	—	-2 do Sprawności i Skradania	3k6
41	Naderwane ucho	Nie	—	-1 do Zwiadu, mutacja Echolokacja nieaktywna	3k6
42	Wybite oko	Nie	—	-2 do Strzelania i Zwiadu	3k6
43	Przebite płuco	Tak	K6 dni	-2 do Wytrwałości i Sprawności	2k6
44	Uszkodzona nerka	Tak	K6 dni	Otrzymujesz jeden punkt obrażeń za każdy test Krzepy, Sprawności lub Walki Wręcz, jaki wykonujesz.	3k6
45	Strzaskane kolano	Tak	K6 dni	-2 do Sprawności i Skradania	4k6
46	Strzaskany łokieć	Tak	K6 dni	-2 do Krzepy i Walki Wręcz, nie możesz używać broni dwuręcznej.	4k6
51	Zmiażdżona stopa	Tak	K6 dni	-3 do Sprawności i Skradania	4k6
52	Krwawiący brzuch	Tak	K6 godzin	Otrzymujesz jeden punkt obrażeń za każdy test Krzepy, Sprawności lub Walki Wręcz, jaki wykonujesz.	K6
53	Zmiażdżona twarz	Tak	K6 godzin	-2 do Manipulacji	4k6
54	Pęknięte jelito	Tak	K6 godzin	Otrzymujesz jeden Punkt Zgnilizny na godzinę aż do wyleczenia.	2k6
55	Uszkodzony kręgosłup	Nie	—	Paraliż od pasa w dół. Efekt jest trwały, chyba że zostaniesz wyleczony w okresie rekonwalescencji.	4k6
56	Uraz szyi	Nie	—	Paraliż od szyi w dół. Efekt jest trwały, chyba że zostaniesz wyleczony w okresie rekonwalescencji.	4k6
61	Krwotok wewnętrzny	Tak, -1	K6 minut	Otrzymujesz jeden punkt obrażeń za każdy test Krzepy, Sprawności lub Walki Wręcz, jaki wykonujesz.	2k6
62	Przerwanie arterii w ręce	Tak, -1	K6 minut	-1 do Wytrwałości i Sprawności	K6
63	Przerwanie arterii w nodze	Tak, -1	K6 minut	-1 do Wytrwałości i Sprawności	K6
64	Rozpruta tętnica szyjna	Tak, -1	K6 tur	-1 do Wytrwałości i Sprawności	K6
65	Przebite serce	Tak	—	Twoje serce bije ostatni raz, po czym umierasz. Czas stworzyć nową postać.	—
66	Zmiażdżona czaszka	Tak	—	Natychmiast umierasz. Nigdy nie zobaczysz Edenu.	—
—	Nietypowe obrażenia	Tak	K6 dni	Jesteś nieprzytomny, dopóki nie umrzesz lub nie zostaniesz wyleczony.	—
—	Obrażenia z forsowanego testu	Nie	—	Brak	—

Tula zawędrowała zbyt głęboko w Strefę.

Najpierw przeszła przez mroczny las, potem podążyła wzdłuż starych torów kolejowych, biegnących pośród rozpadających się ruin i rdzewiejących wraków pociągów, ku dyskom pobłyskującym srebrem na horyzoncie. Tak bardzo pragnęła do nich dotrzeć. Zostać bohaterką Arki, słynną Szperaczką. Teraz rozumiała, że wkrótce będzie raczej martwą Szperaczką. Jeśli nie umrze z pragnienia, zabiją ją strefowe ghule lub Zgnilizna. Właśnie wtedy je zauważyła. Rozrzucone po ziemi jak metalowe lalki. Martwe od dekad, mechaniczne istoty. Tula знаła opowieści o nich. Co się tu wydarzyło? Nagle usłyszała hałas. Powarkiwania. Głosy. Dziewczyna sięgnęła po śmieciowy pistolet i przygotowała się do walki na śmierć i życie...

Niniejsza broszura stanowi wprowadzenie do *Mutanta: Roku Zerowego*, obsypanej nagrodami gry fabularnej od wydawnictwa *Free League*. *Mutant: Rok Zerowy* zabierze Cię do świata po wielkiej apokalipsie, zamieszkanego przez mutantów, roboty oraz zmutowane zwierzęta. Dzięki temu Starterowi poczujesz przedsmak pełnej rozgrywki i pozwoli ci on między innymi:

- ❑ W kilka minut stworzyć unikatową postać. Zagraj jako Osilek, Monter, Macher lub Szperacz.
- ❑ Walczyć w szybkich i brutalnych starciach, w których liczy się każdy wystrzelony nabój, a szczegółowa lista ciężkich ran raz za razem znajduje praktyczne zastosowanie.
- ❑ Maksymalnie wykorzystać umiejętności poszczególnych postaci, sięgając po niepowstrzymane moce mutantów.
- ❑ Poznać trzy emocjonujące specjalne sektory Strefy, stanowiące idealne wprowadzenie w świat *Mutanta: Roku Zerowego*.

POCHWAŁY DLA MUTANTA: ROKU ZEROWEGO:

„Prawdopodobnie najlepsza postapokaliptyczna gra fabularna na rynku. Nic dodać, nic ująć”.
– *RPG.Net Playtest Review*

„Moi gracze i ja doskonale bawiliśmy się podczas gry. Nie możemy doczekać się powrotu do Strefy”.
– *The British Fantasy Society*

„Jeśli lubicie postapokaliptyczne gry fabularne, musicie choć raz zagrać w *Mutanta*!”
– *Stargazer's World*

© 2021 Cabinet Licensing LLC.
MUTANT oraz powiązane logotypy, postacie, nazwy i charakterystyczne elementy wszystkich wymienionych stanowią zastrzeżone znaki towarowe Cabinet Licensing LLC, chyba że zaznaczono inaczej. Użyte za oficjalną zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.



FREE LEAGUE



freeleaguepublishing.com
galakta.pl



9 788392 628859

PL-MRZ01

MUTANT

RÓK ZEROWY

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM I REDAKCJA

Tomas Härenstam

AUTORZY

Tomas Härenstam (zasady, Nowy gatunek bestii, Koło Niebios),
Christian Granath (Zwieżowce)

ILUSTRACJA OKŁADKI

Simon Stålenhag

POZOSTAŁE ILUSTRACJE

Reine Rosenberg

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Christian Granath

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE

Marek Mydel, Paweł Awdejuk

KOREKTA

Monika Stojek

REDAKCJA

Marek Mydel

SKŁAD I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Krzysztof Bernacki

KIEROWNIK PROJEKTU

Marek Mydel

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OTRZYMUJĄ

Niezwykłe Przygody (Władysław „Włodi” Kasicki, Zuzanna Kadłcik, Janka Sobota, Paweł Łaszcz),
Karczmarz (Marcin Rausch), RPGowa Alchemia (Krzysztof „Jaxa” Rudek), Lans Macabre, Kanał
Termosa (Wojciech Tremiszewski), Dobrze Rzuty, Erpegi PL, Erpegowe Piekiełko, Carnival Team
(Paweł Potakowski), Kuba Polkowski oraz wszyscy nasi pozostali Partnerzy, Patroni i MG

NASI POSTAPOKALIPTYCZNI PRZYJACIELE I PARTNERZY

Michał „Saladyn” Misztal, Ernest „Prezes” Warych i ekipa OldTown, Postapokalipsa Polska, Trzynasty
Schron, Fallout Corner, Fallout Poland, Radionieaktywni, Mamo odwal się mamy apokalipsę, Zakonki

ISBN

978-83-926288-5-9

© 2021 Cabinet Licensing LLC. MUTANT oraz powiązane logotypy, postacie, nazwy i charakterystyczne elementy wszystkich wymienionych stanowią zastrzeżone znaki towarowe Cabinet Licensing LLC, chyba że zaznaczono inaczej. Użyte za oficjalną zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.





STARTER

Witaj na stronach Startera do systemu *Mutant: Rok Zerowy*. Niniejszą broszurę można wykorzystać na dwa sposoby:

- ▣ Jako samodzielne wprowadzenie do gry fabularnej *Mutant: Rok Zerowy*. Skróty dla graczy znajdujące się w środkowej części tej broszury zawierają najważniejsze zasady, których znajomość pozwala na rozegranie gry. Korzystając wyłącznie z zawartego tu materiału oraz kilku sześciociennych kości (najlepiej specjalnych kości do systemu Mutant, ale z braku laku zwykłe też dadzą radę) możesz rozegrać wprowadzającą sesję *Mutanta: Roku Zerowego* – idealną na konwenty oraz by pokazać grę nowym osobom!
- ▣ Jako Kompendium Strefy do wykorzystania z pełną wersją gry fabularnej *Mutant: Rok Zerowy*. Główna część broszury opisuje trzy specjalne sektory Strefy, które ty jako Mistrzyni Gry (MG) możesz umieścić gdziekolwiek zechcesz w obrębie mapy Strefy używanej w kampanii.

SPECJALNE SEKTORY STREFY

Specjalne sektory Strefy stanowią gotowe lokacje scenariuszowe, których opisy obejmują konflikty pomiędzy Postaciami Niezależnymi (PN), kontrolowanymi przez MG oraz wydarzenia, w które mogą zaangażować się Postacie Graczy (PG). Do systemu *Mutant: Rok Zerowy* opublikowano już wiele

specjalnych sektorów Strefy. Część z nich znajduje się w podręczniku podstawowym, a inne w Kompendiach Strefy – rozszerzeniach, które są dostępne w języku angielskim, a wkrótce także po polsku. Ogólnie rzecz biorąc, specjalne sektory Strefy to samodzielne scenariusze, które można rozgrywać w dowolnej kolejności.

Trzy sektory opisane w tej broszurze nieco się różnią. Napisano je, aby stanowiły solidne wprowadzenie do uniwersum *Mutanta: Roku Zerowego*. Ponadto zaprojektowano je z myślą o rozgrywaniu opartych o nie scenariuszy w określonej kolejności. Pierwszy sektor – *Nowy gatunek bestii* – ma być punktem początkowym gry. Jeśli zamierzasz wykorzystać materiały w ramach swojej kampanii *Mutanta: Roku Zerowego*, możesz rozegrać fabułę opartą o opisane sektory w dowolnej kolejności.

TYLKO DLA MISTRZYŃ GRY!

Pozostała część tej broszury jest przeznaczona wyłącznie dla Mistrzyni Gry. Jeśli jesteś graczem, czytanie czegokolwiek na następnych stronach może spowodować, że zepsujesz zabawę sobie i reszcie grupy. Wyjątkiem są skróty dla graczy w środkowej części broszury – kiedy zostaną one wypięte, gracze mogą się z nimi swobodnie zapoznać.

JAK ZACZĄĆ?

Jeśli chcesz rozpocząć swoją przygodę z grą *Mutant: Rok Zerowy*, wykonaj kilka poniższych kroków:

1. Ostrożnie wypnij skróty dla graczy oraz mapę Strefy ze środka tej broszury.
2. Wybierzcie jako grupa, którą mapę Strefy (na każdej stronie widnieje jedna) chcecie wykorzystać w swoich grach.
3. Ustalcie, w którym sektorze (kwadracie mapy) umieścicie siedzibę postaci, czyli Arkę. Wybrany sektor musi znajdować się nad wodą.
4. Pozwól graczom podzielić się czterema skrótami dla graczy. Potem niech stworzą swoje postacie w oparciu o wskazówki zawarte w tych materiałach.
5. Rozpocznijcie grę od rozdziału *Nowy gatunek bestii* (strona 14), opisującego pierwszy z trzech specjalnych sektorów Strefy, zawartych w tej broszurze.

Każdy specjalny sektor Strefy zawiera omówienie mapy dostępne w dwóch wersjach.

- Na mapie MG znajdują się niewielkie ramki z ilustracjami, ukazujące szczegółowe elementy kluczowych lokacji danego sektora.
- Na mapie graczy te ramki się nie pojawiają. Można je im pokazać po tym, jak PG dotrą na obszar danego sektora. Mapy graczy umiejscowiono w środkowej części tej broszury, są również do pobrania ze strony internetowej wydawnictwa Galakta.

SKRÓTY DLA GRACZY

Środkowa część niniejszej broszury zawiera cztery *skrót dla graczy*. W papierowej wersji należy je ostrożnie wypiąć. Każdy skrót dla gracza obejmuje kartę postaci i skrócone zasady tworzenia PG oraz gry. Biorąc pod uwagę ograniczoną ilość miejsca, opisano tam tylko część reguł. Jeśli chcesz poznać pełne zasady gry, kup podręcznik podstawowy do *Mutanta: Roku Zerowego*.

POSTACIE NIEZALEŻNE

Kiedy pełnisz rolę Mistrzyni Gry (MG), kontrolujesz kwaśne deszcze, potwory zamieszkujące Strefę oraz śmiercionośne automaty, lecz twoim najpotężniejszym narzędziem są Postacie Niezależne (PN). Korzystaj z PN, z którymi postacie twoich graczy mają określone relacje (patrz skróty dla graczy), aby gra obfitowała w napięcia oraz dramatyczne momenty.

Trzy sektory Strefy opisane w następnym rozdziale zawierają gotowe do wykorzystania PN. Podręcznik podstawowy do *Mutanta: Roku Zerowego* szczegółowo opisuje zasady tworzenia własnych PN.

ZARZĄDZANIE PN

Ogólnie rzecz ujmując, PN obowiązują te same zasady, co PG (patrz skróty dla graczy) – korzystają z umiejętności i mutacji oraz otrzymują urazy w taki sam sposób. Jednak możesz zignorować zasady, gdy zarządzasz swoimi PN, o ile ich działania nie wpływają bezpośrednio na PG. Nie musisz śledzić racji wody i żarcia PN towarzyszących PG w wyprawie w Strefę. Zamiast tego możesz zdecydować, kiedy skończą im się zapasy, wybierając do tego odpowiednio dramatyczny moment. Nie rzucaj kośćmi dla działań PN, o ile nie atakują (czy próbują Leczyć) PG. Oczywiście *możesz* rzucać kośćmi dla PN również w innych okolicznościach, o ile zwiększy to dramatyzm, jednak zasadniczo nie jest to wymagane.



PN I MUTACJE

PN posiadają mutacje dokładnie tak samo jak PG, jednak nie dysponują indywidualnymi pulami Punktów Mutacji (PM). Zamiast tego otrzymujesz jedną pulę PM do wydania dla wszystkich twoich PN.

Na początku każdej sesji (spotkania towarzyskiego, na którym chcecie zagrać w *Mutanta: Roku Zerowego*) dostajesz liczbę PM równą sumie PM wszystkich twoich graczy. Pamiętaj też o dodaniu nowych PM, które gracze dostają na początku sesji (po jednym za każdą mutację danej PG).

Możesz zdobyć więcej PM podczas gry forsując testy umiejętności na takich samych zasadach, jak gracze. Jednak w odróżnieniu od graczy *nie* możesz zachowywać PM pomiędzy sesjami. Po prostu zaczynasz każdą sesję z liczbą PM równą sumie PM wszystkich graczy.

Korzystaj z dostępnych PM w taki sposób, aby zbudować jak największe napięcie. Niech twoje PN aktywują mutacje, by zwiększyć skalę wyzwania dla PG dokładnie wtedy, gdy tego potrzebujesz, a nie tylko dlatego, że wciąż masz do wydania jakieś PM. Nie ma w tym nic złego, że na zakończenie sesji zostaną ci niewydane PM.

PODRÓŻOWANIE PO STREFIE

Ważnym elementem *Mutanta: Roku Zerowego* jest podróżowanie po Strefie – ekspedycje w głąb jałowego pustkowia w poszukiwaniu żywności, artefaktów czy wiedzy. Podręcznik podstawowy zawiera pełne zasady podróżowania po Strefie i opisuje, w jaki sposób ty jako MG możesz zapełniać sektory mapy Strefy zagrożeniami oraz tajemnicami, które przyjdzie eksplorować PG. Wskazówki opisane poniżej można wykorzystać do rozegrania kilku pierwszych wypadów w Strefę.

EKSPLORACJA

Kwadraty na mapie Strefy są nazywane sektorami, a każdy sektor ma około 2 na 2 kilometry. PG podróżują z sektora do sektora i jeśli chcą, mogą poruszać się na ukos. Za każdym razem, kiedy PG wchodzi do nowego sektora, muszą najpierw przeprowadzić jego *eksplorację*. Ty opisujesz scenę PG, zaś oni mówią ci, co chcą dokładniej zbadać. Podczas eksploracji ryzykują spotkanie z najróżniejszymi zagrożeniami, ale też mają szansę odnaleźć rzadkie artefakty.



Czas i podróż: eksploracja jednego sektora Strefy zajmuje około cztery godziny, wliczając spotkania, do których może podczas niej dojść. Może się wydawać, że to długo, ale pamiętaj, że Strefa to zagmatwany labirynt ruin, które wzięła w ponowne władanie natura i dlatego PG muszą posuwać się naprzód bardzo uważnie.

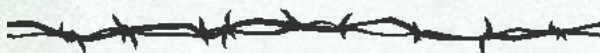
Noc: tylko głupcy wędrują przez Strefę w nocy. Eksploracja trwa dwa razy dłużej, a strefowe ghule i inne bardziej przerażające potwory zwykle wychodzą na polowanie nocą.

Znowu tutaj? Jeśli PG eksplorowały już dany sektor, nie muszą znów tego robić w późniejszym czasie. Zakłada się, że odnajdą dobrą trasę i przejdą obszar bez większych problemów. Taka droga zajmuje około godziny. W normalnych warunkach na terenie eksplorowanych sektorów nie pojawiają się żadne nowe zagrożenia ani artefakty, ale możesz robić wyjątki – w Strefie gracze nigdy nie powinni czuć się bezpieczni!

OTOCZENIE SEKTORA

Kiedy PG wkraczają do nowego sektora, najlepiej rozpocząć od opisanego im najważniejszych cech otoczenia danego sektora. Opracuj własną scenę lub rzuć k66 i porównaj wynik z poniższą tabelą. Chcąc wykonać rzut k66 rzuć dwoma k6, traktując pierwszą jako dziesiątki, a drugą jako jednostki.

Możesz – i powinieneś – zmodyfikować otoczenie sektora, aby lepiej odpowiadało charakterowi Strefy jako całości.



K66	OTOCZENIE	RUINY	ZAGROŻENIE	ARTEFAKT
11–12	Gęsty las	Nie	Tak	Nie
13–15	Zarośla	Nie	Tak	Nie
16–21	Mokradła	Nie	Tak	Nie
22–24	Martwy las	Nie	Tak	Nie
25–26	Popielna pustynia	Nie	Tak	Nie
31	Ogromny krater	Nie	Tak	Nie
32	Zeszkłone pole	Nie	Tak	Nie
33–35	Zarośnięte ruiny	Tak	Tak	Tak
36–42	Kruszące ruiny	Tak	Tak	Tak
43–51	Murszące ruiny	Tak	Tak	Tak
52–56	Nietknięte ruiny	Tak	Tak	Tak

K66	OTOCZENIE	RUINY	ZAGROŻENIE	ARTEFAKT
61–64	Opuszczony teren przemysłowy	Tak	Tak	Tak
65–66	Osada*	–	–	–

Kolumny Ruiny, Zagrożenie i Artefakt informują, czy zazwyczaj w danym sektorze znajdują się zdadne do eksploracji ruiny, czy można się w nim spodziewać jakichś zagrożeń oraz czy jest szansa na znalezienie artefaktów. Pamiętaj, że są to jedynie ogólne wytyczne, a nie zasady – możesz swobodnie umieścić ruiny, zagrożenia oraz artefakty w dowolnym sektorze.

TEST ZAGROŻENIA

Po określeniu ogólnego otoczenia sektora rzuć pięcioma kośćmi w tajemnicy przed graczami. Każda wyrzucona jedynka (lub symbol , jeśli używasz specjalnych kości) oznacza, że w sektorze znajduje się zagrożenie. Rzuć k66 i porównaj wynik z tabelą na następnej stronie albo zwyczajnie wybierz zagrożenie, jakie mają napotkać gracze. Możesz zmodyfikować opis zagrożenia zgodnie z własnymi preferencjami.

Znajomość Strefy: kiedy PG napotykają zagrożenie, wykonują test Znajomości Strefy, aby dowiedzieć się o nim czegoś więcej. Jeśli test jest udany, możesz zdradzić graczom nieco więcej szczegółów (ale nie wszystko) na temat danego zagrożenia.

Potwory: kilka zagrożeń wymienionych w tabeli opisuje potwory jakiegoś typu. Potwory posiadają cechy i umiejętności tak samo jak PG, ale nie dysponują PM i nigdy nie forsują testów. Większość potworów nie posiada cech Spryt ani Empatia, co oznacza, że nigdy nie otrzymują urazów w postaci zmieszania czy zwątpienia. Część potworów nie posiada również Zręczności, zatem jest odporna na zmęczenie. Potwór ginie, kiedy jego Siła spadnie do 0. Wiele dodatkowych potworów zamieszkujących Strefę można znaleźć w podręcznikach podstawowych do *Mutanta: Roku Zerowego* oraz *Mutanta: LabGen Alfa*.

Artefakty: każda szóstka (lub symbol , jeśli używasz specjalnych kości) wyrzucona w teście zagrożenia oznacza, że sektor zawiera cenny artefakt z Dawnych Czasów. Więcej informacji na temat artefaktów znajduje się poniżej.



K66 ZAGROŻENIA W SEKTORZE

11–13

Potok Zgnilizny. Dalsza droga jest zablokowana przez śmierdzący potok. PG mają trzy opcje: przejść na drugą stronę wspinając się po szczątkach starego mostu (test Sprawności, porażka oznacza upadek z 6 metrów – rzuć 4 kośćmi, każda uzyskana szóstka / ❖ zadaje 1 punkt obrażeń – plus 1 Punkt Zgnilizny za wpadnięcie do wody), przeprawić się przez potok (1 automatyczny Punkt Zgnilizny) lub obejść to miejsce, co zajmie niezwykle dużo czasu. Punkty Zgnilizny kumulują się w ciele. Za każdym razem, kiedy postać otrzyma nowy Punkt Zgnilizny, wykonaj rzut liczbą kości równą łącznej liczbie Punktów Zgnilizny, posiadanych przez postać. Za każdą wyrzuconą szóstkę / ❖ postać otrzymuje 1 punkt obrażeń.

14–16

Strefowe pijawki. PG przechodzą przez zarośnięty obszar lub fragment rozpadających się ruin. Niedaleko przed sobą zauważają coś interesującego z Dawnych Czasów (artefakt, jeśli jest dostępny w danym sektorze, a jeśli nie to przynajmniej interesujące egzemplarze śmieci). Jeśli zdecydują się podążać w tamtym kierunku, zaskakują je tłuste strefowe pijawki, spadające z góry. PG mogą im uciec wykonując udany test Sprawności. Każda PG, której test zakończy się porażką lub która postanowi mimo wszystko iść naprzód, staje się celem ataku o Siłę 6 (bez poziomu umiejętności).

Jeśli atak pijawek zakończy się sukcesem, ofiara otrzymuje 1 punkt obrażeń co turę, dopóki pijawki nie zostaną usunięte. Odcięcie lub oderwanie ich wymaga od ofiary albo kogokolwiek innego wykonania udanego testu Walki Wręcz. Można wykonać kilka prób.

21–23

Zagubiony. PN towarzysząca PG zniknęła nie wiadomo kiedy. Jeśli można to rozsądnie zorganizować, zabrała też ze sobą całe zapasy żywności grupy. Ty decydujesz, czy PN odeszła z własnej woli – a jeśli tak, to czemu – czy została porwana. W drugim przypadku winne mogą być strefowe ghule lub zwierzęcy mutanci. Przerzuć ten wynik, jeśli w grupie brak PN.

24–26

Pożeracz. Z początku wydaje się, że to tylko wiatr wiejący w Strefie, lecz potem wycie staje się bardziej donośne. Nieopodal grasuje jakaś bestia i jest coraz bliżej. W pewnym momencie, gdy PG są już odpowiednio mocno zestresowane, atakuje je pożeracz. Dziki potwór ma futro brudnoszarej barwy, ogromne szczęki, nienasycony głód i zdolność do niemal bezszelestnego poruszania się. Pożeracza charakteryzują Siła 6, Zręczność 5, Walka Wręcz 3 oraz Skradanie 4. Jego futro działa jak naturalny pancerz o Wartości Pancerza 2. Pazury stwora posiadają Wartość Obrażeń 1, a ugryzienie Wartość Obrażeń 3, ale tego drugiego typu ataku może użyć wyłącznie, jeśli uda mu się test Skradania przeciwko ofierze. Udana atak ugryzieniem oznacza, że ofiara jest przygwożdżona i otrzymuje 1 punkt obrażeń na turę. Chcąc się uwolnić ofiara albo ktokolwiek inny musi pokonać pożeracza w spornym teście Krzepy. Bestia ucieka, gdy jej Siła spadnie do 3.

31–33

Pole magnetyczne. Daje się słyszeć słabe bzyczenie prądu, a PG włosy stają na całym ciele. Jeśli zdecydują się pozostać na tym obszarze, zauważą, że wszystkie metalowe przedmioty są przyciągane ku jednemu konkretnemu miejscu. PG muszą zostawić wszystkie swoje metalowe przedmioty albo wykonać udany test Krzepy, by uciec od pola siłowego z całym posiadanym ekwipunkiem.

K66 ZAGROŻENIA W SEKTORZE

- Zapadlisko.** Pod stopami jednej z PG nagle zapada się ziemia i członek grupy znika w ciemnej piwnicy pod ruinami. PG musi wykonać test Sprawności – porażka oznacza upadek z wysokości 6 metrów (patrz Potok Zgnilizny powyżej). Wspięcie się z powrotem na górę wymaga kolejnego testu Sprawności, tym razem na -2.
- 34–36 Piwnicę zamieszkuje wygłodzony strefowy pająk. Potwór ma Siłę 5, Walkę Wręcz 2, Sprawność 2 oraz naturalną Wartość Pancerza 3. Ukąszenie pająka posiada Wartość Obrażeń 1 i jest trujące. Jeśli ten atak zada obrażenia, jad dostaje się do ciała ofiary, która będzie otrzymywać 1 punkt zmęczenia (urazu Zręczności) na turę, dopóki nie zostanie wyleczona lub Pokonana. Dopóki jad działa, woda nie przywraca Zręczności.
- Kwaśny deszcz.** Niebo ciemnieje i niedługo później spadają pierwsze ciężkie krople deszczu. Każda kropla syczy w momencie dotknięcia jakiejś powierzchni i zostawia na niej wypalony ślad – bez względu na to, czy to ziemia, czy skóra PG. Wkrótce rozpętuje się śmiertelna ulewa.
- 41–43 Każdy, kogo kwaśny deszcz złapie na otwartym terenie, ryzykuje poważne obrażenia. Wykonaj rzut liczbą kości w oparciu o intensywność deszczu – 4 kości dla pierwszej tury, 6 dla drugiej, 8 dla trzeciej i 10 dla czwartej oraz wszystkich kolejnych. Każda szóstka / ▲▲ zadaje 1 punkt obrażeń.
- Ofiary deszczu otrzymują obrażenia w kolejnych turach, dopóki nie znajdą schronienia poprzez wykonanie udanego testu Sprawności.
- Strefowe ghule.** W ruinach otaczających PG czają się strefowe ghule. Te dzikusy ukrywają twarze pod straszliwymi maskami z Dawnych Czasów i noszą płaszcze przeciwdeszczowe. Liczba ghuli jest równa liczbie PG plus dwa.
- 44–46 Nieco dalej znajduje się wysoki, zrujnowany budynek, w którym łatwo będzie się bronić. PG mogą zdecydować, że zostaną i walczyć lub wykonać test Sprawności, aby dotrzeć do wysokich ruin. Jeśli test będzie udany, mogą zabarykadować się wewnątrz, lecz znajdują się pod oblężeniem ghuli, których liczebność będzie szybko rosła.
- Strefowe ghule mają Siłę 3, Zręczność 4, Spryt 3, Empatię 2, Skradanie 3, Strzelanie 2 i Walkę Wręcz 1. Są uzbrojone w pałki, noże i proce. Jeśli sytuacja PG będzie wyglądać naprawdę źle, z pomocą mogą przyjść zwierzęcy mutanci (patrz niżej).
- Latające meduzy.** Powietrze wokół PG staje się gryzące i w ich kierunku zaczynają się zlatywać na wpół przezroczyste, służowane kształty – a mówiąc konkretniej nie tyle w stronę PG, lecz wszelkiego metalowego wyposażenia, jakie przy sobie noszą. U dołu ciał dziwnych stworzeń zwisają grube, pokryte śluzem macki. Te istoty, określane powszechnie nazwą latających meduz, nie atakują ofiar, a raczej ich ekwipunek i tylko przedmioty zrobione z metalu. Wykonaj jeden rzut ataku sześcioma kośćmi przeciwko każdemu metalowemu przedmiotowi. Każda uzyskana szóstka / ▲▲ obniża Premię Ekwipunku danego przedmiotu o jeden. Ataki powtarzają się tura po turze, dopóki ofiary nie uciekną wykonując udany test Sprawności. Latających meduz jest niezliczona liczba i nie sposób z nimi walczyć.
- Wieszcz złomu.** Na dachu wraku starego samochodu siedzi mutant obwieszony śmieciami i kawałkami złomu. Witając PG po imieniu i twierdząc, że czekał tu z wieściami dotyczącymi przyszłości każdej z nich.
- 54–56 Nieznajomy to w istocie mutant z innej Arki posiadający potężne mutacje psychiczne. Jest telepatą, zatem potrafi czytać w myślach PG, co zresztą czyni, by udawać jasnowidza. Celem wieszczki jest wyciągnięcie od PG jak największej ilości naboju, żarć oraz artefaktów, jakie mogą przy sobie mieć w zamian za wróżby dotyczące przyszłości. Pytania dotyczące samego wieszca nie znajdują żadnych jasnych odpowiedzi.
- Wieszcz ma Siłę 2, Zręczność 2, Spryt 4, Empatię 3 i Manipulację 2. Posiada mutację Telepatia (patrz skrót dla gracza opisujący Machera).
- Automat.** PG natrafiają na lej po bombie, który wydaje się stosunkowo świeży. Na jego dnie spoczywają szczątki czegoś, co przypomina dziwną, metalową istotę. Leży ona na ziemi i jest mocno uszkodzona. Naraz budzi się i atakuje PG powtarzając w kółko: „Nietypowe parametry. Wymagany natychmiastowy reset!”.
- 61–63 Ta istota to robot klasy Wartownik o nazwie kodowej Delta CFK026, pochodzący ze stacji kosmicznej Mimir-457, która niedawno uległa katastrofie (patrz rozdział Koło Niebios zawierający opis tego specjalnego sektora Strefy). Ta konkretna jednostka wypadła ze stacji, gdy ta została rozerwana na kawałki w momencie ponownego wejścia w atmosferę Ziemi, i wylądowała właśnie tutaj – sama, głęboko w Strefie. Jej współczynniki znajdują się na stronie 40.
- Część obwodów robota jest uszkodzona, dlatego traktuje on PG jako zabójcze zagrożenie, które musi zostać zneutralizowane. Najlepszym rozwiązaniem dla PG jest najprawdopodobniej ucieczka (poprzez test Sprawności) – zasugeruj to graczom, chyba że sami na to wpadną. Od tej chwili robot może zacząć ich śledzić i pojawić się później w dogodnym dla ciebie momencie.
- Zwierzęcy mutanci.** PG dostrzegają z oddali wąty słup dymu wznoszący się nad ogniskiem. Jeśli postanowią wykorzystać Skradanie, by podejść bliżej, zauważą grupę zwierzęcych mutantów (równą liczebnością grupie PG), skuloną nad ogniskiem rozpalonym w koszu na śmieci podród rozpadających się ruin. Nad ogniem piecze się nadziany na rożen niewielki kawałek mięsa.
- 64–66 Zwierzęta stanowią patrol zwiadowczy ze Zwierzowców (patrz strona 26). Trzymają straż (sporny test Skradania przeciwko Zwiadowi), a jeśli wykryją nadejście PG, będą bardzo przestraszone i wrogie. Istnieje bardzo duża szansa, że dojdzie do walki. Zwierzęta uciekają, jeśli co najmniej połowa z nich zostanie pokonana.
- PG musi udać się test Manipulacji przeciwko dowódcy patrolu – psu o imieniu Sputnik – aby mogły porozmawiać z grupą. Jeśli do tego dojdzie, być może PG dowiedzą się więcej o Zwierzowcach oraz kłopotach zwierząt z robotami (strona 30). Kolejny udany test Manipulacji jest wymagany, aby członkowie patrolu pozwolili PG zabrać się z nimi do Zwierzowców. Na patrol składają się małpy, psy oraz szczury. Ich współczynniki można znaleźć na stronie 34.

ARTEFAKTY

Artefakty, czyli przedmioty z Dawnych Czasów, które nadal działają lub mogą zapewnić Ludowi cenną wiedzę, stanowią jeden z najważniejszych powodów, by wyprawiać się do Strefy. Ten, kto odnajdzie potężny artefakt, stanie się prawdziwym bohaterem Arki – dla jednych idolem, dla innych obiektem zazdrości.

ZNAJDOWANIE ARTEFAKTÓW

To ty jako MG decydujesz, kiedy PG znajdą artefakt. Kiedy PG eksplorują nowy sektor Strefy, możesz zdać się na kości (patrz powyżej), ale nigdy nie masz obowiązku zastosować się do wyniku rzutu. Możesz też umożliwić PG znalezienie artefaktów w zupełnie innych miejscach. Przykładowo mogą je mieć przy sobie PN.

Raczej nie ma szans, że artefakty będą ot tak spoczywać w Strefie czekając, by pojawiły się PG i je znalazły. Chcąc na nie trafić PG muszą aktywnie przeszukiwać ruiny, a czasem stoczyć walkę o te niezwykle cenne przedmioty.

Chcąc sprawdzić, jaki artefakt odnalazły PG, należy wykonać rzut k66 i porównać wynik z tabelą obok. W pełnoprawnych podręcznikach podstawowych *Mutanta: Roku Zerowego* oraz *Mutanta: LabGen Alfa* opisano szczegółowo dużo więcej artefaktów. Te artefakty są też dostępne w formie talii kart do gry, powiązanych z podręcznikami *Mutant: Rok Zerowy* oraz *Mutant: LabGen Alfa* (sprzedawanych oddzielnie).

K66 ARTEFAKT

11–14	Karabin szturmowy. Zardzewiała, ale budząca szacunek broń. Premia Ekwpunktu +3 do Strzelania, Obrażenia Broni 2, zasięg daleki. Nie wymaga przeładowania po każdym strzale.
16–22	Pistolet sygnałowy. Masywny pistolet z nabojem w lufie. Flara jest widoczna w promieniu kilku sektorów. Można z niego wystrzelić raz i nie można go ładować zwykłymi nabojami. Premia Ekwpunktu +2, Obrażenia Broni 2, zasięg średni.
23–26	Mapa Strefy. Ta rozpadająca się i podarta mapa ukazuje, jak Strefa wyglądała w Dawnych Czasach. Premia Ekwpunktu +3 do Rozpoznania. Mały przedmiot.
31–34	Środki przeciwbólowe. Po połknięciu tych tabletek wszystkie punkty obrażeń zostają wyleczone. Nie mają żadnego efektu w przypadku ran ciężkich. Tabletek wystarczy na k6 dawek. Mały przedmiot.

K66 ARTEFAKT

35–42	Kombinezon ochronny. Kombinezon wykonany z grubego, żółtego materiału. Jest znoszony i brudny, ale wygląda na cały. Wartość Pancerza 6 przeciwko Zgniliznie (patrz wydarzenie Potok Zgnilizny).
43–46	Sześciostrzałowiec. Broń jest lekko zardzewiała, ale wciąż pozostaje w zaskakująco dobrym stanie. Premia Ekwpunktu +3 do umiejętności Strzelanie. Obrażenia Broni 2, zasięg średni. Nie wymaga przeładowania po każdym strzale.
51–54	Pistolet półautomatyczny. Lekka broń strzelecka. Premia Ekwpunktu +2 do umiejętności Strzelanie. Obrażenia Broni 2, zasięg średni. Nie wymaga przeładowania po każdym strzale. Lekki przedmiot.
55–62	Strzelba. Broń palna o dwóch spiłowanych lufach dużego kalibru. Premia Ekwpunktu +3 do umiejętności Strzelanie. Obrażenia Broni 3, zasięg średni. Można z niej wystrzelić dwukrotnie nim będzie wymagać przeładowania.
63–66	Klucz francuski. Ciężkie, metalowe narzędzie z Dawnych Czasów. Przerdzewiałe, ale dla Monterów warte swojej wagi w nabojach. Można nim też przyrządnąć innym mutantom. Premia Ekwpunktu +3 do umiejętności Prowizorka i +2 do umiejętności Walka Wręcz. Obrażenia Broni 1.



ROZUMIENIE DZIAŁANIA ARTEFAKTÓW

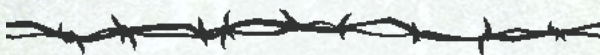
Zanim PG będzie mogła użyć artefaktu, musi wykazać umiejętność Zrozumienie (patrz zasady dotyczące umiejętności w skrótach dla graczy). PG może podjąć tylko jedną próbę Zrozumienia tego samego przedmiotu na jej obecnym poziomie umiejętności, ale może spróbować ponownie po podwyższeniu tej umiejętności. Inne postacie mogą wytłumaczyć działanie danego artefaktu.

ŚMIECI

Artefakty to nadal działające przedmioty z Dawnych Czasów, lecz Strefa jest też usłana całą masą popsutych rzeczy – pozornie bezużytecznego szpeju, który może wykorzystać tylko Monter. Takie przedmioty są określane jako śmieci.

Śmieci nie posiadają żadnego bezpośredniego, mechanicznego efektu, może poza tym, że da się je czasem wykorzystać jako tępe narzędzie. Jednak mogą mieć pewną wartość poznawczą i historyczną w kwestii tego, jaki był zniszczony świat z Dawnych Czasów. Niekiedy możesz pozwolić znaleźć PG kilka sztuk śmieci w trakcie trwania ich podróży.

PG mogą czasem wykorzystać śmieci podczas wymiany, jednak to, co zaoferują im napotkane osoby – jeśli w ogóle cokolwiek – może mieć bardzo różną wartość.



K666	PRZEDMIOT
111	Zabawkowa figurka (He-Man)
112	Budzik (nakręcany)
113	Akwarium (bez rybek)
114	Lalka Barbie
115	Bejsbol (patrz strona 86)
116	Piłka bejsbolowa (wypompowana)
121	Trymer do brody
122	Beret (czerwony)
123	Biblia
124	Łańcuch rowerowy (patrz strona 86)
125	Rama rowerowa (bez kół)
126	Pompka rowerowa
131	Segregator pełen sprawozdań finansowych
132	Buty (Premia Ekwiapu +1 podczas wędrówek terenowych)
133	Gumowa piłka

K666	PRZEDMIOT
134	Opakowanie płatków śniadaniowych (zamknięte)
135	Pudełko czekoladek (zawartość wciąż jadalna, kóracji żarcia)
136	Rękawica bokserska
141	Neseser
142	Megafon (popsuty)
143	Otwieracz do puszek
144	Kandelabr
145	Opona samochodowa
146	Nóż do mięsa
151	Kasa sklepowa
152	Przewód internetowy (kó metrów)
153	Wentylator sufitowy
154	Kieliszki do szampana (kó)
155	Żyrandol
156	Grill ogrodowy
161	Dziecięcy rysunek
162	Pół paczki papierosów
163	Wieszak na ubrania
164	Kubek na kawę z nadrukiem
165	Stół kawowy
166	Kolorowanka dla dzieci (w połowie wypełniona)
211	Grzebień
212	Komiks zawierający brutalne treści
213	Betoniarka (zardzewiała)
214	Garnek
215	Karta kredytowa
216	Powieść kryminalna
221	Sztuće (kó sztuk)
222	Cylinder
223	Konik z Dalarna
224	Flakon perfum
225	Lampa biurkowa
226	Butelka detergentu
231	Kostki do gry (kó)
232	Rurka do nurkowania
233	Szmaciana lalka
234	Narta zjazdowa (jedna sztuka)
235	Eleganckie damskie buty (znoszone)
236	Hantla (waga 5 kg)
241	Sztaluga malarska

K666	PRZEDMIOT
242	Nóż stołowy (śmieciowy nóż)
243	Gitara elektryczna (popsuta)
244	Mikser elektryczny
245	Golarka elektryczna
246	Elektryczna szczoteczka do zębów
251	Pusta rama
252	Przedłużacz
253	Maska (Kaczor Donald)
254	Maska (szkielet)
255	Maska (Święty Mikołaj)
256	Plastikowe kły
261	Sztuczne zęby
262	Powieść fantasy (bardzo gruba)
263	Gaśnica
264	Sztuczne ognie (k6, wciąż działają)
265	Latarka (popsuta)
266	Lampa stojąca
311	Flet (plastikowy)
312	Składane krzesło
313	Piłka futbolowa
314	Widelec
315	Patelnia (tępe narzędzie)
316	Taśma montażowa
321	Sztuczne perły
322	Kij do golfa (tępe narzędzie)
323	Nasiona trawy w niewielkim woreczku
324	Suszarka do włosów
325	Żel do włosów
326	Słuchawki z mikrofonem
331	Sekator (śmieciowy nóż)
332	Sól ziołowa
333	Kij hokejowy (tępe narzędzie)
334	Wózek sprzedawcy hot dogów
335	Kołpak (marka Volvo)
336	Krzesło z IKEA
341	Mleko dla niemowląt (zapewnia k6 racji żarcia)
342	Kawa rozpuszczalna
343	Zupka chińska (k6 racji żarcia)
344	Gazrurka (tępe narzędzie)
345	Lewarek
346	Jeansy (wytarte)

K666	PRZEDMIOT
351	Puzzle
352	Kombinezon (płócienny)
353	Kółko na klucze (2k6 kluczy)
354	Klawiatura (bez kilku klawiszy)
355	Drabina (zardzewiała, Premia Ekwipunku +1 podczas wspinania się)
356	Damskie buty
361	Damski kapelusz
362	Laptop (popsuty)
363	Kosiarka do trawy
364	Żarówki (k6)
365	Szminka
366	Mydło w płynie
411	Głośnik (popsuty)
412	List miłosny (pożółkły)
413	Szkło powiększające
414	Tusz do rzęs
415	Podręcznik do matematyki
416	Kuchenka mikrofalowa (popsuta)
421	Lustro
422	Płyty DVD z filmami (k6)
423	Plakat filmowy
424	Płyty CD z muzyką (k6)
425	Flaga narodowa (podarta)
426	Krawat
431	Guma do żucia z nikotyną
432	Orientalny dywan
433	Smoczek
434	Paczka getrów
435	Chusteczki higieniczne (k666)
436	Młynek do pieprzu
441	Album ze zdjęciami
442	Zdjęcie szczęśliwej rodziny
443	Obrazek kota
444	Skarbonka (pusta)
445	Plastikowe woreczki (k66)
446	Plastikowa butelka (pusta)
451	Plastikowy dinozaur
452	Sztuczne kwiaty (plastikowe, k6)
453	Plastikowy model anatomiczny szkieletu
454	Plastikowe słomki do picia (opakowanie zawierające 100 sztuk)

K666	PRZEDMIOT
455	Talia kart do gry
456	Popcorn (zamknięta torebka)
461	Sukienka księżniczki (dziecięca)
462	Medal
463	Puchówka (Premia Ekwipunku +1 przeciwko chładowi)
464	Strój królika (rozmiar dla dorosłego)
465	Rozkładany fotel z podnóżkiem
466	Pilot do telewizora
511	Wrotki
512	Gumiak
513	Gumowa kaczka
514	Saksofon
515	Kolorowa apaszka (Premia Ekwipunku +1 przeciwko chładowi)
516	Dysertacja naukowa
521	Maska do nurkowania
522	Kombinezon no nurkowania (znoszony)
523	Dildo
524	Wózek supermarketowy
525	Deskorolka
526	Szkicownik (wypełniony szkicami)
531	But narciarski
532	Czapka zimowa (Premia Ekwipunku +1 przeciwko chładowi)
533	Buteleczek toniku do skóry
534	Materac do spania
535	Pamiątkowa szklana kula ze śniegiem
536	Sofa (popsuta)
541	Dziecięcy strój Spider-mana
542	Bidon
543	Bluza sportowa
544	Puchar sportowy
545	Zszywacz
546	Ciasteczko do kawy (jedna racja żarcia)
551	Spacerówka
552	Deska surfingowa
553	Szelki
554	Okulary pływackie
555	Syntezyzator
556	T-shirt z napisem „Heisenberg”
561	Globus
562	Pluszowy miś

K666	PRZEDMIOT
563	Telefon
564	Piłka tenisowa
565	Termometr (popsuty)
566	Klucz do kół
611	Szczotka toaletowa
612	Szczoteczka do zębów
613	Ręcznik z wyszytym słowem „Sheraton”
614	Resorak
615	Zabawkowi piraci
616	Zabawkowy miecz
621	Zabawkowy traktor
622	Zabawkowy zestaw pociągów
623	Stożek ruchu
624	Puzon
625	Telewizor (popsuty)
626	Biszkopty z nadzieniem (kó sztuk, wciąż jadalne, każdy to racja żarcia)
631	Maszyna do pisania
632	Parasol (popsuty)
633	Bielizna
634	Odkurzacz
635	Termos
636	Wazon
641	Kaseta VHS
642	Konsola do gier wideo
643	Płyta gramofonowa (zjęchana)
644	Balkonik
645	Walkman ze słuchawkami i kaseta
646	Zegar ścienny
651	Portfel pełen spleśniałych banknotów
652	Pistolet na wodę
653	Maska spawalnicza
654	Butelka po whisky
655	Pisak do tablicy suchocierniej
656	Peruka (blond włosy)
661	Butelka wina (niezdatne do picia, 1 Punkt Zgnilizny)
662	Wok
663	Łom
664	Zegarek na rękę (popsuty)
665	Pożółkły egzemplarz podręcznika do gry fabularnej Kroniki Mutantów
666	Jojo (tępe narzędzie)





NOWY GATUNEK BESTII

Ten sektor Strefy opisuje dom PG – Arkę. To właśnie tu rozpoczyna się gra i tu raz za razem będą wracać PG. Arka stanowi centralny punkt rozgrywki. Podręcznik podstawowy do *Mutanta: Roku Zerowego* opisuje szczegółowo, jak PG budują własną Arkę. Tę gotową Arkę można wykorzystać, jeśli chcesz szybko rozpocząć grę.

Nowy gatunek bestii opracowano jako punkt startowy dla *Mutanta: Roku Zerowego*. Jeśli chcesz, możesz rozpocząć pierwszym wydarzeniem na stronie 25, gdzie znajduje się również ramka, której zawartość możesz przeczytać na głos graczom jako scenę otwierającą sesję.

POŁOŻENIE

Ustal wspólnie z graczami, gdzie na obszarze Strefy chcecie umieścić Arkę. Najbardziej prawdopodobnym wyborem jest sektor z wybrzeżem, ale można ją również umieścić w głębi lądu, np. zanieśioną daleko przez ogromną falę wywołaną jedną z broni zagłady użytych podczas Wojen Enklaw.

RZUT OKA

Arka to wrak dużego promu pasażerskiego z Dawnych Czasów, osiadła na mieliźnie lub unieruchomiona gdzieś w Strefie. Prom ma dziewięć pokładów, lecz najniższe są zbyt zniszczone i zardzewiałe, by mógł z nich korzystać Lud. Większość mieszkańców Arki zajmuje kajuty na pokładach 8 i 9.

Prom niegdyś posiadał furtę dziobową, lecz przerdzewiała i odpadła dawno temu, odsłaniając rampę prowadzącą na pokłady 3 i 4. Z myślą o ochronie Arki przed intruzami Lud zbudował przed otworem w kadłubie palisadę ze złomu.

Rufówka. Dawny pokład słoneczny na pokładzie 9 jest używany przez Lud podczas większych zgromadzeń. Właśnie tam dawniej przemawiał Starszy. Obecnie miejsce wykorzystuje Szef Maximon na potrzeby swoich płomiennych przemówień do mutantów.

Kolektor deszczu. Na dachu powyżej rufówki Monter Pontiak zamontował przerobione parasole i inne zbiorniki, które służą do gromadzenia deszczówki.

Cele. Kilka małych kajut na pokładzie 5 wykorzystuje się do zamykania mutantów, którzy łamią prawa Ludu lub którzy akurat nieopatrznie rozgniewali któregoś z Szefów.

Maszynownia. W przeżartych rdzą czeluściach Arki znajduje się stara maszynownia. Właśnie tu rezyduje Monter Pontiak. Udało mu się odegnać chłód i pozbyć wilgoci z pomieszczenia, które utrzymuje ogrzane i oświetlone z pomocą urządzeń elektrycznych, zasilanych swoją mutacją.

Szalupa ratunkowa. Obok Arki unosi się na wodzie stara, metalowa szalupa ratunkowa, zdolna pomieścić 20 osób. Szalupa posiada zadaszenie i zbudowano ją z myślą o przetrwaniu nawet najgorszej pogody. Mieszka w niej przywódca kultu Oskartian.

Palisada. Prosta palisada ze śmieci i złomu, otaczająca dziób statku, chroni go od strony pokładu samochodowego. W palisadzie nie ma żadnych wejść czy otworów – trzeba się na nią wspiąć wchodząc lub wychodząc z Arki. Palisada jest pilnowana dzień i noc.

Poletka. Wewnątrz palisady Monterzy i Kronikarze doglądają prymitywnych grządek z grzybami i burakami. Bez nich Lud wymarłby z głodu dawno temu.

OKOLICZNOŚCI

Arka jest domem PG. Mieszkają właśnie tu wraz z 200 innymi mutantami. Tylko Szperacze opuszczają Arkę. Dla większości pozostałych mutantów Arka stanowi jedyne znane miejsce. Zewnętrzny świat to morze chaosu i zniszczenia, pełne zmutoowanych potworów i nieznanego grozy.

MUTACJE PN

Mutacje PN z tego rozdziału opisano szczegółowo w podręczniku podstawowym do *Mutanta: Roku Zerowego*. Jeśli grasz korzystając wyłącznie ze Startera, nie używaj mutacji PN.

Mutanci dorastali w Arce. Nie wiedzą, jak doszło do tego, że tu zamieszkali. Jediną osobą znającą prawdę jest Starszy, jeden ze Starożytnych, lecz on niewiele wyjaśnia. Prawdę o pochodzeniu Ludu opisano w rozdziale 16. podręcznika podstawowego do *Mutanta: Roku Zerowego*.

Teraz Starszy umiera, zaś mutanci są nastolatkami. Bez przewodnictwa Starszego dotychczasowy porządek upadł. Starożytne zapasy żywności w Arce wyczerpały się, a niewielkie uprawy przy palisadzie nie wystarczają, by zaspokoić głód. Silni przemocą biorą to, czego chcą i zmuszają resztę do posłuszeństwa.

Troje szczególnie kompetentnych i charyzmatycznych mutantów – Maximon, Marlotta i Oskartian – to rywalizujący o władzę Szefowie z Arki.

Jednak Lud nie zdaje sobie sprawy, że nie jest w Strefie sam. Istnieją inne Arki (więcej informacji na ten temat opisano w podręczniku podstawowym do *Mutanta: Roku Zerowego*), ale też grupa zmutowanych zwierząt – inteligentnych i chodzących na dwóch nogach – które uciekły z mieszczącej się wysoko w górach instalacji badawczej z Dawnych Czasów. Niedawno przybyły do Strefy i osiadły kilka sektorów od Arki.

Wkrótce wydarzy się coś, co zmusi ludzkich i zwierzęcych mutantów do bliższych kontaktów. Już niedługo życie obu grup zmieni się na zawsze...

MIESZKAŃCY

Starszy. Poprzedni przywódca Arki, dziś stający cień dawnego siebie. Od wielu miesięcy nie widziano go poza kajutą (apartamentem na pokładzie 9). Żyje, ale jest na skraju śmierci. Chronią go Astrina i pozostali Kronikarze. Jeśli mimo wszystko PG uda się spotkać ze Starszym, jest tak skołowany, że na ich pytania będzie umiał udzielić wyłącznie tajemniczych odpowiedzi.

Cechy: Siła 1, Zręczność 1, Spryt 2, Empatia 1.

Umiejętności: Zrozumienie 5.

Mutacje: brak.

Maximon. Najpotężniejszy Szef w Arce. Ubiera się w połatany, stary, kapitański mundur i każe tytułować się „Kapitanem”. Każdy, kto o tym zapomni, dostaje wciry od Mubby. Maximon uważa się za następcę Starszego, a zarazem prawowitego przywódcę Arki.

Jest dominujący i brutalny, ale nie zły. Jego główny cel stanowi przetrwanie Ludu i jest gotów poświęcić pojedynczych mieszkańców w imię tego, co uważa za interes ogółu. Maximon zwykle przebywa na dawnym mostku Arki. W zamian za bezpieczeństwo i żarcie Maximonowi służy około 50 mutantów, z czego połowa z nich to Osilki. Jego prawą ręką jest Macher Szacher.

Cechy: Siła 4, Zręczność 4, Spryt 3, Empatia 5.

Umiejętności: Walka Wręcz 3, Strzelanie 2, Wycucie Emocji 5, Manipulacja 4.

Mutacja: Ognisty oddech.

Ekwipunek: maczeta, 9 naboí.

Artefakt: sześciostrzałowiec.



STARSZY

Marlotta. Szefowa otoczona niewielką, lecz fanatycznie oddaną grupą stronników. Dowodzi z wojskową surowością nieco ponad 20 podwładnymi. Maximon toleruje Marlottę – przynajmniej na razie – ponieważ jest ona nieoceniona, gdy w grę wchodzi kwestie obronności Arki. Jednak Marlotta zdaje sobie sprawę, że prędzej czy później Maximon pozbędzie się jej, ponieważ stanowi ona zagrożenie dla jego władzy. Marlotta wierzy, że w Strefie istnieją też inne Arki i pragnie je odnaleźć. Kwaterę główną Marlotty stanowi dawny bar na rufie statku. Prowadzi ćwiczenia wojskowe i musztry ze swoimi podwładnymi na starej scenie.

MARLOTTE



Cechy: Siła 4, Zręczność 5, Spryt 3, Empatia 3.

Umiejętności: Walka Wręcz 3, Strzelanie 4, Wycucie Emocji 3, Manipulacja 2.

Mutacje: Insektoid.

Ekwipunek: nóż, 5 naboí.

Artefakty: pistolet półautomatyczny.

Oskartian. Przywódca niewielkiego kultu nazywanego Wartownikami Apokalipsy, którego członkowie wierzą, że koniec świata stanowił karę wymierzoną przez Boga ludziom oraz że mutanci znaleźli się na Ziemi, by sprawować pieczę u Kresu Dni. Oskartian naucza, że wszelkie próby budowy nowego świata, czy badania tajemnic Dawnych Czasów są grzeszne i należy ich zaprzestać. Kult jest tolerowany, gdyż wszyscy uważają jego wyznawców za bandę nieszkodliwych pomyłków, jednak ostatnio kultyści zdają się wykazywać coraz większą zawziętość. Oskartian i ci, którzy za nimi podążają – łącznie około 20 osób – zamieszkują starą szalupę ratunkową, unoszącą się obok Arki. Oskartian nie ma żadnego owłosienia na ciele i nosi długą tunikę zrobioną ze starego brezentu.

Cechy: Siła 3, Zręczność 2, Spryt 3, Empatia 5.

Umiejętności: Walka wręcz 2, Manipulacja 5.

Mutacje: Patokineza.

Ekwipunek: tępe narzędzie (stary kij hokejowy).

Mubba. Mutantka uważana za najtwardszego Osilka w Arce. Kiedy trzeba całkowicie bezwzględna i brutalna, lecz odwołuje się do przemocy tylko gdy zostanie taki rozkaz. Pracuje dla Maximona, jednak posiada silny kompas moralny i odwróci się od niego, jeśli poczuje, że takie postępowanie jest właściwe. Nienawidzi Machera Szachera i uważa go za zagrożenie dla całego Ludu. Do podobnego sposobu myślenia stara się przekonać Maximona – póki co bezskutecznie.

Cechy: Siła 5, Zręczność 3, Spryt 2, Empatia 2.

Umiejętności: Zastraszanie 5, Walka Wręcz 5.

Mutacje: Czteroręka, Bestia.

Ekwipunek: maczeta, 2 naboje.

Szacher. Macher i prawa ręka Szefa Maximona. Z pozoru jest czarujący i charyzmatyczny, ale w rzeczywistości to pompatyczny megaloman, który wierzy, że zawsze wie, co jest najlepsze dla Ludu,

a konkretnie jego przywództwo w możliwie niedalekiej przyszłości. Zdaje sobie sprawę, że na tę chwilę Maximon to najpotężniejszy Szef w Arce i dlatego trzyma się blisko, wyczekując na odpowiedni moment do przejęcia od niego władzy.

Cechy: Siła 3, Zręczność 3, Spryt 3, Empatia 5.

Umiejętności: Sprawność 4, Strzelanie 3, Wycucie Emocji 3, Manipulacja 5.

Mutacje: Władca marionetek.

Ekwipunek: sztylet, 7 naboí.

Artefakty: strzelba, okulary przeciwsłoneczne.

Astrina. Należy do Kronikarzy, zaufanej grupy wybrańców Starszego, liczącej około 20 mutantów. Ich zadaniem jest zapisywanie wszystkiego, co dzieje się w Arce. Tylko Kronikarze mają dostęp do kajuty

Starszego (patrz wyżej). Ponadto pilnują Krypty Brzasku, zamkniętego pomieszczenia, do której trafiają wszystkie artefakty odnajdywane w Strefie tak, aby cały Lud mógł je badać i zdobywać na ich podstawie wiedzę (więcej na ten temat zawarto w podręczniku podstawowym do *Mutanta: Roku Zerowego*). Astrina jest przekonana, że mutanci mają do odegrania ważną rolę w stworzeniu nowego społeczeństwa na Ziemi. Mieszka w małej kajucie obok apartamentu Starszego.

Cechy: Siła 3, Zręczność 2, Spryt 5, Empatia 3.

Umiejętności: Strzelanie 2, Zrozumienie 4, Wycucie Emocji 3.

Mutacje: Patokineza.

Ekwipunek: śmieciowy rewolwer, 4 naboje, podniszczony notatnik, długopis.

Artefakt: magazyn lifestylowy.

MUBBA



SZACHER



Pontiak. Monter, którego umiejętnościom dorównuje jedynie niewyparzona gęba. Posiada wrodzoną umiejętność irytowania wszystkich, których spotyka. Jest luźno powiązany z Marlottą i jej gangiem, lecz będzie pracować dla każdego gotowego mu zapłacić. Potiak jest blady i brudny, i ubiera się w kombinezon, który za lepszych czasów był żółty. Można go spotkać w okolicach dawnej maszynowni Arki.

Cechy: Siła 2, Zręczność 3, Spryt 5, Empatia 2.

Umiejętności: Prowizorka 4, Zrozumienie 3.

Mutacje: Ludzki magnes.

Ekwipunek: trzylufowy śmieciowy pistolet, 8 naboí.

Artefakt: klucz francuski.

Yassan. Legendarny Szperacz z Arki. Pierwszy mutant, który opuścił Arkę i wyruszył w Strefę mając zaledwie 10 lat. Obecnie jest dotknięty Zgnilizną i mówi świszczącym głosem. Nosi domowej roboty maskę przeciwZgnilną, którą rzadko kiedy zdejmuje. Zazwyczaj przebywa gdzieś w Strefie, lecz kiedy już wraca do Arki, trzyma się blisko Marlotty.

Cechy: Siła 3, Zręczność 5, Spryt 3, Empatia 2.

Umiejętności: Rozpoznanie 4, Skradanie 2, Strzelanie 3, Znajomość Strefy 3.

Mutacje: Nadludzki refleks.

Ekwipunek: śmieciowy karabin (Premia Ekwipunku +2), 5 naboí, maska przeciwZgnilna.

ŻARCIE I WODA

W Arce chronicznie brakuje żarcia i wody. Każdy, kto ma przy sobie więcej niż kilka racji, ściąga na siebie uwagę.

Niewielkie zapasy puszkowanej żywności w połączeniu z plonami w postaci grzybów oraz buraków, pochodzącymi z leżących w obrębie palisady poletek, są przechowywane w zamkniętej, starej chłodni. Mieści się ona w dawnej kuchni, na pokładzie 7, w pobliżu dziobu. Zapasy są pilnowane przez Osłków, natomiast samo żarcie racjonują Szefowie. Wszyscy mieszkańcy otrzymują zwykle jedną rację żarcia co drugi dzień. Nieuzupełniane zapasy starczą na mniej więcej tydzień.

Lud dysponuje wodą dzięki kolektorowi deszczówki skonstruowanemu przez Pontiaka. Beczki i puszki pełne zgromadzonej wody są przechowywane na rufówce i w normalnych okolicznościach zawierają dość wody, by obdzielić Lud przez kilka dni.

ARKA



RUFÓWKA



KOLEKTOR DESZCZU



PALISADA

TYPOWI MIESZKAŃCY ARKI

FUNKCJA	IMIĘ	CECHY	UMIEJĘTNOŚCI	MUTACJE	CHARAKTERYSTYCZNE CECHY	BROŃ
Osilek	Marl	Siła 5 Zręczność 3 Spryt 2 Empatia 2	Zastraszanie 3 Walka Wręcz 2 Krzepa 1	Bestia	Koślawy krok, ramiona jak u małpy, powarkuje	Nabijany bejsbol
Szperacz	Krin	Siła 2 Zręczność 5 Spryt 3 Empatia 2	Rozpoznanie 3 Strzelanie 2 Skradanie 1	Pożeracz Zgnilizny	Puste spojrzenie, kaszel wywołany Zgnilizną, śmierdzi bimbrem	Złomowy karabin, Premia Ekwpunktu +2
Monter	Nafta	Siła 2 Zręczność 2 Spryt 5 Empatia 3	Prowizorka 3 Zrozumienie 2 Zwiad 1	Ludzki magnes	Chudy, włosy na sztorc, uśmiezek na twarzy	Trzylufowy śmieciowy pistolet
Macher	Denrik	Siła 2 Zręczność 2 Spryt 3 Empatia 5	Interesy 3 Manipulacja 2 Sprawność 1	Patokineza	łyśy, pulchny, zawsze szczerzy zęby w uśmiechu	Śmieciowy nóż
Kronikarz	Silas	Siła 2 Zręczność 2 Spryt 4 Empatia 4	Zrozumienie 2 Wycucie Emocji 2 Leczenie 1	Pasożyt	Chorobliwie blade, przezroczysta skóra, ponury	Brak
Robol	Henny	Siła 4 Zręczność 4 Spryt 2 Empatia 2	Wytrwałość 3 Krzepa 2 Walka Wręcz 1	Czteroręki	Ramiona i nogi jak kłoc drewna, poważny	Bejsbol

WYDARZENIA

Poniżej znajduje się spis wydarzeń, w które możesz uwikłać PG. Pierwsze stworzono jako punkt startowy, ale do reszty może dojść w dowolnej kolejności. Możesz zawsze dopasować wydarzenia do swojej grupy graczy.

- ❑ Jest noc, zaś PG stoją na warcie przy palisadzie. Zmutowany wilk ze Zwieżowców (strona 26) próbuje zakraść się do środka, aby szpiegować Lud oraz ukraść trochę żarcia. Wykonaj test Skradania przeciwko Zwiadowi PG. Bez względu na wynik testu dzieje się coś niespodziewanego – nocne niebo nagle przecina jakiś błyszczący obiekt, oświetlając wilka i ujawniając jego obecność. Ten wpada w panikę i atakuje PG. Światło znika za mroczną linią drzew i chwilę później horyzont eksploduje bezgłośnie wybuchem. Minutę później z oddali dochodzi głuchy łoskot (przeczytaj więcej o spadającej gwiazdzie w opisie Koła Niebios, specjalnego sektora Strefy, na stronie 36). To wydarzenie można wykorzystać jako scenę otwierającą sesję – patrz opis w ramce na stronie 25.

Wilk, który próbuje przeniknąć do Arki, jest zagubiony, przemarnięty i bardzo głodny. W pierwszej turze zaatakuje najbliższą PG, lecz jeśli zostanie zraniony, spróbuje uciec (test Sprawności). Jeśli wilk zostanie osaczony, będzie walczył aż do śmierci.

Cechy: Siła 4, Zręczność 4, Spryt 2, Instynkt 4.

Umiejętności: Skradanie 4, Walka Wręcz 3, Strzelanie 2, Wycucie Emocji 2, Dominacja 3.

Zwierzęca zdolność: Drapieжник (strona 31).

Ekwpunek: kły (Obrażenia Broni 2, bez Premii Ekwpunktu).

- ❑ Maximon zwołuje zgromadzenie na rufówce dotyczące nowego zagrożenia wobec Arki: dzikich bestii – pół-ludzi, pół-zwierząt. Jeśli wilk w scenie otwierającej uciekł, Maximon krytykuje PG. Twierdzi, że w ciągu ostatnich tygodni Szperacze kilkakrotnie zauważyli tych zwierzęcych mutantów w okolicach Arki. Żąda budowy przed Arką nowej palisady, dwukrotnie wyższej niż obecna. Do wykonania zadania zostają zapędzeni wszyscy mutanci – jeśli trzeba przemocą. Jedna z PG lub PN, na której zależy jednej z PG, wpada w tarapaty. Marlotta jest niezadowolona – wolałaby wysłać patrol celem dokładnego zbadania zagrożenia ze strony zwierzęcych mutantów – lecz jeszcze nie waży się postawić Maximonowi. Jednak PG mogłyby spróbować na nią wpłynąć.



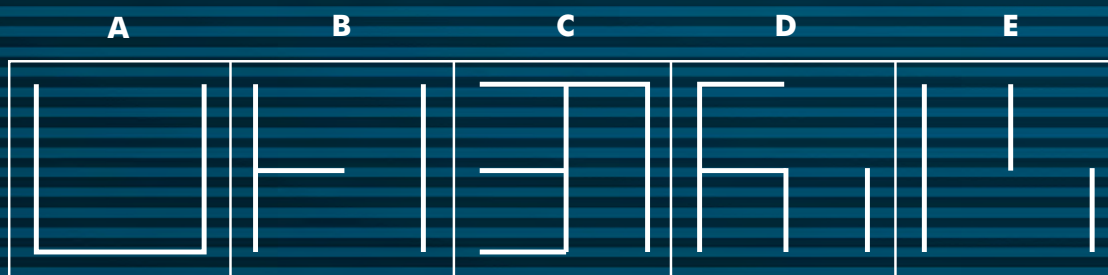
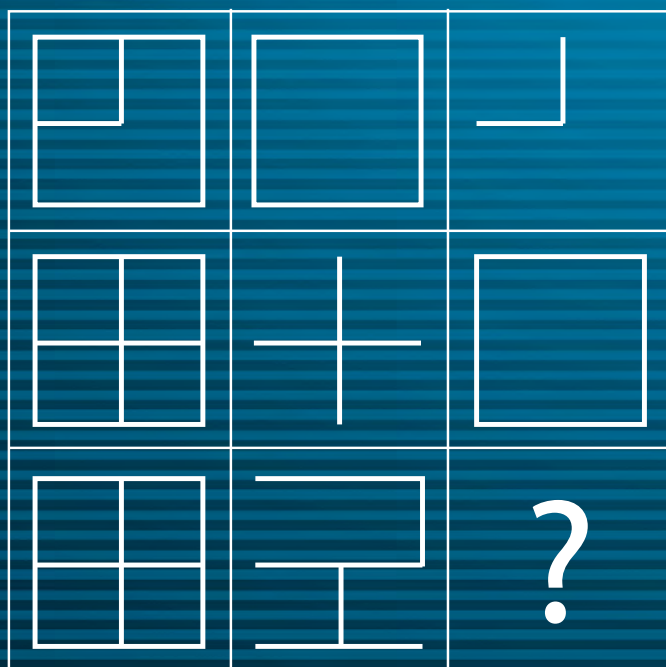
MAPA GRACZY 1: ARKA

MAPA GRACY 2: ZWIERZOWCE





MAPA GRACZY 3: KOŁO NIEBIOS



MIMIR

POMOC DLA GRACZY: TEST NA INTELIGENCJĘ

- PN, z którym ma kontakty jedna z PG, znika. Podobno za porwaniem stoją zwierzęcy mutanci. Zapowiada się na konfrontację, a strach trzyma wszystkich w stalowym uścisku. Tu i tam słychać, jakoby ktoś (może jedna z PG?) wpuścił zmutowane zwierzęta do Arki. Jeśli PG postanowią przeprowadzić śledztwo w sprawie zaginięcia, odkryją wskazówki, z których będzie jasno wynikało, że zaginiona PN poniosła śmierć. Prawda jest taka, że owa PN miała interesy z Szacherem. Gdy którejś nocy ta dwójka spotkała się na plaży poza Arką, Szacher wykorzystał swoją mutację Władcy marionetek, zmuszając PN do popełnienia samobójstwa – pchnięcia się nożem. Do morderstwa doszło w pobliżu łodzi Oskartiana, zaś on sam był świadkiem całego zajścia. Podzieli się tą informacją w zamian za godziwą zapłatę. Jednak nie jest gotów zeznawać przeciwko Szacherowi, gdyż za bardzo boi się Maximona.
- Maximon wprowadza całkowity zakaz podróży w Strefę z obawy przed zwierzętami, co jeszcze powiększa i tak poważne braki żywności. PG lub PN, pozostająca w bliskich stosunkach z jedną z PG, zostaje oskarżona o kradzież żarcia. Ktoś twierdzi, że widział, jak ta osoba zabierała żywność. Może to prawda, a może nie. Świadkiem jest Szacher. Maximon żąda zlinczowania złodzieja, do czego faktycznie dojdzie, o ile PG nie zainterweniuje. Maximon rozważy ułaskawienie oskarżonego, jeśli PG lub ktoś inny zdoła dowieść niewinności złodzieja. Być może na scenę wkroczy Charlotta, oferując złodziejowi alibi? Jeśli tak, Maximon niechętnie puści podejrzanego wolno, ku wielkiemu niezadowoleniu Szachera.
- W pobliżu Arki zostaje schwytyany zmutowany wilk. Zostaje zaciągnięty przed oblicze gapiącego się tłumu. Wilk, a konkretnie samica o imieniu Kallisto, jest wyszydzana i wyśmiewana, a potem zostaje uwięziona w klatce na rufówce, strzeżonej przez Osiłków Maximona. Maximon zwraca się w przemówieniu do Ludu i opisuje, jak zamierza zmusić zwierzęcego mutantą do wyjawienia wszystkiego o swoim osiedlu, dzięki czemu Lud będzie mógł raz na zawsze pozbyć się tego zagrożenia. Kronikarka Astrina (lub inna odpowiednia PN) protestuje i proponuje, by zamiast tego Lud zawarł pokój ze zwierzętami. Maximon nawet nie chce o tym słyszeć.



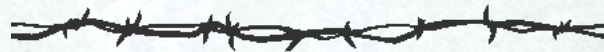
SCENA OTWIERAJĄCA

To zimna i ciemna noc w Strefie, a wy akurat trzymacie wartę. Wiatr wiejący ze Strefy kąsa skórę, zaś do świtu pozostało jeszcze wiele godzin. Maximon, najpotężniejszy Szef w Arce, rozkazał wam strażować przy zbudowanej ze złomu palisadzie, która chroni Lud przed intruzami i koszmarami Strefy. W ciągu kilku ostatnich tygodni wokół Arki krążyły zmutowane bestie – co noc bliżej. Kilku Szperaczy znaleziono martwych, a ich ciała były zmasakrowane.

Nagle noc zmienia się w dzień. Na niebie pojawia się spadająca gwiazda jaśniejsza od czegokolwiek, co dotąd widzieliście. Jej biały blask prześwieca przez czarną linię sosen na horyzoncie, oświetlając znajdującą się za waszymi plecami Arkę.

Właśnie wtedy to dostrzegacie. Jest po wewnętrznej stronie palisady, tuż za wami. Osobliwa bestia, dziki potwór ze Strefy, o zjeżonym futrze i ostrych kłach. Stworzenie musiało przedostać się przez przeszkodę, a wy go nawet nie zauważyliście, lecz teraz jego obecność ujawniło jasne światło na niebie. To coś wydaje z siebie gardłowy warkot i szarżuje wprost na was z rozwartym pyskiem.

Co robicie?



- Astrina kontaktuje się z PG i błaga, by pomogły jej uratować wilczycę Kallisto (patrz wyżej). Chce, by Kallisto zaprowadziła ją do Zwieżowców, tym samym dając okazję do negocjacji z przywódcą zwierząt. Jeśli PG uratują wilczycę, najpierw będzie bardzo ostrożna, lecz zaufa PG, o ile udowodnią jej swoje pokojowe zamiary (i wykonają udany test Manipulacji). To wydarzenie może doprowadzić do wyprawy PG w głąb Strefy i odnalezienia Zwieżowców.
- Pewnego ranka Maximon zostaje znaleziony martwy na plaży poza Arką. Może do tego dojść po odwiedzinach PG w Zwieżowcach, a nawet po dotarciu do Koła Niebios albo kiedy są nieobecne w Arce. Wygląda na to, że Maximon spadł z rufówki. Jednak prawda jest taka, że noc wcześniej Szacher wściekł się na Szefa i zmusił go, by ten skoczył na własną zgubę. Jest świadek

morderstwa (PN, którą znają PG), lecz zbyt przestraszony, by się ujawnić. Po morderstwie Szacher przejmuje kontrolę nad gangiem Maximona. Szybko wprowadza rządy terroru, pod którymi wszyscy wrogowie – prawdziwi i fałszywie oskarżeni – trafiają do cel na niższych pokładach. Tam są torturowani pod zarzutem udziału w morderstwie Maximona. Pośród aresztowanych mogą znaleźć się PG i PN, na którym im zależy, jak również Marlotta. Wkrótce dochodzi do bezwzględnych egzekucji – Szacher nakazuje wywieźć zwłoki ofiar z burt Arki jako ostrzeżenie.

- ❑ Szacher przejmuje kontrolę nad zapasami żarcia na pokładzie 7 (patrz wyżej) i dzieli się nimi wyłącznie z osobami, które przysięgną

mu dożgonną lojalność. Pozostali są skazani na śmierć głodową lub poszukiwania żarcia na własną rękę.

- ❑ Wreszcie Lud ma dość krwawych rządów Szachera. PN proszą PG o pomoc w obaleniu nowego Szefa. Być może to członkowie z gangu Marlotty, którzy pragną jej uwolnienia z więzienia? Są szanse na przekonanie Oskartiana, by wraz ze swym kultem dołączył do powstania. Rewolta może przebiec na wiele różnych sposobów, jednak koniec końców Szacher prawdopodobnie zostanie zdetronizowany. Może zdoła znaleźć jakiś sposób ucieczki w głąb Strefy, by pewnego dnia powrócić?

ZWIEŻOWCE

Wydarzenia mające związek z mutantką Kallisto i Kronikarką Astriną (patrz *Nowy gatunek bestii* powyżej) prawdopodobnie doprowadziły PG do osiedla zmutowanych zwierząt nazywanego Zwieżowcami. PG mogły też trafić tu przypadkowo podczas podróży po Strefie.

Dowiedz się więcej o zwierzęcych mutantach i ich pochodzeniu z rozszerzenia *Mutant: LabGen Alfa*, które zawiera również zasady tworzenia zwierząt jako PG.

POŁOŻENIE

Umieść Zwieżowce około 5-10 sektorów od Arki, w dowolnym kierunku, ale nie blisko krawędzi mapy.

RZUT OKA

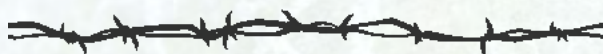
Osiedle zwierzęcych mutantów jest zlokalizowane na szczycie trzech starożytnych drapaczy chmur, majestatycznie górujących nad Strefą. Najwyższe budynki sięgają na blisko 100 metrów w smog Strefy. Ich mroczne sylwetki można dostrzec nawet z daleka. Wieczorem i nocą ze wschodniego wieżowca dochodzą złowieszcze odgłosy rytmicznego bębnienia.

U stóp budynków wyrastają ruiny mniejszych domów, a cały obszar jest pokryty gęstą roślinnością. Niższe piętra są splądrowane, mroczne i puste – okna zostały wybite wieki temu. Nie mieszkają tu żadni zwierzęcy mutanci. Preferują dachy i poziomy najbliższej nich. Właśnie dlatego dachy obudowane są mnóstwem chat i szop ze śmieci i resztek. Zwierzęta poruszają się pomiędzy wieżowcami korzystając



z płataniny mostów i kolejek linowych oraz lian. Jedna kolejka linowa łączy niewielki zrujnowany budynek z dachem środkowego drapacza chmur.

Każdy z trzech wieżowców zamieszkuje inne zwierzęce plemię. Zachodni budynek należy do niedźwiedzi, środkowy do małp, natomiast wschodni do psów. Gady, które stanowią bardzo nieliczną grupę, zamieszkują dawną centralę systemu wentylacyjnego w środkowym wieżowcu.



DROGA NA SZCZYT

Jeśli PG zwyczajnie podejść do Zwieżowców, zostaną zauważone przez wartowników na dachu (patrz wyżej). Wartownicy nie podejmą żadnych działań, chyba że PG zbliżą się do wiodącej na szczyt kolejki linowej. Jeśli to zrobią, wartownicy wystrzelą na postrach, aby odgonić PG. Jeśli PG uda się test Skradania i podejść do osiedla niezauważone, będą mogły sprawdzić kolejkę linową i dostać się niepostrzeżenie do wieżowców. Istnieje kilka sposobów, jakimi PG mogą dotrzeć do osiedla na dachu:

- ▣ **Wspinaczka przez wieżowiec.** Wnętrza wszystkich Zwieżowców to śmierniczo labirynty. Większość pięter wygląda tak, jakby niegdyś mieściły się tu mieszkania, lecz wszystko jest w ruinie. PG będą musiały podczas wspinaczki wykonać kilka testów Sprawności. Porażka oznacza upadek z maksymalnie 2k6 metrów. Dodatkowo w ruinach czają się zmutowane potwory – głównie strefowe pijawki, ale też odyniec w wyjątkowo paskudnym humorze. Przy odrobinie szczęścia PG natrafią w ruinach na jakieś interesujące śmieci. Mogą też spróbować wspiąć się po ścianie jednego z wieżowców – uchroni je to przed pijawkami, ale najprawdopodobniej skończy się śmiertelnym upadkiem.
- ▣ **Skorzystanie z kolejki linowej.** Urządzenia nie można obsługiwać z poziomu ziemi, ale jeśli PG zdecydują się na kilkugodzinną obserwację, patrol psów (liczący o jedno stworzenie mniej od grupy PG) powróci ze Strefy i da sygnał wartownikom na dachu, aby wysłali na dół wagonik. Jeśli PG zdołają szybko i cicho obezwładnić psy, mogą pojechać na górę trzymając zwierzęta na muszce. Opcjonalnie mogą chwycić się konstrukcji wagonika, gdy ten

będzie jechał na górę, jednak wymaga to udanych testów Wytrwałości i Skradania. Wspięcie się po linie kolejki jest bardzo trudne (trzy testy Sprawności na -2), a ponadto wartownicy odkryją wchodzącego na górę intruza i otworzą do niego ogień.

- ▣ **Wlecenie na górę z pomocą Owadźich skrzydeł.** Lot na samą górę wymaga czterokrotnego aktywowania mutacji i robienia przystanków po drodze. Mutantowi musi również udać się test Skradania, jeśli chce uniknąć wykrycia.
- ▣ **U boku Kallisto.** Jeśli PG przyjdą z Kallisto, da ona sygnał wartownikom i wyśle wagonik kolejki linowej na dół. Wilczyca zrobi to bez względu na to, czy jest przyjacielem, czy zakładnikiem PG. Jednakże jeśli jest zakładnikiem, skorzysta z pierwszej okazji, aby uciec i ostrzec pozostałe zwierzęta w wieżowcach.
- ▣ **Pukanie do drzwi.** Jeśli PG przybędą same, lecz otwarcie zakomunikują przyjazne zamiary, jest szansa, że zostaną wypuszczone. Jednak wymaga to udanego testu Manipulacji wartowników, co zagwarantuje audiencję u Tesli.



Święta ziemia. Ze szczytu środkowego wieżowca wystrzela wysoki na dwa metry totem, wzniesiony przez Wieszczy społeczności zwierzęcych mutantów. To potężna konstrukcja wykonana z anten telewizyjnych, talerzy satelitarnych i innych starożytnych śmieci. Totem otacza pusta przestrzeń, gdzie zwierzęcy mutanci organizują zgromadzenia i ceremonie religijne.

Sala tronowa. Drabina wiedzie ze świętej ziemi do dużej sali (dawniej mieściło się w niej spa), gdzie rezyduje Tesla, Wielka Alfa plemienia. Zwykle przyjmuje poddanych rozłożona na brudnym (a niegdyś białym) dywanie. Obok dywanu stoi zawsze taca pełna owoców i jagód ze szklarni. Tesla i jej strażnicy śpią w niewielkim, wyłożonym kafelkami pomieszczeniu (dawniej saunie), sąsiadującym z salą tronową. Przez rozbite okno roztacza się widok na Strefę – przynajmniej w dni, kiedy smog nie jest zbyt gęsty.

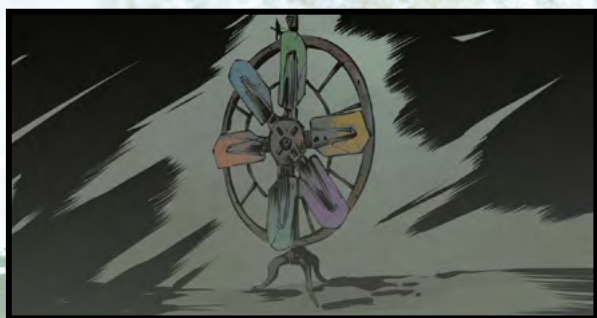
Szklarnia. Zwierzęcy mutanci wypełnili stary basen ziemią i używają go do uprawy owoców, jagód i ziół. Szklarnia przylega do sali tronowej, więc znajduje się pod silną strażą bez względu na porę dnia czy nocy.

ZWIEŻOWCE



ŚWIĘTA ZIEMIA





KOŁO FORTUNY

Dach jest otwarty na niebo nad Strefą, ale w razie złej pogody może zostać przykryty solidną plandeką. W rogu szklarni Tesla uprawia specjalne zioła, które pomagają jej na chroniczne bóle głowy. Są halucynogenne i jeśli spożyje je ktoś nieprzyzwyczajony, wywołują mdłości (test Wytrwałości, porażka oznacza k6 punktów Zmieszania).

Zapasy wody. Umiejscowione obok szklarni. Zwierzęta zbierają tu wodę w ogromnym talerzu satelitarnym zamontowanym na trójnogu. Pod talerzem znajduje się ognisko, które pozwala zagotować wodę. Woda jest wykorzystywana przede wszystkim do podlewania roślin w szklarni.

Świątynia. Na dachu, po przeciwnej stronie drabiny wiodącej do sali tronowej, stoi skromny, prostokątny budynek, zamieszkiwany przez gady tego osiedla. Jest pełen śmieci i gruzu. Wielki Wieszczy i szaman Lemmy oraz reszta jaszczurczych kapłanów śpią w obszernych kanałach wentylacyjnych, biegnących z pomieszczenia w dół i oplatających cały budynek. Jeden z nich jest szerszy niż inne. Mieszkańcy nazywają go „Zabójcą Czeluścią”. Łączy się z jeszcze szerszym szybem wentylacyjnym, który biegnie aż do parteru. Najbardziej charakterystycznym elementem świątyni jest „Koło Fortuny” – patrz ramka na następnej stronie.

Kolejka linowa. Kolejka linowa łączy niewielkie ruiny około 100 metrów od Zwieżowców ze środkowym z nich. Sam wagonik kolejki to w rzeczywistości starożytny samochód, wciągany na górę i ściągany w dół ręcznie. Cały proces jest wykonywany przez kilka silnych zwierząt (głównie niedźwiedzi i goryli). Czasem przestępcy odbywają swoją karę pracując przy kołowrotach kolejki linowej (patrz wyżej).

Klatka. Ze szczytu wieżowca niedźwiedzi przez cały budynek aż do parteru biegnie szeroki szyb. Kilka pięter zapadło się, zmieniając wnętrze budowli w ogromną, ziejącą czelustkę. Z dźwigu na dachu zwisa ogromna klatka wykonana z drewna i resztek. Mierzy około 10 × 10 metrów i jest wykorzystywana do rozstrzygania sporów między zwierzęcymi mutantami oraz do karania przestępców. Wewnątrz klatki walczący nigdy nie są od siebie dalej niż w zasięgu bliskim. Uwolnienie się z klatki wymaga udanego testu Krzepy z modyfikatorem -2. Klatka wisi około 10 metrów poniżej poziomu dachu, a następne (wciąż istniejące) piętro znajduje się 15 metrów w dół.



KOLEJKA LINOWA

KOŁO FORTUNY

Tę konstrukcję zbudowano ze starego wentylatora o sześciu łopatkach. Na każdej łopatkę znajduje się napis. Koła Fortuny używa się do wyznaczania kary zwierzętom, które źle się zachowywały lub odmówiły słuchania rozkazów. Należy zwyczajnie zakręcić kołem i sprawdzić wynik. Rzuć kó:

1/♣

Zabójcza Czeluść. Skazany zostaje zrzucony w Zabójczą Czeluść. Tylko jedno zwierzę w historii zdołało przetrwać upadek w Zabójczą Czeluść, ale to możliwe. Lot kończy się na dachu windy około 15 metrów w dół wieżowca – rzuć 18 kośćmi, aby określić liczbę otrzymanych obrażeń. Każdy ♣♣ oznacza jeden punkt obrażeń. Po drodze są rury i belki, które umożliwiają złagodzić upadek – pozwól spadającej postaci wykonać test Sprawności. Każdy wyrzucony ♣♣ neguje jeden punkt obrażeń od upadku. Na dachu windy spoczywają szczątki kilku martwych zwierzęcych mutantów. W pobliżu ma swój barłóg odyńiec (strona 180 w podręczniku głównym do *Mutanta: Roku Zerowego*).

2

Wygnanie. Skazany zostaje wygnany ze Wieżowców i uznany za wyjętego spod prawa. Każdy może go zabić bez obawy o konsekwencje.

3

Walka z potworem. Skazany zostaje wrzucony do „Klatki” (poniżej) i zmuszony do walki na gołe pięści z rozwścieczonym odyńcem.

4

Próba walki. Skazany musi zmierzyć się w pojedynku z najpotężniejszym wojownikiem osiedla (obecnie to Errol) trwającym do momentu, gdy jeden z walczących zostanie pokonany. Walka odbywa się bez broni na świętej ziemi.

5

Praca przymusowa. Skazany zostaje zmuszony do pracy jako korbowy przy mechanizmie kolejki linowej. Każdy dzień pracy wymaga udanego testu Wytrwałości. Kiedy skazany odsłuży wyrok, odzyskuje swoje pierwotne miejsce w hierarchii plemienia.

6/♣♣

Wielka Alfa. Skazany musi zmierzyć się w walce na śmierć i życie z Wielką Alfą. Jeśli zwycięży, natychmiast staje się nowym Wielkim Alfą (lub Wielką Alfą) plemienia. Walka odbywa się bez broni na świętej ziemi.



Czatownia. Na szczycie środkowego wieżowca, w pobliżu świętej ziemi, znajduje się wieża obserwacyjna, obsadzona dzień i noc wartownikami. Zwierzęta przerobiły palnik z balonu na ogrzane powietrze na potężny miotacz ognia służący do odstraszenia fruwających potworów ze Strefy. Groźną broń można również wycelować w intruzów przebywających na samym dachu (Premia Ekwipunku +1, Obrażenia Broni 3, zasięg daleki). Miotacz ognia jest zbyt ciężki, by go nosić. Można go jednak zamontować na pojeździe.

OKOLICZNOŚCI

Zwierzęcy mutanci uciekli z niewoli robotów nazywanych „Obserwatorami”, zamieszkujących Rajską Dolinę – placówkę badawczą położoną wysoko w górach (więcej na ten temat przeczytasz w rozszerzeniu *Mutant: LabGen Alfa*). To konkretne plemię złożone z małp, niedźwiedzi, psów i gadów zostało niedawno przyprowadzone do Strefy przez szympansicę Teslę. Plemię osiadło w trzech wieżowcach z Dawnych Czasów. Przewaga wysokości póki co chroni je przed potworami oraz Zgnilizną.

Dzięki wiedzy technicznej małp plemię zdołało rozpocząć uprawę roślin na dachach wieżowców, ale braki żarcia i wody są wciąż duże. Patrole złożone z psów oraz wilków regularnie wyruszają w głąb Strefy w poszukiwaniu zasobów. Zadaniem niedźwiedzi jest obrona budynków przed potworami i innymi agresorami. Gady, których jest niewiele, pełnią funkcję przewodników duchowych i dbają o zdrowie zwierzęcych mutantów.

Niedawno patrol wilków powrócił do plemienia z wieściami o zlokalizowaniu innego osiedla – starego, wyrzuconego na brzeg statku (Arki), zamieszkanego przez humanoidalne istoty. Wielka Alfa Tesla rozkazała psom, aby bacznie obserwowały

Stołówka. Na szczycie wieżowca psów znajduje się stołówka, zlokalizowana w dużym, czerwonym namiocie, wykonanym z brudnego materiału z Dawnych Czasów (to poszycie starego balonu na ogrzane powietrze). Zwierzęta przesiadują tu wokół obskurnych, skleconych byle jak stolików, żłowiąc każdy rodzaj alkoholu, jaki tylko wpadnie im w łapy. Od popołudnia aż po środek nocy namiot wypełniają rytmiczne dudnienia bębnow.

ZWIERZĘCY MUTANCI

Zwierzęcy mutanci różnią się od ludzkich mutantów pod kilkoma istotnymi względami. Opisano ich szczegółowo w rozszerzeniu *Mutant: LabGen Alfa* (sprzedawanym oddzielnie), lecz najważniejsze różnice wymieniono poniżej:

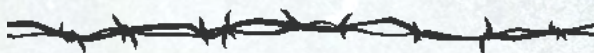
- ❑ Zwierzęcy mutanci posiadają cechę Instynkt zamiast Empatii. Te dwie cechy są równorzędne.
- ❑ Posiadają umiejętność Dominacja zamiast Manipulacji. Zwierzę może Dominować człowieka (test sporny przeciwko Wyczuciu Emocji), a człowiek może Manipulować zwierzęciem.
- ❑ Zwierzęcy mutanci (zwykle) nie posiadają mutacji – zamiast tego dysponują zwierzęcymi zdolnościami. Patrz tekst w ramce.
- ❑ Zwierzęcy mutanci posiadają coś, co jest określane jako Pozycja. Reprezentuje ona miejsce osobnika w hierarchii plemina. Zasady dla tej wartości opisano w podręczniku *Mutant: LabGen Alfa*.

osiedle i zwołała zgromadzenie. Alfę małp i gadów, Archimedes i Lemmy, chciały niezwłocznie zaatakować ludzkich mutantów i zabrać ich żarcie. Tesla odmówiła. Przekonywała, że Ludzie niegdyś stworzyli zwierzęta i są świętymi istotami. Ci konkretni ludzie mogą być zdeprawowani, lecz wciąż należy ich traktować z szacunkiem. Errol, alfa niedźwiedzi oraz Melvill, alfa wilków zgodzili się z Teslą, tym samym przegłosowując Archimedes i Lemmiego.

Od nocy zgromadzenia plemię żyje w napięciu. Tesla stara się wszystkich uspokajać i zastanawia się, jak pokojowo nawiązać kontakt z Arką. Tymczasem za kulisami Lemmy próbuje podkopać autorytet Wielkiej Alfę, natomiast Archimedes planuje działania zbrojne.

Kilka dni temu – zaraz po upadku wielkiej spadającej gwiazdy (strona 20) – niespodziewanie pojawiło się nowe zagrożenie. Patrol psich zwiadowców przebywający w Strefie napotkał przerażające maszyny. Tylko jeden z psów przeżył, by dostarczyć wieści

o nieznanym dotychczas niebezpieczeństwie. Od tamtej pory w okolicach Zwieżowców kilkakrotnie zauważono maszyny. Roboty – nemezis zwierzęcych mutantów – powróciły.



ZWIERZĘCE ZDOLNOŚCI

Zdolności zwierzęcych mutantów działają tak samo jak mutacje i możesz je aktywować korzystając z puli PM należącej do MG. Bardziej szczegółowe zasady opisujące zdolności zwierząt znajdują się w rozszerzeniu *Mutant: LabGen Alfa*, które dodatkowo zawiera wiele innych zdolności. Poniżej wymieniono kilka przykładów:

- ❑ **Wspinacz:** zwierzę może wydać jeden PM, aby wspiąć się na drzewo lub ścianę domu. W krytycznej sytuacji tej zdolności można użyć zamiast Sprawności. Nie trzeba wówczas wykonywać żadnych testów.
- ❑ **Ogromny:** ta zdolność ma dwa efekty. Po pierwsze, zwierzę może wydać jeden PM po udanym teście Walki Wręcz przeciwko wrogowi, aby zwiększyć zadawane obrażenia o jeden. Po drugie, kiedy zwierzę otrzymuje obrażenia (urazy Siły), może wydać jeden PM, aby zmniejszyć obrażenia o jeden. Każdorazowo można wydać tylko jeden PM. Ma to zastosowanie do obu efektów.
- ❑ **Drapieżnik:** zwierzę może wydać jeden PM, aby oznaczyć swoją ofiarę (musi ona być w zasięgu wzroku lub musiała zostawić trop zapachowy, którym można podążyć – trop można podjąć nawet kilka dni później). Kiedy zwierzę atakuje oznaczoną ofiarę, może wydać większą liczbę PM, aby dodać premię do pierwszego ataku. Każdy wydany PM zapewnia premię +1 do Walki Wręcz lub Strzelania.
- ❑ **Szybki refleks:** zwierzę może aktywować tę zdolność przed testem inicjatywy. Każdy wydany PM zapewnia premię +2 do tego testu.



MIESZKAŃCY

Zwieżowce zamieszkuje około stu zwierzęcych mutantów, podzielonych równomiernie pomiędzy małpy, niedźwiedzie oraz psy. Gadów jest około dziesięć.

Tesla, Wielka Alfa. Szympansia cesarzowa wciąż cierpi z następstw niewoli pośród robotów, lecz ten stan daje jej też siłę. Została porwana w młodym wieku przez roboty, które przeprowadzały na niej straszliwe eksperymenty głęboko pod ziemią, w tak zwanym Labiryncie (patrz *Mutant: LabGen Alfa*). Wciąż nawiedzają ją koszmary oraz paraliżujące bóle głowy, lecz cierpienia zapewniły jej niezrównaną siłę oraz wytrzymałość. Tesla uważa plemię za rodzinę i nie chce ryzykować rozlewu krwi. Powrót robotów ją przeraża i tak naprawdę nie ma pojęcia, jak przeciwstawić się temu zagrożeniu.

Pozycja: II

Cechy: Siła 5, Zręczność 3, Spryt 4, Instynkt 4.

Umiejętności: Walka Wręcz 3, Strzelanie 3, Zwiad 1, Zrozumienie 3, Znajomość Strefy 1, Wyczucie Emocji 4, Dominacja 4.

Zwierzęce zdolności: Wspinacz.

Ekwipunek: rura.

Artefakty: łuk i strzały, cybernetyczne laserowe oko (Premia Ekwipunku +2, Obrażenia Broni 2, zasięg średni), wbudowane opancerzenie (Wartość Pancerza 6).

Archimedes, alfa małp. Już jako młodziak szympans Archimedes walczył w Rajskiej Dolinie przeciwko opresji robotów. Został schwytany, a potem bity i torturowany, lecz nigdy nie złamano w nim ducha. W ostatecznej bitwie z Obserwatorami walczył w pierwszej linii. Po ucieczce z Rajskiej Doliny Archimedes zaakceptował Teslę jako Wielką Alfę. Szympanse nie jest żądny władzy, lecz od niedawna zaczął wątpić, czy Tesla potrafi zrobić wszystko, co jest konieczne, by zagwarantować bezpieczeństwo społeczności zwierzęcych mutantów. Czy jest gotowa poświęcić garstkę, by uratować większość?

Pozycja: 9

Cechy: Siła 3, Zręczność 5, Spryt 3, Instynkt 3.

Umiejętności: Walka Wręcz 2, Skradanie 3, Strzelanie 4, Wyczucie Emocji 3, Dominacja 3.

Zwierzęce zdolności: Wspinacz.

Ekwipunek: 9 nabo.

Artefakt: karabin szturmowy.



Lemmy, alfa gadów. Lemmy to śliski typ. Jako Wielki Wieszczy i Główny Szaman Zwieżowców posiada dużą władzę, lecz pożąda jej znacznie więcej. Lemmy jest zdolny niemal do każdego czynu, jeśli służy to jego interesom. Archimedes wydaje się dla niego naturalnym wyborem, gdy chodzi sojusznika, dlatego robi wszystko, by rozniecić w małpie płomień nienawiści wobec robotów, a zarazem podkopać pozycję Tesli.

Pozycja: 10

Cechy: Siła 2, Zręczność 3, Spryt 5, Instynkt 4.

Umiejętności: Sprawność 3, Wyczucie Emocji 5, Dominacja 4, Leczenie 3.

Zwierzęce zdolności: Szybki refleks.

Ekwipunek: kostur szamana zwieńczony żarówkami.

Melvill, alfa psów. Od dnia ucieczki z Rajskiej Doliny psy i wilki plemienia znalazły się na bocznym torze. Melvill ciężko pracuje, aby to zmienić. Jednocześnie wypełnia swoje obowiązki jako Pierwszy Zwiadowca Zwieżowców i pozostaje nieodmiennie lojalny wobec Tesli. Niemniej kuszące obietnice Archimedes'a i Lemmiego, którzy roztaczają wizję znaczniejszej pozycji psów w hierarchii plemienia, sprawiły, że zaczął wątpić, czy służy właściwemu panu.

Pozycja: 8

Cechy: Siła 4, Zręczność 4, Spryt 2, Instynkt 4.

Umiejętności: Skradanie 4, Walka Wręcz 3, Strzelanie 3, Wyczucie Emocji 2, Dominacja 3.

Zwierzęce zdolności: Drapieżnik.

Ekwipunek: nabijany bejsbol, proca.

Errol, alfa niedźwiedzi. Errol jest najpotężniejszym wojownikiem wśród niedźwiedzi, co czyni go też ich przywódcą. Jest bezwarunkowo lojalny wobec Wielkiej Alfy i nic nigdy tego nie zmieni. Choć w głębi duszy to życzliwy i dobry osobnik, bez wahania wykonuje każdy rozkaz swojego zwierzchnika. Jediną rzeczą, jaka mogłaby wpłynąć na jego lojalność, byłby wybór nowej Wielkiej Alfy...

Pozycja: 9

Cechy: Siła 5, Zręczność 3, Spryt 2, Instynkt 3.

Umiejętności: Krzepa 4, Walka Wręcz 5, Wyczucie Emocji 2, Dominacja 3.

Zwierzęce zdolności: Ogromny.

Ekwipunek: śmieciowa włócznia.

ŻARCIE I WODA

Dzięki uprawom małą i psim myśliwym zwierzęcy mutanci dysponują przyzwoitą ilością żarcia, ale niezwykle cierpią na niedostatki wody. Łączna ilość żarcia w Zwieżowcach wystarcza na uchronienie przed głodem całego plemienia przez tydzień.

ARTEFAKTY

Zwierzęta nie posiadają wielu artefaktów pomijając te, które stanowią osobistą własność Tesli i Archimedes'a.

ERROL



TYPOWI ZWIERZĘCY MUTANCI

TYP ZWIERZĘCIA	IMIĘ	CECHY	UMIEJĘTNOŚCI	ZWIERZĘCE ZDOLNOŚCI	CHARAKTERYSTYCZNE CECHY	BROŃ
Małpa	Oppenheimer	Siła 2 Zręczność 3 Spryt 3 Instynkt 4	Zrozumienie 3 Dominacja 2 Znajomość Natury 1	Wspinacz	Szympanś, fascynat znalezisk z Dawnych Czasów, nieustraszony	Proca
Niedźwiedź	Bogart	Siła 5 Zręczność 3 Spryt 2 Instynkt 2	Walka Wręcz 3 Krzepa 2 Wyczucie Emocji 2	Ogromny	Niedźwiedź brunatny, cichy, majestatyczny	Bejsbol
Pies	Glenn	Siła 3 Zręczność 4 Spryt 2 Instynkt 3	Rozpoznanie 1 Strzelanie 2 Skradanie 3	Drapieżnik	Wilk, lojalny, podejrzliwy	Łuk, nóż
Gad	Ramon	Siła 2 Zręczność 4 Spryt 3 Instynkt 3	Walka Wręcz 2 Skradanie 3 Sprawność 1	Szybki refleks	Jaszczurka, zwykle zmieszany, uparty	Śmieciowy nóż

WYDARZENIA

Sposób, w jaki PG zostaną przyjęci w Zwieżowcach, zależy od tego, jak tam przybędą.

- ❑ Jeśli PG zakradną się lub wywalczą sobie drogę do środka, będą postrzegane jak wrogowie i odpowiednio do tego potraktowane. Niedźwiedzi wartownicy spróbują je obezwładnić i zamknąć w Klatce, gdzie będą wisieć przez kilka dni do chwili przeprowadzenia procesu (poniżej). W tym czasie powinno się umożliwić im jedną próbę ucieczki, potencjalnie z pomocą Kallisto.
- ❑ Jeśli PG przybędą w pokojowych zamiarach, a szczególnie u boku Kallisto, spotkają się z podejrzliwością i nieufnością, lecz będą miały duże szanse na audiencję u Wielkiej Alfy. Kiedy dochodzi do audencji, Tesla przyjmuje PG w swojej sali tronowej. Żąda ujawnienia wszelkich informacji na temat Arki oraz robotów. PG ze swej strony mogą w zamian prosić ją o przysługi, lecz powinno się to wiązać z udanymi testami Manipulacji. Lemmy jest obecny na spotkaniu i poddaje w wątpliwość wszystkie wyjaśnienia udzielane przez PG.
- ❑ O ile PG nie zbłądzą się na audencji, zostaną uznane za gości plemienia i będą mogły swobodnie poruszać się po Zwieżowcach, podczas gdy Tesla będzie rozważać swoje następne posunięcie. PG nie będzie jednak wolno opuścić osiedla, o czym przekonają się próbując to zrobić.

Zwierzęcy mutanci podchodzą do PG z rezerwą, a jednocześnie ciekawością, ponieważ nigdy wcześniej nie spotkali kogoś takiego jak one. Czy te godne pożałowania istoty naprawdę są owymi mitycznymi Ludźmi?

- ❑ Archimedes odnajduje PG i próbuje wycisnąć od nich informacje na temat Arki (Dominacja przeciwko Manipulacji PG). Ile ma mieszkańców? Jak jest zorganizowana obrona? Ile wody i artefaktów mają mutanci? Początkowe nastawienie szympanśa jest takie, że mutanci to wrogowie, ale może zmienić o nich zdanie. Spróbuj zmusić PG, by wybrały stronę Tesli lub Archimedes.
- ❑ Lemmy uznaje, że kontakty z PG i Arką nie mogą przynieść niczego dobrego. Rozkazuje skrytobójcy (posiada on statystyki typowego gada), aby zajął się PG. Zabójca może towarzyszyć PG podczas jednej z ekspedycji (patrz niżej) lub zaatakować ich na terenie Zwieżowców. Jest sprytny i doświadczony, ale jeśli zostanie schwytany i przesłuchany, może ujawnić tożsamość swojego mocodawcy (Manipulacja lub Zastraszanie przeciwko Wyczuciu Emocji).
- ❑ PG trafiają pod sąd – albo natychmiast po przybyciu (jeśli zakradły się / wywalczyły sobie drogę do Zwieżowców), albo później w wyniku złamania zasad podczas swojego pobytu. Jeśli PG zostały zaatakowane przez skrytobójcę Lemmiego, to wydarzenie może zostać poczytane na ich niekorzyść. Tak czy siak, Tesla jest



sędzią, natomiast Lemmy oskarżycielem, który wyczytuje listę domniemyanych przestępstw PG. Dostaną one szansę, by się bronić, lecz Lemmy zakwestionuje ich każde słowo. Każda PG złoży własne zeznanie – wymaga to wykonania testu Manipulacji przeciwko Wyczuciu Emocji Tesli (PG, która otwarcie użyła przemocy wobec zwierzęcego mutantu, otrzymuje modyfikator -3 do tego testu). Każdej PG, której test zakończy się porażką, pozostanie zakręcenie Kołem Fortuny.

- ❑ Psi zwiadowca wraca do Zwieżowców z wieścią, że zlokalizował bazę robotów. To gigantyczne metalowe koło kilka sektorów dalej, strzeżone przez tuziny maszyn rodem z najgorszych koszmarów. Nie trzeba długo czekać, by plotki szybko

się rozniosły. Na plemię pada blady strach. Tesla dochodzi do wniosku, że zwierzęta same nie pokonają robotów. Wysyła patrol do Arki, aby zawiązać sojusz lub przynajmniej zdobyć trochę wody i broni. PG zostają zmuszone do dołączenia do patrolu – jako dyplomaci lub zakładnicy. Skrytobójca Lemmiego może uderzyć właśnie podczas tej wyprawy (patrz wyżej). Patrol mógłby też wpaść na roboty Wartowników z Koła Niebios.

- ❑ Negocjacje między plemieniem zwierząt a mutantami z Arki mogą się skończyć na wiele sposobów – jeśli Szacher kontroluje Arkę, będzie niezwykle podejrzliwy wobec zwierząt. Pozwól, by działania PG mocno zaważyły na ostatecznym rozstrzygnięciu. Zgodnie z rozkazami Tesli PG mają wrócić do Zwieżowców po wizycie w Arce – postaraj się je do tego zmusić.
- ❑ Archimedes ma dosyć słabości Tesli. Podejmuje próbę przejęcia kontroli nad plemieniem organizując szybki i brutalny zamach stanu. Popierają go Lemmy oraz Melvill. Po drugiej stronie są Tesla i niedźwiedzie Errola, które pozostają lojalne wobec Wielkiej Alfry. Działania PG mogą okazać się kluczowe dla ostatecznego przebiegu rewolty.
- ❑ W chwili największego chaosu dochodzi do ataku robotów. Nie wysyłają dużych sił – chodzi raczej o to, aby sprawdzić umiejętności bojowe zwierząt. Drony atakują z powietrza, natomiast pająkopodobne roboty serwisowe (strona 41) wspinają się na ściany wieżowców. Bitwa okazuje się być dla zwierząt dużym wyzwaniem, lecz po około godzinie Obserwatorzy zostają pokonani. Niech PG dołączą do walki, jeśli mają na to ochotę. To dobra okazja, by zdobyć przychylność Tesli lub Archimedes – oczywiście o ile wykażą się odwagą i skutecznością.
- ❑ Wielka / Wielki Alfa (Tesla, Archimedes lub ktokolwiek inny) przygotowuje ostateczny atak na roboty. Grupa zwiadowcza zostaje wysłana do Koła Niebios, aby ocenić realne zagrożenie ze strony robotów. PG są jej częścią, ponieważ znają Strefę lepiej od zwierząt. Po drodze mogą trafić na pojedyncze maszyny. Skrytobójca Lemmiego może też uderzyć właśnie podczas tej wyprawy (patrz wyżej). Więcej szczegółów na temat tego, co zastanie patrol, gdy dotrze do Koła Niebios, przeczytasz w opisie kolejnego sektora Strefy poniżej.

KOŁO NIEBIOS

W trzecim i ostatnim z powiązanych sektorów Strefy, opisanych w tym Starterze, PG spotkają kolejne z istot ikonicznych dla uniwersum Mutanta – roboty. Nie musisz rozegrać do końca *Nowego gatunku bestii* czy *Zwieźowców*, zanim pozwolisz PG trafić do tego miejsca – wydarzenia dziejące się wokół Koła Niebios mogą zaprowadzić PG z powrotem do osiedli zwierzęcych lub ludzkich mutantów, po tym jak już wejdą w kontakt z robotami.

POŁOŻENIE

Powinieneś umiejscowić Koło Niebios w sektorze leżącym w tym samym kierunku w stosunku do Arki co Zwieźowce, ale jeszcze dalej. Odległość Koła Niebios od Zwieźowców powinna wynosić około 5-10 sektorów.

RZUT OKA

Ten sektor Strefy nie przypomina niczego, co do tej pory widziały PG. Już z daleka – nawet z odległości kilku sektorów, o ile smog nie zasnuwa okolicy zbyt gęstym całunem – można dostrzec ogromny metalowy pierścień wbity na sztorc w ziemię, gigantyczne koło pośród ruin. Cztery „szprychy” łączą pierścień z piastą koła, które sięga dobre 100 metrów w niebo, stanowiąc niemal surrealistyczny widok. Koło jest tu od niedawna – pierwszy raz zauważono je po spektakularnym locie spadającej gwiazdy (strona 20).

Kiedy PG podejść bliżej, odkrywają, że obszar otaczający metalowy pierścień jest całkowicie wypalony i jałowy – i to od niedawna. Jeśli PG uda się wykorzystać umiejętność Zwiad, by podkraść się bliżej pierścienia, zorientują się, że jest poczerniały od ognia i poważnie uszkodzony. Ponadto po ziemi wokół konstrukcji włości się pozornie bez celu około dziesięć metalowych istot. To roboty laboratoryjne badające miejsce katastrofy oraz roboty Wartownicy, które je chronią.

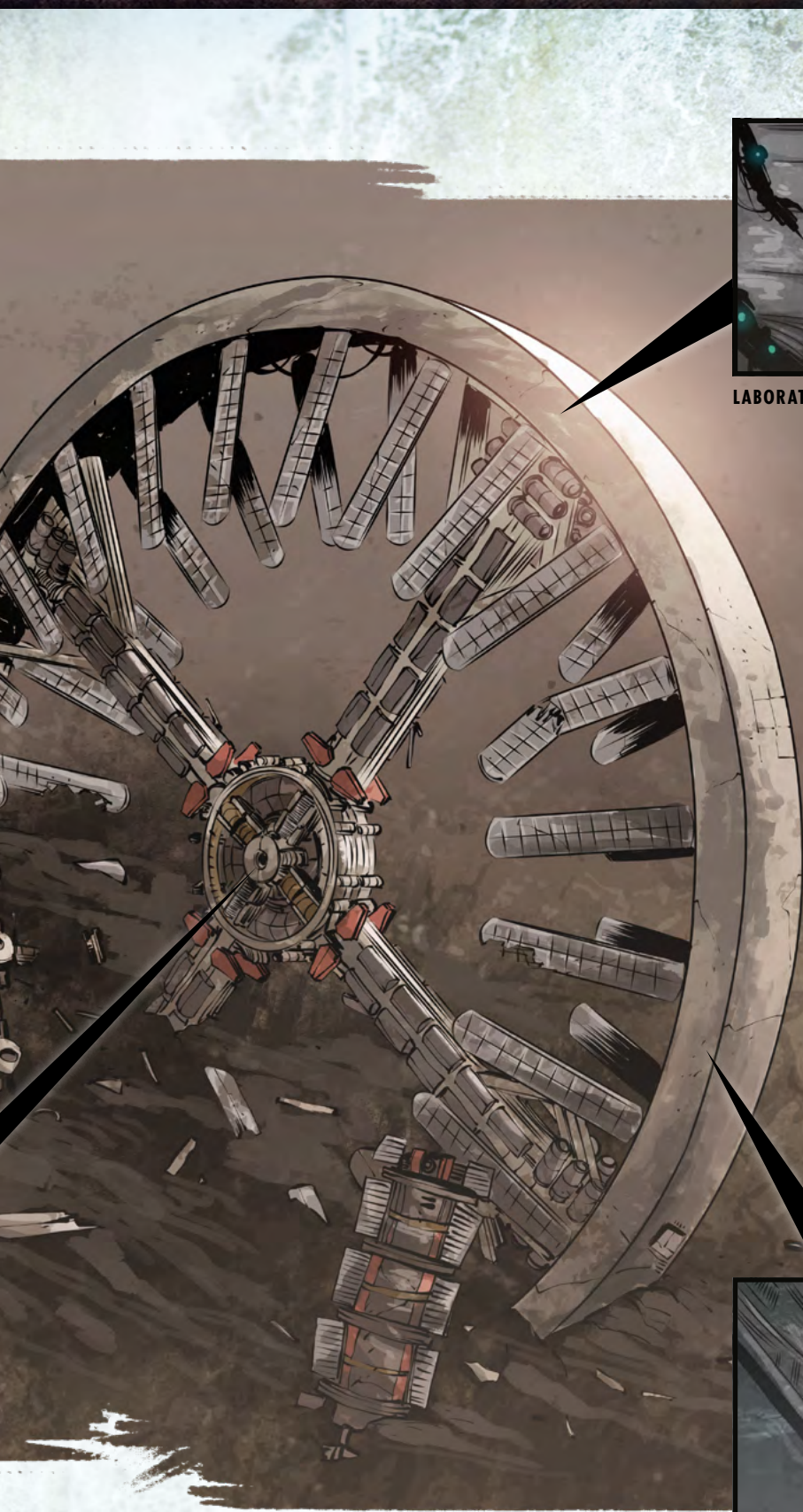
PG mogą użyć Skradania, aby podejść jeszcze bliżej, jednak wymaga to kilku testów przeciwko Zwiadowi robotów. Prędzej czy później PG zostaną dostrzeżone. W takiej sytuacji Wartownicy zareagują z bezduszną obojętnością: „*Intruzy! Opuśćcie teren albo zgłoście się na pełną ewaluację medyczną*”.

Jeśli PG nie zastosują się do polecenia, prawdopodobnie dojdzie do rozlewu krwi. W którymś momencie może pojawić się droidka protokolarna Katinka RPS236, z którą można negocjować. Jeśli w wyniku walki PG zostaną Pokonane, roboty zaciągają je do laboratorium Katinki na badania. Więcej na ten temat przeczytasz w punkcie Wydarzenia poniżej.

KOŁO NIEBIOS



PIASTA



LABORATORIUM MEDYCZNE



PIERŚCIEŃ

Wejście. Droga do środka Koła Niebios prowadzi przez dawną służbę, która obecnie jest zupełnie niesprawną. Wejścia strzeże dzień i nocą Wartownik.

Pierścień. Wykończone w metalu wnętrze Koła Niebios jest dla PG zupełnie obcym środowiskiem – panele i gadżety stanowiące wytwory supernowoczesnej technologii to rzeczy, których nigdy wcześniej nie widziały. Niestety większość jest spalona i zniszczona. Widok jest naprawdę przerażający – wszędzie leżą trupy, z których większość zwęglił pożar.

Korytarz nieustannie zakręca, biegnąc wokół obwodu pierścienia. Chcąc nim podążyć PG muszą się wspinać. W najwyższym punkcie koła wszystkie meble stoją do góry nogami. Jeśli PG decydują się na wspinaczkę, muszą wykonać test Sprawności. Porażka oznacza upadek z wysokości 6 metrów. Jeśli PG weszły do pierścienia bez zaproszenia, prędzej czy później wpadną na roboty.

Kwatery mieszkalne. Tuż nad wejściem obwodowy korytarz przechodzi obok rzędu małych pomieszczeń z łózkami piętrowymi przymocowanymi do ścian. Podłogę zaścielają ciała. Jeśli PG przeszukają pokoje, znajdą dwa losowe artefakty i mnóstwo innych śmieci (rzuć na tabelę śmieci na stronach 262-264 w podręczniku podstawowym do *Mutanta: Roku Zerowego*).

Laboratorium medyczne. W dalszej części pierścienia znajduje się laboratorium. Wyposażono je w dziesięć stołów operacyjnych, obecnie zorientowanych pionowo i przyczepionych do „ściany”. Roboty przywiązały pasami do jednego ze stołów truchło zmutowanego psa, które zostało dokładnie przebadane. PG zostają zabrane właśnie tutaj, by przejść badania Katinki (patrz niżej).

Rezerwy żywności. Na szczycie pierścienia znajduje się magazyn pełen zapasów żywności i wody – kompletnie bez wartości dla robotów, lecz dla PG stanowiących istną kopalnię złota. Więcej na ten temat można przeczytać poniżej.

Centrala bezpieczeństwa. Najdalej od wejścia, po drugiej stronie koła, znajduje się centrala bezpieczeństwa. Pomieszczenie jest opuszczone i wypalone, ale w szafce wciąż znajduje się sprawna broń (patrz niżej). Katinka o tym wie i może przyprowadzić tu PG. Więcej na ten temat przeczytasz w punkcie Wydarzenia poniżej.

Szprychy i piasta. Cztery „szprychy” łączą pierścień z „piastą” na środku. To centrala serwisowa stacji. Kiedy stacja znajdowała się w przestrzeni kosmicznej, ten obszar był pozbawiony grawitacji i wykorzystywany niemal wyłącznie przez roboty. Teraz stanowi ich kolektywną kwaterę główną. Właśnie tu rezyduje droid koordynujący Edmond NPZ306.

Pierwotnie stacja posiadała cztery „szprychy”. Jedna z nich, najniższa, jest obecnie całkowicie roztrzaskana, a druga znajdująca się najbliżej wejścia zbyt zniszczona, by można było nią przejść. Przez dwie pozostałe można się wspiąć, ale wewnątrz jest niewiele miejsca.

OKOLICZNOŚCI

Koło Niebios to w rzeczywistości stacja kosmiczna Hugin-457 należąca do nadmocarstwa Mimir. Kilka miesięcy temu załoga stacji straciła kontakt z innymi enklawami nadmocarstwa. 300 załogantów zdało sobie sprawę, że ich dni są policzone. Zapasy żywności, tlenu i wody powoli się kurczyły.

Dlatego podjęto się realizacji szalonego planu. Inżynierowie ze stacji przygotowali się do wylądowania stacją na jałowej Ziemi poniżej. Analizy spektralne powietrza i wody ujawniły, że powierzchnia Ziemi wciąż pozostaje toksyczna i niezdatna do zamieszkania, lecz nie było alternatywy.

Łądowanie awaryjne zakończyło się katastrofą. Mimo potężnych silników hamujących przeciążenia oddziałujące na stację okazały się zbyt duże. Wszyscy ludzcy członkowie załogi Hugin-457 spłoneli żywcem, kiedy temperatura powietrza wewnątrz stacji wzrosła do kilkuset stopni Celsjusza podczas ognistego wejścia obiektu w ziemską atmosferę. Pozbawiona żywej załogi, stacja Hugin-457 rozbiła się głęboko w Strefie. To właśnie była owa spadająca gwiazda, której lot widziały PG w pierwszym sektorze Strefy.

Na pokładzie pozostało około 30 robotów – służących ludzi, którzy teraz leżeli martwi wszędzie wokół. W oczekiwaniu na nowe rozkazy roboty zaczęły wykonywać te, które miały: zbadać miejsce lądowania i zabezpieczyć je z myślą o założeniu nowego ludzkiego osiedla.

Zgodnie z rozkazami najwyższego stopniem robota na pokładzie, droida koordynującego Edmonda NPZ306, maszyny zaczęły wyprawiać się w głąb Strefy. Wkrótce napotkały kwaśne deszcze spadające z burzowych chmur oraz zmutowane potwory i zdały sobie sprawę, że środowisko jest nadzwyczaj wrogie.

Jeśli obszar miał stać się zdatny do zamieszkania dla ludzi, należało zneutralizować wszelkie zagrożenia.

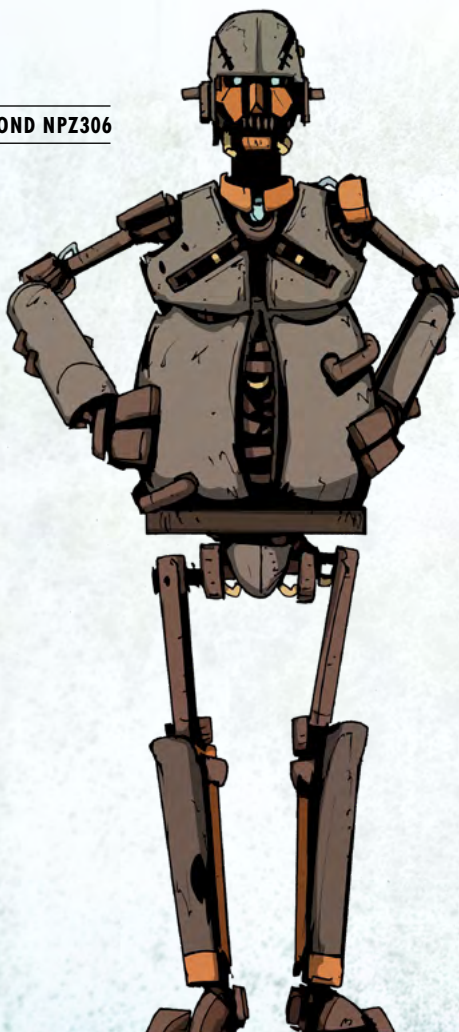
Patrole robotów w końcu natrafiły na zwierzęcych mutantów ze Zwieźowców, a Edmond nakazał ich eksterminację, gdyż uznał ich za nienaturalne formy życia. Obecnie zwierzęta ponoszą duże straty w wyniku ataków robotów.

Nie wszystkie roboty są przekonane, że taktyka Edmonda jest właściwa. Droidka protokolarna Katinka RPS236 podejrzewa, że zwierzęcy mutanci mogą być inteligentni, dlatego wolałaby wykorzystać dyplomację zamiast przemocy. Jednak Katinka jest niższa stopniem od Edmonda i póki co nie podjęła żadnych działań.

MIESZKAŃCY

Wrak Hugina-457 zamieszkuje około 30 działających robotów. Niektóre uległy zniszczeniu lub wypadły ze stacji podczas jej ponownego wejścia w atmosferę.

EDMOND NPZ306



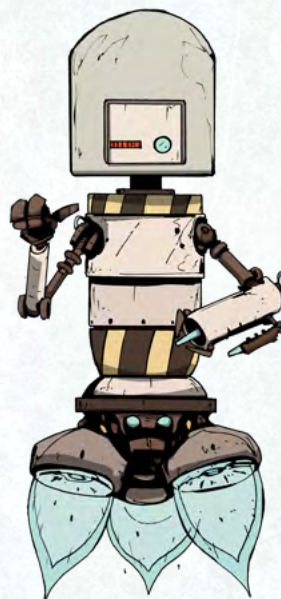
Edmond NPZ306, droid koordynujący. Kompletnie pozbawiona wyobraźni maszyna, fanatycznie oddana realizacji zadania polegającego na usunięciu z obszaru wokół stacji kosmicznej wszelkich zagrożeń ze strony mutantów. Korpus Edmonda jest jasnoszary, z pomarańczowymi elementami, osmalony w kilku miejscach w wyniku katastrofy. Moduł mowy Edmonda również uległ uszkodzeniu, co powoduje, że jego głos jest zupełnie wyprany z emocji, płaski i sztucznie brzmiący.

Cechy: Siła 4, Zręczność 4, Spryt 3, Empatia 3.

Umiejętności: Walka wręcz 2, Strzelanie 4.

Pancerz: 6

Broń: wbudowany pistolet laserowy (Premia Ekwipunku +1, Obrażenia Broni 2, zasięg bliski).



KATINKA RPS236

Katinka RPS236, droidka protokolarna. Zafascynowana wszystkim, co można odkryć na powierzchni Ziemi i nieznosnie ciekawska. Nie potrafi zostawić w spokoju żadnej napotkanej formy życia – wliczając w to PG, których bada z dziecięcym entuzjazmem. Naiwna i nieświadoma, jak głębokie są pokłady obsesji Edmonda. Posiada drobny, jasnoszary korpus i nienaturalnie dużą głowę. Unosi się nad ziemią poruszana zespołem małych silników odrzutowych. Katinka mówi przesadnie przyjaznym, kobiecym głosem.

Cechy: Siła 2, Zręczność 3, Spryt 5, Empatia 4.

Umiejętności: Sprawność 3, Zrozumienie 5, Wyczucie Emocji 3.

Pancerz: 3.

Broń: brak.

Roboty Wartowniczy. Te droidy pilnowały porządku na pokładzie stacji Hugin-457. Obecnie, po katastrofie, Edmond przekazał im nowe rozkazy: zneutralizować i sprowadzić zmutowane stworzenia z obszaru wokół miejsca katastrofy. Strażnicy mają szerokie torsy, masywne naramienniki i dwa duże chwytaki z wbudowanym uzbrojeniem. Poruszają się na gąsienicach. Kolektyw robotów obejmuje około 15 jednostek strażniczych.

Cechy: Siła 6, Zręczność 6, Spryt 3, Empatia 1.

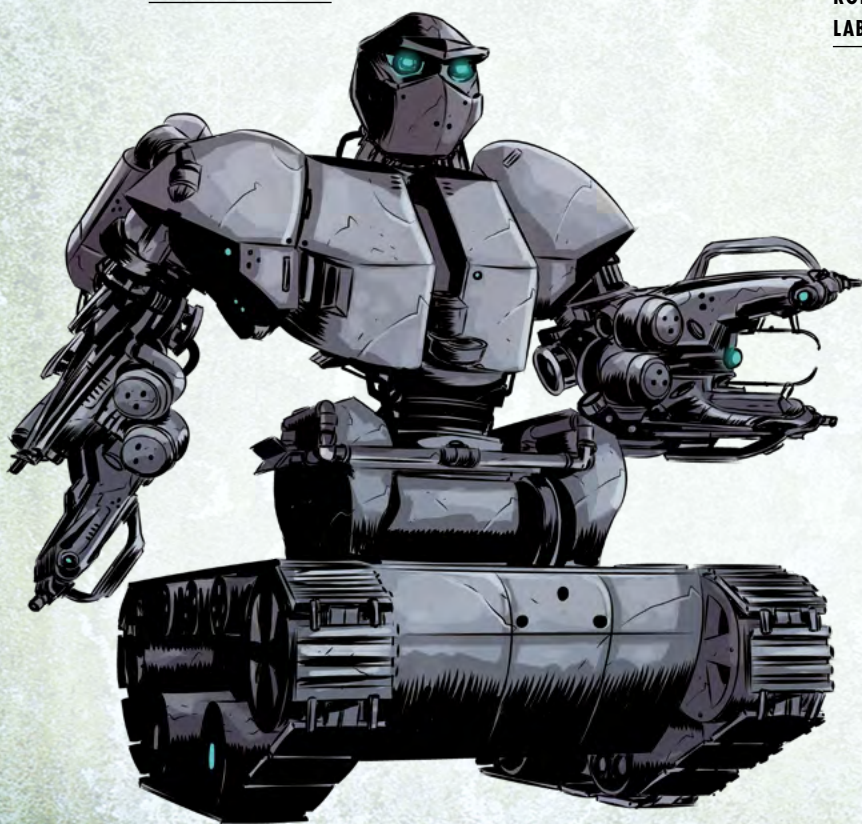
Umiejętności: Walka wręcz 4, Strzelanie 4.

Pancerz: 10

Broń: wbudowany karabin laserowy (Premia Ekwipunku +2, Obrażenia Broni 2, zasięg daleki), wbudowana pałka paraliżująca (Premia Ekwipunku +2, Obrażenia Broni 2, zadaje zmęczenie zamiast obrażeń).

Inhibitor behawioralny: Wartownicy są zaprogramowani, aby bez wahania przestrzegać rozkazów. Oznacza to, że są całkowicie odporni na Manipulację.

ROBOT WARTOWNIK



Roboty laboratoryjne. Na pokładzie Hugin-457 jest pięć robotów laboratoryjnych, odpowiadających bezpośrednio przed droidką protokolarną Katinką. Do ich pierwotnych zadań należało przeprowadzanie badań i pomiarów powierzchni Ziemi oraz monitorowanie fizycznego i psychicznego stanu zdrowia załogi. Od katastrofy roboty laboratoryjne otrzymały rozkaz wsparcia eksploracji obszaru wokół Koła Niebios. Ponadto badają wszystkie zmutowane istoty, jakie napotkają, wliczając w to PG. Roboty są humanoidalnego kształtu. Ekrany zamontowane z przodu ich głów wyświetlają ludzkie twarze.

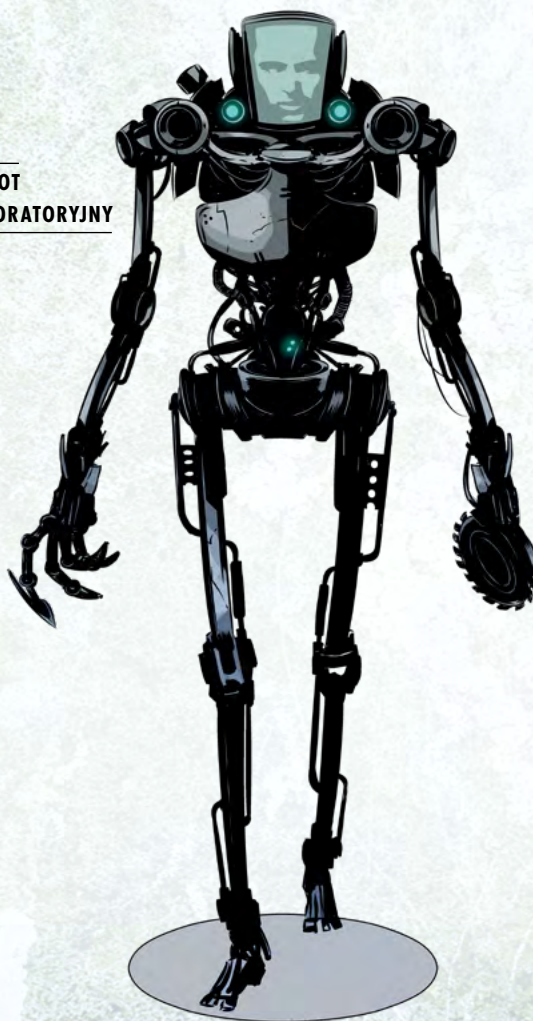
Cechy: Siła 3, Zręczność 3, Spryt 5, Empatia 2.

Umiejętności: Walka Wręcz 2, Sprawność 3, Skradanie 1.

Pancerz: 3.

Broń: dłoń-skalpel (Obrażenia Broni 2), iniektor wbudowany w nadgarstek (środek znieczulający, Obrażenia Broni 1, zadaje zmieszanie zamiast obrażeń).

ROBOT
LABORATORYJNY



Roboty serwisowe. Najmniejszy wyciek lub usterka na pokładzie Hugina-457 mogły oznaczać śmierć całej załogi. Roboty serwisowe gwarantowały, że do niczego takiego nie dojdzie. Są rozmiarów kota, mają po osiem odnóży i potrafią poruszać się niemal wszędzie. Od katastrofy zajmują się przede wszystkim naprawą innych robotów i pomocą w gromadzeniu okazów zmutowanej flory i fauny Strefy. W Kole Niebios jest około dziesięć robotów serwisowych. Są pozbawione jakichkolwiek wyższych zdolności poznawczych i tym samym nie mają Sprytu ani Empatii. Nie mogą otrzymywać urazów w postaci zmieszania czy zwątpienia i nie ulegają Manipulacji.

Cechy: Siła 2, Zręczność 4.

Umiejętności: Walka Wręcz 1, Skradanie 4, Sprawność 2.

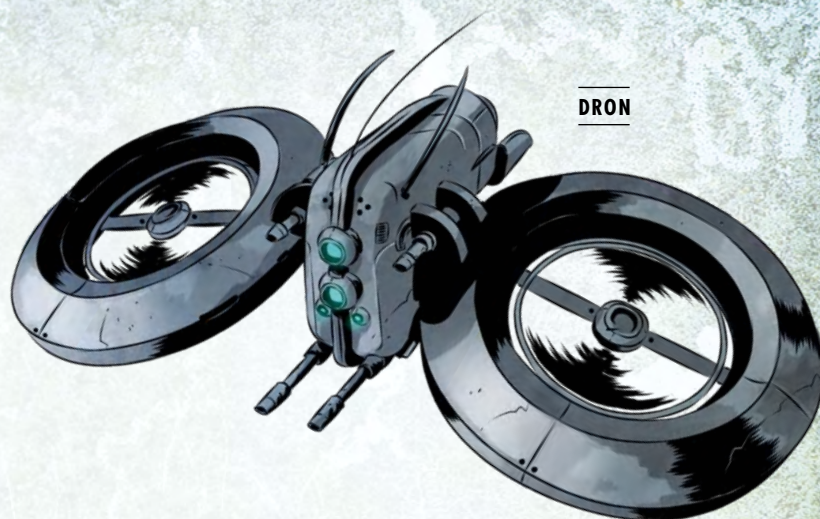
Pancerz: 1

Broń: ugryzienie (Obrażenia Broni 1).

Naprawy: robot serwisowy może przyczepić się do innego robota i przywrócić mu 1 punkt Siły lub Zręczności na turę, do maksymalnie 4 punktów, nim będzie musiał uzupełnić w laboratorium zapas części zamiennych.

Skoczek: robot może używać swoich hydraulicznych odnóży, aby wykonywać imponujące skoki – nawet dwa metry w pionie lub pięć metrów w poziomie. Skok może być wykonany jako atak (poprzez test Walki Wręcz), w wyniku którego robot ląduje na wrogu maksymalnie w zasięgu bliskim. Udany atak nie zadaje obrażeń, ale oznacza, że robot spadł na ofiarę i się jej uczepił.

ROBOT SERWISOWY



Drony. Na pokładzie stacji Hugin-457 znajdowały się trzy latające drony, gotowe do działania w razie ekspedycji na powierzchnię Ziemi. Od katastrofy Edmond zaczął wysyłać je do Strefy na zwiad. Posiadają skrzydła w formie wirników o średnicy metra, dzięki którym poruszają się z dużą precyzją i zwinnością – gdy zajdzie taka konieczność potrafią nawet unosić się tuż nad ziemią lub manewrować w ciasnych przestrzeniach. Ich kompaktowe korpusy są wyposażone w kamery, nadajnik oraz uzbrojenie – laser i taser. Są pozbawione jakichkolwiek wyższych zdolności poznawczych i tym samym nie mają Sprytu ani Empatii. Nie mogą otrzymywać urazów w postaci zmieszania czy zwątpienia i nie ulegają Manipulacji.

Cechy: Siła 3, Zręczność 6.

Umiejętności: Strzelanie 3, Zwiad 6, Skradanie 4, Sprawność 5.

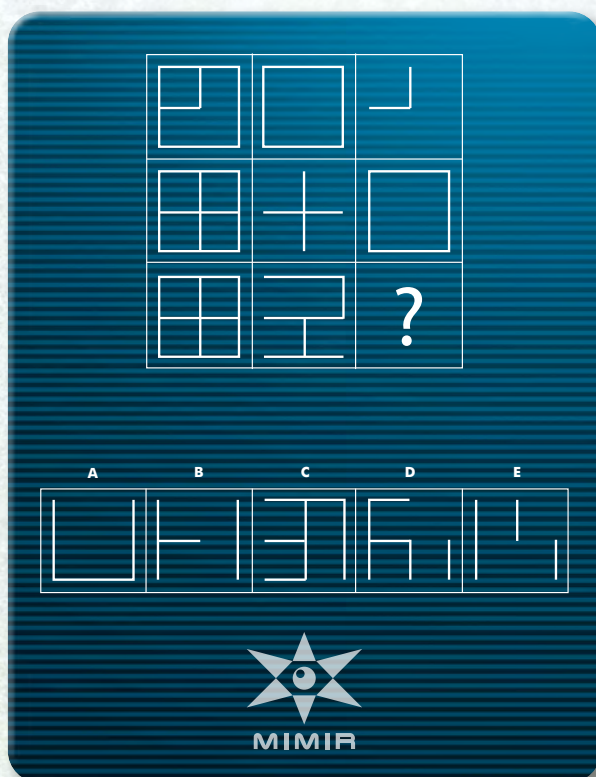
Pancerz: 3.

Broń: działko laserowe (Obrażenia Broni 2, zasięg daleki), taser (Obrażenia Broni 2, zasięg bliski, zadaje zmieszanie zamiast obrażeń).

Zwinność: drony potrafią szybko latać i tym samym bardzo trudno wycofać się z walki z nimi (test Sprawności z modyfikatorem -3).

ŻARCIE, WODA I ARTEFAKTY

Magazyn z zapasami żywności dla stacji kosmicznej (patrz wyżej) zawiera k66 racji żarcia (liofilizowanego) oraz k66 racji wody pitnej. Roboty się nimi nie interesują.



POMOC DLA GRACZY: TEST NA INTELIGENCJĘ

TEST NA INTELIGENCJĘ

Możesz powiedzieć, że PG muszą wykonać test na inteligencję Katinki poprzez wykonanie testu Zrozumienia, ale ciekawą alternatywą może być umożliwienie im wykonania prawdziwego testu na inteligencję. Jeden taki znajdziesz powyżej – gracze muszą wybrać, który z symboli oznaczonych literami od A do E powinien trafić do komórki oznaczonej znakiem zapytania. Prawidłowa odpowiedź to E. Bardziej obszerne testy można znaleźć na sieci, jeśli chcesz postawić swoich graczy przed takimi wyzwaniem.

W centrali bezpieczeństwa znajduje się mapa Strefy, strzelba (z 4 nabojami), pistolet sygnałowy oraz kombinezon ochronny. W laboratorium medycznym można znaleźć środki przeciwbólowe. Oprócz wymienionych powyżej całe wyposażenie techniczne zostało zniszczone po ponownym wejściu w atmosferę.

WYDARZENIA

- ▣ PG spotykają Katinkę, która od pierwszej chwili zaczyna się nimi niezwykle interesować. Droidka protokolarne nigdy wcześniej nie napotkała podobnych istot i ma problem w ustaleniu, czy są one ludźmi. Jeśli PG uda się test Manipulacji Katinki (nie jest to test sporny), droidka uzna je za warte dalszych badań i zaprosi do swojego laboratorium w Kole Niebios. PG mogą tam również trafić, jeśli zostaną Pokonane w pobliżu Koła. Katinka wyleczy ich rany.
- ▣ Jeśli PG przybędą w towarzystwie zmutowanych zwierząt ze Zwieżowców, ich towarzysze spotkają się z bezlitosnym oporem. Roboty miały już kontakty ze zwierzęcymi mutantami i uważają ich za niebezpieczne wybryki natury. Jeśli PG spróbują bronić zwierząt, również zostaną uznane za wrogów. W żadnym wypadku roboty nie zaproszą zwierząt do Koła Niebios (mogą je tam co najwyżej zaciągnąć celem przeprowadzenia na nich badań naukowych). Każde zwierzę w towarzystwie PG najprawdopodobniej ucieknie z terenu stacji.
- ▣ PG zostają najpierw przebadane fizycznie. Katinka i roboty laboratoryjne pobierają próbki krwi, mierzą ciśnienie PG, słuchają rytmu serca i zaglądają im do oczu i uszu. PG dostają też do wypicia płyny w dziwnych kolorach i muszą połykać tabletki o nieznanym działaniu. Badania trwają kilka dni, podczas których PG leczą się ze wszystkich obrażeń i zmęczenia. Cały proces jest dla PG nieco straszny, gdyż nigdy nie doświadczyły one czegoś podobnego, lecz nie jest niebezpieczny. W przypadku gwałtownych reakcji PG zostaną zaalarmowani Wartownicy. Jeśli PG zostały zaproszone do wnętrza stacji, będą mogły zachować swój ekwipunek (w tym broń), o ile będą się odpowiednio zachowywać.
- ▣ Drugie badanie sprawdza możliwości umysłowe PG. Katinka zmusi je do wykonania kilku testów na inteligencję – patrz opis w ramce obok. Jeśli

PG pomyślnie je przejdą, Katinka ostatecznie uzna je za ludzi i zdecyduje, że muszą być traktowane odpowiednio do swojego statusu – jako przyjaciele robotów.

- ❑ Edmond ma jednak całkowicie odmienne zdanie. Dowiedziawszy się, co zaszło, droid koordynujący podejmuje próbę schwytania lub zabicia PG, gdyż uważa je za poważne zagrożenie. Koniec końców nasyła na PG Wartowników. Wówczas Katinka dochodzi do wniosku, że Edmond musi wadliwie działać, skoro próbuje zabić ludzi. Tym samym staje po stronie PG. Droidka może zaprowadzić je do szafki z bronią w centrali bezpieczeństwa. PG mogą spróbować uciec lub skonfrontować się z Edmondem. Jeśli on zostanie wyeliminowany, Katinka, jako następna w hierarchii robotów, rozkaże wszystkim pozostałym maszynom, aby uznały PG oraz Lud za przyjaciół. PG mogą też spróbować na Edmondzie Manipulacji, co w efekcie zmusi robota do uznania ich za ludzi.
- ❑ W którymś momencie zwierzęcy mutanci ze Zwieżowców przypuszczą szturm na Koło Niebios. Zamierzają raz na zawsze zniszczyć roboty. W ataku bierze udział około 30 zwierząt. Są dobrze przygotowane – najpierw uderzają niedźwiedzie, wiążąc walką Wartowników. Kolejne są małpy, które wspinają się na szczyt Koła, gdzie przywiązują liny, po czym zrzucają je na dół do psów już czekających po drugiej stronie konstrukcji. Psy ciągną za liny, a Koło Niebios upada na ziemię z ogłuszającym hukiem. W tej bitwie PG mogą wybrać każdą ze stron. Mają opcję przyłączenia się zarówno do robotów, jak i zwierząt, a nawet podjęcia próby mediacji pomiędzy stronami konfliktu, choć to ostatnie będzie bardzo trudne. Nawet Katinka nigdy nie uzna zwierzęcych mutantów za inteligentne formy życia, zaś przekonanie zwierząt, by odstąpiły od ataku, jest niemal niemożliwe. Więcej na ten temat znajdziesz w ramce obok.
- ❑ Po wszystkim Koło Niebios prawdopodobnie zmieni się w ruinę. Wiele robotów ulegnie zniszczeniu. Nieliczne ocalałe egzemplarze będą szukać nowego celu egzystencji, lecz bez jednoczącego je Edmonda rozproszą się po Strefie. Kilka może wrócić z PG do Arki, inne zostaną w pobliżu Koła Niebios, jeszcze inne powędrują w głąb Strefy ku

nieznanemu przeznaczeniu. PG pozostanie wyliżać się z ran i powrócić do Arki – samotnie lub w towarzystwie zwierząt albo robotów.



OSTATECZNA BITWA

Szturm zwierząt na Koło Niebios to duża bitwa i nie powinno się rozgrywać jej ze wszystkimi szczegółami. Rzuć na ogólne rozstrzygnięcie walki i porównaj wynik z tabelą poniżej, a potem skup się na tym, co dzieje się z PG. Nie ma znaczenia, kto rzuci kośćmi – mogą to nawet zrobić gracze. Liczba kości zależy od działań PG. Jeśli pomogą robotom w walce ze zwierzętami, rzuć 4 kośćmi. Jeśli wesprą w konflikcie zwierzęta, użyj 8 kości. Jeśli trzymają się z dala od walki, rzuć 6 kośćmi. Potem zsumuj łączną liczbę szóstek (symbole , jeśli korzystasz ze specjalnych kości) i sprawdź wynik poniżej.

SZÓSTKI/ WYNIK

0	Szturm zwierząt kończy się tragicznie. Co prawda atakującym udaje się przewrócić Koło Niebios, lecz niedługo później tracą impet. Jeśli PG wzięły stronę zwierząt, każda z nich zostaje zaatakowana przez jednego Wartownika. Jeśli uda się pokonać maszyny, losy bitwy odwracają się i ostatecznie porażkę ponoszą roboty. W przeciwnym razie przegrywają zwierzęta. Połowa z nich ginie na polu bitwy, a pozostałe zostają rozbite i uciekają w panicznym strachu. Podobnie należy rozstrzygnąć bitwę, jeśli PG sprzymierzyły się z robotami. W takim wypadku każda z nich będzie musiała się zmierzyć z pojedynczym zmutowanym zwierzęciem.
1	Wynik bitwy jest trudny do przewidzenia, gdyż żadna ze stron nie może uzyskać przewagi. Każda PG musi się zmierzyć z jednym wrogiem – zwierzęcym mutantem lub robotem (MG wybiera, z którym modelem). Jeśli PG pokonają co najmniej połowę swoich przeciwników, wygrywa strona, z którą się sprzymierzyły.
2+	Zwierzęcy mutanci biorą roboty z zaskoczenia. Jeśli PG sprzymierzyły się ze zwierzętami, wygrywają. Muszą zmierzyć się z jednym robotem Wartownikiem, lecz ta walka nie ma wpływu na finał bitwy – roboty co do jednego zostają zniszczone. Być może jednej maszynie – Katince lub Edmondowi – uda się uciec do Strefy. Jeśli PG wzięły stronę robotów, każda z nich stanie w obliczu aż dwóch zwierzęcych mutantów. W sytuacji, gdyby jakimś cudem PG udało się pokonać tych przeciwników, szala zwycięstwa niespodziewanie przechyla się na stronę robotów.



W GŁĘB STREFY

Trzy sektory Strefy opisane w tym podręczniku stanowią zaledwie początek twoich przygód w świecie *Mutanta: Roku Zerowego*. Podręcznik podstawowy do *Mutanta: Roku Zerowego* (sprzedawany oddzielnie) opisuje zarówno to, jak PG mogą eksplorować resztę Strefy, jak i sposoby rozwijania ich Arki, by stworzyć nową cywilizację pośród ruin z Dawnych Czasów. Ten podręcznik opisuje też szeroką gamę zagrożeń dla Arki: najróżniejsze stronnictwa, potwory i zjawiska, pięć nowych specjalnych sektorów Strefy oraz – a może przede wszystkim – kompletny finał kampanii *Droga do Edenu*.

Jeśli twoi gracze chcą kontynuować grę skupiając się na zwierzęcych mutantach i robotach, rozszerzenia *Mutant: LabGen Alfa* oraz *Mutant: Mechatron* zawierają zasady grania tymi klasami postaci, jak też kompletne kampanie, które podczas sesji pozwalają poznać historie powstania każdej z tych klas.

Dziękujemy, że postanowiłeś spotkać się z nami w Strefie!



MUTANT

ROK ZEROWY

STWÓRZ SWOJĄ POSTAĆ

Tworzenie własnej Postaci Gracza (PG) to szybki i przyjemny proces. Wykonaj dziewięć opisanych poniżej kroków i wypełnij kartę postaci znajdującą się na końcu tej broszury.

1. IMIĘ

Wybierz jedno z typowych imion Osilków poniżej, albo wymyśl własne: *Hugust, Lenny, Marl, Pontis, Otiak, Ingrid, Mubba, Nelma, Rebeth.*

2. WYGLĄD

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.



OSILEK

Każdy dzień to walka o przetrwanie. Nikt nie zdaje sobie z tego sprawy lepiej niż ty. Odkąd pamiętasz, musiałeś walczyć. O żarcie, naboje, szacunek. Twoje kły i dusza są twarde jak stal, a złamana szczęka już nie boli. Poznałeś największą tajemnicę prawdziwego wojownika – nie chodzi o to, kto jest najsilniejszy. Chodzi o to, żeby nigdy nie odpuszczać.

- ▣ **Twarz:** złamany nos, martwe spojrzenie, pobliźniona głowa, maska spawalnicza, maska hokejowa, drutowana szczęka.
- ▣ **Ciało:** pokryte bliznami, muskularne, krępe, żylaste, ogromne, proteza ręki.
- ▣ **Ubiór i wyposażenie:** znoszony skórzany płaszcz, brudny kombinezon, przyciasny T-shirt, wstawki z pociętych opon samochodowych, kołpaki.

3. CECHY

Rozdziel 14 punktów między cztery następujące cechy: *Siłę, Zręczność, Spryt* oraz *Empatię*. Początkowa wartość cechy musi wynosić od 2 do 4. Wyjątkiem jest Siła, która stanowi cechę główną Osilka i może wynosić 5.

4. UMIEJĘTNOŚCI

Rozdziel 10 punktów pomiędzy dwanaście umiejętności podstawowych (patrz poniżej) oraz swoją umiejętność specjalistyczną *Zastraszanie*. Maksymalny poziom początkowy dla dowolnej umiejętności wynosi 3 i musisz mieć co najmniej poziom 1 w *Zastraszaniu*.

5. TALENT

Talenty to triki, sztuczki i pomniejsze zdolności, które zapewniają ci niewielką przewagę. Twój talent to *Cios z zaskoczenia*, który oznacza, że Obrażenia Broni twoich ataków bez broni wynoszą 2 zamiast 1.

6. MUTACJE

Twoje mutacje reprezentują nadludzkie zdolności. Na początku gry otrzymujesz jedną mutację. Rzuć k6, aby ją określić:

1–2 Czteroręki. Masz cztery ręce zamiast dwóch. Możesz atakować w walce wręcz dwa razy pod rząd w tej samej turze. Dodatkowy atak kosztuje cię 1 Punkt Mutacji oraz twój manewr na daną turę.

3–4 Insektoid. Twoje ciało odziedziczyło cechy typowe dla świata owadów. Możesz wykorzystać swoją twardą skórę do zmniejszania obrażeń pochodzących z zewnętrznych ataków. Każdy PM zmniejsza liczbę otrzymanych obrażeń o jeden.

5–6 Bestia. Jesteś na wpół człowiekiem, na wpół dziką bestią. Możesz atakować wroga w zwarcu swoimi kłami i pazurami. Otrzyma on łączną liczbę obrażeń równą liczbie wydanych PM.

W trakcie rozgrywki mogą się w tobie rozwinąć kolejne mutacje. W takiej sytuacji po prostu rzuć k6 i określ, która to jest. Przerzuć kość, jeśli miałbyś otrzymać mutację, którą już posiadasz.

7. RELACJE Z INNYMI PG

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ... wciąż stał na własnych nogach po twoim ciosie.
- ... walczył z tobą ramię w ramię.
- ... pozostawił cię na pewną śmierć.
- ... jest wspaniały / wspaniała. Kiedyś będzie twój / twoja.

8. RELACJE Z PN

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

Nienawidzisz:

- ❑ Szefa Maximona, który zabił twojego poprzedniego Szefa i cię torturował.
- ❑ Osiłka Elona, który jako jedyny pokonał cię w uczciwej walce.
- ❑ Macherki Milix, która uważa, że ukradłeś jej zapasy żarcia.

Musisz chronić:

- ❑ Szefową Marlottę, która zapewnia ci żarcie.
- ❑ Kronikarkę Astrinę, której w tajemnicy pożądasz.
- ❑ Nikogo. W tym przeżartym zgnilizną świecie nikt nie zasługuje na to, aby przeżyć.

9. EKWIPUNEK

Zaczynasz grę z k6 nabojami, 2k6 racjami żarcia i k6 racjami wody.

Wybierz jedną z początkowych broni: nabijany bejsbol, kastet (broń lekka), śmieciowy toporek (broń ciężka).

Obciążenie: możesz nieść liczbę przedmiotów normalnej wielkości równą podwojonej wartości twojej całkowitej Siły. Ciężkie przedmioty liczą się podwójnie, a lekkie za połowę. Cztery racje żarcia lub wody liczą się jak jeden normalny przedmiot. Naboje i inne małe przedmioty nie są w ogóle liczone na potrzeby obciążenia.

SKRÓCONE ZASADY

Poniżej opisano skrócone zasady gry *Mutant: Rok Zerowy*. Do gry będziesz potrzebować Zestawu specjalnych kości do *Mutanta: Roku Zerowego* lub garści sześciociennych kości w trzech różnych kolorach.

KORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI

Chcąc skorzystać z umiejętności, rzucasz liczbą kości umiejętności (zielonych) równą twojemu poziomowi umiejętności oraz liczbą kości podstawowych (żółtych) równą aktualnej wartości cechy powiązanej z daną umiejętnością. Jeśli wykorzystujesz ekwipunek, otrzymujesz też liczbę kości ekwipunku (czarnych) równą Premii Ekwipunku. Twoja akcja udaje się, jeśli wyrzucisz co najmniej jedną szóstkę (lub symbol , jeśli używasz specjalnych kości).

Test sporny: kiedy zasady wymagają testu spornego, zarówno ty jak i twój przeciwnik, wykonujecie test określonej umiejętności. Musisz wyrzucić więcej  (szóstek) niż twój przeciwnik, aby dany test był udany.

FORSOWANIE TESTU

Jeśli naprawdę zależy ci na sukcesie, możesz forsować test. Oznacza to, że bierzesz wszystkie kości, na których nie wypadły symbole , , ani  (jedyński, ani szóstki) i ponownie nimi rzucasz. Otrzymujesz kolejną szansę na uzyskanie  (szóstek), jednak wyniki  oraz  (jedyński na kościach podstawowych i kościach ekwipunku) posiadają podczas forsowania specjalne efekty:

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, otrzymujesz jeden punkt urazu w cieszę użytej na potrzeby umiejętności. Zdobywasz też jeden Punkt Mutacji (PM).

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, Premia Ekwipunku użytego przedmiotu spada o jeden.

UMIEJĘTNOŚCI W GRZE

W grze pojawia się dwanaście umiejętności podstawowych oraz jedna umiejętność specjalistyczna dla każdej roli. Każda umiejętność jest powiązana z jedną cechą.

Wytrwałość (Siła): kiedy Strefa odciska na tobie swe piętno i nie jesteś w stanie zmusić nóg do wykonania kolejnego kroku, wykonujesz test Wytrwałości.

Krzepa (Siła): kiedy przejście blokuje wrak lub gruz i musisz przepchnąć lub podnieść coś ciężkiego, wykonujesz test Krzepy.

Walka Wręcz (Siła): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy atakujesz kogoś w bezpośrednim kontakcie. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej.

Skradanie (Zręczność): chcąc poruszać się niezauważonym, wykonujesz test sporny używając swojej wartości Skradania przeciwko wartości Zwiadu wroga.

Sprawność (Zręczność): kiedy chcesz uniknąć niebezpieczeństwa, podjąć się wyjątkowo trudnej wspinaczki lub wykonać daleki skok, wykonujesz test Sprawności.

Strzelanie (Zręczność): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy do kogoś strzelasz. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej. Każdy strzał z broni dystansowej zabiera jeden nabój lub strzałę. Ponadto pomijając część artefaktów większość broni dystansowych wymaga przeładowania (koszt jednego manewru) po każdym strzale.

Zwiad (Spryt): testujesz Zwiad, kiedy starasz się dostrzec wroga, który się Skrada.

Zrozumienie (Spryt): sięgasz po tę umiejętność, aby domyślić się działania artefaktów z Dawnych Czasów.

Znajomość Strefy (Spryt): wykonujesz test tej umiejętności, aby zidentyfikować potwora lub zjawisko w Strefie, a także by poznać jego cechy i efekty.

Wyczucie Emocji (Empatia): używasz tej umiejętności, aby opierać się próbom Manipulacji lub wyczuć nastawienie innej osoby.

Manipulacja (Empatia): kiedy starasz się przekonać, oszukać lub uwieść kogoś innego, wykonujesz test sporny oparty o wartość twojej Manipulacji przeciwko wartości Wyczucia Emocji przeciwnika. Jeśli wygrasz, twój przeciwnik musi ci złożyć rozsądną propozycję.

Leczenie (Empatia): wykonujesz test, kiedy chcesz postawić na nogi Pokonanego przyjaciela. Sukces oznacza, że odzyskuje jeden punkt cechy.

Zastraszenie (Siła): wykonujesz test, aby wykorzystać swoją przewagę fizyczną, aby zmusić kogoś do zrobienia tego, czego chcesz. Jeśli test się powiedzie, przeciwnik musi spełnić twoje żądanie albo natychmiast cię zaatakować.

PUNKTY MUTACJI

Jeśli chcesz użyć mutacji, potrzebujesz Punktów Mutacji. Na początku każdej sesji dostajesz liczbę nowych PM równą liczbie mutacji, które posiadasz. Możesz też zdobyć PM forsując testy umiejętności. Niewykorzystane PM możesz zachowywać pomiędzy sesjami. Maksymalna liczba twoich PM wynosi 10.

ZABURZENIE

Nie można odnieść porażki używając mutacji, ale istnieje ryzyko, że dojdzie do jej zaburzenia. Rzuć jedną kością podstawową za każdy PM, który wykorzystasteś aktywując mutację. Jeśli uzyskasz jeden lub więcej wyników ❷ (jedynek), mutacja ulega zaburzeniu. Oprócz efektu, który chciałeś uzyskać, dzieje się coś jeszcze. Rzuć k6 i porównaj wynik z tabelą na wewnętrznej obwolucie Startera.

KONFLIKT

Konflikty rozgrywa się turowo. Na początku pierwszej tury każdy uczestnik wykonuje test inicjatywy. Jest to zwykły rzut k6. Mutacje i talenty mogą mieć na niego wpływ. Test inicjatywy określa kolejność wykonywanych akcji na potrzeby wszystkich tur danego konfliktu.

Akcje i manewry: kiedy nadchodzi twoja tura, możesz wykonać jedną akcję i jeden manewr lub dwa manewry.

Akcją może być:

- ❑ użycie umiejętności
- ❑ aktywowanie mutacji

Manewrem jest:

- ❑ poruszenie się o jeden typ zasięgu
- ❑ znalezienie osłony
- ❑ wzięcie przedmiotu z ekwipunku
- ❑ podniesienie przedmiotu z ziemi
- ❑ zdobycie broni
- ❑ przeładowanie broni dystansowej

ZASIĘG I RUCH

Podczas konfliktu odległość pomiędzy tobą a wrogiem jest wyrażona w typach zasięgu:

- ❑ **Zwarcie:** jesteście tuż obok siebie
- ❑ **Bliski:** kilka kroków od siebie
- ❑ **Średni:** nie dalej niż 20-30 metrów
- ❑ **Daleki:** nie dalej niż kilkaset metrów
- ❑ **Bardzo daleki:** tak daleko, jak potrafisz sięgnąć wzrokiem

URAZY

Kiedy korzystasz z umiejętności i forsujesz test, ryzykujesz, że otrzymasz uraz. Powoduje to tymczasowe obniżenie wartości cechy, której użyłeś na potrzeby umiejętności. Jeśli wartość twojej cechy spadnie do zera, zostajesz Pokonany. Oznacza to, że nie możesz wstać na nogi, ani korzystać z jakichkolwiek umiejętności przez k6 godzin lub do chwili, kiedy ktoś cię wyleczy. Wówczas odzyskujesz jeden punkt cechy i możesz wrócić do zdrowia zgodnie z normalnymi zasadami.

Powrót do zdrowia: wymogi związane z powrotem do pełnej sprawności zależą od typu urazu:

- ❑ **Obrażenia (urazy Siły):** krótki odpoczynek i racja żarcia za każdy uraz.
- ❑ **Zmęczenie (urazy Zręczności):** krótki odpoczynek i racja wody za każdy uraz.
- ❑ **Zmieszanie (urazy Sprytu):** co najmniej cztery godziny snu.
- ❑ **Zwątpienie (urazy Empatii):** chwila bliskości z innym mutantem. Może to być rozmowa przy ognisku, wspólne pomilczenie lub kontakt fizyczny.

PANCERZ

Pancerz może ochronić cię przed obrażeniami. Efekt pancerza określa się na podstawie jego Wartości Pancerza. Kiedy otrzymujesz obrażenia, rzucasz liczbą kości ekwipunku (czarnych) równą Wartości Pancerza. Za każdą uzyskaną szóstkę (lub symbol ❸) zmniejszasz o jeden liczbę otrzymanych obrażeń. Jeśli nie uda ci się zanegować wszystkich obrażeń, każda wyrzucona jedynka (lub symbol ❶) powoduje obniżenie Wartości Pancerza o jeden. Pancerz nie wpływa na obrażenia wynikające z forsowania testów.

RANY CIĘŻKIE

Możesz otrzymać obrażenia, czyli urazy Siły, również w wyniku zewnętrznych ataków. Jeśli w wyniku obrażeń zostaniesz Pokonany, otrzymujesz też ranę ciężką. Rzuć k66 i porównaj wynik z tabelą ran ciężkich na wewnętrznej obwolucie Startera.

Śmierć: jeśli twoja rana ciężka jest opisana jako śmiertelna, ktoś musi wykonać udany test Leczenia, aby cię uratować. W innym przypadku umrzesz po upływie czasu wskazanego w kolumnie przeżywalności.

MUTANT

ROK ZEROWY

CECHY



Siła		Obrażenia							
Zręczność		Zmęczenie							
Spryt		Zmieszanie							
Empatia		Zwątpienie							

STANY

Wygłodzony		Odwodniony	
Niewyspany		Wychłodzony	
Rany ciężkie:			

UMIEJĘTNOŚCI



Wytrwałość (Siła)	
Krzepa (Siła)	
Walka Wręcz (Siła)	
Skradanie (Zręczność)	
Sprawność (Zręczność)	
Strzelanie (Zręczność)	
Zwiad (Spryt)	
Zrozumienie (Spryt)	
Znajomość Strefy (Spryt)	
Wyczucie Emocji (Empatia)	
Manipulacja (Empatia)	
Leczenie (Empatia)	
Zastraszenie (Siła)	

PUNKTY ZGNILIZNY

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Imię:

Funkcja: Ositek

WYGLĄD

Twarz:

Ciało:

Ubiór:

TALENTY

Cios z zaskoczenia

EKWIPUNEK



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Naboje:

MUTACJE

PUNKTY MUTACJI

PANCERZ



Wartość

BRÓŃ

Premia

Obrażenia

Zasięg

Specjalne



RELACJE

Kumpel

PG 1:	
PG 2:	
PG 3:	
PG 4:	
Nienawidzę:	
Muszę chronić:	
Moje wielkie marzenie:	

MUTANT

ROK ZEROWY

STWÓRZ SWOJĄ POSTAĆ

Tworzenie własnej Postaci Gracza (PG) to szybki i przyjemny proces. Wykonaj dziewięć opisanych poniżej kroków i wypełnij kartę postaci znajdującą się na końcu tej broszury.

1. IMIĘ

Wybierz jedno z typowych imion Monterów poniżej, albo wymyśl własne: *Quark, Octane, Plonk, Zingo, Zippo, Delta, Iridia, Loranga, Nafta, Zanova*.

2. WYGLĄD

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ▣ **Twarz:** gogle, szeroki uśmiech, włosy na sztorc, bezwłosa, przekrwione oczy, zawsze coś żujesz.
- ▣ **Ciało:** chude, żylaste, niezwykle wychudzone, karzeł, nienaturalnie grube.
- ▣ **Ubiór i wyposażenie:** brudny żółty kombinezon, łańcuchy motocyklowe, połatany płaszcz przeciwdeszczowy, T-shirt z nadrukiem zespołu heavy-metalowego, przewody i żarówki.

3. CECHY

Rozdziel 14 punktów między cztery następujące cechy: *Siłę, Zręczność, Spryt* oraz *Empatię*. Początkowa wartość cechy musi wynosić od 2 do 4. Wyjątkiem jest Spryt, który stanowi cechę główną Montera i może wynosić 5.

4. UMIEJĘTNOŚCI

Rozdziel 10 punktów pomiędzy dwanaście umiejętności podstawowych (patrz poniżej) oraz swoją umiejętność specjalistyczną *Prowizorka*. Maksymalny poziom początkowy dla dowolnej umiejętności wynosi 3 i musisz mieć co najmniej poziom 1 w Prowizorce.

5. TALENT

Talenty to triki, sztuczki i pomniejsze zdolności, które zapewniają ci niewielką przewagę. Twój talent to *Gadźciarz*, który zapewnia ci modyfikator +2, kiedy próbujesz Zrozumieć działanie artefaktu z Dawnych Czasów.

6. MUTACJE

Twoje mutacje reprezentują nadludzkie zdolności. Na początku gry otrzymujesz jedną mutację. Rzuć k6, aby ją określić:

Ludzki magnes. Posiadasz zdolność generowania silnych pól magnetycznych na zawołanie. Możesz rzucać metalowymi przedmiotami w cel znajdujący się maksymalnie w zasięgu średnim. Obrażenia są równe liczbie Punktów Mutacji (PM), które wydałeś.

Owadzie skrzydła. Na plecach wyrosły ci skrzydła podobne do muszki lub motyli. Możesz przelecieć dystans maksymalnie 30 metrów, a potem musisz wylądować. Koszt 1 PM.

Pirokineza. Posiadasz zdolność podpalania rzeczy wyłącznie za pomocą siły woli. Możesz sprawić, że żywa istota maksymalnie w zasięgu bliskim stanie w płomieniach. Mutacja zadaje jeden punkt obrażeń za każdy wydany PM.

MONTER

Dla innych Strefa to jałowe pustkowia, pełne bezużytecznego złomu i resztek. Dla ciebie to kopalnia złota, którego pokłady nigdy się nie wyczerpią. Wszędzie można natrafić na pozostałości z Dawnych Czasów i popsute cuda zapomnianej technologii. Opanowałeś sztukę zmieniania ich w nowe, działające urządzenia. Jasne, nie wyglądają ładnie, ale działają. Przeważnie. No i Lud nauczył się doceniać twoje rzemiosło.



W trakcie rozgrywki mogą się w tobie rozwinąć kolejne mutacje. W takiej sytuacji po prostu rzuć k6 i określ, która to jest. Przerzucić kość, jeśli miałbyś otrzymać mutację, którą już posiadasz.

7. RELACJE Z INNYMI PG

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ... jest super. Trzymaj się w pobliżu.
- ... trochę wolno kapuje. Najlepiej wszystko mu tłumaczyć. W szczegółach.
- ... denerwuje cię. Nie podobają ci się spojrzenia, jakie ci rzuca.
- ... chce twojego ekwipunku. Dobrze go pilnuj.

8. RELACJE Z PN

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

Nienawidzisz:

- Montera Pontiaka, który uważa, że jest najmądrzejszy.
- Machera Szachera, który wycygał od ciebie artefakt.
- Szperaczki Kary, która zostawiła się w Strefie.

Musisz chronić:

- Szefa Maximona, który dobrze płaci za twoje samoróbki.
- Osiłka Elona, który zawsze jest na miejscu, kiedy go potrzebujesz.
- Szperacza Yassana, który obiecał, że weźmie cię daleko w Strefę.

9. EKWIPUNEK

Zaczynasz grę z 2k6 nabojami, k6 racjami żarcia i k6 racjami wody.

Wybierz jedną z początkowych broni: kastet, łańcuch rowerowy, śmieciowy pistolet.

Obciążenie: możesz nieść liczbę przedmiotów normalnej wielkości równą podwojonej wartości twojej całkowitej Siły. Ciężkie przedmioty liczą się podwójnie, a lekkie za połowę. Cztery racje żarcia lub wody liczą się jak jeden normalny przedmiot. Naboje i inne małe przedmioty nie są w ogóle liczone na potrzeby obciążenia.

SKRÓCONE ZASADY

Poniżej opisano skrócone zasady gry *Mutant: Rok Zerowy*. Do gry będziesz potrzebować Zestawu specjalnych kości do *Mutanta: Roku Zerowego* lub garści sześciociennych kości w trzech różnych kolorach.

KORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI

Chcąc skorzystać z umiejętności, rzucasz liczbą kości umiejętności (zielonych) równą twojemu poziomowi umiejętności oraz liczbą kości podstawowych (żółtych) równą aktualnej wartości cechy powiązanej z daną umiejętnością. Jeśli wykorzystujesz ekwipunek, otrzymujesz też liczbę kości ekwipunku (czarnych) równą Premii Ekwipunku. Twoja

akcja udaje się, jeśli wyrzucisz co najmniej jedną szóstkę (lub symbol , jeśli używasz specjalnych kości).

Test sporny: kiedy zasady wymagają testu spornego, zarówno ty jak i twój przeciwnik, wykonujecie test określonej umiejętności. Musisz wyrzucić więcej  (szóstek) niż twój przeciwnik, aby dany test był udany.

FORSOWANIE TESTU

Jeśli naprawdę zależy ci na sukcesie, możesz forsować test. Oznacza to, że bierzesz wszystkie kości, na których nie wypadły symbole , , ani  (jedynek, ani szóstkę) i ponownie nimi rzucasz. Otrzymujesz kolejną szansę na uzyskanie  (szóstek), jednak wyniki  oraz  (jedynek na kościach podstawowych i kościach ekwipunku) posiadają podczas forsowania specjalne efekty:

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, otrzymujesz jeden punkt urazu w cesze użytej na potrzeby umiejętności. Zdobywasz też jeden Punkt Mutacji (PM).

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, Premia Ekwipunku użytego przedmiotu spada o jeden.

UMIEJĘTNOŚCI W GRZE

W grze pojawia się dwanaście umiejętności podstawowych oraz jedna umiejętność specjalistyczna dla każdej roli. Każda umiejętność jest powiązana z jedną cechą.

Wytrwałość (Siła): kiedy Strefa odciska na tobie swe piętno i nie jesteś w stanie zmusić nóg do wykonania kolejnego kroku, wykonujesz test Wytrwałości.

Krzepa (Siła): kiedy przejście blokuje wrak lub gruz i musisz przepchnąć lub podnieść coś ciężkiego, wykonujesz test Krzepy.

Walka Wręcz (Siła): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy atakujesz kogoś w bezpośrednim kontakcie. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej.

Skradanie (Zręczność): chcąc poruszać się niezauważonym, wykonujesz test sporny używając swojej wartości Skradania przeciwko wartości Zwiadu wroga.

Sprawność (Zręczność): kiedy chcesz uniknąć niebezpieczeństwa, podjąć się wyjątkowo trudnej wspinaczki lub wykonać daleki skok, wykonujesz test Sprawności.

Strzelanie (Zręczność): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy do kogoś strzelasz. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej. Każdy strzał z broni dystansowej zabiera jeden nabój lub strzałę. Ponadto pomijając część artefaktów większość broni dystansowych wymaga przeładowania (koszt jednego manewru) po każdym strzale.

Zwiad (Spryt): testujesz Zwiad, kiedy starasz się dostrzec wroga, który się Skrada.

Zrozumienie (Spryt): sięgasz po tę umiejętność, aby domyślić się działania artefaktów z Dawnych Czasów.

Znajomość Strefy (Spryt): wykonujesz test tej umiejętności, aby zidentyfikować potwora lub zjawisko w Strefie, a także by poznać jego cechy i efekty.

Wycucie Emocji (Empatia): używasz tej umiejętności, aby opierać się próbom Manipulacji lub wyczuć nastawienie innej osoby.

Manipulacja (Empatia): kiedy starasz się przekonać, oszukać lub uwieść kogoś innego, wykonujesz test sporny oparty o wartość twojej Manipulacji przeciwko wartości Wycucia Emocji przeciwnika. Jeśli wygrasz, twój przeciwnik musi ci złożyć rozsądną propozycję.

Leczenie (Empatia): wykonujesz test, kiedy chcesz postawić na nogi Pokonanego przyjaciela. Sukces oznacza, że odzyskuje jeden punkt cechy.

Prowizorka (Spryt): wykonujesz test, aby zbudować urządzenie ze śmieci, jaki można znaleźć w Strefie. Zapewni ono Premię Ekwipunku równą liczbie wyrzuconych przez ciebie  (szóstek), ale można go użyć tylko raz.

PUNKTY MUTACJI

Jeśli chcesz użyć mutacji, potrzebujesz Punktów Mutacji. Na początku każdej sesji dostajesz liczbę nowych PM równą liczbie mutacji, które posiadasz. Możesz też zdobyć PM forsując testy umiejętności. Niewykorzystane PM możesz zachowywać pomiędzy sesjami. Maksymalna liczba twoich PM wynosi 10.

ZABURZENIE

Nie można odnieść porażki używając mutacji, ale istnieje ryzyko, że dojdzie do jej zaburzenia. Rzuć jedną kością podstawową za każdy PM, który wykorzystasteś aktywując mutację. Jeśli uzyskasz jeden lub więcej wyników  (jedynek), mutacja ulega zaburzeniu. Oprócz efektu, który chciałeś uzyskać, dzieje się coś jeszcze. Rzuć k6 i porównaj wynik z tabelą na wewnętrznej obwolucie Startera.

KONFLIKT

Konflikty rozgrywa się turowo. Na początku pierwszej tury każdy uczestnik wykonuje test inicjatywy. Jest to zwykły rzut k6. Mutacje i talenty mogą mieć na niego wpływ. Test inicjatywy określa kolejność wykonywanych akcji na potrzeby wszystkich tur danego konfliktu.

Akcje i manewry: kiedy nadchodzi twoja tura, możesz wykonać jedną akcję i jeden manewr lub dwa manewry.

Akcją może być:

- użycie umiejętności
- aktywowanie mutacji

Manewrem jest:

- poruszenie się o jeden typ zasięgu
- znalezienie osłony
- wzięcie przedmiotu z ekwipunku
- podniesienie przedmiotu z ziemi
- dobyte broni
- przeładowanie broni dystansowej

ZASIĘG I RUCH

Podczas konfliktu odległość pomiędzy tobą a wrogiem jest wyrażona w typach zasięgu:

- **Zwarcie:** jesteście tuż obok siebie
- **Bliski:** kilka kroków od siebie
- **Średni:** nie dalej niż 20-30 metrów
- **Daleki:** nie dalej niż kilkaset metrów
- **Bardzo daleki:** tak daleko, jak potrafisz sięgnąć wzrokiem

URAZY

Kiedy korzystasz z umiejętności i forsujesz test, ryzykujesz, że otrzymasz uraz. Powoduje to tymczasowe obniżenie wartości cechy, której użyłeś na potrzeby umiejętności. Jeśli wartość twojej cechy spadnie do zera, zostajesz Pokonany. Oznacza to, że nie możesz wstać na nogi, ani korzystać z jakichkolwiek umiejętności przez k6 godzin lub do chwili, kiedy ktoś cię wyleczy. Wówczas odzyskujesz jeden punkt cechy i możesz wrócić do zdrowia zgodnie z normalnymi zasadami.

Powrót do zdrowia: wymogi związane z powrotem do pełnej sprawności zależą od typu urazu:

- **Obrażenia (urazy Siły):** krótki odpoczynek i racja żarcia za każdy uraz.
- **Zmęczenie (urazy Zręczności):** krótki odpoczynek i racja wody za każdy uraz.
- **Zmieszanie (urazy Sprytu):** co najmniej cztery godziny snu.
- **Zwątpienie (urazy Empatii):** chwila bliskości z innym mutantem. Może to być rozmowa przy ognisku, wspólne pomilczenie lub kontakt fizyczny.

PANCERZ

Pancerz może ochronić cię przed obrażeniami. Efekt pancerza określa się na podstawie jego Wartości Pancerza. Kiedy otrzymujesz obrażenia, rzucasz liczbą kości ekwipunku (czarnych) równą Wartości Pancerza. Za każdą uzyskaną szóstkę (lub symbol ) zmniejszasz o jeden liczbę otrzymanych obrażeń. Jeśli nie uda ci się zanegować wszystkich obrażeń, każda wyrzucona jedynka (lub symbol ) powoduje obniżenie Wartości Pancerza o jeden. Pancerz nie wpływa na obrażenia wynikające z forsowania testów.

RANY CIĘŻKIE

Możesz otrzymać obrażenia, czyli urazy Siły, również w wyniku zewnętrznych ataków. Jeśli w wyniku obrażeń zostaniesz Pokonany, otrzymujesz też ranę ciężką. Rzuć k66 i porównaj wynik z tabelą ran ciężkich na wewnętrznej obwolucie Startera.

Śmierć: jeśli twoja rana ciężka jest opisana jako śmiertelna, ktoś musi wykonać udany test Leczenia, aby cię uratować. W innym przypadku umrzesz po upływie czasu wskazanego w kolumnie przeżywalności.

MUTANT

ROK ZEROWY

CECHY



Siła		Obrażenia							
Zręczność		Zmęczenie							
Spryt		Zmieszanie							
Empatia		Zwątlenie							

STANY

Wygłodzony		Odwodniony	
Niewyspany		Wychłodzony	
Rany ciężkie:			

UMIEJĘTNOŚCI



Wytrzymałość (Siła)	
Krzepa (Siła)	
Walka Wręcz (Siła)	
Skradanie (Zręczność)	
Sprawność (Zręczność)	
Strzelanie (Zręczność)	
Zwiad (Spryt)	
Zrozumienie (Spryt)	
Znajomość Strefy (Spryt)	
Wyczucie Emocji (Empatia)	
Manipulacja (Empatia)	
Leczenie (Empatia)	
Prowizorka (Spryt)	

PUNKTY ZGNILIZNY

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Imię:

Funkcja: Monter

WYGLĄD

Twarz:

Ciało:

Ubiór:

TALENTY

Gadżeciarz

EKWIPUNEK



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Naboje:

MUTACJE

PUNKTY MUTACJI

PANCERZ



Wartość

BRÓŃ

Premia

Obrażenia

Zasięg

Specjalne



RELACJE

Kumpel

PG 1:

PG 2:

PG 3:

PG 4:

Nienawidzę:

Muszę chronić:

Moje wielkie marzenie:

MUTANT

ROK ZEROWY

STWÓRZ SWOJĄ POSTAĆ

Tworzenie własnej Postaci Gracza (PG) to szybki i przyjemny proces. Wykonaj dziewięć opisanych poniżej kroków i wypełnij kartę postaci znajdującą się na końcu tej broszury.

1. IMIĘ

Wybierz jedno z typowych imion Szperaczy poniżej, albo wymyśl własne: *Danko, Endel, Franton, Hammed, Max, Felin, Jena, Katin, Krin, Tula*.

2. WYGLĄD

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ▣ **Twarz:** ukryta pod kapturem, pobliźniona, bez zarostu, chorobliwie blada, zabandażowana.
- ▣ **Ciało:** androgeniczne, żyłaste, muskularne, niski wzrost.
- ▣ **Ubiór i wyposażenie:** płaszcz przeciwdeszczowy, kombinezon, strój maskujący, wojskowe buty, plecak.

3. CECHY

Rozdziel 14 punktów między cztery następujące cechy: *Siłę, Zręczność, Spryt* oraz *Empatię*. Początkowa wartość cechy musi wynosić od 2 do 4. Wyjątkiem jest Zręczność, która stanowi cechę główną Szperacza i może wynosić 5.

4. UMIEJĘTNOŚCI

Rozdziel 10 punktów pomiędzy dwaście umiejętności podstawowych (patrz poniżej) oraz swoją umiejętność specjalistyczną *Rozpoznanie*. Maksymalny poziom początkowy dla dowolnej umiejętności wynosi 3 i musisz mieć co najmniej poziom 1 w Rozpoznanii.

5. TALENT

Talenty to triki, sztuczki i pomniejsze zdolności, które zapewniają ci niewielką przewagę. Twój talent to *Weteran*, który pozwala ci wykonać test inicjatywy dwoma kośćmi zamiast jedną. Możesz użyć wyższego wyniku.

6. MUTACJE

Twoje mutacje reprezentują nadludzkie zdolności. Na początku gry otrzymujesz jedną mutację. Rzuć k6, aby ją określić:

- | | |
|-----|--|
| 1–2 | Nadludzki refleks. Posiadasz nadnaturalny refleks, dzięki czemu na początku konfliktu możesz dodać +2 do swojego testu inicjatywy za każdy wydany Punkt Mutacji. Musisz wydać PM przed wykonaniem testu inicjatywy. |
| 3–4 | Ognisty oddech. Potrafisz zionąć ogniem na wroga znajdującego się maksymalnie w zasięgu bliskim. Zadajesz liczbę obrażeń równą liczbie wydanych PM. |
| 5–6 | Sprinter. Na krótkich dystansach potrafisz biec z niewiarygodną szybkością. Podczas jednej tury możesz podwoić swoją szybkość ruchu. Każdy manewr wydany na ruch liczy się jak dwa. Koszt 1 PM. |

W trakcie rozgrywki mogą się w tobie rozwinąć kolejne mutacje. W takiej sytuacji po prostu rzuć k6 i określ, która to jest. Przerzuć kość, jeśli miałbyś otrzymać mutację, którą już posiadasz.



SZPERACZ

Mogą gapić się na ciebie z obrzydzeniem. Mogą od ciebie stronić w obawie, że zarazisz ich Zgnilizną. Mogą się ciebie bać jak samej śmierci. I dobrze. Wiesz, że nienawidzą cię równie mocno, jak cię potrzebują. Tylko ty wiesz, jak przejść przez Strefę i orientujesz się w bezpiecznych szlakach, wiodących pośród cmentarzyisk Dawnych Czasów. Wiesz, gdzie ukryto artefakty i gdzie buszują potwory. W końcu jesteś Szperaczem.

7. RELACJE Z INNYMI PG

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ... wędrował z tobą po Strefie i przeżył.
- ... jest napuszonym idiotą. Jeśli wejdzie ci w drogę, długo nie pożyje.
- ... może faktycznie cię zrozumieć. Czy odważysz się otworzyć?
- ... stanowi zagrożenie dla wszystkich wokół. Zachowuj dystans.

8. RELACJE Z PN

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

Nienawidzisz:

- Szperacza Yassana, gdyż zapuścił się w Strefę dalej od ciebie.
- Osilka Elona, który zabij twojego jedyne przyjaciela.
- Kronikarki Astriny, która nie daje ci spokoju.

Musisz chronić:

- Montera Pontiaka. To prawdziwy wrzód na dupie, ale bez ciebie jest trupem.
- Robolki Eriel. Nikt nie zasługuje na życie w łańcuchach. A już na pewno nie ona.
- Tylko siebie. Jeśli nie potrafisz zadbać o własne bezpieczeństwo, zasługujesz na śmierć.

9. EKWIPUNEK

Zaczynasz grę z k6 nabojami, k6 racjami żarcia i 2k6 racjami wody.

Wybierz jedną z początkowych broni: śmieciowy karabin, śmieciowy pistolet, łuk (z 5 strzałami).

Obciążenie: możesz nieść liczbę przedmiotów normalnej wielkości równą podwojonej wartości twojej całkowitej Siły. Ciężkie przedmioty liczą się podwójnie, a lekkie za połowę. Cztery racje żarcia lub wody liczą się jak jeden normalny przedmiot. Naboje i inne małe przedmioty nie są w ogóle liczone na potrzeby obciążenia.

SKRÓCONE ZASADY

Poniżej opisano skrócone zasady gry *Mutant: Rok Zerowy*. Do gry będziesz potrzebować Zestawu specjalnych kości do *Mutanta: Roku Zerowego* lub garści sześciociennych kości w trzech różnych kolorach.

KORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI

Chcąc skorzystać z umiejętności, rzucasz liczbą kości umiejętności (zielonych) równą twojemu poziomowi umiejętności oraz liczbą kości podstawowych (żółtych) równą aktualnej wartości cechy powiązanej z daną umiejętnością. Jeśli wykorzystujesz ekwipunek, otrzymujesz też liczbę kości ekwipunku (czarnych) równą Premii Ekwipunku. Twoja akcja udaje się, jeśli wyrzucisz co najmniej jedną szóstkę (lub symbol , jeśli używasz specjalnych kości).

Test sporny: kiedy zasady wymagają testu spornego, zarówno ty jak i twój przeciwnik, wykonujecie test określonej umiejętności. Musisz wyrzucić więcej  (szóstek) niż twój przeciwnik, aby dany test był udany.

FORSOWANIE TESTU

Jeśli naprawdę zależy ci na sukcesie, możesz forsować test. Oznacza to, że bierzesz wszystkie kości, na których nie wypadły symbole , , ani  (jedyne, ani szóstki) i ponownie nimi rzucasz. Otrzymujesz kolejną szansę na uzyskanie  (szóstek), jednak wyniki  oraz  (jedyne na kościach podstawowych i kościach ekwipunku) posiadają podczas forsowania specjalne efekty:

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, otrzymujesz jeden punkt urazu w cesze użytej na potrzeby umiejętności. Zdobywasz też jeden Punkt Mutacji (PM).

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, Premia Ekwipunku użytego przedmiotu spada o jeden.

UMIEJĘTNOŚCI W GRZE

W grze pojawia się dwanaście umiejętności podstawowych oraz jedna umiejętność specjalistyczna dla każdej roli. Każda umiejętność jest powiązana z jedną cechą.

Wytrwałość (Siła): kiedy Strefa odciska na tobie swe piętno i nie jesteś w stanie zmusić nóg do wykonania kolejnego kroku, wykonujesz test Wytrwałości.

Krzepa (Siła): kiedy przejście blokuje wrak lub gruz i musisz przepchnąć lub podnieść coś ciężkiego, wykonujesz test Krzepy.

Walka Wręcz (Siła): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy atakujesz kogoś w bezpośrednim kontakcie. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej.

Skradanie (Zręczność): chcąc poruszać się niezauważonym, wykonujesz test sporny używając swojej wartości Skradania przeciwko wartości Zwiadu wroga.

Sprawność (Zręczność): kiedy chcesz uniknąć niebezpieczeństwa, podjąć się wyjątkowo trudnej wspinaczki lub wykonać daleki skok, wykonujesz test Sprawności.

Strzelanie (Zręczność): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy do kogoś strzelasz. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej. Każdy strzał z broni dystansowej zabiera jeden nabój lub strzałę. Ponadto pomijając część artefaktów większość broni dystansowych wymaga przeładowania (koszt jednego manewru) po każdym strzale.

Zwiad (Spryt): testujesz Zwiad, kiedy starasz się dostrzec wroga, który się Skrada.

Zrozumienie (Spryt): sięgasz po tę umiejętność, aby domyślić się działania artefaktów z Dawnych Czasów.

Znajomość Strefy (Spryt): wykonujesz test tej umiejętności, aby zidentyfikować potwora lub zjawisko w Strefie, a także by poznać jego cechy i efekty.

Wyczucie Emocji (Empatia): używasz tej umiejętności, aby opierać się próbom Manipulacji lub wyczuć nastawienie innej osoby.

Manipulacja (Empatia): kiedy starasz się przekonać, oszukać lub uwieść kogoś innego, wykonujesz test sporny oparty o wartość twojej Manipulacji przeciwko wartości Wyczucia Emocji przeciwnika. Jeśli wygrasz, twój przeciwnik musi ci złożyć rozsądną propozycję.

Leczenie (Empatia): wykonujesz test, kiedy chcesz postawić na nogi Pokonanego przyjaciela. Sukces oznacza, że odzyskuje jeden punkt cechy.

Rozpoznanie (Zręczność): wykonujesz test, kiedy wchodzisz do nowego sektora Strefy. Jeśli ci się uda, zauważysz zagrożenia w sektorze, zanim one zauważą ciebie.

PUNKTY MUTACJI

Jeśli chcesz użyć mutacji, potrzebujesz Punktów Mutacji. Na początku każdej sesji dostajesz liczbę nowych PM równą liczbie mutacji, które posiadasz. Możesz też zdobyć PM forsując testy umiejętności. Niewykorzystane PM możesz zachowywać pomiędzy sesjami. Maksymalna liczba twoich PM wynosi 10.

ZABURZENIE

Nie można odnieść porażki używając mutacji, ale istnieje ryzyko, że dojdzie do jej zaburzenia. Rzuć jedną kością podstawową za każdy PM, który wykorzystasteś aktywując mutację. Jeśli uzyskasz jeden lub więcej wyników 6 (jedynek), mutacja ulega zaburzeniu. Oprócz efektu, który chciałeś uzyskać, dzieje się coś jeszcze. Rzuć k6 i porównaj wynik z tabelą na wewnętrznej obwolucie Startera.

KONFLIKT

Konflikty rozgrywa się turowo. Na początku pierwszej tury każdy uczestnik wykonuje test inicjatywy. Jest to zwykły rzut k6. Mutacje i talenty mogą mieć na niego wpływ. Test inicjatywy określa kolejność wykonywanych akcji na potrzeby wszystkich tur danego konfliktu.

Akcje i manewry: kiedy nadchodzi twoja tura, możesz wykonać jedną akcję i jeden manewr lub dwa manewry.

Akcją może być:

- użycie umiejętności
- aktywowanie mutacji

Manewrem jest:

- poruszenie się o jeden typ zasięgu
- znalezienie osłony
- wzięcie przedmiotu z ekwipunku
- podniesienie przedmiotu z ziemi
- dobyte broni
- przeładowanie broni dystansowej

ZASIĘG I RUCH

Podczas konfliktu odległość pomiędzy tobą a wrogiem jest wyrażona w typach zasięgu:

- **Zwarcie:** jesteście tuż obok siebie
- **Bliski:** kilka kroków od siebie
- **Średni:** nie dalej niż 20-30 metrów
- **Daleki:** nie dalej niż kilkaset metrów
- **Bardzo daleki:** tak daleko, jak potrafisz sięgnąć wzrokiem

URAZY

Kiedy korzystasz z umiejętności i forsujesz test, ryzykujesz, że otrzymasz uraz. Powoduje to tymczasowe obniżenie wartości cechy, której użyłeś na potrzeby umiejętności. Jeśli wartość twojej cechy spadnie do zera, zostajesz Pokonany. Oznacza to, że nie możesz wstać na nogi, ani korzystać z jakichkolwiek umiejętności przez k6 godzin lub do chwili, kiedy ktoś cię wyleczy. Wówczas odzyskujesz jeden punkt cechy i możesz wrócić do zdrowia zgodnie z normalnymi zasadami.

Powrót do zdrowia: wymogi związane z powrotem do pełnej sprawności zależą od typu urazu:

- **Obrażenia (urazy Siły):** krótki odpoczynek i racja żarcia za każdy uraz.
- **Zmęczenie (urazy Zręczności):** krótki odpoczynek i racja wody za każdy uraz.
- **Zmieszanie (urazy Sprytu):** co najmniej cztery godziny snu.
- **Zwątpienie (urazy Empatii):** chwila bliskości z innym mutantem. Może to być rozmowa przy ognisku, wspólne pomilczenie lub kontakt fizyczny.

PANCERZ

Pancerz może ochronić cię przed obrażeniami. Efekt pancerza określa się na podstawie jego Wartości Pancerza. Kiedy otrzymujesz obrażenia, rzucasz liczbą kości ekwipunku (czarnych) równą Wartości Pancerza. Za każdą uzyskaną szóstkę (lub symbol 6) zmniejszasz o jeden liczbę otrzymanych obrażeń. Jeśli nie uda ci się zanegować wszystkich obrażeń, każda wyrzucona jedynka (lub symbol 1) powoduje obniżenie Wartości Pancerza o jeden. Pancerz nie wpływa na obrażenia wynikające z forsowania testów.

RANY CIĘŻKIE

Możesz otrzymać obrażenia, czyli urazy Siły, również w wyniku zewnętrznych ataków. Jeśli w wyniku obrażeń zostaniesz Pokonany, otrzymujesz też ranę ciężką. Rzuć k66 i porównaj wynik z tabelą ran ciężkich na wewnętrznej obwolucie Startera.

Śmierć: jeśli twoja rana ciężka jest opisana jako śmiertelna, ktoś musi wykonać udany test Leczenia, aby cię uratować. W innym przypadku umrzesz po upływie czasu wskazanego w kolumnie przeżywalności.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

RELACJE	Kumpel
PG 1:	☐
PG 2:	☐
PG 3:	☐
PG 4:	☐
Nienawidzę:	
Muszę chronić:	
Moje wielkie marzenie:	

PANCERZ		Wartość

MUTANT

ROK ZEROWY

STWÓRZ SWOJĄ POSTAĆ

Tworzenie własnej Postaci Gracza (PG) to szybki i przyjemny proces. Wykonaj dziewięć opisanych poniżej kroków i wypełnij kartę postaci znajdującą się na końcu tej broszury.

1. IMIĘ

Wybierz jedno z typowych imion Macherów poniżej, albo wymyśl własne: *Abed, Denrik, Fillix, Jonar, Leodor, Jolisa, Lula, Marlian, Monja, Novia*.

2. WYGLĄD

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ▣ **Twarz:** miła, zawsze uśmiechnięta, nienaturalnie atrakcyjna, spocona.
- ▣ **Ciało:** szczupłe, chude, karzeł, nienaturalnie opasłe, bez nóg.
- ▣ **Ubiór i wyposażenie:** garnitur, sukienka, kolorowy T-shirt, skórzany płaszcz, kapelusz, rękawiczki.

3. CECHY

Rozdziel 14 punktów między cztery następujące cechy: *Siłę, Zręczność, Spryt* oraz *Empatię*. Początkowa wartość cechy musi wynosić od 2 do 4. Wyjątkiem jest Empatia, która stanowi cechę główną Machera i może wynosić 5.

4. UMIEJĘTNOŚCI

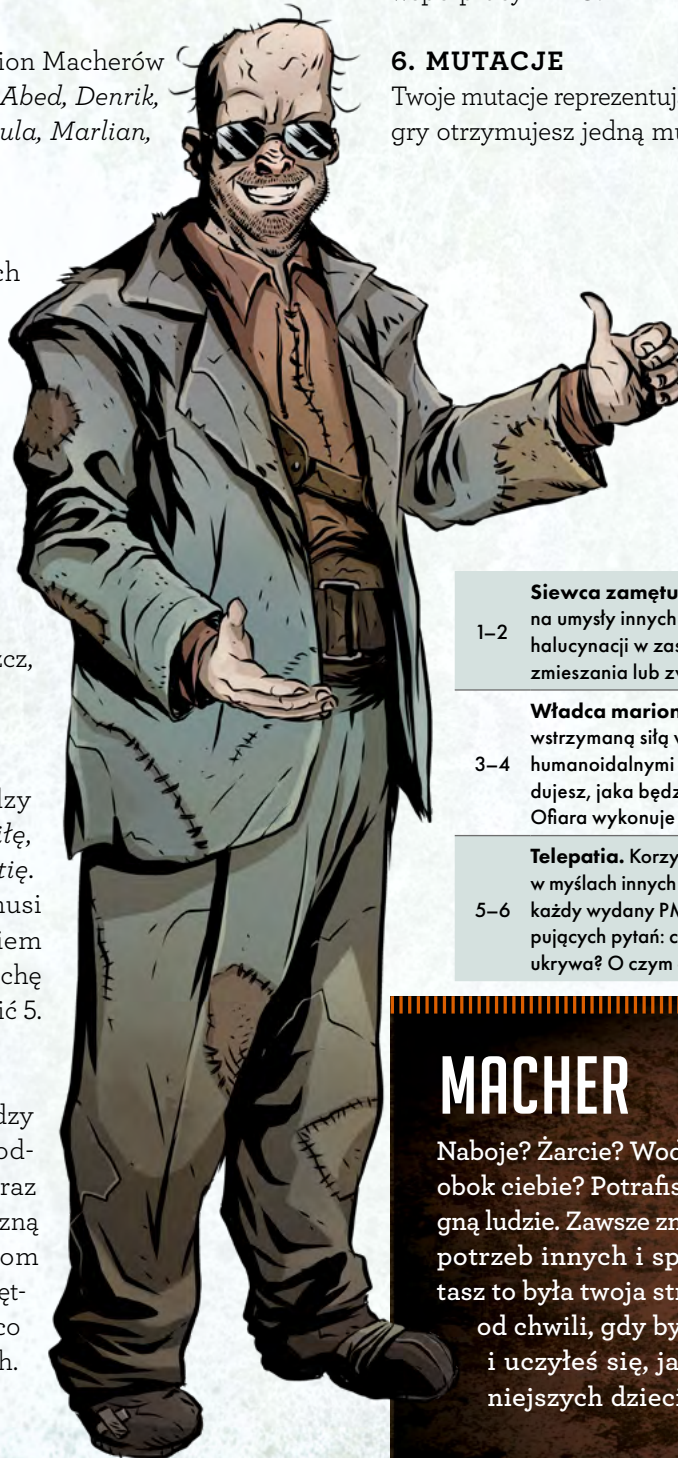
Rozdziel 10 punktów pomiędzy dwanaście umiejętności podstawowych (patrz poniżej) oraz swoją umiejętność specjalistyczną *Interesy*. Maksymalny poziom początkowy dla dowolnej umiejętności wynosi 3 i musisz mieć co najmniej poziom 1 w Interesach.

5. TALENT

Talenty to triki, sztuczki i pomniejsze zdolności, które zapewniają ci niewielką przewagę. Twój talent to *Szantaż*. Wybierz jedną ważną PN, na której temat posiadasz dyskryminujące informacje. Ustal szczegóły dotyczące tych informacji we współpracy z MG.

6. MUTACJE

Twoje mutacje reprezentują nadludzkie zdolności. Na początku gry otrzymujesz jedną mutację. Rzuć k6, aby ją określić:



Siewca zamętu. Twój mózg posiada zdolność wpływania na umysły innych i wywoływania niezwykle rzeczywistych halucynacji w zasięgu bliskim. Możesz zadać liczbę punktów zmieszania lub zwątpienia równą wydanym PM.

1-2

Władca marionetek. Posługując się wyłącznie swą niepostrzymaną siłą woli możesz przejmować kontrolę nad innymi humanoidalnymi istotami w zasięgu bliskim. Dzięki temu decydujesz, jaka będzie następna akcja ofiary. Koszt wynosi 1 PM. Ofiara wykonuje test powiązany z daną akcją.

3-4

Telepatia. Korzystając z siły swojego umysłu możesz czytać w myślach innych humanoidalnych istot w zasięgu bliskim. Za każdy wydany PM otrzymujesz odpowiedź na jedno z następujących pytań: czy on / ona kłamie? Czy on / ona coś ukrywa? O czym on / ona teraz myśli?

5-6

MACHER

Naboje? Żarcie? Woda? Artefakty? Ciepłe ciało tuż obok ciebie? Potrafisz zdobyć wszystko, czego pragną ludzie. Zawsze znajdziesz sposób. Dostrzeganie potrzeb innych i spełnianie ich – odkąd pamiętasz to była twoja strategia przetrwania. Działała od chwili, gdy byłeś słabym, małym szczylem i uczyłeś się, jak przeżyć, trzymając się silniejszych dzieciaków.

W trakcie rozgrywki mogą się w tobie rozwinąć kolejne mutacje. W takiej sytuacji po prostu rzuć k6 i określ, która to jest. Przerzucić kość, jeśli miałbyś otrzymać mutację, którą już posiadasz.

7. RELACJE Z INNYMI PG

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

- ... oszukał cię na garść naboje. Jeszcze za to zapłaci.
- ... ocalił cię, kiedy miałeś problemy. Czego chce w zamian?
- ... jest twoją przepustką na szczyt. Trzymaj się blisko.
- ... jest głupi i łatwo nim manipulować.

8. RELACJE Z PN

Wybierz niektóre z opisanych poniżej opcji, albo wymyśl coś samemu.

Nienawidzisz:

- ❑ Macherki Milix, która wisi ci naboje, ale nie chce oddać długu.
- ❑ Szefa Maximona, który cię zdradził i nakazał Osiłkom, aby cię pobili.
- ❑ Montera Pontiaka, który nigdy nie wywiązuje się ze złożonych obietnic.

Musisz chronić:

- ❑ Osiłka Elona. Ty potrzebujesz jego, a on ciebie.
- ❑ Szperacza Yassana ze względu na fanty, jakie może znaleźć w Strefie.
- ❑ Szefową Marlottę, która jest twoją obrończynią w Arce.

9. EKWIPUNEK

Zaczynasz grę z k6 nabojami, 2k6 racjami żarcia i k6 racjami wody.

Wybierz jedną z początkowych broni: śmieciowy nóż, kas-tet, śmieciowy rewolwer (wszystkie wymienione to bronie lekkie).

Obciążenie: możesz nieść liczbę przedmiotów normalnej wielkości równą podwojonej wartości twojej całkowitej Siły. Ciężkie przedmioty liczą się podwójnie, a lekkie za połowę. Cztery racje żarcia lub wody liczą się jak jeden normalny przedmiot. Naboje i inne małe przedmioty nie są w ogóle liczone na potrzeby obciążenia.

SKRÓCONE ZASADY

Poniżej opisano skrócone zasady gry *Mutant: Rok Zerowy*. Do gry będziesz potrzebować Zestawu specjalnych kości do *Mutanta: Roku Zerowego* lub garści sześciociennych kości w trzech różnych kolorach.

KORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI

Chcąc skorzystać z umiejętności, rzucasz liczbą kości umiejętności (zielonych) równą twojemu poziomowi umiejętności oraz liczbą kości podstawowych (żółtych) równą aktualnej wartości cechy powiązanej z daną umiejętnością. Jeśli wykorzystujesz ekwipunek, otrzymujesz też liczbę kości ekwipunku (czarnych) równą Premii Ekwipunku. Twoja

akcja udaje się, jeśli wyrzucisz co najmniej jedną szóstkę (lub symbol , jeśli używasz specjalnych kości).

Test sporny: kiedy zasady wymagają testu spornego, zarówno ty jak i twój przeciwnik, wykonujecie test określonej umiejętności. Musisz wyrzucić więcej  (szóstek) niż twój przeciwnik, aby dany test był udany.

FORSOWANIE TESTU

Jeśli naprawdę zależy ci na sukcesie, możesz forsować test. Oznacza to, że bierzesz wszystkie kości, na których nie wypadły symbole , , ani  (jedynki, ani szóstki) i ponownie nimi rzucasz. Otrzymujesz kolejną szansę na uzyskanie  (szóstek), jednak wyniki  oraz  (jedynki na kościach podstawowych i kościach ekwipunku) posiadają podczas forsowania specjalne efekty:

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, otrzymujesz jeden punkt urazu w cesze użytej na potrzeby umiejętności. Zdobywasz też jeden Punkt Mutacji (PM).

Za każdy symbol  widoczny na rzuconych kościach po forsowaniu testu, Premia Ekwipunku użytego przedmiotu spada o jeden.

UMIEJĘTNOŚCI W GRZE

W grze pojawia się dwanaście umiejętności podstawowych oraz jedna umiejętność specjalistyczna dla każdej roli. Każda umiejętność jest powiązana z jedną cechą.

Wytrwałość (Siła): kiedy Strefa odciska na tobie swe piętno i nie jesteś w stanie zmusić nóg do wykonania kolejnego kroku, wykonujesz test Wytrwałości.

Krzepa (Siła): kiedy przejście blokuje wrak lub gruz i musisz przepchnąć lub podnieść coś ciężkiego, wykonujesz test Krzepy.

Walka Wręcz (Siła): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy atakujesz kogoś w bezpośrednim kontakcie. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej.

Skradanie (Zręczność): chcąc poruszać się niezauważonym, wykonujesz test sporny używając swojej wartości Skradania przeciwko wartości Zwiadu wroga.

Sprawność (Zręczność): kiedy chcesz uniknąć niebezpieczeństwa, podjąć się wyjątkowo trudnej wspinaczki lub wykonać daleki skok, wykonujesz test Sprawności.

Strzelanie (Zręczność): wykonujesz test tej umiejętności, kiedy do kogoś strzelasz. Jeśli test ci się uda, zadajesz Obrażenia Broni. Za każdy dodatkowy symbol  (szóstkę) zadajesz jeden punkt obrażeń więcej. Każdy strzał z broni dystansowej zabiera jeden nabój lub strzałę. Ponadto pomijając część artefaktów większość broni dystansowych wymaga przeładowania (koszt jednego manewru) po każdym strzale.

Zwiad (Spryt): testujesz Zwiad, kiedy starasz się dostrzec wroga, który się Skrada.

Zrozumienie (Spryt): sięgasz po tę umiejętność, aby domyślić się działania artefaktów z Dawnych Czasów.

Znajomość Strefy (Spryt): wykonujesz test tej umiejętności, aby zidentyfikować potwora lub zjawisko w Strefie, a także by poznać jego cechy i efekty.

Wycucie Emocji (Empatia): używasz tej umiejętności, aby opierać się próbom Manipulacji lub wyczuć nastawienie innej osoby.

Manipulacja (Empatia): kiedy starasz się przekonać, oszukać lub uwieść kogoś innego, wykonujesz test sporny oparty o wartość twojej Manipulacji przeciwko wartości Wycucia Emocji przeciwnika. Jeśli wygrasz, twój przeciwnik musi ci złożyć rozsądną propozycję.

Leczenie (Empatia): wykonujesz test, kiedy chcesz postawić na nogi Pokonanego przyjaciela. Sukces oznacza, że odzyskuje jeden punkt cechy.

Interesy (Empatia): wykonujesz test, kiedy czegoś potrzebujesz przebywając na terenie Arki. Jeśli ci się powiedzie, dowiadujesz się, kto ma to coś. Jednak zdobycie tej rzeczy od niego lub niej to zupełnie inna kwestia...

PUNKTY MUTACJI

Jeśli chcesz użyć mutacji, potrzebujesz Punktów Mutacji. Na początku każdej sesji dostajesz liczbę nowych PM równą liczbie mutacji, które posiadasz. Możesz też zdobyć PM forsując testy umiejętności. Niewykorzystane PM możesz zachowywać pomiędzy sesjami. Maksymalna liczba twoich PM wynosi 10.

ZABURZENIE

Nie można odnieść porażki używając mutacji, ale istnieje ryzyko, że dojdzie do jej zaburzenia. Rzuć jedną kością podstawową za każdy PM, który wykorzystasteś aktywując mutację. Jeśli uzyskasz jeden lub więcej wyników ❷ (jedynek), mutacja ulega zaburzeniu. Oprócz efektu, który chciałeś uzyskać, dzieje się coś jeszcze. Rzuć k6 i porównaj wynik z tabelą na wewnętrznej obwolucie Startera.

KONFLIKT

Konflikty rozgrywa się turowo. Na początku pierwszej tury każdy uczestnik wykonuje test inicjatywy. Jest to zwykły rzut k6. Mutacje i talenty mogą mieć na niego wpływ. Test inicjatywy określa kolejność wykonywanych akcji na potrzeby wszystkich tur danego konfliktu.

Akcje i manewry: kiedy nadchodzi twoja tura, możesz wykonać jedną akcję i jeden manewr lub dwa manewry.

Akcją jest:

- ❑ użycie umiejętności
- ❑ aktywowanie mutacji

Manewrem jest:

- ❑ poruszenie się o jeden typ zasięgu
- ❑ znalezienie osłony
- ❑ wzięcie przedmiotu z ekwipunku
- ❑ podniesienie przedmiotu z ziemi
- ❑ dobyte broni
- ❑ przeładowanie broni dystansowej

ZASIĘG I RUCH

Podczas konfliktu odległość pomiędzy tobą a wrogiem jest wyrażona w typach zasięgu:

- ❑ **Zwarcie:** jesteście tuż obok siebie
- ❑ **Bliski:** kilka kroków od siebie
- ❑ **Średni:** nie dalej niż 20-30 metrów
- ❑ **Daleki:** nie dalej niż kilkaset metrów
- ❑ **Bardzo daleki:** tak daleko, jak potrafisz sięgnąć wzrokiem

URAZY

Kiedy korzystasz z umiejętności i forsujesz test, ryzykujesz, że otrzymasz uraz. Powoduje to tymczasowe obniżenie wartości cechy, której użyłeś na potrzeby umiejętności. Jeśli wartość twojej cechy spadnie do zera, zostajesz Pokonany. Oznacza to, że nie możesz wstać na nogi, ani korzystać z jakichkolwiek umiejętności przez k6 godzin lub do chwili, kiedy ktoś cię wyleczy. Wówczas odzyskujesz jeden punkt cechy i możesz wrócić do zdrowia zgodnie z normalnymi zasadami.

Powrót do zdrowia: wymogi związane z powrotem do pełnej sprawności zależą od typu urazu:

- ❑ **Obrażenia (urazy Siły):** krótki odpoczynek i racja żarcia za każdy uraz.
- ❑ **Zmęczenie (urazy Zręczności):** krótki odpoczynek i racja wody za każdy uraz.
- ❑ **Zmieszanie (urazy Sprytu):** co najmniej cztery godziny snu.
- ❑ **Zwątpienie (urazy Empatii):** chwila bliskości z innym mutantem. Może to być rozmowa przy ognisku, wspólne pomilczenie lub kontakt fizyczny.

PANCERZ

Pancerz może ochronić cię przed obrażeniami. Efekt pancerza określa się na podstawie jego Wartości Pancerza. Kiedy otrzymujesz obrażenia, rzucasz liczbą kości ekwipunku (czarnych) równą Wartości Pancerza. Za każdą uzyskaną szóstkę (lub symbol ❸) zmniejszasz o jeden liczbę otrzymanych obrażeń. Jeśli nie uda ci się zanegować wszystkich obrażeń, każda wyrzucona jedynka (lub symbol ❶) powoduje obniżenie Wartości Pancerza o jeden. Pancerz nie wpływa na obrażenia wynikające z forsowania testów.

RANY CIĘŻKIE

Możesz otrzymać obrażenia, czyli urazy Siły, również w wyniku zewnętrznych ataków. Jeśli w wyniku obrażeń zostaniesz Pokonany, otrzymujesz też ranę ciężką. Rzuć k66 i porównaj wynik z tabelą ran ciężkich na wewnętrznej obwolucie Startera.

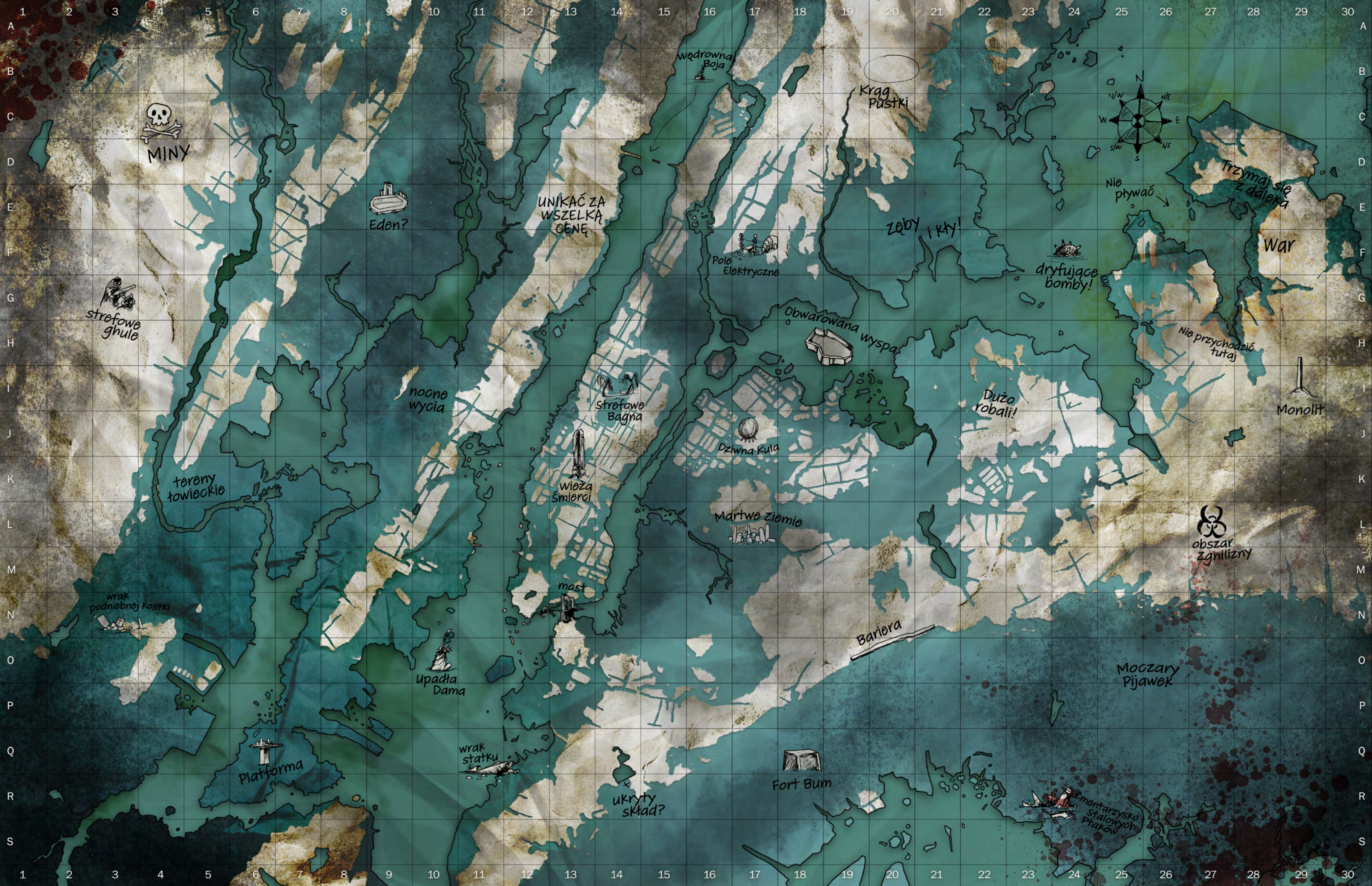
Śmierć: jeśli twoja rana ciężka jest opisana jako śmiertelna, ktoś musi wykonać udany test Leczenia, aby cię uratować. W innym przypadku umrzesz po upływie czasu wskazanego w kolumnie przeżywalności.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

RELACJE		Kumpel
PG 1:		☐
PG 2:		☐
PG 3:		☐
PG 4:		☐
Nienawidzę:		
Muszę chronić:		
Moje wielkie marzenie:		

PANCERZ		Wartość





MINY

Eden?

UNIKAĆ ZA
WSZELKĄ
CENĘ

wędrowna
Boja

Krag
Pustki



Nie
pływać

Trzymaj się
z daleka

War

zęby i kły!

dryfujące
bomby!

Nie przychodź
tutaj

Monolit

Dużo
robali!

Obwarowana wyspa

Pole
Elektryczne

Dziwna Kula

strefowe
Bagna

Wieża
Śmierci

Martwe Ziemie

obszar
zgnilizny

Moczary
Pijawek

Fort Bum

ukryty
skład?

wrak
statku

upadła
Dama

Platforma

strefowe
ghule

tereny
towieckie

wrak
podniebnej kostki

MINY

Eden?

UNIKAĆ ZA
WSZELKĄ
CENĘ

wędrowna
Boja

Krag
Pustki



Nie
pływać

Trzymaj się
z daleka

War

zęby i kły!

dryfujące
bomby!

Nie przychodź
tutaj

Monolit

Dużo
robali!

Obwarowana wyspa

Pole
Elektryczne

Dziwna Kula

strefowe
Bagna

Wieża
Śmierci

Martwe Ziemie

obszar
zgnilizny

Moczary
Pijawek

Fort Bum

ukryty
skład?

wrak
statku

upadła
Dama

Platforma

strefowe
ghule

tereny
towieckie

wrak
podniebnej kostki