
S.T.A.L.K.E.R.
DAS BRETTSPIEL
SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

Das Universum von S.T.A.L.K.E.R. 2
Mitwirkende 3
Spielmaterial 4
S.T.A.L.K.E.R.: Das Brettspiel 6
Vorbereitung der Kampagne 7
Zonenerkundung und die Kampagnenmappe 8
Missionsaufbau und der Missionsleitfaden 10
Missionsspielplan 12
Spielplanteile und Felder 12
Reichweite 14
Sichtlinie 15
Umgebungskarten 16
Marker auf dem Missionsspielplan 17
Spielablauf der Mission 18
Ereignisphase 18
Spielerphase 19
Züge 19
Aktionen 19
Basisaktionen 20
Umgebungsstrahlung 22
Aufmerksamkeit 22
Spielertableau und Ausrüstung 23
Stalkerangriff 27
Gegnerische Verletzungen 28
Statusmarker 29
Gegner- und Zonenphase 30
Gegneraktivierung 30
Gegner 31
Regeln zur Gegnerbewegung 32
Gegnerangriff 33
Strahlenbelastung und Verringerung der Dosis 35
Marker ablegen 35
Verringerung der Aufmerksamkeitsstufe 35
Effekte am Ende der Runde 35
Anomalien 36
Spiel als einzelner Stalker 38
Verlorene Gebiete 39
Einheitenvergleich 40
Glossar der Symbole 41
Glossar der Aufsteller 42
Stichwortverzeichnis 43
Kurzübersicht der Regeln 44

DAS UNIVERSUM VON S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R. spielt in einem Universum, das unserem ähnelt, sich jedoch durch zusätzliche Ereignisse in der Vergangenheit unterscheidet. In den Spielen erkundet ihr die Alternativversion der Sperrzone um das Atomkraftwerk Tschernobyl, in der Anomalien, Mutanten, sich bekriegende Gruppierungen und finstere Geheimnisse lauern.

Die Sperrzone von Tschernobyl, kurz: die Zone, entstand nach der Nuklearkatastrophe von Tschernobyl im Jahre 1986 und war durch die hohe Strahlungsbelastung quasi unbewohnbar geworden. Danach wurde sie schon bald für diverse geheime Experimente genutzt, die in den 2000er-Jahren zu einem zweiten Vorfall führten. Die mutierten Versuchsobjekte aus diesen Experimenten streifen durch die Zone. Weiterhin ist das Gebiet mit Anomalien übersät. Dabei handelt es sich um Bereiche, in denen die Gesetze der Physik nicht gelten. Die so veränderte Zone zieht allerhand Menschen an: Wissenschaftler suchen ihre Geheimnisse zu ergründen, während die Krieger der Monolither einer Gehirnwäsche unterzogen wurden und die Zone gegen äußere Einflüsse „schützen" wollen. Überdies gibt es die konkurrierenden Gruppierungen Wächter und Freiheit mit jeweils eigenen Ideen zur Zone und ihrer Zukunft, sowie einfache Händler und Banditen, die versuchen, an diesem gefährlichen Ort Profite zu machen.

Ihr schlüpft in die Rolle der „Stalker" und streift zum Erkunden oder auf der Suche nach Kopfgeldern und Abenteuern durch die Zone. Die meisten sind in der Hoffnung auf schnelles Geld hergekommen, um wundersame Artefakte zu finden. Diese entstehen durch Anomalien, die sich auf gewöhnliche Objekte auswirken und ihnen besondere Eigenschaften verleihen. Andere haben persönlichere Gründe, hier zu sein – sie suchen ein Heilmittel für jemanden, der ihnen nahesteht, oder wollen sich und der Welt beweisen, dass die unerbittliche Zone ihnen nichts anhaben kann.

Die Sperrzone von Tschernobyl ist eine unwirtliche Umgebung und ein eigener Mikrokosmos. Wer es wagt, sie zu betreten, sollte unbedingt auf der Hut sein.



MITWIRKENDE

Das Spiel ist Łukasz Orwat gewidmet, dem Besten von uns.
Auf dass wir uns wiedersehen.

Ein Spiel von: Paweł Samborski

Basiert auf: Den S.T.A.L.K.E.R.-Spielen von GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Spieldesign: Paweł Samborski

Tests und Entwicklung: Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

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

Spielanleitung und Beispiel für den Spielablauf: Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

Narratives Design: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Geschrieben von: Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski

Aufbereitung: Matt Click, Daniel Morley

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

Leitung Grafik: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

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

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

Charakterdesign: Ewa Labak, Agnieszka Szade

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

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

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

Team von GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, MaksymTkachenko

Moralische Unterstützung: Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Besonderer Dank: Paul Grogan, Peter Groome, Justyna i Marcin Olejarz, Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michal Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski mit dem 7siekier-Team, Jacek „Crom“ Kowalski, Wojciech Liwanowski. Und alle, die uns während der Entstehung und Entwicklung des Spiels unterstützt haben!

S.T.A.L.K.E.R. UND GSC GAME WORLD SIND EINGETRAGENE MARKEN.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Version: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Christina Milner, Miriam Weichselsdorfer

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Patrycja Marzec

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Alexander Bolotin



SPIELMATERIAL

* Der Inhalt der Missionsschachteln ist auf den Seiten 4 und 5 des Handlungsbuchs (hinten im Missionsleitfaden) zu finden.

** Spielmaterial für den Modus „Überleben in der Zone“ ist im Buch „Regeln und Handlung“ für diesen Modus aufgelistet.

AUS PAPIER



1 Spielanleitung



1 Missionsleitfaden/ Handlungsbuch



1 Beispiel für den Spielablauf



40 Kupons



4 Zonenkarten mit Aufklebern

KARTEN

Standardkarten



27 Waffenkarten



11 Anomaliekarten



12 Gegneraktivierungskarten für hohe Aufmerksamkeitsstufe (rot)



10 Gegneraktivierungskarten für niedrige Aufmerksamkeitsstufe (gelb)



16 Kontaktkarten



3 Kontrollkarten



21 „Verlorene Gebiete“-Karten

Kleine Karten



38 Gegenstandskarten



26 Artefaktkarten



33 Modifikationskarten



26 Monturkarten



20 „Gegnerische Verletzung“-Karten

Große Karten



12 Stalkerkarten



18 Zufallsereigniskarten



5 Hilfekarten



17 Gegnerkarten

MARKER



24 Unbekannt-Marker



31 Beutemarker



4 Gegnerteammarker



5 Artefaktmarker



54 Gegneraufsteller



20 Anomalie-Aufsteller



1 Stalkeranführer-Marker



10 Fixiert-Marker



10 Verwundbar-Marker



4 Konzentrationsmarker



16 Schraubenmarker



4 „Keine Sicht“-Marker



4 Aufmerksamkeitsmarker



8 Zugmarker



4 VERBESSERTER / HIGHTECH-Behälter-Marker



8 „Kritische Verletzung“-Marker



1 Pseudoriesen-Kadavermarker



1 Hundebegleiter-Marker



9 TP-Verlust-Marker (Gegner)



2 Fallenmarker



2 Eingangsmarker

FIGUREN



4 Stalkerfiguren



1 Hundebegleiter-Figur

AUS KUNSTSTOFF



6 Stalkerwürfel



6 Ausrüstungswürfel



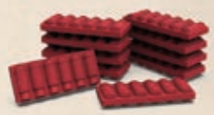
1 Anomalie-Würfel



10 Pistolenmagazine



10 Gewehrmagazine



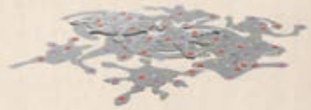
10 Schrotflintenmagazine



36 Universal-/ Munitionsmarker



4 Stalker-TP-Marker



13 Anomalie-Überlagerungen



4 farbige Ringe



24 kleine und 3 große Aufstellerbasen



6 Paar Kunststoffstecker

SONSTIGES



4 PDAs – Spielertableaus



4 Geigerzähler



2 Zugüberlagerungen für einzelne Stalker



15 Spielplanteile



3 „Verlorene Gebiete“-Spielplanteile

6 Missionsschachteln*

1 Kampagnenmappe mit 1 Aufbewahrungshilfe und 2 Trennkarten

1 Lager

Spielmaterial für „Überleben in der Zone“**

1 Aufkleberset für Blickrichtung der Gegner

S.T.A.L.K.E.R.: DAS BRETTSPIEL

S.T.A.L.K.E.R.: DAS BRETTSPIEL ist ein handlungsorientiertes, kooperatives Entdeckungsspiel für 1–4 Personen. Die Kampagne wird gespielt, indem zwei separate Teile des Spiels wiederholt werden: die Zonenerkundung und Missionen.

Zonenerkundung – Vor jeder Mission habt ihr die Gelegenheit, die Zone zu erkunden, neue Leute zu treffen und eure Sachen zu organisieren, um besser auf die nächste Mission vorbereitet zu sein.

Die wichtigsten Spielelemente während der Zonenerkundung sind die Kampagnenmappe, euer Lager und die Zonenkarte.

In der Kampagnenmappe findet ihr die Regeln für die Zonenerkundung sowie eure Kontakte. Eure Sachen werden sicher im Lager aufbewahrt.

Auf der Zonenkarte findet ihr im Lauf der Kampagne Orte, die ihr besuchen könnt. Ihr werdet auch Aufkleber hinzufügen, die zusätzliche Bereiche zum Erkunden zeigen.

Missionen – Der Kern des Spielablaufs liegt darin, dass eure Stalker zu einer Mission aufbrechen, bei der ihr gegen Gegner kämpft, gefährliche Anomalien bewältigt, wertvolle Beute plündert und natürlich vor allem Missionsziele erfüllt.

Um eine Mission zu beginnen, müsst ihr sie anhand des Missionsleitfadens aufbauen. Dort findet ihr Informationen zu den Aufgaben, die euch bevorstehen, sowie Anleitungen dazu, wie ihr den Missionsspielplan vorbereitet.

Für jede Mission gibt es einen eigenen Spielplan, der aus Teilen besteht, die wiederum in Felder unterteilt sind. Stalker und Gegner bewegen sich durch diese Felder. Auf den Umgebungskarten, die auf den Spielplan gelegt werden, befinden sich verschiedene interessante Orte. Realitätsverzerrende anomale Bereiche werden als Aufsteller auf den Folienüberlagerungen angezeigt. Bisweilen kämpfen Gegner nicht nur gegen euch, sondern auch gegeneinander, sodass verschiedene Teams entstehen. Die Zone ist schließlich eine lebendige Welt.

Ihr habt Ausrüstung dabei, die euch zum Erfolg verhelfen soll. Sie wird auf eurem schicken PDA (persönlicher digitaler Assistent – eine blumige Bezeichnung für das Spielertableau) angezeigt. Dabei befindet sich euer gewählter Stalker in der Mitte und seine Ausrüstung ist auf verschiedene Plätze verteilt: Taschen, Rucksack, angelegte Artefakte, getragene Montur und Waffe in der Hand.

Jede Mission umfasst mehrere Spielrunden, während derer unterschiedliche Ereignisse die Situation beeinflussen und Stalker sowie Gegner handeln. Ihr werdet schleichen, laufen, plündern und kämpfen – alles, um letztendlich das Missionsziel zu erfüllen.

Verschiedene Komponenten des Spielmaterials bieten euch unterschiedliche Aktionen: von den Basisaktionen auf der Hilfekarte über jene, die durch Ausrüstung verfügbar werden, bis hin zu Umgebungskarten, die eine Interaktion mit der Spielwelt ermöglichen.

Wenn ihr es schafft, euer Ziel zu erfüllen, ist eure Mission ein Erfolg. Ihr kommt in der Kampagne weiter und entdeckt neue Orte in der Zone. Aber Vorsicht: Wenn auch nur ein Stalker stirbt oder die Zeit abläuft, wird die Mission ein Fehlschlag.

Neben der Kampagne kann S.T.A.L.K.E.R.: DAS BRETTSPIEL auch im Modus „Überleben in der Zone“ gespielt werden, der einmalige Szenarien umfasst. Alle notwendigen Informationen zu den Unterschieden zwischen der Kampagne und dem ÜZ-Modus sind im Buch „Regeln und Handlung“ dieses Modus nachzulesen.

AUFBAU DER SPIELANLEITUNG

Die Spielanleitung ist in folgende Abschnitte unterteilt:

1. **Vorbereitung der Kampagne** – Anleitung für den Beginn einer neuen Kampagne.
2. **Zonenerkundung und die Kampagnenmappe** – Fasst alle Schritte der Zonenerkundung kurz zusammen.
3. **Missionsaufbau und der Missionsleitfaden** – Fasst die Struktur des Missionsleitfadens kurz zusammen und zeigt ein Beispiel für den Missionsaufbau.
4. **Missionsspielplan** – Beschreibt im Detail die Regeln zu den Elementen auf den Spielplanteilen sowie zur Reichweite.
5. **Spielablauf der Mission** – Beschreibt im Detail die Abfolge einer Spielrunde und die Regeln zum Spielmaterial.
6. **Einheitenvergleich** – Eine Übersichtstabelle zu den Unterschieden zwischen verschiedenen Einheiten.
7. **Glossare** – Identifiziert Gegner- und Anomalie-Aufsteller sowie sämtliche Symbole.

FAUSTREGELN

In einem Spiel wie diesem kann es bisweilen Unklarheiten geben. Folgt in diesem Fall diesen Grundsätzen:

1. **Karten haben Priorität gegenüber der Spielanleitung** – Sollte der Text einer Karte im direkten Widerspruch zur Spielanleitung stehen, geht die Karte vor.
2. **Begrenztes Spielmaterial** – Alle Komponenten sind in begrenzter Anzahl vorhanden. Wenn ein Effekt die Verwendung einer nicht verfügbaren Komponente erfordert, und nicht angegeben ist, was in diesem Fall zu tun ist, wird dieser Teil des Effekts ignoriert. Wenn z. B. eine Anomalie dazu führt, dass ein Stalker 7 TP verliert und mit 1 belegt wird, aber alle -Marker in Verwendung sind, verliert der Stalker die TP, wird aber nicht mit dem belegt.
3. **Die Zone ist gnadenlos** – Stalker sind Eindringlinge in der Zone, und diese reagiert fast wie ein Lebewesen. Wenn es Unklarheiten gibt, sollten diese zu Ungunsten der Stalker geregelt werden.

KAMPAGNE

Ein Kampagnendurchlauf bedeutet, mehrere Missionen in Folge mit einer Stalkergruppe zu spielen. Jeder Kampagnendurchlauf benötigt eine frische Zonenkarte, auf der ihr euren Fortschritt markiert, sowie ein eigenes Lager, da Gruppen von Stalkern ihre Sachen nicht untereinander austauschen.

ANZAHL DER STALKER

Manche Spieleffekte verändern sich, je nachdem, wie viele Stalker an der Mission beteiligt sind. Wir empfehlen, dass jeder Spieler genau einen Stalker steuert.

Falls ihr der Kampagnengruppe einen neuen Stalker hinzufügen möchtet, weil z. B. ein neuer Spieler für einen Abend hinzustößt, wählt ihr einfach eine Stalkerkarte für denjenigen aus. Dieser Stalker muss jedoch mit dem Inhalt eures Lagers ausgerüstet werden.

HANDLUNG

Jede Mission im Spiel ist Teil einer Geschichte – diese bieten eine übergeordnete Handlung, deren Ausgang sich auf eure Kampagne auswirkt. Zu jeder Geschichte gehört ein Buchstabe, auf den im Missionsleitfaden und auf der Zonenkarte verwiesen wird. Ihr wisst also, dass die Handlung in Mission **A1** in Mission **A2** fortgesetzt wird. Ihr müsst eine Geschichte nicht abschließen, um eine weitere zu beginnen. Ihr solltet eure Zonenkarte und den Inhalt eures Lagers aufheben, nachdem ihr alle Geschichten der Hauptschachtel abgeschlossen habt. Die anstehenden Geschichten aus den erweiterten Finanzierungszielen und Erweiterungen greifen auf euren Kampagnenstatus zurück.

VORBEREITUNG DER KAMPAGNE

Führt folgende Aufgaben durch, um eine neue Kampagne zu beginnen.

1. Erlernt die Grundlagen des Spiels.

Die Spielregeln werden in den folgenden Kapiteln erklärt:

- **Zonenerkundung** – Zusammengefasste Informationen zur Zonenerkundung, die ihr in der Kampagnenmappe findet.
- **Missionsaufbau** – Fasst die Struktur des Missionsleitfadens kurz zusammen und gibt Anweisungen zum Missionsaufbau.
- **Missionsspielplan** – Erklärt im Detail die Elemente des Spielplans.
- **Spielablauf der Mission** – Beschreibt im Detail die Abfolge einer Spielrunde und die Regeln zum Spielmaterial.

2. Spielt das Beispiel für den Spielablauf durch.

Spielt das kurze Szenario durch, das ihr als Beispiel vorfindet, um sicherzugehen, dass ihr das Spiel versteht.

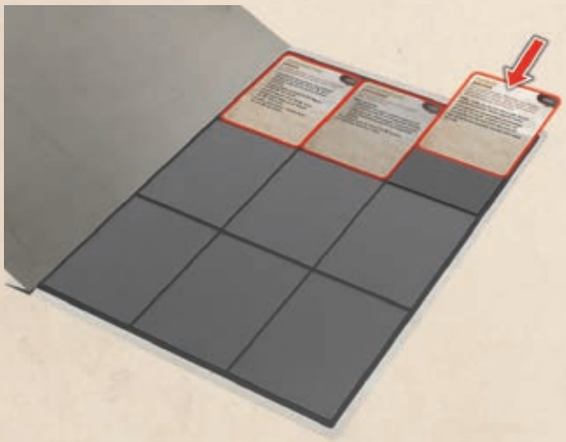
3. Nehmt die Kampagnenmappe, das Lager (den Plastikumschlag) und die Zonenkarte aus der Schachtel.

Sie werden während der Zonenerkundung verwendet.



4. Arrangiert die Anfangskarten.

Nehmt euch die Kontaktkarten **C01** (Sidorowitsch), **C08** (Ortskundiger) und **C99** (Patron) aus der Schachtel und steckt sie in Aufbewahrungsplätze der Kampagnenmappe. Die genaue Platzierung in der Aufbewahrungshilfe spielt dabei keine Rolle.



5. Wählt eure Stalker aus.

Ihr entscheidet euch jeweils für 1 Stalkerkarte und 1 Stalkerfigur, die euren Stalker darstellt. Die enthaltenen Stalkerfiguren sind unspezifisch und so gestaltet, dass sie jeden Stalker darstellen können. Ihr könnt euch also frei entscheiden.

Die Wahl aus den verfügbaren Stalkern steht euch frei, aber es gibt vier, die für einen ersten Durchlauf empfohlen werden:

- Borsuk, ein Zonenerkunder
- Mammon, ein einsamer Kämpfer
- Milady, eine listige Scharfschützin
- Velet, ein Multitalent, das viel einstecken kann

Die gewählten Stalker bleiben euch während der gesamten Dauer der Kampagne erhalten.

Danach wählt ihr jeweils eine Farbe und nehmt euch die folgenden Spielkomponenten in dieser Farbe:

- Spielertableau
- Aufmerksamkeitsmarker
- Kunststoffring

Setzt den Kunststoffring auf die Stalkerfigur. Legt die Stalkerkarte mittig auf das Spielertableau und den Aufmerksamkeitsmarker auf den Platz in der Nähe der Taschen.



Beispiel: *Die anfänglichen Komponenten für den grauen Stalker.*

6. Nehmt euch eure anfängliche Ausrüstung.

Ihr erhaltet 5000 ₸ (unabhängig davon, wie viele Stalker sich in eurem Team befinden) und legt sie in euer Lager. Das ist euer Startkapital, das für das Team reichen muss. Ihr könnt es während der Zonenerkundung in der Kampagnenmappe ausgeben.

Zusätzlich erhält jeder Stalker zu Anfang die Monturkarte „Lederjacke" – nehmt eine pro Stalker aus dem Deck und legt sie in euer Lager.

7. Jetzt seid ihr startklar!

Schlagt die Kampagnenmappe auf der ersten Seite (Bewegung durch die Zone) auf und folgt den Anweisungen, um mit dem Spielen der Kampagne zu beginnen.

Wiederholtes Durchspielen der Kampagne

Setzt unbedingt alle Spielkomponenten zurück, bevor ihr einen zweiten (oder darauffolgenden) Kampagnendurchlauf startet. Ihr braucht eine neue Zonenkarte und müsst den Inhalt aller Missionsschachteln zurücksetzen. Eine Auflistung des Materials in jeder Missionsschachtel findet ihr auf den Seiten 4–5 des Missionshandlungsbuchs.

ZONENERKUNDUNG UND DIE KAMPAGNENMAPPE

Vor jeder Mission führt ihr mithilfe der Kampagnenmappe und der Zonenkarte die Zonenerkundung durch. Dabei erkundet ihr die Zone, nutzt Kontakte, die ihr im Lauf der Kampagne geschlossen habt, und verwaltet eure Ausrüstung.

Eine genaue Anleitung für die Zonenerkundung findet ihr in der Kampagnenmappe, die in dieser Spielphase eure primäre Ressource ist.

Zonenerkundung: Zusammenfassung

Während der Zonenerkundung führt ihr die folgenden Schritte vollständig und in dieser Reihenfolge aus:

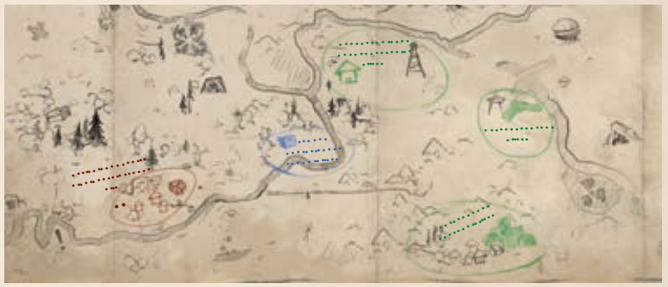
1. **Bewegung durch die Zone** – Ihr besucht Orte auf der Zonenkarte. An einem dieser Orte wird sich eure nächste Mission abspielen. Wenn ihr ihn auswählt, bekommt ihr die Einführung in die Handlung, aber die Mission beginnt nicht sofort.
2. **Kontakte** – Ihr interagiert mit Kontakten, die ihr im Lauf der Kampagne getroffen habt. Sie helfen euch bei Missionen und ermöglichen es euch, Ausrüstung zu kaufen und zu verkaufen.
3. **Aufbruch zu einer Mission** – Ihr führt alle nötigen Schritte durch, um die Stalker auf die Mission vorzubereiten. Hier werdet ihr auf den Missionsleitfaden verwiesen, der den Aufbau der Mission enthält.
4. **Missionsabschluss** – Anweisungen, die ihr nach der Mission durchführt, um die Spielfläche aufzuräumen.

BEWEGUNG DURCH DIE ZONE

Die Zone ist riesig und bietet zahlreiche Chancen. Die Entscheidung, welche Orte ihr besucht, liegt bei euch. Zu Beginn habt ihr nur eine begrenzte Auswahl, aber nach jeder Mission werden der Zonenkarte Aufkleber mit neuen interessanten Orten hinzugefügt. Ihr müsst während jeder Bewegung durch die Zone 1 Missionsort besuchen und dürft bis zu 1 neuen Kontakt- oder Lagerort besuchen.



Es gibt drei verschiedene Typen von Orten auf der Zonenkarte:



Neue Kontakte – Sie sind in Grün eingezeichnet und stellen neue Kontaktpersonen dar, die ihr in der Zone treffen könnt. Viele davon betreiben Handel oder bieten sonstige exklusive Dienste an. Wenn ihr so einen Ort wählt, erhaltet ihr in der Regel eine neue Kontaktkarte. Lest die angegebene Handlung, wenn ihr diese Option wählt. Ihr findet sie im Handlungsbuch (hinten im Missionsleitfaden).

Lager – Sie sind in Blau eingezeichnet und stellen die gut versteckten Habseligkeiten anderer Stalker dar, die möglicherweise schwer zu beschaffende Ausrüstung enthalten. Wenn ihr diese Option wählt, bekommt ihr in der Regel die Möglichkeit, Ausrüstung zu erhalten – möglicherweise aber zu einem Preis. Lest in diesem Fall die angegebene Handlung. Ihr findet sie im Handlungsbuch (hinten im Missionsleitfaden).

Missionen – Sie sind in Rot eingezeichnet und stellen mögliche nächste Missionen dar. Lest die angegebene Seite im Missionsleitfaden, wenn ihr euch hierfür entscheidet. Dort steht, was ihr von der nächsten Mission erwarten könnt. Wenn ihr eine Mission auswählt, beginnt sie nicht sofort, aber ihr könnt euch nicht mehr umentscheiden. Vor Beginn der Mission habt ihr noch Gelegenheit, die Zone weiter zu erkunden, Kontakte zu nutzen und eure Ausrüstung vorzubereiten.

Orte markieren

In den meisten Handlungen und einigen Missionsepilogen sollt ihr einen Ort als nicht mehr verfügbar markieren. Streicht diesen Ort dazu einfach mit einem Bleistift oder Kugelschreiber durch. Tut dies nur, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

So markierte Orte können nicht besucht werden. Sie wurden abgeschlossen und sind während dieser Kampagne nicht mehr verfügbar.

Aufkleber

Wenn ihr dazu aufgefordert werdet, die Zonenkarte mit einem Aufkleber zu aktualisieren, nehmt ihn vom Aufkleberbogen und klebt ihn am richtigen Ort auf die Zonenkarte. Jeder Aufkleber weist ein zu seinem Pendant auf der Zonenkarte passendes Unterscheidungsmerkmal auf, das euch hilft, den richtigen Platz zu finden.

KONTAKTE

Kontaktkarten stellen verschiedene Charaktere (und Tiere) dar, auf die ihr im Lauf der Kampagne gestoßen seid. Ihr dürft während jeder Zonenerkundung bis zu 3 Kontaktkarten auswählen und ausführen, die ihr in der Aufbewahrungshilfe eurer Kampagnenmappe platziert habt.

Es gibt vier Typen von Kontaktkarten:

- **Einzelgänger** – Bieten kleinere Dienste an, manchmal auch aus gutem Willen. Fordern aber meistens einen beachtlichen Preis.
- **Händler** – Kaufen und verkaufen Ausrüstung. Dank ihnen könnt ihr problemlos eure Ausrüstung verbessern, was für das Überleben in der Zone unabdingbar ist.
- **Begleiter** – Ihr dürft 1 Begleiter auf eine Mission mitnehmen. Überlegt es euch, wenn ihr denkt, dass ihr vielleicht Hilfe gebrauchen könnt.
- **Auftraggeber** – Ihr dürft auf einer Mission 1 Auftrag annehmen. Dieser gewährt euch ein zusätzliches Ziel, für dessen Abschluss ihr ₭ erhaltet.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Kontaktkarte:



1. **Name** – Jeder Kontakt hat einen eigenen Namen.
2. **Typ** – Jeder Kontakt gehört einem der vier Typen von Kontakten an.
3. **Nummer** – Bei jedem Kontakt steht oben rechts in der Ecke eine Nummer. Diese fängt bei Kontakten mit „C" an.
4. **Hintergrundinformationen** – Ein kleine Einführung dieses Charakters.
5. **Regeln** – Je nach Typ des Kontakts kann dies ein einmaliger Effekt sein, ein Kaufs-/Verkaufsangebot oder Anweisungen zum Einsatz während der Mission.

Doppelseitige Karten

Begleiter und Auftraggeber sind doppelseitige Karten. Auf der Seite mit „a" stehen Anweisungen, die ihr während der Zonenerkundung ausführt. Auf der Seite mit „b" stehen Regeln, die während der Mission gelten. Während der Zonenerkundung dürft ihr euch beide Seiten nach Belieben angucken, bevor ihr euch für diesen Kontakt entscheidet.

Kaufen und verkaufen

Vor der Mission habt ihr die Möglichkeit, mit verschiedenen Kontakten zu handeln. Wir empfehlen hier, euch eure Entscheidungen gut zu überlegen, da die richtige Vorbereitung und bessere Ausrüstung eine Mission ungemein vereinfachen können.

Immer wenn ihr Ausrüstung kauft oder verkauft (in der Regel bei einem Händler), erhaltet ihr Kupons entsprechend dem Gegenstandswert in ₭ bzw. gebt sie aus. Dieser Wert ist meistens auf der Karte angegeben, wird aber manchmal durch den Händler modifiziert (z. B. verkauft Sidorowitsch Gegenstände zum doppelten ₭-Wert und kauft euch Ausrüstungskarten nur für ein Viertel ihres ₭-Werts ab).

Wenn ihr etwas kauft, nehmt ihr es euch und legt es in euer Lager (bzw. auf euer Spielertableau, wenn ihr es sofort anlegen möchtet). Wenn ihr etwas verkauft, legt ihr es ab und legt es in das richtige Deck oder Markerfach zurück.

AUFBRUCH ZU EINER MISSION

Ihr solltet euch vorbereiten, bevor ihr zu einer Mission aufbrecht. Ihr wollt Platz für etwaige Beute haben, aber gleichzeitig auf diverse Gefahren vorbereitet sein. Gut vorbereitete Stalker bleiben am Leben.

Hier entscheidet ihr, welcher Stalker was anlegt. Jeder Stalker sollte immer über jeweils mindestens 1 Montur und 1 Waffe verfügen. Weiterhin werden vor jeder Mission diese Schritte durchgeführt:

- Jeder Stalker setzt seine TP auf ihren maximalen Wert.
- Jeder Stalker packt ein paar Schrauben in seine Taschen und konzentriert sich auf die Mission.
- Alle Waffen werden vollständig geladen.
- Jeder Stalker stellt die Strahlungsdosis auf seinem Geigerzähler ein.

Detektoren und Artefakte

Artefakte sind die mächtigsten und wertvollsten Objekte der Zone. Ihr benötigt mindestens 1 Detektor-Modifikationskarte im Team, um welche aus Anomalien zu erhalten. Artefakte zu sammeln ist zwar nicht notwendig für die Mission, lohnt sich aber in der Regel.

MISSIONSABSCHLUSS

Nach jeder Mission habt ihr die Wahl, eure Kampagne zu speichern oder weiterzuspielen.

LAGER

Während der Kampagne könnt ihr jede Menge Ausrüstung und Kupons erhalten – indem ihr Missionen abschließt, sie aus Geheimlagern plündert oder mit Kontakten handelt. Während ihr die Zonenerkundung ausführt, stehen euch alle eure Sachen zur Verfügung.

Nachdem ihr euch auf eine Mission vorbereitet habt, bleiben jegliche Ausrüstungsgegenstände, die ihr nicht mitnehmen möchtet (oder aufgrund von Begrenzungen nicht könnt) in eurem Lager, wo sie wohlbehalten auf eure Rückkehr warten.

MISSIONSAUFBAU UND DER MISSIONSLEITFADEN

Bei jeder Zonenerkundung entscheidet ihr euch für eine Mission, die ihr in Angriff nehmt. Ihr findet alle Informationen zu Missionen im Missionsleitfaden. Sie sind immer in drei Abschnitte aufgeteilt:

PROLOG

Diesen Abschnitt lest ihr, wenn ihr eine Mission auf der Zonenkarte auswählt. Hier findet ihr die Einführung in die Handlung der Mission. Der Prolog enthält nützliche Hinweise zur Aufgabe, die euch bevorsteht, um euch bei der Vorbereitung zu helfen. Die Mission beginnt nicht sofort, wenn ihr sie auswählt, aber ihr könnt erst eine andere auswählen, wenn sie beendet ist (erfolgreich oder nicht). Nachdem ihr den Prolog gelesen habt, kehrt ihr zur Kampagnenmappe zurück und könnt die Zone weiter erkunden sowie Händler und andere Kontakte treffen.

Verbleibendes Spielmaterial in der Missionsschachtel

Nicht alle Komponenten, die ihr in der Missionsschachtel findet, werden während des Aufbaus verwendet. Denkt daran, Komponenten nur zu verwenden, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Wenn ihr Sorge habt, Komponenten verloren zu haben oder die Missionsschachtel zurücksetzen möchtet, findet ihr den genauen Inhalt jeder Missionsschachtel auf den Seiten 4 und 5 im Handlungsbuch.

AUFBAU

In diesem Abschnitt stehen alle nötigen Informationen für die Vorbereitung des Missionsspielplans. Missionsspezifische Karten (hauptsächlich Missionsereignisse und -umgebungen) und Marker sind für jede Mission anders. Ihr findet sie in der Missionsschachtel für die gewählte Mission. Jegliches verbleibendes Spielmaterial findet ihr in der Hauptschachtel. Folgt den Anweisungen auf den zwei Seiten zum Aufbau Schritt für Schritt. Auf diesen beiden Seiten seht ihr nur den Zusammenhang zwischen der Aufbauanleitung und dem vorbereiteten Missionsspielplan. Alle Regeln zu Spielmaterial findet ihr auf den folgenden Seiten der Spielanleitung.

Es folgt der Aufbau für Mission A1 als Beispiel:

1. Aufbau des Spielplans

1 Nehmt die Spielplanteile **1**, **2**, **3**, **4** und **5** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

2A
- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **A1**.
- Nehmt die Karte **A1-01a** (**Missionsziel**), lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt beide Karten **A1-05a**, wählt per Zufall eine aus und legt die andere wieder in die Missionsschachtel.
- Nehmt beide Karten **A1-07a**, wählt per Zufall eine aus und legt die andere wieder in die Missionsschachtel.

2B
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: **A1-02a**, **A1-03a**, **A1-05a**, **A1-06a**, **A1-07a**. Dies sind eure Start-Überlagerungskarten.

2C
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

3A
- Zieht 1 zufällige Anomaliekarte des Typs „Gravitativ" und legt sie offen neben den Spielplan.

3B
- Nehmt die Anomaliekarte „Elektro" und legt sie offen neben den Spielplan.

3C
- Zieht 1 zufällige Gravitationsanomalie-Überlagerung (**3**, **5** oder **8**) und legt sie so auf den Spielplan, dass die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigt.
- Zieht 1 zufällige elektrische Anomalie-Überlagerung (**6**, **7** oder **11**) und legt sie so auf den Spielplan, dass die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigt.
- Legt 1 ins Zentrum jeder Anomalie-Überlagerung.

Dann stellt die entsprechenden Anomalie-Aufsteller auf diese Überlagerungen.

3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

4
- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt" markierte Feld.

Gegner:

5A
- Nehmt die Gegnerkarte „Bandit – Gewehr" und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

5B/C
- Nehmt die Gegnerkarte „Bandit – Schrotflinte" und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .
- Nehmt 3 Banditen-Aufsteller mit Gewehr. Stellt 2 davon auf mit markierte Felder und 1 neben den Spielplan.
- Nehmt 3 Banditen-Aufsteller mit Schrotflinte und stellt sie auf mit markierte Felder.
- Achtet beim Platzieren der Gegneraufsteller auf ihre Ausrichtung, die ihr an den kleinen Pfeilen an den Symbolen und erkennt.

Beute :

6
- Nehmt 16 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

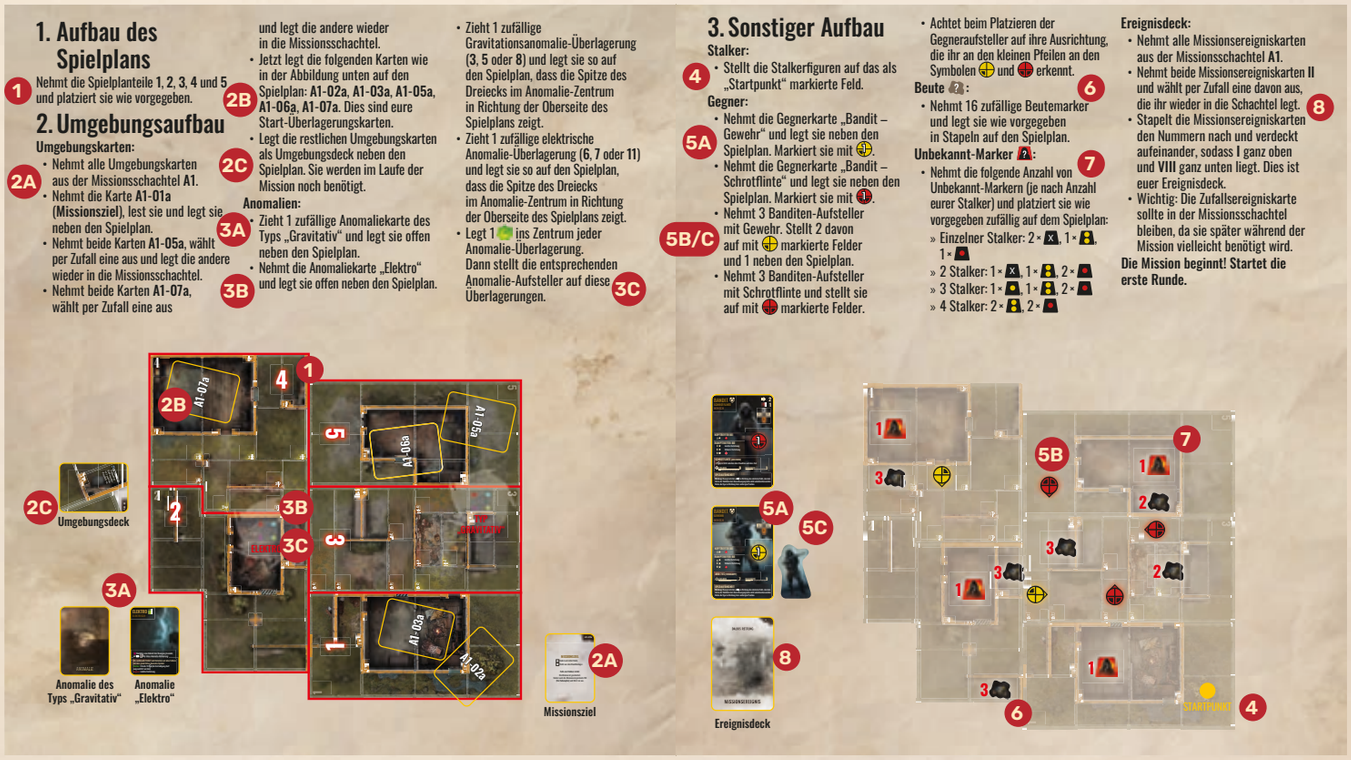
Unbekannt-Marker :

7
- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker) und platziert sie wie vorgegeben zufällig auf dem Spielplan:
  - » Einzelner Stalker: 2×, 1×, 1×
  - » 2 Stalker: 1×, 1×, 2×
  - » 3 Stalker: 1×, 1×, 2×
  - » 4 Stalker: 2×, 2×

Ereignisdeck:

8
- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **A1**.
- Nehmt beide Missionsereigniskarten **II** und wählt per Zufall eine davon aus, die ihr wieder in die Schachtel legt.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **VIII** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.
- Wichtig: Die Zufallsereigniskarte sollte in der Missionsschachtel bleiben, da sie später während der Mission vielleicht benötigt wird.

Die Mission beginnt! Startet die erste Runde.



EPILOG

Dieser Abschnitt setzt die Geschichte fort und beschreibt Ereignisse nach der Mission. Hier findet ihr auch die Belohnungen, die ihr für euren Erfolg bei der Mission erhaltet – zum Beispiel neue Ausrüstung, Kupons, Kontakte und Aufkleber, die der Zonenkarte neue interessante Orte hinzufügen und neue Missionen freischalten.

BEISPIEL FÜR EINEN MISSIONSSPIELPLAN NACH DEM AUFBAU

1. **Spielplanteile** – Jeder Missionsspielplan besteht aus mehreren Spielplanteilen, die euch zeigen, wo die Mission stattfinden wird. Achtet darauf, sie so auszurichten wie auf dem Aufbaudiagramm gezeigt. Die Nummern der erforderlichen Spielplanteile helfen euch dabei, sie korrekt zu platzieren.
2. **Umgebungskarten** – Ihr findet in jeder Missionsschachtel ein eigenes Umgebungsdeck. Seht euch den Inhalt dieser Karten nicht an (es sei denn, ihr werdet dazu aufgefordert) und legt sie immer auf die Seite, die beim Aufbau angegeben ist – ansonsten spoilert ihr die Mission womöglich! Die Umgebungskarten werden beim Aufbau in drei Kategorien eingeteilt:
   - A. **Hinweiskarten** – Diese Karten werden neben den Spielplan gelegt und enthalten eure Missionsziele sowie neue Regeln und für die Mission nötige Informationen.
   - B. **Überlagerungskarten** – Diese Karten werden direkt auf den Spielplan gelegt, verändern so seinen Inhalt und ermöglichen euch verschiedene Interaktionen. Die Textausrichtung ist auf allen Überlagerungskarten gleich, um euch bei der richtigen Platzierung auf dem Missionsspielplan zu helfen.
   - C. **Umgebungsdeck** – Karten, die beim Aufbau nicht platziert wurden, werden als Deck gestapelt und neben den Spielplan gelegt. Während der Mission werdet ihr dazu aufgefordert, bestimmte Karten aus dem Deck zu nehmen.
3. **Anomalien** – Jede Mission enthält mindestens eine Anomalie. Anomalien setzen sich aus den folgenden Bestandteilen zusammen:
   - A. **Anomaliekarte** – Enthält Regeln zu den Anomalie-Effekten und sollte neben den Spielplan gelegt werden.
   - B. **Anomalie-Überlagerung** – Beim Aufbau wird euch gesagt, welche Überlagerungen ihr wo platzieren sollt. Sie zeigen an, wo genau sich das Anomalie-Zentrum befindet.
   - C. **Anomalie-Aufsteller und Artefaktmarker** – Beim Aufbau erfahrt ihr, auf welche Anomalie-Zentren ihr Anomalie-Aufsteller und legen solltet.
4. **Startpunkt der Stalker** – Bei jeder Mission wird mindestens ein Feld angegeben, wo ihr eure Stalker platziert.
5. **Gegner** – Jede Mission enthält mindestens einen Gegner. Gegner umfassen folgende Komponenten:
   - A. **Gegnerkarte** – Sie wird neben den Spielplan gelegt und mindestens ein beim Aufbau vorgegebener Gegnerteammarker ( ) kommt darauf. Die Karte enthält alle Regeln und Werte der Gegner, etwa ihren Sichtbereich und ihre Bewegungs- und Angriffswerte. Die Farbe des Markers wirkt sich auf ihr Verhalten aus und entscheidet, welchem Team sie angehören.
   - B. **Bereits anwesende Gegner** – Die meisten Gegner werden sofort auf den Spielplan gestellt. Hier erfahrt ihr, wo ihr die Gegneraufsteller platziert. Dabei kommt es darauf an, dass sie in die richtige Richtung gucken – so, wie von den Pfeilen auf dem Aufbaudiagramm vorgegeben.
   - C. **Gegnervorrat** – Einige Gegner werden neben den Spielplan gelegt und können später auftauchen, wenn ihr Unbekannt-Marker ( ) ausführt.



6. **Beutemarker ( )** – Jede Menge Sachen, die nur darauf warten, eingesammelt zu werden. Dabei kann es sich um einen Gegenstand, einige Schrauben, ein verstecktes Artefakt oder sogar eine Waffe handeln. Meistens legt ihr ganze Stapel dieser Marker – also mehr als einen – auf ein Feld.
7. **Unbekannt-Marker ( )** – Diese Marker stellen gegnerische Verstärkung dar und zeigen Felder an, wo diese Gegner auftauchen könnten.
8. **Ereignisdeck** – Die Ereigniskarten, die euch die Geschichte der Mission erzählen. Ihr findet in jeder Missionsschachtel eigene Missionsereigniskarten, aus denen ihr euer anfängliches Ereignisdeck für diese Mission erstellt. Während der Mission fügt ihr diesem Deck noch Zufallsereignisse hinzu. Das Ereignisdeck zeigt an, dass Zeit vergeht und begrenzt die Anzahl Runden in einer Mission. Ihr gewinnt also jedes Mal, wenn ihr dem Deck Zufallsereignisse hinzufügt, mehr Zeit, um die Mission abzuschließen.

MISSIONSSPIELPLAN

Der Spielplan ist der wichtigste Bestandteil jeder Mission. Hier spielt sich die Action ab. Der Missionsleitfaden weist euch an, wie ihr den Spielplan für jede Mission vorbereitet. Erfolg haben werdet ihr aber nur, wenn ihr euch mit dem Spielplan und seinen Interaktionsmöglichkeiten auskennt.

Spielplanteile und Felder

Jedes Spielplanteil hat eine Nummer in einer Ecke und ist in mehrere Felder unterschiedlicher Größe mit unterschiedlichen Eigenschaften aufgeteilt.



Beispiel: *Das Spielplanteil „1“ ist in 9 Felder unterteilt.*

Felder mit Wasser

Auf Feldern mit dem Symbol befindet sich Wasser. Einheiten dürfen sie nicht betreten oder sich hindurchbewegen.

Einheiten

Einheiten sind Lebewesen, die die Zone durchstreifen. Es gibt drei Typen von Einheiten:

- **Stalker** – Spielercharaktere
- **Begleiter** – Unterstützen Stalker
- **Gegner** – Gefährliche Menschen und den Stalkern feindselig gesinnte Mutanten

Weitere Infos zu Einheiten und den Unterschieden zwischen ihnen findet ihr auf Seite **40**.

FELDGRÖSSE

Je nach Größe des Felds können viele Einheiten (Stalker und auch Gegner) sich gleichzeitig darauf aufhalten.

Die kleinsten Felder sind Rasterquadrate der Größe 1×1. Auf so einem Feld kann nur eine Einheit stehen. Alle anderen Felder bestehen aus mehreren solchen Quadraten und das Einheitenlimit erhöht sich entsprechend. Teilstücke, die ein Feld größer aussehen lassen, aber kein ganzes Quadrat der Größe 1×1 sind, erhöhen das Einheitenlimit nicht.



Beispiel: *Feld 1 ist 1×1 groß, also kann eine Einheit darauf stehen.*
Feld 2 ist 1×2 groß, hat also Platz für 2 Einheiten.
Feld 3 ist ebenfalls 1×2 groß und hat Platz für 2 Einheiten.
Feld 3 sieht zwar größer aus als Feld 2, doch ein Teil davon ist kein Quadrat der Größe 1×1, wird also bei der Festlegung der Größe ignoriert.
Feld 4 ist 2×3 groß und hat Platz für 6 Einheiten.

Dicke des Feldrands

Die Ränder mancher Felder sind dicker als andere, vor allem jene an den Rändern eines Spielplanteils. Diese Dicke wirkt sich nicht auf den Spielablauf aus.

Belegtes Feld

Ein Feld, auf dem sich die seiner Größe entsprechende Anzahl Einheiten befindet, ist belegt. Gegner können ihre Bewegung nicht auf einem solchen Feld beenden und Stalker, die dies tun, stoßen eine der Einheiten um ein Feld weg.

Weitere Infos zum Betreten belegter Felder findet ihr auf den Seiten **20** und **32** (Regeln zur Bewegung von Stalkern und Gegnern).

FELDRÄNDER

Zwei Felder, die in mindestens einer der vier Himmelsrichtungen einen Rand gemeinsam haben, gelten als benachbart. Es gibt fünf verschiedene Verbindungen zwischen zwei Feldern, die die Interaktionsmöglichkeiten von Einheiten beeinflussen.



1. **Offener Rand** – Einheiten können sich hindurchbewegen, Sichtlinien ziehen und Reichweiten messen. Dies ist die häufigste Verbindung zwischen zwei Feldern.
2. **Unpassierbares Gelände** – Einheiten können sich nicht hindurchbewegen, aber immer noch Sichtlinien ziehen und Reichweiten messen. Unpassierbares Gelände kann in Form einzelner Objekte (z. B. ein Drahtzaun) auftreten oder als Felder mit Wasser ( ) eigene Bereiche des Spielplans einnehmen.
3. **Wand** – Durch sie können Einheiten sich weder hindurchbewegen, noch Sichtlinien ziehen oder Reichweiten messen. Durch eine Wand getrennte Felder gelten nicht als benachbart. Wände können einzeln stehen oder unterschiedliche Bereiche des Spielplans zu Gebäuden vereinen.
4. **Tür** – Türen sind Teil einer Wand, zählen aber als offene Ränder. Einheiten können sich durch Türen bewegen, Sichtlinien ziehen und Reichweite messen. Sie stellen unterschiedliche Eingänge in Gebäude dar.
5. **Fenster** – Einheiten behandeln Fenster unterschiedlich. Stalker und menschliche Gegner behandeln sie wie offene Ränder. Psionische Gegner behandeln sie wie unpassierbares Gelände. Alle anderen Gegner behandeln sie wie Wände.

Wenn zwei unterschiedliche Ränder aufeinandertreffen, gelten die Regeln des jeweils weniger zugänglichen, in dieser Reihenfolge: Wand > unpassierbares Gelände > offener Rand.



Beispiel: *Der hier markierte Rand gilt als Wand, da dieser mehr Einschränkungen mit sich bringt als unpassierbares Gelände. Es kann sich also keine Einheit über diesen Rand bewegen, eine Sichtlinie ziehen oder Reichweite messen.*

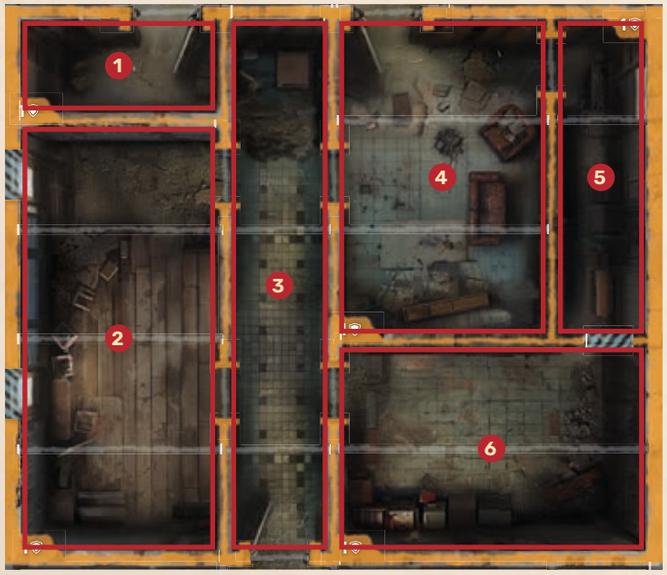
GEBÄUDE UND RÄUME

Räume sind Bereiche, die von Wänden, Türen und Fenstern umschlossen sind. Mehrere Räume nebeneinander bilden ein Gebäude.

Manche Effekte verweisen darauf, ob ihr euch in einem Gebäude befindet (auf einem Feld in einem Innenraum im Gegensatz zu einem Feld im Freien).

Alle Felder in einem Raum gelten als Innenraum-Felder.

Felder im Freien sind alle Felder, die nicht zu einem Raum gehören.



Beispiel: *Dieses Gebäude besteht aus 6 Räumen.*

DECKUNG



Felder mit diesem Symbol bieten Deckung. Das bedeutet, dass Ziele auf diesem Feld nur aus nächster Nähe zu treffen sind. Es steht für Barrieren, Verstecke und alles Mögliche, das ihr bei der Verteidigung zu eurem Vorteil nutzen könntet. Alle Felder in einem Raum verfügen über denselben -Wert, der für gewöhnlich auf einem oder zwei Randfeldern des Raums angezeigt wird.

Immer wenn eine Einheit auf einem Feld mit angegriffen wird und der Angreifer sich nicht auf demselben Feld (oder beim Kampf in einem Gebäude im selben Raum) befindet, verringert ihr die Anzahl ★ (Treffer) bei Stalkerangriffen und den (Schaden) gegnerischer Angriffe um den -Wert.

UMGEBUNGSSTRAHLUNG

Strahlung ist ein gefährlicher Bestandteil der Zone. Nicht alle Gebiete sind verseucht, aber wenn ihr euch in einem wiederfindet, solltet ihr es möglichst schnell verlassen.



Beispiel: *Abhängig vom Strahlungswert wird die grafische Darstellung auffälliger und wechselt die Farbe. Die Strahlung auf Feldern mit 1–2 wird gelb dargestellt, bei 3–4 orange und bei 5 und mehr rot.*

Jedes Mal, wenn ein Stalker seinen Zugmarker nach unten schiebt (nachdem er einen entsprechenden Effekt oder eine Standardaktion vollständig ausgeführt hat) und sich auf einem Feld mit befindet, wird seine Strahlungsdosis (auf dem Geigerzähler) um den -Wert des Felds erhöht. Dieser Wert kann jedoch durch den Modifikator für Umgebungsstrahlung der Montur verringert werden.

Strahlung während der Bewegung

Wenn ein Stalker aufgrund von Bewegung einen Zugmarker nach unten geschoben hat und sich von oder zu einem Feld mit oder durch eines oder mehrere solche Felder bewegt hat, erhöht sich die Strahlungsdosis nur einmal um den höchsten -Wert unter diesen Feldern. Dieser Wert kann durch den Modifikator für Umgebungsstrahlung der Montur verringert werden.



Beispiel: *Während der Basisaktion „Bewegung" hat der blaue Stalker 4 Felder betreten – zwei mit 0, eins mit 2 und eins mit 4. Nach dieser Bewegung würde er also seine Strahlungsdosis um 4 erhöhen, aber sein ABC-Anzug verringert diesen Wert um 1. Er erhöht seine Strahlungsdosis also um 3.*

Eine zu hohe Strahlungsdosis ist zwar nicht sofort tödlich, kann euch aber während der Gegner- und Zonenphase schaden.

und Umgebungsstrahlung

Freie Aktionen erfordern nicht, dass ihr euren Zugmarker nach unten schiebt, also erhöht auf eurem Feld nach dem Durchführen einer solchen Aktion nicht eure Strahlungsdosis.

Reichweite

Die Reichweite ist immer eine zwischen zwei Feldern gemessene Distanz. Sie entspricht der niedrigsten Anzahl an Rändern, die zwischen diesen Feldern überquert werden müssen. Die Reichweite muss nicht in einer geraden Linie gemessen werden. Es folgen verschiedene Beispiele:



Beispiel: *Verschiedene Reichweiten vom blauen Stalker aus. Reichweite 0 ist grün, Reichweite 1 gelb, Reichweite 2 orange und Reichweite 3 rot.*

Effekte mit Reichweite 0 können nur auf das Feld angewendet werden, auf dem ihr gerade steht.

Wenn bei einem Effekt von „innerhalb von Reichweite X“ die Rede ist, betrifft das alle Felder in Reichweite X und darunter. Im Beispiel oben würde „innerhalb von Reichweite 2“ also grüne, gelbe und orange Felder umfassen.

Wenn bei einem Effekt von einem Mindestabstand die Rede ist, betrifft das alle Felder in Reichweite X und darüber. Im Beispiel oben würde „mit einem Mindestabstand von 2“ also orange und rote Felder sowie alle weiter entfernten umfassen.



NÄCHSTES OBJEKT UND KÜRZESTE STRECKE

Befolgt diese Regeln, um festzustellen, welches Objekt in einem gegebenen Fall das nächste ist:

1. Vergleicht die Strecken und sucht die jeweils kürzeste (mit der niedrigsten Anzahl Felder) für jedes Objekt heraus.
   - **A.** Menschliche Gegner ignorieren alle Strecken mit aufgedeckten Anomalie-Symbolen (wenn es sich nicht um die einzig mögliche Strecke handelt). Sie meiden Anomalien um jeden Preis.
2. Wählt das Objekt mit der kürzesten Strecke.
3. Wählt das Objekt mit der geringsten Anzahl Ecken auf der Strecke.

Sollte es immer noch unentschieden sein, entscheidet der Stalkeranführer. Versucht dabei, die am besten geeignete Option zu wählen.



Beispiel: *Wir möchten wissen, wie nah die Banditen dem sind. Der blaue Bandit ist in Reichweite 2, ist also ohne Frage am nächsten dran. Es folgen der türkise und gelbe Bandit in Reichweite 4. Der gelbe Bandit muss sich um keine Ecke bewegen (dass er sich zweimal drehen muss, um die gelbe Strecke zu gehen, ist nicht wichtig). Der türkise Bandit muss einmal um die Ecke, also ist der gelbe Bandit näher dran als er. Eine der möglichen Strecken für den rosa Banditen wäre Reichweite 5, führt aber durch eine Anomalie und wird daher nicht berücksichtigt. Banditen riskieren nicht so ohne Weiteres ihr Leben. Die verbleibenden Strecken der letzten 3 Banditen befinden sich alle in Reichweite 6. Die Strecke des rosa Banditen führt einmal um die Ecke, die des violetten zweimal und des roten dreimal. Die Reihenfolge der Banditen in ansteigender Entfernung zum lautet also: Blau, Gelb, Türkis, Rosa, Violett, Rot.*

Sichtlinie

Die Sichtlinie bestimmt, ob zwei Einheiten auf dem Spielplan sich gegenseitig sehen können. Sie wird immer zwischen zwei Feldern gemessen. Ihr überprüft wie folgt, ob zwischen den Feldern zweier Einheiten eine Sichtlinie besteht:

- Überprüft bei Stalkern alle Himmelsrichtungen (guckt also nach vorne, hinten, links und rechts). Bei Gegnern hängt es von ihrer Sicht ab.
- Die Sichtlinie sollte für jede Himmelsrichtung einzeln überprüft werden. Seht euch dazu die Felder an, die horizontal oder vertikal (je nachdem, um welche Richtung es geht) mit dem Feld der Einheit verbunden sind. Dann führt ihr diesen Vorgang für jedes dieser Felder und dieselbe Himmelsrichtung fort, bis ihr den Rand des Spielplans, den maximalen Sichtbereich oder einen die Sicht blockierenden Effekt (eine Wand oder einen „Keine Sicht"-Marker) erreicht. Die Sichtlinie entspricht also ungefähr den Feldern, die mit einer Bewegung in nur eine Richtung erreicht werden könnten.
- Das Feld, auf dem eine Einheit steht, liegt immer in ihrer Sichtlinie.
- Die Einheit hat eine Sichtlinie zu all den zuvor genannten Feldern und kann daher alle Einheiten auf diesen Feldern sehen.
- Einheiten, Anomalien und die meisten Marker blockieren die Sichtlinie nicht, wenn dies nicht ausdrücklich dabeisteht!

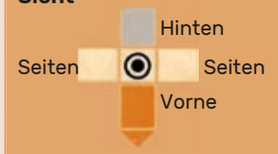


Beispiel: *Ein Bandit hat die folgenden Sichtbereiche: 3 nach vorn, 1 an den Seiten und 0 nach hinten. Auf diesem Feld mit Blickrichtung nach unten hat der Bandit 3 Felder vor ihm in der Sichtlinie, 2 Felder nach links und 2 Felder nach rechts. Dieser Bandit hat also den grünen und blauen Stalker in der Sichtlinie, aber nicht den grauen (er müsste die Richtung wechseln, um dieses Feld zu erreichen) oder violetten (er befindet sich hinter dem Banditen und dieser hat Sichtweite 0 in diese Richtung).*



Beispiel: *Ein Stalker hat unbegrenzte Sichtbereiche in alle Richtungen. Auf diesem Feld hat der blaue Stalker 10 Felder vor ihm in der Sichtlinie, 2 Felder links und 2 Felder rechts von ihm sowie 0 Felder nach hinten, da hinter ihm eine Wand ist. Der blaue Stalker kann also alle 3 Banditen mit Schrotflinte sehen, nicht aber die 2 Banditen mit Gewehren.*

Sicht



Die Reichweite gegnerischer Sichtlinien hängt davon ab, in welche Richtung der Gegner guckt. Die Sichtlinie von Stalkern ist in jede Richtung unbegrenzt.



Beispiel: *Auf diesem Feld hat der blaue Stalker 5 Felder vor ihm in der Sichtlinie, 1 Feld nach links und 3 Felder nach rechts. Der blaue Stalker sieht also 2 der 4 Banditen.*

Umgebungskarten

Jede Mission umfasst eigene Umgebungskarten. Sie wirken sich auf den Spielplan aus, geben euch Tipps und ändern die Regeln oder führen eine neue Regel ein.

Es gibt zwei Haupttypen von Umgebungskarten:

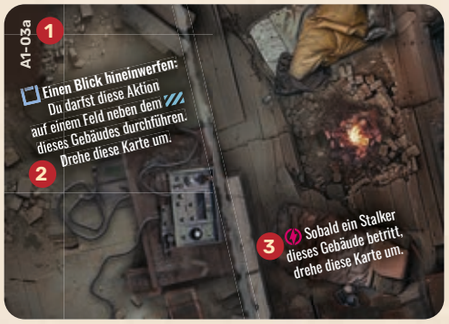
- **Überlagerungskarten** – Sie werden direkt auf Spielplanteile gelegt und fügen neue Aktionen/Auslöser hinzu oder verändern Felder und die Verbindungen zwischen ihnen.
- **Hinweiskarten** – Sie liegen neben dem Spielplan und sind Textkarten mit einmalig auszuführenden Anweisungen, Tipps zu einer Mission oder zusätzlichen Regeln.

Abgesehen davon gibt es auch einige wenige Umgebungskarten, die eine Anomalie oder Waffe darstellen.

Aktionsauswahl und Kosten

Manchmal bietet eine Hinweiskarte euch eine Auswahl aus mehreren Aktionen. Manche davon sind mit ☐ markiert und erfordern, dass ihr euren aktuellen Zugmarker einmal nach unten schiebt, um sie durchzuführen. Denkt daran, dass sich eure Strahlungsdosis dadurch erhöhen kann.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Überlagerungskarte:



1. **Nummer** – Jede Karte hat vorn und hinten eine Nummer, damit sie leicht zu identifizieren ist. Die ersten zwei Zeichen geben die Mission an. Zusätzlich endet die Nummer auf der Vorderseite mit „a“ und die auf der Rückseite mit „b“.
2. ☐/☐ **Aktion** – Manche Karten enthalten eine Aktion (Standardaktion oder freie Aktion), die ihr auf bestimmten, auf der Karte angegebenen Feldern durchführen könnt.
3. **Auslöser** – Manche Karten enthalten einen ausgelösten Effekt, der angewendet werden sollte, sobald ein Stalker (oder manchmal auch ein Gegner) bestimmte, auf der Karte angegebene Felder betritt.

Denkt daran, dass die Textausrichtung auf den meisten Überlagerungskarten dieselbe ist und zum Spielplan passen sollte, dann fällt euch die Positionierung leichter.



Hier seht ihr ein Beispiel für eine Hinweiskarte:



1. **Nummer** – Jede Karte hat vorn und hinten eine Nummer, damit sie leicht zu identifizieren ist. Die ersten zwei Zeichen geben die Mission an. Zusätzlich endet die Nummer auf der Vorderseite mit „a“ und die auf der Rückseite mit „b“.
2. **Name**
3. **Geschichte** – Manche Karten enthalten erzählerische Elemente.
4. **Regeln** – Anweisungen, die ihr sofort ausführen müsst, oder aber zusätzliche Regeln, die für das Spiel gelten.

Doppelseitige Karten

Die meisten Umgebungskarten sind doppelseitig, wobei auf der Vorderseite ein „a“ in der Nummer steht und auf der Rückseite ein „b“. Achtet immer darauf, den Anweisungen des Spiels dazu, welche Seite der Karte nach oben zeigt, zu folgen. Wenn der Missionsaufbau euch also z. B. dazu anweist, die Überlagerungskarte **A1-02a** auf den Spielplan zu legen, solltet ihr nicht versehentlich die Seite mit dem „b“ erwischen. Standardmäßig solltet ihr nur die Vorderseite der Umgebungskarten sehen und sie sollten auch so in ihrem Deck gestapelt sein.

Umgebungskarten umdrehen

Viele Effekte erfordern, dass ihr eine Umgebungskarte umdreht. Dabei gilt:

Falls es eine Überlagerungskarte ist, legt ihr sie wieder auf den Spielplan. Sie sollte entweder direkt neben die Stelle gelegt werden, wo sie vorher war, oder ihr erhaltet einen grafischen Hinweis, wo sie hingehört.

Falls es eine Hinweiskarte ist, führt ihr ihre Effekte aus. Dann werdet ihr meistens gebeten, sie abzulegen. Falls dies nicht der Fall ist, legt ihr sie neben den Spielplan, da sie zusätzliche Informationen oder Regeln enthält.

Umgebungskarten entfernen und ablegen

Wenn ihr die Anweisung erhaltet, eine Umgebungskarte abzulegen, legt ihr sie zurück in die Missionsschachtel.

Selten kann es vorkommen, dass ein Effekt euch anweist, eine bestimmte Karte aus dem Spiel zu entfernen. Bewahrt diese dann gesondert auf, da sie in diesem Kampagnendurchlauf nicht mehr verwendet werden sollte.

Marker auf dem Missionsspielplan

KEINE SICHT

Eine Sichtlinie von oder zu einem Feld mit diesem Marker sowie durch es hindurch ist nicht möglich (so als ob es eine Wand entlang jedes seiner Ränder hätte). Einheiten auf demselben Feld mit dem können sich immer noch gegenseitig anvisieren. Auf den Spielplan gelegte werden während der Gegner- und Zonenphase entfernt.

SCHRAUBEN

Schrauben tragt ihr in den Taschen. Ihr könnt die Basisaktion „Schrauben und Muttern" durchführen, um sie auf den Spielplan zu legen und so Anomalie-Symbole abzudecken. Anomalie-Symbole, die von einem abgedeckt sind, werden beim Auswürfeln der Anomalie-Aktivierung ignoriert. Auf den Spielplan gelegte werden während der Gegner- und Zonenphase entfernt.

ARTEFAKT

Artefakte sind zu Beginn meistens unter einem Anomalie-Aufsteller versteckt und können mithilfe der Detektor-Monturmodifikation auf den Spielplan gelegt werden. Anomalie-Symbole, die von einem bedeckt sind, werden beim Auswürfeln der Anomalie-Aktivierung ignoriert. auf dem Spielplan könnt ihr erhalten, indem ihr die Basisaktion „Aufheben" durchführt. In diesem Fall zieht ihr eine Artefaktkarte desselben Typs wie der Anomalie, aus der das Artefakt kommt. Falls keine solche Artefaktkarte verfügbar ist oder das aus einem Feld ohne Anomalie stammt, zieht ihr einfach eine zufällige Artefaktkarte.

BEUTE

Beute steht für in der ganzen Zone verteilte Ausrüstungsobjekte. Sie kann alles von mehreren Schrauben bis hin zu Gegenständen und Waffen sowie gelegentlich auch Artefakte umfassen.

auf demselben Feld werden gestapelt. Wird dem Feld ein zusätzlicher hinzugefügt, kommt dieser oben auf den Stapel.

Wenn ihr den ausführt (meistens, indem ihr die Basisaktion „Aufheben" durchführt), führt ihr den aus, der ganz oben auf dem Stapel liegt. Falls dieser nicht umgedreht wurde, dreht ihr ihn um und erhaltet die angezeigte Belohnung. Legt den dann ab und auf die Seite. Er kann während dieser Mission nicht erneut eingesetzt werden.

UNBEKANNTER GEGNER

Unbekannter-Gegner-Marker stellen Gegner dar, die eventuell während der Mission erscheinen. auf demselben Feld werden in der Regel gestapelt. Wenn ihr einen ausführen sollt, führt ihr den ganz oben auf dem Stapel aus. Falls dieser nicht umgedreht wurde, dreht ihr ihn um. Folgt dann diesen Anweisungen:

Legt ihn ab, falls es ist.

Falls es / / / / ist, platziert 1 oder 2 Gegneraufsteller der entsprechenden Farbe auf dem Feld, mit Blick in die vom Pfeil auf dem Marker angegebene Richtung.

Legt den ab, wenn ihr mindestens 1 Gegneraufsteller platziert habt.

Falls sich nicht genug Aufsteller im Gegnervorrat befanden, um mindestens einen zu platzieren, zieht eine Gegneraktivierungskarte (eine -Gegneraktivierungskarte, wenn sich auf dem Spielplan mindestens 1 befindet, ansonsten eine -Gegneraktivierungskarte). Führt sie aus, aktiviert aber nur einen Gegner der Farbe, die nicht platziert werden konnte, und der dem ausgeführten am nächsten ist. Legt dann den ab.



Beispiel A: *Der Effekt zum Ende der Runde einer Ereigniskarte lässt euch 1 ausführen, der dem Stalkeranführer (hier der blaue Stalker) am nächsten ist. Dazu dreht ihr den im Gebäude um. Es ist ein , der nach oben zeigt. Der Bandit mit Schrotflinte ist der mit markierte Gegner, also nehmt ihr einen solchen Aufsteller aus dem Gegnervorrat und stellt ihn mit Blick nach oben auf das Feld mit dem . Dann legt ihr den ab.*



Beispiel B: *Da im Vorrat keine Aufsteller für Banditen mit Schrotflinte verfügbar sind (alle 3 stehen bereits auf dem Spielplan), müsst ihr eine Gegneraktivierungskarte (in diesem Fall) ziehen und 1 Banditen mit Schrotflinte aktivieren, der dem am nächsten ist. Aufgrund der Regel, dass es der nächste sein soll, müsste das einer von den Banditen in Reichweite 1 des sein. Ihr könnt euch aussuchen, ob es der im Gebäude oder der direkt davor sein soll. Denkt beim Ausführen der Schritte auf der Gegneraktivierungskarte daran, dass sie nur diesen einen Banditen betreffen (wenn seine Farbe übereinstimmt). Außerdem führt ihr den letzten Schritt nicht aus, da dieser nur während der Gegneraktivierung in der Gegner- und Zonenphase durchgeführt wird.*

Platzierung von Gegnern und belegte Felder

Falls ein neuer Gegneraufsteller auf einem belegten Feld platziert werden sollte (etwa beim Ausführen eines), stellt ihr diesen Gegner auf das nächste verfügbare Feld mit Blickrichtung auf das Feld, wo er hätte platziert werden sollen.

Mehrere oder keine ausführen

Wenn ihr dazu aufgefordert werdet, mehrere gleichzeitig auszuführen, führt ihr sie einen nach dem anderen aus.

Falls ihr dazu aufgefordert werdet, auszuführen, und es befinden sich keine auf dem Spielplan, geschieht nichts.

SPIELABLAUF DER MISSION

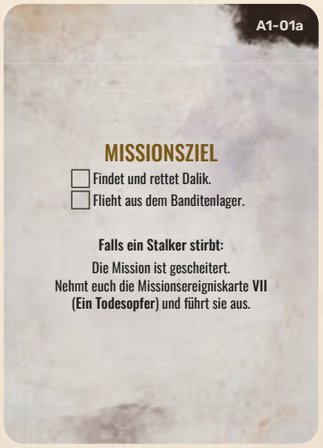
Missionen sind verschiedene Aufgaben, die ihr während eurer Kampagne in Angriff nehmt. Die Handlung verbindet sie, und sie werden auf dem Spielplan gespielt, der beim Aufbau aus Spielplanteilen zusammengesetzt und mit verschiedenen Komponenten versehen wird.

Aktives Ereignis
Es kann immer nur ein Ereignis aktiv sein. Immer wenn ein Effekt euch eine Ereigniskarte nehmen oder ziehen lässt, wird sie auf das vorherige aktive Ereignis gelegt.

MISSIONSZIEL

Für jede Mission gibt es eine Karte mit dem Hauptziel, die euer Ziel bei dieser Mission zusammenfasst. Dieses müsst ihr erfüllen, um Erfolg zu haben. Weiterhin findet ihr darauf Informationen dazu, was passiert, wenn ein Stalker stirbt.

Bei den meisten Missionen bedeutet der Tod eines Stalkers, dass die Mission gescheitert ist. Die nächsten Schritte werden dann auf einer bestimmten Missionsereigniskarte erläutert.



Beispiel: *Missionsziel der ersten Mission (**A1**).*

Anzahl der Stalker
Das Symbol steht für die Anzahl der Stalker in eurem Team. Manche Effekte verweisen darauf.
Beispiel: Die rechts abgebildete Missionsereigniskarte „Neuankömmling" lässt euch 4– Zufallsereignisse auf das Ereignisdeck legen. In einem Spiel mit 2 Stalkern würden also 2 Zufallsereignisse durch diesen Effekt platziert (4-2=2).

SPIELRUNDENABLAUF

Jede Mission setzt sich aus mehreren Runden zusammen, die wiederum aus drei Phasen bestehen. Spieler decken in jeder Runde eine neue Ereigniskarte auf und führen sie aus. Danach planen sie ihre Züge und spielen sie, gefolgt von den Reaktionen der Zone und der Gegner. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis die Spieler entweder die Mission erfolgreich abgeschlossen haben, ein Stalker stirbt oder die Zeit abläuft. In jedem Fall werden die Spieler angewiesen, eine spezielle Missionsereigniskarte auszuführen.

Eine Spielrunde besteht aus folgenden Phasen:

1. **Ereignisphase** – Zieht und lest eine neue Ereigniskarte, um zu erfahren, was geschieht, und wendet darin enthaltene Regeln per Soforteffekt an.
2. **Spielerphase** – Jeder Spieler hat zwei Züge, mit denen er verschiedene Aktionen durchführen kann.
3. **Gegner- und Zonenphase** – Gegner werden aktiviert, Stalker erleiden erhöhte Strahlungsdosen und Effekte zum Ende der Runde (die hauptsächlich auf Ereigniskarten vorkommen) werden angewendet.

Informationen zu Ereignissen
Ein Teil der Ereigniskarten wird während der Gegner- und Zonenphase ausgeführt, aber ihr dürft ihn lesen, sobald das Ereignis aktiv wird. Plant eure Aktionen also entsprechend vorausschauend!

Ereignisphase

Ereignisse geben den Verlauf der Zeit während einer Mission wieder und erzählen, was während der Spielrunden passiert. In dieser Phase zieht ihr die obere Karte des Ereignisdecks, lest sie, führt etwaige Soforteffekte aus und legt sie neben das Ereignisdeck. Dann geht ihr zur Spielerphase über.

Das Ereignisdeck umfasst zwei Typen von Ereigniskarten:

- **Missionsereignis** – Handlungsfortschritt und missionsspezifische Situationen. Diese Karten sind für jede Mission anders und werden dem Ereignisdeck beim Aufbau hinzugefügt. Von manchen Missionsereigniskarten gibt es mehrere Varianten mit derselben Nummer. In diesem Fall wählt ihr beim Zusammenstellen des Ereignisdecks zufällig eine aus.
- **Zufallsereignis** – Kleinere Wendungen wie Beute, die ihr plötzlich findet, oder plötzliche Strahlungsspitzen. Sie werden dem Ereignisdeck während der Mission hinzugefügt.

Es folgt jeweils ein Beispiel für eine Missions- und Zufallsereigniskarte:





1. **Name** – Jede Ereigniskarte hat einen anderen Namen.
2. **Nummer** – Missionsereigniskarten haben vorn und hinten jeweils eine Nummer. Zufallsereigniskarten, die sich anfänglich in der Missionsschachtel befinden, haben vorn die Missionsnummer.
3. **Geschichte** – Erzählerische Elemente.
4. **Soforteffekt** – Solche Effekte werden sofort ausgeführt, wenn diese Karte während der Ereignisphase gezogen wird. Manche gestatten Stalkern zusätzliche Aktionen wie Bewegung oder Angriffe, aber ihr schiebt dabei nur dann euren Zugmarker nach unten, wenn dies angegeben ist.
5. **Ende der Runde** – Diese Effekte werden am Ende der Gegner- und Zonenphase ausgeführt.
   - **A.** Markierte Effekte stehen nicht auf jeder Ereigniskarte und können sich von Karte zu Karte unterscheiden. Meistens fügen sie dem Deck neue Zufallsereignisse hinzu oder sorgen dafür, dass zusätzliche Gegner auftauchen.
   - **B.** Nicht markierte Effekte sind immer gleich und erinnern euch an die Schritte, die ihr vor Beginn der nächsten Runde durchführen müsst.

Spielerphase

Während dieser Phase sind Stalker nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Jede Runde beginnt mit dem Zug des Stalkeranführers.

In jeder Runde führt jeder Stalker insgesamt zwei Züge (jeweils durch einen Zugmarker dargestellt) durch, wobei ein Zug aus 2 Standardaktionen ( ) besteht.

Sobald alle Stalker ihre beiden Züge abgeschlossen haben, beginnt die Gegner- und Zonenphase.

ZÜGE



Beispiel: *Links seht ihr Zugmarker, bevor durchgeführt wurden. In der Mitte ist ein Zugmarker, nachdem die erste dieses Zugs durchgeführt wurde. Rechts ist ein Zugmarker, nachdem die zweite dieses Zugs durchgeführt wurde. Wenn ein Stalker entscheidet, dass er keine durchführen möchte, endet sein Zug und Gegner, die ihn in der Sichtlinie haben, können reagieren.*

Jeder Zug wird von einem der beiden Zugmarker auf dem Spielertableau der Stalker dargestellt. Während eines Zugs führt nur der Stalker, der an der Reihe ist, Aktionen durch.

Ein Zug muss abgeschlossen werden, bevor der nächste beginnen kann.

Ein Stalker muss bei jedem Zug 2 Standardaktionen ( ) durchführen und darf eine unbegrenzte Anzahl freier Aktionen ( ) durchführen. Jedes Mal, wenn ein Stalker eine Standardaktion durchführt, schiebt er seinen Zugmarker einmal nach unten. Wenn der Zugmarker den unteren Platz erreicht und der Stalker keine weiteren freien Aktionen ( ) durchführen möchte, ist der Zug beendet.

Ende des Stalkerzugs

Nach jedem Zug eines Stalkers haben Gegner, die diesen Stalker in der Sichtlinie haben, die Chance, mit einem Angriff zu reagieren. Das Spielertableau (der PDA) erinnert euch daran, wenn ein Zugmarker den unteren Platz erreicht. Genaueres zur Reaktion der Gegner findet ihr auf Seite **34**.

Passen

Ein Spieler darf sich vor Beginn des Zugs seines Stalkers entscheiden, zu passen. In diesem Fall ist der nächste Stalker am Zug. Wenn ihr passt, verliert ihr euren Zug nicht. Es bedeutet nur, dass ihr ihn beliebig hinausschieben und auf eine bessere Gelegenheit für eure Aktionen warten könnt – ihr müsst eure Züge aber früher oder später durchführen.

AKTIONEN

Ob ihr nun wenige Schritte geht oder einem Banditen einen Kopfschuss verpasst – jede Aktion ist wichtig und kann sich auf die Mission auswirken.

Eine Aktion muss abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnen kann.

Basisaktionen sind Aktionen, die jeder Stalker vornehmen kann. Sie werden auf den folgenden Seiten genau erklärt. Andere Aktionen kommen von den Umgebungskarten auf dem Missionsspielplan sowie den von euch erhaltenen Ausrüstungskarten (z. B. verschiedene Waffen, Granaten, Verbandskästen).

Aktionen werden durch zwei verschiedene Symbole dargestellt:

Standardaktion – Ihr müsst euren Zugmarker um einen Platz nach unten schieben, um diese Aktion durchzuführen. Diese Aktionen sind relativ simpel – ihr bewegt euch ein paar Meter, werft eine Granate oder schießt mit einer Waffe, könnt aber in dem kurzen Zeitraum nur begrenzt viel tun.

Freie Aktion – Hierfür müsst ihr euren Zugmarker nicht verschieben. Ihr könnt während eures Zugs unbegrenzt viele freie Aktionen durchführen, und zwar vor, nach oder während eurer beiden Standardaktionen. Sie stellen Aktionen dar, die ihr ohne Vorbereitung durchführen könnt – etwa durch ein Fenster in ein Gebäude linsen, eine Tür öffnen oder einen Energy-Drink trinken.



Stalkeranführer

„Stalkeranführer" ist ein Titel, der nicht dauerhaft an denselben Stalker gebunden ist. Weitere Infos findet ihr auf Seite **24**.

Beispiel für den Spielablauf

Im kleinen Büchlein „Beispiel für den Spielablauf" könnt ihr nachlesen, wie das Spiel abläuft.

-Marker auf Zugmarkern

Manche Effekte führen dazu, dass ihr einen oder mehr auf euren Zugmarker legt. Dies erhöht die Anzahl , die ihr während dieses Zugs durchführen könnt. Immer wenn ihr durchführt, während mindestens 1 auf eurem aktuellen Zugmarker liegt, müsst ihr 1 ablegen, anstatt den Zugmarker nach unten zu schieben. Am Ende der Runde legen Stalker jegliche ab, die noch auf Zugmarkern verbleiben.

BASISAKTIONEN

Jeder Stalker verfügt immer über die folgenden Aktionen. Sie sind zusätzlich auf der Hilfekarte aufgeführt.

Bewegung:

Manchmal bleibt einem nichts anderes übrig, als so schnell wie möglich wegzulaufen …

Ihr könnt euch bis zu 3 Felder bewegen.

Diese Aktion, mithilfe derer ihr den Missionsspielplan überquert, wird am häufigsten benutzt. Diese Bewegung führt dazu, dass ihr euren Aufmerksamkeitsmarker legt bzw. bewegt.

Schleichen:

In manchen Situationen muss man lautlos und behutsam vorgehen.

Diese Bewegungsaktion ist weder von noch zu einem Feld in der Sichtlinie des Gegners möglich.

Ihr bewegt euch um 1 Feld und legt/bewegt euren Aufmerksamkeitsmarker nicht.

Regeln zur Bewegung von Stalkern

Bewegung kann auf unterschiedliche Weise und aus verschiedenen Gründen erfolgen. In jedem Fall folgt die Bewegung von Stalkern diesen Regeln:

- Ihr bewegt euch X Felder, indem ihr euren Stalker einfach x-mal auf ein benachbartes Feld bewegt. Felder, die durch unpassierbares Gelände oder eine Wand ohne Fenster getrennt sind, gelten hinsichtlich der Bewegung nicht als benachbart.
- Wenn ihr ein Feld mit einem Gegner betretet, wird eure Bewegung unterbrochen und ihr müsst sie sofort beenden.
- Wenn die Bewegung auf einem belegten Feld enden würde, stoßt ihr eine Einheit von diesem Feld (wobei Stalker zuerst gestoßen werden, insofern vorhanden) auf ein benachbartes (wenn möglich das, wo ihr herkommt). Falls keine Einheit gestoßen werden kann, um Platz für euch zu schaffen, könnt ihr eure Bewegung nicht auf diesem Feld beenden.
- Ihr dürft belegte Felder ohne Gegner durchqueren.
- Wenn ihr euch von einem Feld mit einem Gegner aus bewegt, dreht ihr den Gegneraufsteller, sodass er in Richtung des benachbarten Feldes blickt, auf das ihr euch bewegt.

Aufmerksamkeit

- Wenn ihr ein Feld in der Sichtlinie eines Gegners durchquert, legt ihr euren auf das erste durchquerte Feld, das nicht mehr in seiner Sichtlinie ist.
- Wenn ihr eure Bewegung in der Sichtlinie eines Gegners beendet, legt ihr euren auf euer Feld.
- Wenn ihr eure Bewegung beendet und euer nicht auf dem Spielplan liegt, legt oder bewegt ihr euren auf euer Feld.

Strahlung

- Wenn ihr aufgrund der Bewegung einen Zugmarker nach unten geschoben habt und euch von, durch oder zu einem Feld mit bewegt habt, erhöht ihr eure Strahlungsdosis um den höchsten -Wert der entsprechenden Felder. Dieser Wert kann jedoch durch den Modifikator für Umgebungsstrahlung der Montur verringert werden.

Auslöser

Überprüft, ob ihr während der Bewegung ein Feld mit oder mit Anomalie-Symbolen ( ) betreten habt und führt die ausgelösten Effekte aus. Falls der Effekt sofort angewendet wird und nicht angegeben ist, dass er die Bewegung beendet, dürft ihr die Bewegung fortsetzen, nachdem der Effekt vollständig ausgeführt wurde.

Stoßen

Gestoßen zu werden ist eine unfreiwillige Bewegung, die nicht unterbrochen werden kann. Wenn ein Gegner gestoßen wird, dreht ihr seinen Aufsteller so, dass er in Richtung des Feldes blickt, von dem er gestoßen wurde.

Schleichen

Manche Aktionen geben an, dass ihr euch bewegt, ohne den Aufmerksamkeitsmarker zu legen oder zu bewegen. In so einem Fall legt oder bewegt ihr euren Aufmerksamkeitsmarker nur, falls ihr die Bewegung in der Sichtlinie eines Gegners beendet.

Vorbereiten:

Ein schneller Ausrüstungstausch mit Kameraden oder die Suche nach einer besseren Position zum Schießen.

- Erhaltet 1 (Konzentration). Genaueres hierzu findet ihr auf Seite **29**.
- Erhaltet 1 (Schraube).

Dann dürfen Stalker auf demselben Feld beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge:

- Artefakte, Modifikationen, Monturen, Gegenstände, Waffen, Magazine, oder persönliche wichtige Funde (eine während Missionen gefundene Unterart von Hinweiskarten) miteinander tauschen.
- Eine Waffe vom Waffenplatz in den Rucksack verschieben und umgekehrt. Die Munition bleibt auf der Waffe.
- Eine Montur vom Monturplatz in den Rucksack verschieben und umgekehrt.
- Eine Modifikation an einer Montur oder Waffe anbringen oder sie davon entfernen.
- Ein Artefakt vom Artefaktplatz in den Rucksack verschieben und umgekehrt.

Nachladen:

Wenn deiner Waffe die Kugeln ausgehen, musst du eben wieder welche hineintun!

Wenn ihr über einen verfügt, führt ihr diese Aktion als durch (ihr legt den nicht ab).

Legt 1 Magazin aus euren Taschen ab, das zum Typ der Waffe passt (Pistole , Gewehr oder Schrotflinte) und fügt eurer Waffe die der Munitionskapazität entsprechende Anzahl hinzu.

Aufheben:

In der Zone liegt alles Mögliche auf dem Boden und wartet nur darauf, dass ihr es einsammelt.

Wählt 1 (Beutemarker) oder (Artefaktmarker) auf eurem Feld. Falls der nicht umgedreht wurde, dreht ihr ihn um, erhaltet seine Belohnungen und legt ihn ab.

Wenn ihr 1 aufhebt, erhaltet ihr eine Artefaktkarte desselben Typs wie der Anomalie, wo ihr ihn bekommen habt.

Ablenken:

Manchmal ist eben eine kleine Ablenkung vonnöten.

Wenn ihr zur Ablenkung etwas werft, könnt ihr eure Gegner wegbewegen oder in eine Falle locken. Setzt dies jedoch vorsichtig ein!

Diese Aktion könnt ihr nicht durchführen, wenn euer auf dem Spielplan liegt.

Legt 1 aus euren Taschen ab. Wählt ein Feld innerhalb von Reichweite 3 eures Stalkers. Legt euren auf dieses Feld. Zieht dann eine -Gegneraktivierungskarte, falls sich Gegner auf dem gewählten Feld oder benachbarten Feldern befinden, und führt sie aus. Es werden aber nur Gegner auf dem gewählten Feld und benachbarten Feldern aktiviert. Falls einer dieser Gegner einen Aufmerksamkeitsmarker in der Sichtlinie hat, bewegt ihr diesen Marker um 1 Feld in Richtung des dazugehörigen Stalkers.

Schrauben und Muttern:

Hier findet jeder Stalker ein wenig (T)Rost. Jeder Stalker trägt ein paar Schrauben in den Taschen, mithilfe derer ihr sichere Wege durch Anomalien finden könnt.

Legt 1 aus euren Taschen auf ein gewähltes Anomalie-Symbol innerhalb von Reichweite 3. Ein von bedecktes Anomalie-Symbol wird ignoriert, wenn ihr die Anomalie-Aktivierung auswürfelt.

auf dem Spielplan werden während der Gegner- und Zonenphase entfernt.

Messer:

Immer wieder nützlich, ob ihr nun eine Dose Touristendelikatesse öffnet oder einen Plan B braucht, weil die Munition der Kalaschnikow alle ist.

Das Messer ist eine Angriffsaktion. Um sie durchzuführen, müsst ihr euch auf demselben Feld befinden wie der Gegner, den ihr angreifen wollt. Ihr dürft euch aussuchen, welchen Körperteil ihr anvisiert, und dann mit 3 würfeln. Falls ihr euer Ziel tötet, verringert ihr eure Aufmerksamkeitsstufe.

WEITERE AKTIONEN UND WIE IHR SIE ERSCHLIESST









Stalker sind zu mehr imstande als nur Basisaktionen durchführen. Verschiedene Spielkomponenten bieten euch unterschiedliche Aktionen. Im Folgenden sind die häufigsten aufgelistet:

- **Waffen** – Jede verfügt über mindestens eine Angriffsaktion (siehe „Angriffe“), die in der Regel Munition ■ erfordert.
- **Umgebungskarten** – Ihr könnt mit den meisten Umgebungskarten interagieren, indem ihr die darauf aufgeführten Aktionen durchführt und so neue Geheimnisse enthüllt oder die Mission vorantreibt.
- **Gegenstände** – Jeder hat eine eigene Aktion. Die könnt ihr durchführen, wenn ihr ihn im Rucksack habt, und müsst ihn danach ablegen.
- **Artefakte** – Manche Artefakte gewähren euch eigene, besondere Aktionen.

SOFORTAUSLÖSER UND ZUSÄTZLICHE REGELN

Dies sind zwar keine Aktionen, aber dennoch wichtige Bestandteile des Spielablaufs. Sie können jederzeit auftreten, wenn ihre Bedingung erfüllt ist. Manche unterstützen oder stören Aktionen, andere verbergen Informationen vor Spielern, bis eine bestimmte Aktion durchgeführt wird, und manche gewähren Fortschritt in der Mission.

Auslöser

Auslöser erscheinen auf Überlagerungs- und Anomaliekarten. Sie erinnern euch daran, dass etwas passiert, wenn ein Stalker (oder manchmal auch ein Gegner) ein bestimmtes Feld auf dem Missionsspielplan betritt. Sie geben an, ob sie sofort noch während der Aktion angewendet werden sollten oder erst nach deren Abschluss. Wenn sie sofort angewendet werden, beenden sie die Aktion nicht – außer dies ist explizit angegeben.





Angriffe

Genaueres zu Stalkerangriffen findet ihr auf Seite **27**.

Zusätzliche Regeln

Euer Charakter, viele eurer Ausrüstungsteile und einige Umgebungskarten gewähren euch neue Fähigkeiten. Diese sind mit den Symbolen / / gekennzeichnet, entsprechend der Farbe der Karte. Sie können bestimmte Aktionen verbessern oder euch kontinuierliche passive Effekte gewähren.







UMGEBUNGSSTRAHLUNG

Selbst jetzt, viele Jahre nach dem ersten Vorfall, ist die Zone voller Strahlungsherde. Kluge Stalker wissen, wann sie diese durchqueren können und wie sie sich richtig vorbereiten – eine gute Montur und etwas Wodka können Wunder wirken.

Jedes Mal, wenn ihr euren Zugmarker nach unten schiebt (meistens beim Durchführen von), müsst ihr überprüfen, ob ihr euch während der Aktion auf einem Feld mit (Strahlung) aufgehalten habt bzw. jetzt aufhaltet. In diesem Fall erhöht ihr eure Strahlungsdosis um den höchsten -Wert unter den Feldern, die ihr während dieser Aktion betreten habt sowie dem jetzigen. Dieser Wert kann jedoch durch den Modifikator für Umgebungsstrahlung der Montur verringert werden.

Geigerzähler und Strahlungsdosis



Legt eure Geigerzähler in die Nähe eurer Spielertableaus, um die im Lauf der Mission angesammelte Strahlung schnell einstellen zu können. Wenn ihr eure Strahlungsdosis erhöht, dreht ihr das Rad in Richtung der höheren Zahlen – und wenn ihr sie verringert, tut ihr das Gegenteil.

Während der Gegner- und Zonenphase und wenn das Spiel euch dazu auffordert, erleidet ihr womöglich Strahlenbelastung (Genaueres dazu findet ihr auf Seite **35**).

Kritische Strahlungsdosis

Wenn ihr eure Strahlungsdosis auf mehr als 16 stellen (und in den grauen Bereich kommen) würdet, würfelt ihr sofort mit 4 , verliert TP in Höhe der gewürfelten ★ und stellt eure Strahlungsdosis auf 16.

AUFMERKSAMKEIT

Wer etwas unternimmt, zieht Aufmerksamkeit auf sich. Und das bedeutet meistens nichts Gutes …

Viele Aktionen führen dazu, dass ihr euren Aufmerksamkeitsmarker auf den Spielplan legt. Dieser lockt Gegner in eure Richtung. Mit der Zeit lässt diese Aufmerksamkeit wieder nach, ihr könnt sie also taktisch einsetzen. Wenn ein Aufmerksamkeitsmarker gelegt wird, reagieren die Gegner nicht sofort, aber er wirkt sich auf ihr Verhalten während der Gegneraktivierung aus.

Niedrige Aufmerksamkeitsstufe – Steht für Geräusche und andere Hinweise auf eure Anwesenheit, die Gegner eventuell ignorieren: Ihr habt euch beispielsweise ein bisschen zu schnell bewegt oder einen tödlichen Schuss mit einer schallgedämpften Waffe gesetzt. Solange sich auf dem Spielplan nur -Marker oder gar keine Aufmerksamkeitsmarker befinden, folgen euch Gegner nicht unbedingt und bleiben möglicherweise bei ihren Patrouillen.

Hohe Aufmerksamkeitsstufe – Steht für Geräusche und andere Hinweise auf eure Anwesenheit, denen Gegner nachgehen. Bei Schüssen mit einer Waffe und direkt für sie sichtbaren Bewegungen werden die Gegner aufmerksam und versuchen, euch zu finden. Wenn sich mindestens 1 auf dem Spielplan befindet, verhalten sich die Gegner aggressiver und sind eher auf das fixiert, was ihre Aufmerksamkeit erregt hat.

Solange sich euer auf dem Spielplan befindet, kann euer durch keinen Effekt platziert werden.

Solange ein Gegner euren Stalker in der Sichtlinie hat, habt ihr den auf eurem Feld und kein Effekt kann euren bewegen, legen oder eure Aufmerksamkeitsstufe verringern.

Verringerung der Aufmerksamkeitsstufe

Manche Effekte verringern die Aufmerksamkeitsstufe. In diesem Fall wird der auf die -Seite umgedreht. Verringert ihr sie bei einem , wird er zurück auf euer Spielertableau gelegt.



SPIELERTABLEAU UND AUSRÜSTUNG

Die wichtigste Komponente für jeden Spieler ist das Spielertableau (der PDA). Während einer Mission bewahrt ihr dort eure Ausrüstung auf und findet sämtliche Informationen über euren Stalker. Es folgt eine Liste der Elemente, die ihr auf dem Spielertableau findet:



1. **Stalkerplatz** – Hier legt ihr eure Stalkerkarte hin.
2. **Zugplätze** – Hier legt ihr eure Zugmarker hin. Ihr schiebt sie nach unten, um anzuzeigen, dass ihr eine ✉ durchgeführt habt.
   - A. **Zugmarker** – Zu Beginn jeder Runde befinden sich die Zugmarker oben auf ihrem Platz. Sobald ihr zwei ✉ durchgeführt habt, sollte sich der Zugmarker ganz unten befinden.
   - B. **„Kritische Verletzung"-Marker** – Wenn ihr eine kritische Verletzung erleidet, legt ihr hier einen Marker hin. Er blockiert einen Teil des Platzes und begrenzt so die Anzahl verfügbarer ✉ in diesem Zug.
3. **Waffenplatz**
   - A. **Waffenkarte** – Hier legt ihr eure aktuell angelegte Waffe hin.
   - B. **Waffenmodifikation** – Hier legt ihr bis zu zwei Modifikationen hin, die zu den Modifikationsplätzen eurer aktuell angelegten Waffe passen.
   - C. **Magazinleiste** – Hier legt ihr ■ hin. Sie stellen die Munition für eure aktuell angelegte Waffe dar.
4. **Monturplatz**
   - A. **Monturkarte** – Hier legt ihr eure aktuell angelegte Montur hin.
   - B. **Monturmodifikation** – Hier legt ihr maximal eine Monturmodifikation hin.
5. **Artefaktplätze**
   - A. **Artefaktkarte** – Hier legt ihr euer derzeit angelegtes Artefakt mit dem höchsten ☢-Wert (die Grundstrahlungsdosis des Artefakts) hin.
   - B. **Artefaktbehälter** – Abhängig von eurer Montur dürft ihr hier einen Marker für einen Artefaktbehälter hinlegen.
   - C. **Artefaktkarten** – Hier legt ihr bis zu zwei zusätzliche Artefakte so hin, dass ihre ☢-Werte vom Spielertableau bedeckt werden.
6. **Rucksack** – Hier bewahrt ihr eure Gegenstände und sonstigen Ausrüstungskarten auf, die ihr derzeit nicht verwendet.
7. **Taschen** – Hier bewahrt ihr 🔨, Magazine und manchmal von der Mission bereitgestellte Marker auf.
8. **Aufmerksamkeit** – Hier legt ihr euren Aufmerksamkeitsmarker hin, wenn er gerade nicht auf dem Spielplan liegt.
9. **TP-Leiste** – Hier markiert ihr euren aktuellen TP-Wert.

Erreichen von 0 TP

Wenn eure TP auf 0 sinken (oder auf unter 0 sinken würden, wenn sie bereits bei 0 sind), erleidet ihr eine kritische Verletzung. Bei der dritten kritischen Verletzung stirbt euer Stalker.

Genaueres zu kritischen Verletzungen und dem Tod von Stalkern findet ihr auf Seite **29**.

TP verlieren und heilen

Wenn ihr TP verliert, bewegt ihr euren Marker die entsprechende Anzahl Felder nach rechts (bis zur 0).

Wenn ihr TP heilt, bewegt ihr den Marker die entsprechende Anzahl Felder nach links (bis zu den max. TP eures Stalkers).

Stalkerkarte

Spieler schlüpfen in die Rolle von Stalkern, die die Zone aus sehr unterschiedlichen Beweggründen erkunden. Jeder Stalker wird durch eine eigene Stalkerkarte dargestellt. Jeder Stalker ist zwar anders, aber es gibt einige grundlegende Informationen, die auf solchen Karten zu finden sind:





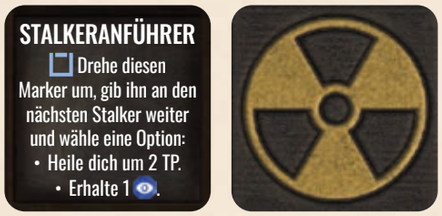
1. **Name** – Jeder Stalker hat einen eigenen Namen.
2. **TP** – Die maximale Anzahl TP, die der Charakter haben kann. Ihr beginnt die Mission mit so vielen TP und könnt auf keinen Fall mehr als diesen Wert haben.
3. **Schießkunst** – Gibt die Anzahl 🎲 an, mit denen bei jedem Waffenangriff gewürfelt wird. Manchmal hängt die Schießkunst eines Charakters vom Abstand zum Ziel ab.
4. **Fähigkeiten** – Jeder Charakter hat mindestens eine Fähigkeit. Fähigkeiten sind entweder neue Aktionen oder zusätzliche Regeln, die sich auf das Spiel auswirken.
5. **Hintergrundinformationen** – Jede Charakterkarte umfasst eine Einführung für diesen Charakter auf der Rückseite.

Stalkeranführer

Jemand muss schließlich wissen, wo es langgeht.

„Stalkeranführer" ist ein Titel, der nicht dauerhaft an denselben Stalker gebunden ist. Bestimmte Spieleffekte (z. B. bei Ereignissen) beziehen sich auf den Stalkeranführer. Außerdem hat der Stalkeranführer das letzte Wort bei Uneinigkeiten zwischen den Spielern.

Der Stalkeranführer wird durch den folgenden Marker gekennzeichnet:



Wer im Besitz dieses Markers ist, kann folgende Aktion durchführen:

Drehe diesen Marker um, gib ihn an den nächsten Spieler weiter und wähle eine Option:

- Heile dich um 2 TP.
- Erhalte 1.

Sobald ein Stalker diese Aktion durchführt, wird der nächste links von ihm zum Stalkeranführer, kann aber die Aktion des Markers nicht durchführen (und so den Titel des Stalkeranführers weiterreichen), bis er am Ende der Runde wieder auf die andere Seite gedreht wurde.

Ihr dürft diese Aktion durchführen, selbst wenn der Effekt euch nichts bringt (also einfach, um den Marker weiterzugeben).

Gegenstände

In der Zone werdet ihr häufig auf gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände stoßen. Dazu gehören verschiedene Granaten und Verbandskästen sowie Nahrungsmittel. Gegenstände werden im Rucksack aufbewahrt und gewähren einen einmaligen Effekt.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Gegenstandskarte:

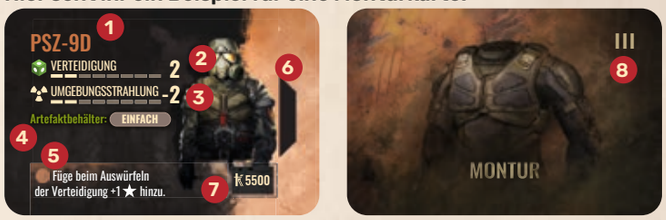


1. **Name**
2. **Typ** – Jeder Gegenstand hat mindestens einen Typ. Manche Effekte verweisen darauf (z. B. „Erhalte 1 **Nahrungsmittel**").
3. **Effekt** – Jeder Gegenstand bietet eine einmalig nutzbare Aktion und wird danach abgelegt.
4. **Wert in Kupons** – Der Wert des Gegenstands, also ein fairer Preis dafür in der Zone.

Montur

Monturen schützen gegen gegnerische Angriffe und verringern manchmal sogar die Strahlungsdosis, die ihr erleidet. Ihr dürft immer nur 1 Montur anlegen und könnt zusätzliche im Rucksack aufbewahren. Wir empfehlen, dass jeder Stalker immer über mindestens 1 Montur verfügen sollte, da die Zone ein gnadenloser Ort sein kann. Monturen gibt es zwar in unterschiedlichen Ausführungen, aber sie alle haben einige Merkmale gemein.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Monturkarte:



1. **Name**
2. **Verteidigungswert** – Zeigt an, mit wie vielen ihr würfelt, wenn ihr euch gegen Angriffe verteidigt. Jeder gewürfelte ★ verringert den erlittenen (Schaden) um 1.
3. **Umgebungsstrahlung** – Zeigt einen Modifikator für den -Wert von Feldern an, der euch hilft, die erlittene Strahlungsdosis zu verringern. Manche Effekte führen dazu, dass ihr eure Strahlungsdosis direkt erhöht – in diesem Fall ist angegeben, ob eure Montur euch dagegen schützen kann.
4. **Artefaktbehälter** – Diesen gibt es in EINFACH, VERBESSERT sowie HIGHTECH und er zeigt an, wie gut ihr vor der Grundstrahlungsdosis des angelegten Artefakts geschützt seid und ob ihr den Artefaktbehältermarker verwenden solltet.
5. **Zusätzliche Regeln** – Manche Monturen erweitern die Regeln (z. B. schützt euch die Montur PSZ-9D bei gegnerischen Angriffen immer vor mindestens 1).
6. **Modifikationsplatz** – Jede Montur verfügt über 1 Platz, an dem Monturmodifikationen angebracht werden können.
7. **Wert in Kupons** – Der Wert der Montur, also ein fairer Preis dafür in der Zone.
8. **Rang der Montur** – Wie mächtig sie ist und wie leicht sie in der Zone erhältlich ist. Im Hauptspiel reichen Monturränge von I bis III, wobei I der häufigste und schwächste Rang ist.

Monturmodifikationen



An Monturen kann maximal 1 Modifikation angebracht werden. Monturmodifikationen sind universell und passen zu jeder Montur. Zu diesen Modifikationen gehören Detektoren (die euch die nötigen Aktionen gewähren, um Artefakte aus Anomalien zu gewinnen), aber auch zusätzliche Taschen oder schützende Panzerung mit neuen Fähigkeiten.

Artefakte

Die eigentlichen Schätze der Zone. Objekte mit seltsamen und übernatürlichen Effekten.

Hierbei handelt es sich um besondere Gegenstände, die ihr im Spielverlauf erlangen könnt – primär, indem ihr Anomalien erkundet. Artefakte ermöglichen Stalkern mächtige Spezialfähigkeiten, jedoch werdet ihr dabei Strahlung ausgesetzt.

Ihr könnt Artefakte gefahrlos in eurem Rucksack transportieren, aber wenn ihr die Effekte nutzen wollt, müsst ihr sie anlegen. Ihr dürft bis zu 3 Artefakte gleichzeitig anlegen und könnt zusätzliche im Rucksack aufbewahren.

Artefakte gibt es zwar in unterschiedlichen Ausführungen, aber sie haben einige Merkmale gemein.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Artefaktkarte:



1. **Name**
2. **Typ** – Wenn ihr einen von einer Anomalie aufhebt, erhaltet ihr eine Artefaktkarte vom Typ, der dem der Anomalie entspricht.
3. **Spezialeffekt** – Jedes Artefakt gewährt euch eine neue Fähigkeit. Dies können Aktionen sein, die ihr durchführen könnt, oder neue Regeln, die sich auf euch auswirken.
4. **Wert in Kupons** – Der Wert des Artefakts, also ein fairer Preis dafür in der Zone.
5. **Grundstrahlungsdosis** – Die Strahlung, der ihr kontinuierlich ausgesetzt seid, wenn ihr dieses Artefakt anlegt.

Artefakt-Grundstrahlungsdosis

Jedes Artefakt hat eine Grundstrahlungsdosis, die in der unteren rechten Ecke zu sehen ist. Während der Gegner- und Zonenphase müsst ihr eure Strahlungsdosis erhöhen, wenn sie aktuell niedriger ist als die Grundstrahlungsdosis eures Artefakts.

Wenn ihr mehrere Artefakte angelegt habt, gilt nur der höchste -Wert. Legt das entsprechende Artefakt auf den oberen Artefaktplatz und die verbleibenden so auf die unteren Plätze, dass ihr -Wert abgedeckt ist.

Ihr könnt die Grundstrahlungsdosis von Artefakten verringern, indem ihr eure Montur mit einem VERBESSERTEN oder HIGHTECH-Artefaktbehälter verseht.

Artefaktbehälter werden durch folgende Marker dargestellt, die auf den Behälterplatz unter eurem Artefakt mit der höchsten gelegt werden:





Ein verbesserter Artefaktbehälter verringert die Grundstrahlungsdosis des Artefakts um 2, ein Hightech-Behälter um 4.

Rucksack

Ein robuster Rucksack kann bisweilen nützlicher sein als eine geladene Waffe.

Der Rucksack ist der Bereich unterhalb des Spielertableaus. Während einer Mission bewahrt ihr eure Gegenstände und sonstigen Ausrüstungskarten, die ihr gerade nicht verwendet, dort auf. Standardmäßig hat der Rucksack eine Kapazität von 6 Ausrüstungskarten, aber manche Effekte können diesen Wert erhöhen.

„Ausrüstungskarten" umfasst die folgenden Kartentypen:

- Montur
- Artefakte
- Modifikationen
- Gegenstände
- Waffen

Wenn ihr je während einer Mission mehr Ausrüstungskarten besitzt, als in euren Rucksack passen, müsst ihr die überzähligen ablegen. Ihr entscheidet dabei, welche Karten ihr ablegt – das können auch die sein, die ihr gerade erst erhalten habt. Während ihr euch ausrüstet (also z. B. beim Durchführen der Aktion „Vorbereiten"), ignoriert ihr die Kapazität und überprüft sie erst, sobald die Aktion abgeschlossen wurde.

Nur Gegenstandskarten können verwendet werden, während sie im Rucksack gelagert sind. Jegliche sonstige Ausrüstung hat im Rucksack keinen Effekt und muss erst mithilfe der Basisaktion „Vorbereiten" angelegt werden.

Erhalt einer neuen Ausrüstungskarte

Immer wenn ihr eine neue Ausrüstungskarte erhaltet (z. B. durch einen), legt ihr sie in euren Rucksack. Ihr könnt sie aber auch sofort anlegen und gegen eine etwaige bereits angelegte Karte austauschen. Falls es sich um eine Waffen- oder Monturkarte handelt, dürft ihr entsprechende Modifikationen anbringen. Erhaltene Waffen sind vollständig geladen. Falls ihr sie in euren Rucksack legt, legt ihr die auf die Waffenkarte. Falls ihr sie anlegt, legt ihr die auf den Platz auf dem Spielertableau.

Taschen

Ob Hosen- oder Munitionstaschen – jeder Stalker braucht Platz für seine Schrauben und Reservemagazine.

Während einer Mission bewahrt ihr , Magazine und manchmal missionsspezifische Marker in euren Taschen auf. Wenn ein Effekt euch dazu auffordert, einen oder ein Magazin abzulegen, sollten diese aus euren Taschen kommen. Ihr könnt in Taschen nutzen, um zwei Basisaktionen auszuführen: „Schrauben und Muttern" und „Ablenken". Erstere hilft euch, sichere Wege durch Anomalien zu schaffen, und mit zweiterer lenkt ihr Gegner ab.

Rang

Manche Ausrüstungskarten sind auf der Rückseite mit einem Rang gekennzeichnet. Der Rang bestimmt, wie mächtig und wie schwer erhältlich die Ausrüstung ist.

Manche Spieleffekte (in der Regel Händler und Belohnungen) verweisen auf den Rang der Ausrüstung. Falls der Effekt keinen Rang angibt, werden Ränge in diesem Fall ignoriert. Beispielsweise heißt „Erhalte 1 Modifikation", dass ihr das Modifikationsdeck mischt und euch die obere Karte nehmt, die dann eine Modifikation des Ranges I oder II sein kann.

Waffen

Ihr braucht eine Waffe, auf die ihr euch verlassen könnt, um den Gefahren der Zone zu trotzen. Ihr dürft immer nur 1 Waffe angelegt haben und könnt weitere im Rucksack aufbewahren.

Wir empfehlen, dass jeder Stalker immer mindestens 1 Waffe bei sich haben sollte, da Gegner sonst zu einem echten Problem werden können. Waffen gibt es zwar in unterschiedlichen Ausführungen, aber sie haben einige Merkmale gemein.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Waffenkarte:



1. **Name**
2. **Präzise Reichweite** – Zeigt die Distanz, auf die diese Waffe am besten funktioniert. Innerhalb dieser Reichweite wird des als 4★ statt 2★ gewertet.
3. **Maximale Reichweite** – Zeigt die maximale Reichweite, für die diese Waffe verwendet werden kann. Jede Waffe ermöglicht Angriffe auf Gegner von Reichweite 0 bis hin zur maximalen Reichweite.
4. **Munition** – Zeigt den Munitionstyp (für Pistolen, Gewehre, Schrotflinten oder Spezial) sowie die maximale Munitionskapazität dieser Waffe. Munition wird durch ■ dargestellt, die neben die aktuell angelegte Waffenkarte auf die Magazinleiste des Spielertableaus gelegt werden (oder direkt auf die Waffenkarte, falls sie sich im Rucksack befindet). Munition wird abgelegt, um Waffenangriffe durchzuführen. Stalker beginnen Missionen mit vollständig geladenen Waffen.
5. **Modifikationsplätze** – Waffen können bis zu 2 Modifikationsplätze haben. Wenn der Platz auf der Waffe zur Modifikationskarte passt, könnt ihr die Modifikation anbringen und die Waffe so verbessern.
6. **Waffeneigenschaft** – Verschiedene Effekte, von denen manche immer angewendet werden, während andere von der Anzahl gewürfelter bei Angriffen mit der Waffe abhängen.
7. **Angriffsaktionen** – Gibt an, wie die Waffe für einen Angriff verwendet werden kann. Waffen können über 1 oder 2 Angriffsaktionen verfügen. Dabei gehört Folgendes zu jedem Angriff:
   - A. **Aktionskosten** – oder .
   - B. **Munitionskosten** – Die Anzahl ■, die ihr von der Waffe entfernen müsst, um den Angriff auszuführen.
   - C. **Angriffstyp** – Manche Karten wie Waffenmodifikationen wirken sich womöglich nur auf einen bestimmten Angriffstyp aus oder nehmen auf ihn Bezug.
   - D. **Würfel** – Die Anzahl , mit denen ihr während des Waffenangriffs zusätzlich zu den des Stalkers würfelt.
   - E. **Aufmerksamkeit** – Ihr legt den erforderlichen Aufmerksamkeitsmarker auf euer Feld.
   - F. **Zusätzliche Effekte** – Manche Angriffe verfügen über zusätzliche Effekte. Das kann zum Beispiel bedeuten, dass ihr einen Körperteil anvisieren könnt, die Anzahl ★ oder erhöht wird oder besondere Voraussetzungen für den Angriff bestehen.
8. **Wert in Kupons** – Der Wert der Waffe, also ein fairer Preis dafür in der Zone.
9. **Rang der Waffe** – Wie mächtig sie ist und wie leicht sie in der Zone erhältlich ist. Im Hauptspiel reichen Waffenränge von I bis III, wobei I der häufigste und schwächste Rang ist.

Präzisionswurf

Eine Seite des trägt eine besondere Markierung und kann bei Waffenangriffen zusätzliche Effekte herbeiführen.

Magazine

Es gibt drei verschiedene Magazintypen:



Von links nach rechts:
Je ein Magazin für Pistolen, Gewehre und Schrotflinten.

Sie stellen die unterschiedlichen Munitionsarten dar, die von den verschiedenen Waffen verwendet werden.

Magazine nutzt ihr, um die Basisaktion „Nachladen" durchzuführen. Legt in diesem Fall ein Magazin des richtigen Munitionstyps für die Waffe ab und fügt der Waffe ■ hinzu, bis ihre Kapazität erreicht ist. Ihr könnt sowohl eure aktuell angelegte Waffe als auch beliebige Waffen in eurem Rucksack nachladen.

Waffenmodifikationen

Waffen können bis zu 2 Modifikationsplätze haben. Es kann jeweils 1 Waffenmodifikation an einem Platz angebracht werden. Allerdings funktionieren nicht alle Modifikationen bei allen Waffen. Die Modifikation und der Platz müssen zusammenpassen, um sie anbringen zu können.

Wichtig ist dabei, dass ihr nicht nur auf den Typ achten müsst – manche Modifikationen verstärken nur einen bestimmten Angriffstyp, der für eure Waffe womöglich nicht verfügbar ist. Überlege dir genau, was du mit deiner Waffe anstellst, Stalker!

Es folgen alle Plätze für Waffenmodifikationen im Hauptspiel. Beachtet dabei, dass einer der Plätze an den Waffen zwei verschiedene Modifikationstypen aufnehmen kann.



STALKERANGRIFF

Blei kann auch Gold wert sein.

Angriffe sind Aktionen, mithilfe derer ihr gegen Gegner kämpfen könnt. Ihr findet sie meistens auf Waffen, manchmal auch auf anderen Karten (etwa dem Gegenstand Splittergranate). Außerdem gibt es einen Angriff, der eine Basisaktion ist: „Messer“.

Um einen Angriff durchzuführen, muss euer Stalker in der Regel das Feld des Ziels innerhalb seiner Reichweite und in der Sichtlinie haben.

Solange nichts anderes angegeben ist, dürft ihr nur gegnerische Figuren angreifen.

Angriffsabfolge

Befolgt diese Schritte, um einen Angriff durchzuführen:

1. Wählt eine Angriffsaktion und ein gültiges Ziel.
   - Bei Angriffen mit einer Waffe muss sich das Ziel innerhalb der max. Reichweite sowie in der Sichtlinie befinden.
   - Weiterhin ist bei einigen Waffenangriffen ein Mindestabstand zum Ziel angegeben.
   - Angriffe, die nicht mit einer Waffe erfolgen, geben die Reichweite an, innerhalb derer sie durchgeführt werden können, und ob das Ziel sich in der Sichtlinie befinden muss.
2. Denkt daran, den Zugmarker nach unten zu schieben, falls der Angriff eine ist, und gegebenenfalls Munition zu verbrauchen.
3. Legt den erforderlichen Aufmerksamkeitsmarker.
   - Falls der Aufmerksamkeitsmarker durch den Angriff platziert wird, aber nicht angegeben ist, wo, legt ihr ihn auf euer Feld.
   - Falls durch den Angriff gelegt wird und euer sich auf dem Spielplan befindet, legt ihr den nicht.
   - Denkt daran, dass ihr immer euren auf eurem Feld habt, falls ihr euch in der gegnerischen Sichtlinie befindet.
4. Wählt einen Körperteil aus.
   - Falls der Angriff euch erlaubt, den Körperteil zu wählen, tut ihr das jetzt. Andernfalls wird der Rumpf anvisiert.
   - Die Körperteile haben unterschiedliche Trefferwerte, sodass Treffer, die schwerer zu landen sind, auch eine entsprechende Wirkung haben.
5. Würfelt.
   - Würfelt beim Angriff mit einer Waffe die auf eurer Stalkerkarte angegebenen und zusätzlich die vom Angriff der Waffe vorgegebenen .
   - Bei anderen Angriffen ist die Anzahl und/oder angegeben, mit denen ihr würfelt.
   - Würfelt mit zusätzlichen und/oder , die von anderen Komponenten vorgegeben werden. Am häufigsten sind es Waffenmodifikationen, die es euch ermöglichen, mit zusätzlichen Würfeln zu würfeln.
6. Falls ihr über oder einen anderen Effekt verfügt, der euch erneut würfeln lässt, dürft ihr das jetzt tun.
7. Führt die Würfelergebnisse aus.
   - Die meisten Angriffe erlauben euch, gewürfelte auszugeben, um zusätzliche Effekte anzuwenden. Solange ihr genug habt, dürft ihr denselben Effekt auch mehr als einmal anwenden.
   - Zählt die gewürfelten ★ und vergleicht sie mit dem Wert unter „Treffer bei“ für den entsprechenden Körperteil. Führt den Effekt für den höchsten erreichten Schwellenwert dieses Körperteils aus.
   - Falls ihr einen Waffenangriff innerhalb der präzisen Reichweite durchführt, denkt daran, als 4★ zu behandeln.
   - Falls der Effekt eine leichte oder schwere Verletzung ist, zieht eine „Gegnerische Verletzung“-Karte und wendet das entsprechende Ergebnis an.
   - Falls kein Schwellenwert erreicht wurde, hat euer Angriff verfehlt.
   - Falls ihr übrig habt, ist jetzt die letzte Gelegenheit, sie auszugeben, um zusätzliche Effekte anzuwenden.
8. Falls der Gegner nicht getötet wurde, dreht ihr ihn so, dass er in Richtung eures Stalkers blickt.



Beispiel: *Palkan beschließt, einen Schnork mit einem einzelnen Schuss aus seiner PTM anzugreifen. Er muss seinen Zugmarker einmal nach unten schieben, da dies eine ist, und 1 von der PTM entfernen. Er würfelt mit 3 (wegen seiner Schießkunst) und 1 (wegen des Angriffs der PTM). Der einzelne Schuss ermöglicht es immer, den Körperteil zu wählen, also beschließt Palkan, den Kopf des Schnorks anzuvisieren. Palkan würfelt 3★, 2★, 1★ und 2 . Es gibt nur einen Schwellenwert für Kopftreffer beim Schnork: 6★. Palkan hat genug davon gewürfelt, also führt dies zu -1 und der Schnork stirbt, da er nur 1 hat. Bei weniger als 6★ wäre dem Schnork nichts passiert, aber Palkan könnte die 2 verbrauchen, um die Eigenschaft „Sperrfeuer“ der PTM einzusetzen und den Schnork mit 1 (Fixiert) zu belegen.*

Mehrere Gegner angreifen

Manche Angriffe können sich auf mehrere Ziele auswirken. Meistens sind dies die Explosionen von Granaten, Gewehrsalven oder Streuschüsse von Schrotflinten.

Salven/Vollautomatische Angriffe – Bei diesen Angriffstypen dürft ihr die gewürfelten ★ sowie zusätzliche Effekte (die in Schritt 7 der Angriffsabfolge angewendet werden) auf das Hauptziel und ihm benachbarte Gegner in eurer Sichtlinie aufteilen. Die zusätzlichen Gegner müssen sich dabei nicht in der Sichtlinie derselben Himmelsrichtung befinden.

Verheerende Effekte – Die Eigenschaft der Schrotflinte sowie verheerende Gegenstände ermöglichen es euch, alle Gegner auf einem oder mehreren Feldern zu treffen. Würfelt in diesem Fall nur einmal und wendet das ★-Ergebnis auf alle getroffenen Gegner an.

Masken

Manche Seiten von -Würfeln enthalten -Symbole. Diese gebt ihr aus, um zusätzliche Effekte anzuwenden (die meistens bei Waffen vorzufinden sind). Ihr dürft diese Effekte mehrfach anwenden und auch unterschiedliche Effekte anwenden, falls euch mehr als einer zur Verfügung steht – solange ihr die erforderlichen dafür ausgebt. Jedes Mal, wenn ihr einen solchen Effekt einsetzt, zieht ihr die erforderliche Anzahl vom Würfelergebnis ab. Ihr dürft die Effekte vor oder nach der Feststellung, ob der Angriff ein Treffer ist, einsetzen.

Ergebnisse neu auswürfeln

Ihr könnt einen Würfel unbegrenzt oft neu werfen, solange euch ein Effekt dies ermöglicht.

Gegnervorrat

Zu Beginn jeder Mission und immer wenn ein neuer Gegner während einer auftaucht, werdet ihr angewiesen, eine bestimmte Anzahl Gegneraufsteller vorzubereiten. Einige davon werden auf dem Spielplan platziert, während andere danebengestellt werden.

Insgesamt stellen sie den Aufstellervorrat für den jeweiligen Gegner dar. Er begrenzt, wie viele Aufsteller des Gegners gleichzeitig auf dem Spielplan vorhanden sein können.

Limits für -Marker und -Marker

Einheiten können nur mit maximal 1 und 1 belegt werden. Wenn ein Effekt oder verursacht und die Einheit diesen Statuseffekt bereits hat, wird kein zweiter Marker verwendet.

GEGNERISCHE VERLETZUNGEN

Hin und wieder kann man nur abdrücken und auf das Beste hoffen.

Immer wenn ein Gegner eine leichte oder schwere Verletzung erleidet (meistens durch Angriffe oder Anomalie-Effekte), zieht ihr die obere Karte des „Gegnerische Verletzungen"-Decks und führt die Effekte für die Verletzung aus, die der Gegner erlitten hat. Wenn ihr die Karte für die gegnerische Verletzung ausgeführt habt, legt ihr sie ab.

Es gibt beim Ausführen einer „Gegnerische Verletzung"-Karte sechs mögliche Resultate:



1. **Dieser Gegner wird mit 1 belegt** – Legt 1 in die Nähe des Gegneraufstellers, um diesen Statuseffekt zu kennzeichnen.
2. **Dieser Gegner wird mit jeweils 1 und 1 belegt** – Legt 1 und 1 in die Nähe des Gegneraufstellers, um diese Statuseffekte zu kennzeichnen. Falls der Gegner diese Verletzung durch den Effekt von 1 erlitten hat, wird er immer noch mit dem neuen belegt. Dies ist die einzige Ausnahme, wo 2 gleichzeitig möglich sind (von denen einer sofort abgelegt wird).
3. **Verfügt dieser Gegner bereits über 1, wird er weggestoßen. Ansonsten wird er mit 1 belegt** – Hier legt ihr entweder 1 in die Nähe des Gegneraufstellers, um diesen Statuseffekt zu kennzeichnen, oder (falls der Gegner bereits 1 hatte, als er diese Verletzung erlitten hat) ihr müsst den Gegner 1 Feld von euch wegbewegen (dies kann nicht unterbrochen werden). Wenn kein Feld verfügbar ist, wohin der Gegner sich von euch wegbewegen könnte, wird er nicht bewegt.
4. -1 – Dieser Gegner verliert 1 . Die meisten Gegner haben nur 1 , sterben in diesem Fall also. Sollte dieser Gegner mehr als 1 haben, legt den -1-Marker neben den Gegneraufsteller oder auf die Gegnerkarte (falls es nur einen Aufsteller für diesen Gegner gibt).
5. **Verfügt dieser Gegner bereits über 1, -1. Ansonsten wird er mit 1 belegt** – Hier legt ihr entweder 1 in Nähe des Gegneraufstellers, um diesen Statuseffekt zu kennzeichnen, oder (falls der Gegner bereits 1 hatte, als er diese Verletzung erlitten hat) der Gegner verliert 1 .
6. -1 **Mische dann dieses Deck** – Dieser Gegner verliert 1 . Die meisten Gegner haben nur 1 , sterben in diesem Fall also. Mischt dann alle „Gegnerische Verletzung"-Karten (einschließlich der aktuellen), um das Deck zurückzusetzen.

Tod von Gegnern

Wenn die eines Gegners auf oder unter 0 fallen, stirbt dieser. Entfernt in diesem Fall seinen Aufsteller vom Spielplan und legt ihn zurück in den Vorrat, da er aufgrund von -Markern später wieder auftauchen könnte.

Beute von Gegnern

Die Menschen in der Zone tragen diverse Ausrüstung bei sich, die ihr nach ihrem Tod plündern könnt.

Mutanten hingegen tun dies nicht. Ihr würdet nicht wirklich damit rechnen, dass ein Schnork eine Kalaschnikow in der Tasche hat, oder?

Immer wenn ein menschlicher Gegner stirbt, legt ihr 1 auf sein Feld.

Wenn Mutantengegner sterben, hinterlassen sie keinen .



STATUSMARKER

Während der Mission können Stalker und Gegner mit den folgenden Statuseffekten belegt werden, die mit Markern gekennzeichnet werden.

Kritische Verletzung

Ob schwere Blutungen, gebrochene Rippen oder schwere Hirnerschütterungen – am Ende sieht man immer dem Tod ins Angesicht.

„Kritische Verletzung" ist ein negativer Status, mit dem ihr belegt werdet, wenn die TP eures Stalkers auf 0 fallen. Legt in diesem Fall einen „Kritische Verletzung"-Marker über einen eurer Zugmarker. Solange dieser Marker dort ist, kann der Stalker in diesem Zug nur 1 durchführen.

Solltet ihr weitere TP verlieren, während ihr bereits bei 0 TP seid, erleidet ihr eine zweite kritische Verletzung. Legt den Marker über den anderen Zugmarker.

Ein und derselbe Ursprung eures TP-Verlusts kann euch nicht mehr als 1 kritische Verletzung zufügen.

Wenn ihr eure TP wieder über 0 anhebt, legt ihr alle „Kritische Verletzung"-Marker von eurem Spielertableau ab, schiebt aber eure Zugmarker nicht nach oben (eine aufgrund von kritischer Verletzung verloren gegangene kann nicht in derselben Runde wiedererlangt werden).



Beispiel: *Ein Stalker erleidet seine erste kritische Verletzung, also wird der Marker über den linken Zugmarker gelegt. Dazu muss der Zugmarker nach unten geschoben werden, sodass die Anzahl während des ersten Zugs auf 1 begrenzt wird.*

Tod von Stalkern

Wenn ihr schon zwei kritische Verletzungen habt und noch einmal TP verliert, stirbt euer Stalker. Sobald ein Stalker stirbt, ist die aktuelle Mission gescheitert. Die Karten mit den Missionszielen enthalten immer Informationen dazu, wie ihr in diesem Fall vorgehen sollt.

Konzentration

Alles wird leichter, wenn man konzentriert bei der Sache ist.

„Konzentration" ist ein positiver Status, den ihr durch viele Aktionen erhalten könnt – üblicherweise durch die Basisaktion „Vorbereiten". Jeder Stalker kann immer nur 1 haben.

Wenn ein Stalker 1 hat, darf er diesen ablegen, um eine beliebige Anzahl Würfel beim Angriff, der Verteidigung oder der Anomalie-Aktivierung neu zu werfen.

Bei manchen Aktionen wird überprüft, ob der Stalker über verfügt, oder dieser muss verbraucht werden, um die Aktion durchzuführen. Beispielsweise darf ein Stalker die Basisaktion „Nachladen" als statt durchführen, solange er über verfügt.

Fixiert

Wenn man stürzt oder ausrutscht, braucht man einen Moment, um sich wieder zu sammeln. Ähnliches gilt, wenn man von einer Granatenexplosion erfasst wird.

„Fixiert" ist ein negativer Status, der die Aktionen einer Einheit behindert. Wenn ein Stalker damit belegt wird, legt ihr den Marker auf seine Zugmarker. Wenn ein Gegner damit belegt wird, legt ihr ihn zur Erinnerung in die Nähe des Aufstellers. Jede Einheit kann immer nur 1 haben.

Stalker:

Stalker mit 1 dürfen nur die folgende Aktion durchführen:

Lege deinen ab.

Stalker mit können keine andere oder durchführen, bis sie den losgeworden sind. Sie müssen als allererste Handlung den ablegen.

Nur der Stalker, der von dem betroffen ist, kann ihn ablegen. Andere Stalker sollten derweil versuchen, seine Position zu verteidigen.

Mit belegt zu werden, kann besonders gefährlich sein, wenn der Stalker kritisch verletzt ist und Gegner in der Nähe sind. Arbeitet mit eurem Team zusammen, Stalker!

Gegner:

Falls ein Gegner mit am Ende eines Stalkerzugs reagieren würde, wird stattdessen der abgelegt.

Gegner mit werden nicht aktiviert, wenn Gegneraktivierungskarten ausgeführt werden.

Wenn ein Gegner bei einem der Schritte auf einer Gegneraktivierungskarte mit 1 belegt wird, wird er bei den verbleibenden Schritten auf dieser Karte nicht aktiviert.

Die aller Gegner werden während des Schritts „Ablegen von Markern" der Gegner- und Zonenphase abgelegt.

Verwundbar

Ob ihr nun seine Deckung zerstört oder ihn schon leicht getroffen habt – der Gegner ist verwundbar. Jetzt ist der richtige Moment, um zuzuschlagen.

„Verwundbar" ist ein negativer Status, der eine Einheit anfälliger für Angriffe werden lässt. Wenn eine Einheit damit belegt wird, platziert ihr den Marker neben ihrem Aufsteller bzw. ihrer Figur. Jede Einheit kann immer nur 1 haben.

Stalker:

Wenn ein Stalker mit angegriffen wird, erhöht sich der um 3. Dann wird der Marker abgelegt. In der Regel heißt das, dass der Stalker durch den gegnerischen Angriff 3 TP mehr verliert, wenn er den Effekt nicht durch andere Verteidigungsmodifikatoren kompensieren kann.

Sobald ein Stalker mit sich bewegt, wird dieser Marker abgelegt. Die Ursache der Bewegung ist dabei unbedeutend.

Stalker können diesen Status relativ einfach loswerden und sollten dies auch tun, um nicht einen schmerzhaften Treffer einstecken zu müssen.

Gegner:

Falls ein Gegner mit 1 eine leichte Verletzung erleiden würde, erleidet er stattdessen eine schwere Verletzung und der Marker wird abgelegt.

Falls ein Gegner mit 1 eine schwere Verletzung erleiden würde, erleidet er stattdessen -2 und der Marker wird abgelegt. Da die meisten Gegner nur über 1 verfügen, sterben sie für gewöhnlich in diesem Fall.

Sobald ein Gegner mit sich bewegt, wird dieser Marker abgelegt. Die Ursache der Bewegung ist dabei unbedeutend.

Gegner- und Zonenphase

Während dieser Phase führt ihr bestimmte Aufgaben aus, die simulieren, dass Zeit verstreicht. Ihr spürt die Auswirkungen der Strahlung, der ihr während eures Abenteuers ausgesetzt wart, vorübergehende Effekte verschwinden, neue Gegner erscheinen womöglich – vor allem aber werden Gegner aktiviert und bekommen die Gelegenheit, euch nachzujagen.

Während dieser Phase werden Schritte in der folgenden Reihenfolge ausgeführt:

1. Gegneraktivierung
2. Strahlenbelastung und Verringerung der Strahlungsdosis
3. Ablegen von Markern (, ,)
4. Verringerung der Aufmerksamkeitsstufe
5. Effekte am Ende der Runde

GEGNERAKTIVIERUNG

Je nachdem, wie viel Aufmerksamkeit ihr auf euch zieht, bemerken Gegner eure Aktionen eher und reagieren entsprechend. Wenn ihr listig seid, streifen die Gegner nur durch die Gegend, aber wenn eure Aktionen Aufmerksamkeit erregen, werden sie euch nachjagen.

Während dieses Schritts werden Gegner entsprechend der Gegneraktivierungskarte aktiviert.

Falls sich mindestens 1 auf dem Spielplan befindet, zieht eine -Gegneraktivierungskarte und führt sie aus.

Zieht ansonsten eine -Gegneraktivierungskarte und führt sie aus.



-Gegneraktivierungskarten drehen sich um Gegner, die Stalker suchen und dabei alle Quellen von überprüfen. Sie umfassen einen zusätzlichen Abschnitt, der nur während dieses Schritts ausgeführt wird.

-Gegneraktivierungskarten drehen sich um Gegner, die verschiedene Bereiche des Spielplans untersuchen und dabei teilweise sogar die von Stalkern platzierten ignorieren. Sie umfassen zwei unterschiedliche Abschnitte, deren Ausführung davon abhängt, ob mindestens 1 auf dem Spielplan liegt oder gar keine Aufmerksamkeitsmarker vorhanden sind.

Schließt beim Ausführen von Gegneraktivierungskarten jeden Schritt von oben nach unten vollständig ab. Jeder Punkt muss für einen Gegner nach dem anderen ausgeführt werden und vollständig abgeschlossen sein, bevor ihr zum nächsten übergeht. Wenn mehrere Gegner aktiviert werden sollen, fangt ihr mit dem an, der dem Ort von Interesse (meistens der nächste Aufmerksamkeitsmarker) am nächsten ist. Bei einem Unentschieden empfehlen wir die Aktivierung in der folgenden Reihenfolge:

→ → →

Es folgen die Anweisungen, die ihr auf Gegneraktivierungskarten findet. Die genauen Regeln zur Bewegung von Gegnern findet ihr auf Seite **32** und zu ihren Angriffen auf Seite **33**.

/////+1 **Gegner bewegen sich bis zu X auf Y zu:** Die angegebenen Gegner bewegen sich bis zu X Felder auf etwas Interessantes (meistens ein Aufmerksamkeitsmarker in ihrer Nähe) zu, bis sie ihr Ziel erreichen oder unterbrochen werden.

///// **Gegner rücken bis zu X vor:** Die angegebenen Gegner bewegen sich bis zu X Felder direkt geradeaus (und werden falls nötig vorher gedreht), bis sie sich X Felder bewegt haben oder unterbrochen werden.

Gegner greifen ein Ziel in ihrer Sichtlinie an: Gegner, die in diesem Moment ein Ziel sehen können, greifen es an und bevorzugen dabei wenn möglich Stalker. Manchmal erhöhen oder verringern unterschiedliche Gegnerfarben den (Schaden), der bei diesem Angriff verursacht wird.

Gegner sehen sich um: Dreht den Gegneraufsteller im Uhrzeigersinn, bis ihr ihn entweder um 360° gedreht habt oder er ein Ziel in seiner Sichtlinie erspäht und daher stehen bleibt.

/// **Gegner setzen ihre Spezialfähigkeit ein:** Alle Gegner der angegebenen Farbe setzen ihre Spezialfähigkeit ein (falls möglich). In der Regel ermöglicht die Spezialfähigkeit dem Gegner, sich zu einer geschützteren Position zurückzuziehen, aber manche sind auch offensiver gestaltet.

Wenn ein Aufmerksamkeitsmarker in der Sichtlinie eines Gegners liegt, bewege diesen Marker um 2 Felder auf den Verursacher zu: Dieser Effekt ermöglicht es Gegnern, Stalker „einzuholen" und zu verfolgen, wo Stalker sich hinbewegt haben. Wenn der Gegner hier einen Aufmerksamkeitsmarker sieht, nicht aber den Verursacher, zieht er Rückschlüsse darauf, wo sich der verursachende Stalker versteckt.

Skalierung mit der Anzahl der Stalker

Manche Effekte auf Gegneraktivierungskarten werden von der Anzahl Stalker beeinflusst. steht für die Anzahl Stalker in eurem Team.

Alle Gegner

Dieses Symbol auf Gegneraktivierungskarten bezieht sich auf alle derzeit auf dem Spielplan vorhandenen Gegner, einschließlich derer ohne farbigen Teammarker.

Zielauswahl

In S.T.A.L.K.E.R.: Das Brettspiel ist nicht jeder euer Feind. Die Monster und Banditen mögen sich nicht unbedingt alle gegenseitig.

Stalker dürfen nur Gegner direkt angreifen und anvisieren.

Gegner dürfen Stalker und auch Gegner eines anderen Teams angreifen.

Begleiterkarten geben an, ob sie von Gegnern anvisiert werden können.

GEGNER

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Gegnerkarte:



1. **Name**.
2. **Kategorie** – Es gibt drei Kategorien von Gegnern.
   A. **Horde** – Zahlreiche Gegner, die nicht schwer zu bekämpfen sind, aber einfach kein Ende nehmen.
   B. **Elite** – Harte Brocken, die viel Schaden anrichten, aber es gibt nur wenige von ihnen. Ihr Auftauchen ist meist begrenzt.
   C. **Boss** – Sehr seltene und gefährliche Gegner. Manchmal ist es klüger, einen Bogen um sie zu machen, aber falls ein Kampf unausweichlich ist, solltet ihr einen guten Plan haben.
3. **Typ** – Jeder Gegner hat mindestens 1 Typenbezeichnung. Manche Spieleffekte verweisen auf diese Stichwörter und sie bewirken gewisse Regelunterschiede zwischen den Gegnern.
4. **Bewegung** – Der Grundwert für die Bewegung. Wenn der Gegner sich „bis zu “ bewegt, sind das so viele Felder, wie hier angegeben ist.
5. **Trefferpunkte** – Die meisten Gegner in diesem Spiel haben 1 und ein einziger, gezielter Schuss reicht, um sie auszuschalten. -Gegner haben meistens mehr und erfordern ein behutsameres Vorgehen. Wenn ein Gegner 0 erreicht, stirbt er.
6. **Sicht** – Gegner können euch aus unterschiedlicher Distanz bemerken. Dieses Diagramm zeigt, wie viele Felder der Gegner in jede Richtung sehen kann. Befindet ihr euch innerhalb dieser Reichweite, seid ihr in dessen Sichtlinie. Die Seite mit dem Dreieck ist die Vorderseite des Gegners.
7. **Fähigkeit** – Manche Gegner verfügen über passive oder ausgelöste Effekte.
8. **Körperteile** – Für jeden Gegner ist hier mindestens ein Körperteil angegeben, den ihr anvisieren könnt. Links steht die beim Angriff auf diesen Gegner erforderliche Anzahl ★, um zu treffen. Rechts steht der Effekt eines Treffers. Manchmal (beispielsweise bei der Chimäre) steht auf der rechten Seite mehr als ein Effekt. In diesem Fall führt ihr diese Effekte einen nach dem anderen von links nach rechts aus.
9. **Angriff** – Jeder Gegner verfügt über einen Angriff.
10. **Spezialfähigkeit** – Manche Gegner haben eine Spezialfähigkeit, die beim Ausführen bestimmter -Gegneraktivierungskarten eingesetzt werden kann.

Gegnertypen

Abhängig vom Typ gelten für Gegner zusätzliche Regeln:

Mensch	Psionisch	Mutant
• Behandelt Fenster als offene Ränder.	• Behandelt Fenster als unpassierbares Gelände.	• Behandelt Fenster als Wände, wenn es kein psionischer Mutant ist.
• Legt beim Tod 1 auf sein Feld.	• Gewährt beim Tod keinen .	• Gewährt beim Tod keinen .
• Meistens gute Sicht nach vorn, kurze Sichtweite an den Seiten und keine Sicht nach hinten.	• Kann meist in alle Richtungen weit sehen.	• Nicht immer gute Sicht, aber immer mindestens 1 Feld nach hinten.
• Spezialfähigkeit ermöglicht meistens den Rückzug an eine besser geschützte Position.		

Gegnermarker und -teams

Die meisten Gegner werden, wenn sie einer Mission hinzugefügt werden, mit einem Gegnermarker in einer von vier Farben markiert. Diese bestimmen unterschiedliche Verhaltensweisen (die von den Gegneraktivierungskarten abhängen).

-Gegner sind bossähnlich und eine tödliche Gefahr.

-Gegner sind Elitewachen, -vollstrecker und -mutanten, die in kleinen Gruppen jagen.

-Gegner sind Mutanten in Rudeln oder Gruppen von Menschen (wie Banditen).

-Gegner sind Hordengegner, die nur schlecht koordiniert sind und sich auf ihre Überzahl verlassen.

Gegnermarker haben zwei Seiten, von denen eine mit „1“ und die andere mit „2“ gekennzeichnet ist. Gegner mit Markern derselben Ziffer werden demselben Team zugerechnet und greifen sich nicht gegenseitig an. Gegner ohne einen solchen Marker gelten gegenüber Gegnern in Team 1 und 2 immer als Mitglieder eines feindlichen Teams.



***Beispiel:** Die beiden Banditen tragen übereinstimmende Ziffern („2“), gehören also zum selben Team und greifen einander nicht an. Falls sie jedoch auf einen Schnork treffen, greifen sie ihn eventuell an, da er zum anderen Team gehört („1“).*

Drehung während der Bewegung

Wenn ein Gegner sich auf ein benachbartes Feld bewegt, tut er das immer mit Blickrichtung auf dieses Feld. Dazu muss der Gegner eventuell vor der Bewegung gedreht werden. Die Drehung verringert die Anzahl Felder nicht, die sich der Gegner bewegen darf, kann aber dazu führen, dass die Bewegung unterbrochen wird.

Kürzeste Strecke

Die kürzeste Strecke erfordert die Bewegung über die geringste Anzahl Felder. Falls mehrere Strecken dieselbe Anzahl Felder umfassen, folgt den Regeln zur Entscheidungsfindung auf Seite **14**.

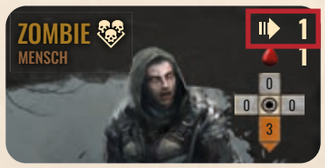
REGELN ZUR GEGNERBEWEGUNG

Gegner führen zwei Arten von Bewegung durch:

Bewegung – Wenn Gegner sich bewegen, tun sie dies in Richtung eines Ziels und wählen dabei die kürzeste Strecke. Sie folgen dieser Strecke und drehen sich in Richtung des Felds, auf das sie sich bewegen, bevor sie dies tun. Dies wird wiederholt, so oft die Bewegungsaktion es vorgibt – bis sie das Zielfeld erreichen oder die maximale Bewegung ausgereizt haben. Falls sie ihr Ziel nicht erreicht haben und aktuell nicht in die Richtung blicken, in der sie die Bewegung fortsetzen würden, dreht ihr sie in diese Richtung.

Vorrücken – Das bedeutet, dass die Gegner patrouillieren und ihre Umgebung nicht sonderlich beachten. Wenn sie vorrücken, gehen sie geradeaus nach vorne und drehen sich nur dann um 90°, wenn es sonst nicht mehr weitergeht. In diesem Fall drehen sie sich so wenig wie möglich (bei Gleichstand im Uhrzeigersinn), bis sie wieder vorrücken können.

Die Stichwörter „Bewegung/bewegen“ und „vorrücken“ werden immer von einem Zahlenwert begleitet, der angibt, wie viele Felder die Figur sich bewegt. Dieser Wert wird manchmal mit dem ▮▮▶-Symbol angegeben. Dieses verweist auf den Bewegungswert auf der Gegnerkarte.



Beispiel: *Im Fall des Zombies ermöglicht die Aktion „Bewege ihn bis zu ▮▮▶“ ihm nur die Bewegung um 1 Feld, die Aktion „Bewege ihn bis zu 2“ aber um 2 Felder. Selbst ein Zombie hat manchmal plötzlich ungeahnte Energie.*

Unterbrechung von Bewegungen

Beim Bewegen achten Gegner auf ihre Umgebung. Falls sie ein Ziel bemerken, laufen sie nicht weiter blind in Richtung der ersten Regung, die ihre Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat.

Wenn der Gegner während seiner Bewegung eine Sichtlinie zu einem Ziel bekommt oder von Anfang an eine hatte, wird seine Bewegung sofort beendet (z. B. dreht sich ein Gegner, der sich bewegen soll, aber bereits ein Ziel in der Sichtlinie hat, gar nicht erst). Bei bestimmten Arten der Bewegung ist angegeben, dass sie nicht unterbrochen werden können. Eine Unterbrechung führt nicht dazu, dass Gegner sofort angreifen oder eine andere Aktion durchführen.

Falls beim Ausführen einer Gegneraktivierungskarte eine Unterbrechung aufgetreten ist, fahrt ihr ganz normal mit dem Ausführen fort.

Hohe Aufmerksamkeitsstufe

Immer wenn ein Stalker in die Sichtlinie eines Gegners gerät, muss er seinen ♟ auf sein Feld legen.





Beispiel: *Der Schnork bewegt sich auf den ♟ des grünen Stalkers zu. Während der Bewegung gerät der grüne Stalker in die Sichtlinie des Schnorks. Dessen Bewegung wird sofort unterbrochen, und da er den grünen Stalker in der Sichtlinie hat, muss dieser seinen ♟ auf sein Feld legen.*

Bewegung von Gegnern und belegte Felder

Gegner können ihre Bewegung nicht auf belegten Feldern beenden. Wenn dies geschehen würde, beendet der Gegner seine Bewegung auf einem benachbarten Feld entlang der Strecke. Falls dieses auch belegt ist, wählt er die nächstkürzere Strecke für seine Bewegung.

Gegner können belegte Felder ohne mögliche Angriffsziele überqueren, dabei aber nicht unterbrochen werden.



Beispiel: *Der Schnork ganz links will sich auf den nächsten ♟ zubewegen. Der Aufmerksamkeitsmarker des blauen Stalkers ist der nächste, da die Strecke dorthin nicht um eine Ecke führt. Um ihn zu erreichen, überquert der Schnork ein Feld, von dem aus er den grünen Stalker in der Sichtlinie hätte. Da dieses Feld aber durch die beiden anderen Schnorks belegt ist, wird die Bewegung des Schnorks nicht unterbrochen und er erreicht das Feld mit dem ♟ des blauen Stalkers.*

GEGNERANGRIFF

Ihr seid bei Weitem nicht das Gefährlichste, was sich in der Zone herumtreibt. Eure Leben sind hier etwas sehr Vergängliches.

Gegner führen einen Angriff durch, wenn sie von einer Gegneraktivierungskarte dazu aufgefordert werden oder ein Stalker seinen Zug in der Sichtlinie eines Gegners beendet.

Gegnerische Angriffe treffen immer. Nur eure Monturen, etwaige Deckung und die ausgewürfelte Verteidigung können die verlorenen TP verringern.

Bei jedem Gegner ist eine Angriffsaktion auf der Karte sichtbar.



Gegnerangriffe haben die folgenden Eigenschaften:

1. **Typ** – Es gibt zwei Typen gegnerischer Angriffe. Fernkampfangriffe sind aus der Distanz möglich. Angriffe des Typs Ansturm ermöglichen dem Gegner zusätzliche Bewegung, bevor sie Schaden verursachen.
2. **Zusätzliche Effekte** – Diese sind nicht bei allen Angriffen vorhanden. Es kann sich um Einschränkungen, die Anwendung zusätzlicher Statuseffekte oder -Boni unter bestimmten Bedingungen handeln.
3. **Schaden** – Wie stark der Angriff ist.
4. **Reichweite** – Gibt die Reichweite des Angriffs in Feldern an.

Ansturm

Gegner mit Angriffen dieses Typs versuchen, so nah wie möglich an euch heranzukommen, bevor sie angreifen.

Falls ein Gegner mit einem Angriff des Typs Ansturm sich nicht innerhalb von Reichweite 1 seines Ziels befindet, bewegt er sich bis zu auf dieses zu. Diese Bewegung kann nicht unterbrochen werden, folgt aber allen sonstigen Regeln zur Bewegung.

In den meisten Fällen heißt das, dass sie Ziele in ihrer Sichtlinie dank dieser zusätzlichen Bewegung erreichen.



Gegnerische Angriffsabfolge

Befolgt diese Schritte, wenn ein Gegner angreift.

Wählt ein Ziel in der Sichtlinie:

1. Wenn sich mindestens ein Stalker in der Sichtlinie befindet, wählt den nächsten. Befinden sich mehrere auf demselben Feld, dürft ihr entscheiden.
   - Falls sich keine Stalker in der Sichtlinie befinden, dafür aber andere Ziele, wählt das nächste. Befinden sie sich auf demselben Feld, dürft ihr entscheiden.
   - Falls sich keine Ziele in der Sichtlinie befinden, endet der Angriff.
   - Falls der Gegner zum „Ansturm" fähig ist, tut er das jetzt.
2. Dreht den Gegner, sodass er in Richtung seines Ziels blickt.
3. Der Gegner verursacht in Höhe seines Angriffs. Überprüft, ob es Modifikatoren für den gibt. Deckung ist ein häufiger Modifikator und verringert den der Angriffe, die von außerhalb des Felds oder Raums (bei Gebäuden) kommen, um den -Wert.
4. Fahrt dann je nach Ziel wie folgt vor:

Stalker:

5A. Der angegriffene Stalker würfelt mit der Anzahl , die der Verteidigung seiner Montur entspricht. Überprüft, ob Modifikatoren für dieses Auswürfeln gelten.

6A. Falls er über oder einen anderen Effekt verfügt, der ihn erneut würfeln lässt, darf er das jetzt tun.

7A. Zählt die ★ und zieht sie vom erlittenen ab.

8A. Der Stalker verliert TP in Höhe des verbleibenden .

Gegner:

5B. Vergleicht den des Angreifers mit dem „Treffer bei"-Wert für den Rumpf des Ziels und behandelt den -Wert dabei als die Anzahl ★. Führt den Effekt aus, der dem höchsten erreichten ★-Schwellenwert entspricht. Falls kein Schwellenwert erreicht wurde, verfehlt der Angriff. Falls der Treffer zu einer leichten oder schweren Verletzung führt, zieht eine Verletzungskarte und wendet das entsprechende Ergebnis an.

6B. Falls der Gegner nicht getötet wurde, dreht den Aufsteller des Ziels, sodass beide Gegner einander ansehen.



Beispiel: *Banditen und Schnorks gehören unterschiedlichen Teams an und können sich somit gegenseitig angreifen. Während der Gegneraktivierung greift der Bandit einen Schnork an. Der des Banditen beträgt 7 – wenn keine Modifikatoren für den Angriff gelten, erleidet der Schnork eine schwere Verletzung. Der Effekt der gezogenen schweren Verletzung ist -1, also stirbt der Schnork, da er nur 1 hat.*



Beispiel: *Der Schnork greift den grauen Stalker an. Der des Schnorks beträgt 8. Jetzt muss der Stalker sich verteidigen. Der graue Stalker befindet sich zwar auf einem Feld mit , erhält aber den Bonus nicht, weil der Angriff aus demselben Raum kommt. Die Lederjacke, also seine Montur, gewährt ihm 1 beim Auswürfeln der Verteidigung. Er überprüft, ob er sonstige Boni erhält. Das Artefakt „Steinblume" ermöglicht es ihm, mit 2 zusätzlichen zu würfeln, aber er wird dann auch mit belegt. Er entscheidet sich dafür, wird also mit belegt und würfelt mit insgesamt 3 seine Verteidigung aus. Das Ergebnis ist 1★, 3★ und 0★. Er entscheidet sich, seinen auszugeben, um die Würfel mit 1★ und 0★ erneut zu werfen. Das Ergebnis ist 1★ und 2★. Letztendlich wurden also 6★ für die Verteidigung gewürfelt, die 8 gegenüberstehen, sodass der graue Stalker 2 TP verliert und seine TP von 16 auf 14 setzt.*

Gegnerische Reaktion

Der Gegner wird nicht tatenlos zusehen, wenn ihm jemand auf der Nase herumtanzt.

Nach jedem Stalkerzug haben Gegner, in deren Sichtlinie sich dieser Stalker befindet, die Chance, mit einem Angriff zu reagieren. Nur der Stalker, dessen Zug gerade geendet hat, kann Ziel einer gegnerischen Reaktion sein (sofern auf der Gegnerkarte nicht anders angegeben).



Beispiel 1: *Der blaue Stalker beendet seinen Zug in der Sichtlinie eines Banditen. Obwohl der grüne Stalker sich näher am Banditen befindet und auch in seiner Sichtlinie steht, wird nur der blaue Stalker vom Banditen angegriffen.*



Beispiel 2: *Der blaue Stalker beendet seinen Zug in der Sichtlinie eines Pseudoriesen. Der Pseudoriese stürmt als Teil seines Angriffs zum Feld des blauen Stalkers. Bei seinem Angriff ist angegeben, dass er alle Ziele auf einem Feld angreift, also werden sowohl der blaue als auch der grüne Stalker angegriffen.*

GEGNERISCHE BLICKRICHTUNG

Die korrekte Platzierung von Gegnern ist wichtig, da ihre Blickrichtung ihre Sichtlinie beeinflusst. Gegneraufsteller haben vorn eine Illustration und auf ihrer Rückseite sind sie schwarz.

Weiterhin dürft ihr die mitgelieferten orangen Dreiecksaufkleber (sie ähneln der Vorderseite des Sichtkreuzes) verwenden, um die Vorderseite an den Aufstellerbasen zu markieren.



Beispiel: *Vorder- und Rückseite eines Banditen mit Gewehr.*

STRAHLENBELASTUNG UND VERRINGERUNG DER DOSIS

Die Strahlung ist ein schleichendes, tödliches Gift. Je höher die Dosis, desto schlimmer.

Während einer Mission können Stalker Strahlenbelastung ansammeln, wenn sie verstrahlte Bereiche betreten und zu lang dortbleiben.

Während dieses Schritts erleiden alle Stalker im gelben, orangen, roten oder schwarzen Bereich auf ihrem Geigerzähler Strahlenbelastung.

Dann verringern alle Stalker ihre Strahlungsdosis, bis sie den nächstniedrigeren erreicht.

Schließlich erhöhen alle Stalker, deren Strahlungsdosis unter der Grundstrahlungsdosis ihres Artefakts liegt, ihre Strahlungsdosis auf diesen Wert.

Strahlenbelastung

Wenn ihr dazu aufgefordert werdet, Strahlenbelastung zu erleiden, überprüft ihr den aktuellen Stand eures Geigerzählers, würfelt mit der erforderlichen Anzahl und verliert TP in Höhe der gewürfelten ★.

0–3: Grüner Bereich – kein Würfeln.

4–7: Gelber Bereich – 1 .

8–11: Oranger Bereich – 2 .

12–15: Roter Bereich – 3 .

16: Schwarzer Bereich – 4 .



Beispiel: *Während der Gegner- und Zonenphase liegt die Strahlungsdosis des grauen Stalkers bei 6. Das liegt im gelben Bereich, also muss er mit 1 würfeln. Das Ergebnis beträgt 2 ★, also verliert er 2 TP. Dann verringert er seine Dosis auf 3, da es der nächstniedrigere Wert mit ist. Schließlich überprüft er seine aktuell angelegten Artefakte. Er hat ein Neuron mit einem -Wert von 6 angelegt und eine Montur mit einem VERBESSERTEN Artefaktbehälter, der den -Wert von Artefakten um 2 verringert. Das Endergebnis ist also ein Wert von 4 . Der Stalker liegt unter diesem Wert und muss die Dosis darauf erhöhen.*

MARKER ABLEGEN

Dieser Schritt verkörpert, dass Zeit verstreicht. Rauch zerstreut sich in der Luft, mit Schrauben gestörte Anomalien werden wieder aktiv und Gegner rappeln sich wieder auf. Legt alle und vom Spielplan sowie alle von Gegnern ab.

VERRINGERUNG DER AUFMERKSAMKEITSSTUFE

Selbst der wachsamste Gegner jagt euch nicht ewig nach.

Verringert die Aufmerksamkeitsstufe jedes Stalkers, der sich aktuell nicht in einer gegnerischen Sichtlinie befindet. Dazu dreht ihr auf um. Verringert ihr sie bei einem , wird er zurück auf euer Spielertableau gelegt.

EFFEKTE AM ENDE DER RUNDE

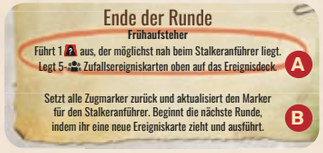
Führt während dieses Schritts alle Effekte mit „Ende der Runde" aus. Sie sind meistens auf Ereigniskarten zu finden, können aber auch auf anderen Karten vorkommen.

Falls mehrere solche Effekte ausgeführt werden müssen, könnt ihr das in beliebiger Reihenfolge tun, aber die auf Ereigniskarten sollten immer zuletzt drankommen.

Es gibt zwei Typen von Effekten am Ende der Runde auf Ereigniskarten:

A. **Markierte Effekte** – Diese unterscheiden sich von Karte zu Karte. Meistens sorgen sie dafür, dass zusätzliche Gegner auftauchen, oder fügen dem Ereignisdeck neue Zufallsereignisse hinzu.

B. **Nicht markierte Effekte** – Sind auf den meisten Ereignissen zu finden und sind immer gleich. Sie enthalten die letzten Anweisungen, die zwischen zwei Runden ausgeführt werden sollten. Danach beginnt dann eine neue Runde.





Anomalien

Anomalien sind Bereiche, die es nur in der Zone gibt, und in denen die Gesetze der Physik nicht gelten – zumindest soweit wir wissen. Die Effekte sind aber nicht in allen Bereichen gleich. Erfahrene Stalker wissen, wie sie sie behutsam durchqueren können.

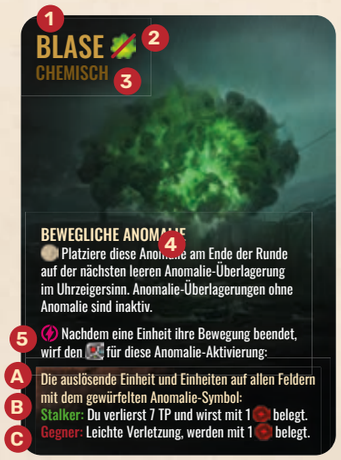
Nichtsdestotrotz sind Anomalien äußerst gefährlich – sie sind aber auch der einzige Ort, an dem Stalker sagenhafte Artefakte finden können: einzigartige Gegenstände mit mächtigen Fähigkeiten.

Anomalien werden von mehreren Spielkomponenten verkörpert:

- **Anomaliekarte** – Beschreibt die genauen Regeln der jeweiligen Anomalie sowie ihre Effekte und wie sie sich auf Einheiten auswirken, die das Gebiet betreten.
- **Anomalie-Überlagerung mit Anomalie-Aufsteller** – Eine Anomalie-Überlagerung ist eine Folie mit Anomalie-Symbolen, die den Wirkungsbereich der entsprechenden Anomalie anzeigt. Im Zentrum jeder Anomalie-Überlagerung steht ein Aufsteller, der zu dieser Anomalie gehört.

Artefakte – mächtige, wertvolle Gegenstände, auf die alle Stalker erpicht sind – haben hauptsächlich in Anomalien ihren Ursprung.

Beispiel für eine Anomaliekarte:



1. **Name**
2. **Artefakt** – Zeigt an, ob die Anomalie Artefakte hervorbringen kann ( ) oder nicht ( ).
3. **Typ** – Wenn ihr ein Artefakt aus dieser Anomalie erhaltet, ist das eines des entsprechenden Typs. Manche Effekte verweisen auch auf den Anomalie-Typ.
4. **Besondere Regeln** – Für manche Anomalien gelten besondere Regeln (z. B. ist die Blase eine bewegliche Anomalie und die Überlagerung wechselt mit jeder Runde).
5. **Aktivierungseffekt** – Wenn eine Einheit ein Feld mit einer Anomalie betritt, kann diese aktiviert werden. Führt in diesem Fall ihren Effekt aus.
   - **A. Ziel** – Die meisten Anomalien können sich auf mehrere Einheiten gleichzeitig auswirken.
   - **B. Stalker** – Effekte, die auf Stalker angewendet werden, die sich an der Anomalie zu schaffen machen.
   - **C. Gegner** – Effekte, die auf Gegner angewendet werden, die sich an der Anomalie zu schaffen machen.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Anomalie-Überlagerung auf dem Spielplan:



Beispiel: *Diese Überlagerung verteilt die Anomalie auf 4 Felder. Feld 1 und 2 mit , Feld 3 mit und sowie Feld 4 mit dem Anomalie-Zentrum, das 2× , 2× , 2× und 2× umfasst.*

Anomalie-Zentrum

Hier werden der Anomalie-Aufsteller und ein platziert. Es umfasst immer alle 4 Anomalie-Symbole – sich leichtfertig hier hinzuwagen, ist also äußerst gefährlich.

ANOMALIE-AKTIVIERUNG

Auf jeder Anomalie-Überlagerung sind Anomalie-Symbole ( ) verteilt. Diese zeigen unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten an, mit denen eine Einheit die Anomalie aktiviert, wenn sie das entsprechende Feld betritt.

Wenn eine Einheit ihre Bewegung beendet und sich dabei von oder zu mindestens einem Feld (oder durch es hindurch) mit einem Anomalie-Symbol bewegt hat, werft ihr den . Befindet sich auf einem betroffenen Feld ein derzeit nicht abgedecktes Anomalie-Symbol, das dem gewürfelten entspricht, führt ihr den Aktivierungseffekt dieser Anomalie aus. Er wirkt sich auf alle angegebenen Ziele aus. Werden während derselben Bewegung mehrere Anomalien betreten, muss der für jede gesondert geworfen werden.

Stalker dürfen 1 ablegen, um den für die Anomalie-Aktivierung erneut zu werfen.

Symbole, die derzeit von , oder Einheiten abgedeckt sind, werden ignoriert (aber jedes Symbol muss separat abgedeckt sein).

Mit jedem Anomalie-Symbol, durch das sich eine Einheit bewegt, erhöht sich die Chance, dass die Anomalie aktiviert wird. Mehrfaches Betreten desselben Symbols hat jedoch keinen Effekt.

Anomalie-Würfel

Der Anomalie-Würfel ist ein **W10** mit den folgenden Seiten:

1× (10%)
2× (20%)
3× (30%)
4× (40%)

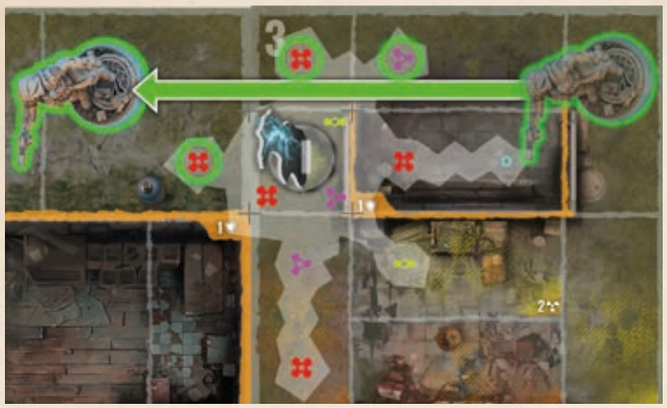
Wie ihr seht, entspricht die Anzahl „Blütenblätter" an jedem Symbol seiner Wahrscheinlichkeit, gewürfelt zu werden.

Reichweite zu einer Anomalie

Wenn ihr die Reichweite zu einer Anomalie messt, gilt diese zu einem beliebigen Feld, das ein Symbol der Anomalie trägt.

Inaktive Anomalien

Anomalie-Überlagerungen ohne Anomalie-Aufsteller sind inaktiv und werden behandelt, als wären sie gar nicht vorhanden, wenn sich eine Regel nicht explizit auf sie bezieht.



Beispiel: *Der blaue Stalker entscheidet sich für eine riskante Bewegung. Er bewegt sich über ein Feld mit und und bleibt auf einem Feld mit stehen. Zwei gleiche Symbole erhöhen die Gefahr zum Glück nicht noch zusätzlich, aber mit 70 % (mit 3:10 und mit 4:10) besteht immer noch eine sehr hohe Chance, dass die Anomalie aktiviert wird.*

Anomalie-Symbole abdecken

Es gibt grundsätzlich drei Wege, ein Anomalie-Symbol abzudecken:

- wird darauf platziert (meistens, indem die Basisaktion „Schrauben und Muttern“ durchgeführt wird).
- wird darauf platziert (meistens, indem er mithilfe der Modifikation „Detektor“ unter der Anomalie hervorgeholt wird).
- Eine Einheit beendet ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Anomalie-Symbol oder wird daraufgestellt. Der wird geworfen, um zu bestimmen, ob die Anomalie aktiviert wird. Danach deckt die Einheit das höchstmögliche unbedeckte Symbol ab: → → → .

Ein Feld gilt immer noch als Anomalie-Feld, auch wenn alle Symbole abgedeckt sind. Die Anomalie-Symbole zählen auch immer noch als vorhanden – sie abzudecken beeinflusst nur die Wahrscheinlichkeit, dass die Anomalie aktiviert wird.



Beispiel: *Auf dem Bild links hat das Feld in der Hütte eine Chance von 100 %, diese Anomalie zu aktivieren, denn es umfasst alle Symboltypen (jeweils 2). Rechts decken 2 Einheiten und 2 2 und 2 ab, sodass die Wahrscheinlichkeit, diese Anomalie zu aktivieren, auf 30 % sinkt (mit 1:10 und mit 2:10).*

ARTEFAKTE AUS ANOMALIEN BERGEN

Die meisten Artefakte entstehen aus starken Anomalien. Stalker spüren sie mit verschiedenen Detektoren auf.

Zu Beginn befinden sich Artefakte immer unter Anomalie-Aufstellern. Ihr könnt sie nicht aufheben, bevor das Artefakt mithilfe der Aktion einer Detektor-Modifikationskarte aufgespürt wurde. Dann wird der Artefaktmarker auf ein bestimmtes Anomalie-Symbol gelegt und kann dort mit der Basisaktion „Aufheben“ eingesammelt werden.

Immer wenn ihr die Basisaktion „Aufheben“ durchführt, um einen auszuführen, erhaltet ihr eine Artefaktkarte. Ihr Typ entspricht dem der Anomalie, aus der ihr ihn erhalten habt.



Beispiel: *Der violette Stalker möchte ein Artefakt aus dieser elektrischen Anomalie bergen. Dazu benötigt er eine Detektor-Monturmodifikationskarte und muss sich in der richtigen Distanz befinden. Sein Echo-Detektor ermöglicht ihm, ein Artefakt in Reichweite 0 aufzuspüren. Er muss sich also auf einem Anomalie-Feld befinden, um diese Aktion durchzuführen. Das nächste Anomalie-Feld hat die Symbole und . Es besteht also eine Wahrscheinlichkeit von 70 %, dass es gefährlich wird, es zu betreten. Das erscheint dem Stalker wenig verlockend, also führt er die Basisaktion „Schrauben und Muttern“ durch und wirft einen seiner , um abzudecken. 30 % klingt gar nicht mehr so übel, also betritt er dieses Feld nun. Er wirft den . Er würfelt , hat heute also kein Glück. Erfreulicherweise hat er 1 , den er jetzt ablegen kann, um den erneut zu werfen. Das Ergebnis ist , also hat sich die Vorsicht bewährt! Ohne den wäre er womöglich verbrutzelt worden. Da er seine Bewegung beendet hat, deckt er ab und legt seinen dort hin. Da er sich auf dem Anomalie-Feld befindet, beschließt er, das Artefakt jetzt aufzuspüren. Er führt die des Echo-Detektors durch. Er wirft den und dieser zeigt . Dieses Anomalie-Symbol ist zwar aktuell abgedeckt, gilt aber immer noch, also legt er den , der unter der Anomalie war, auf sein Feld. Er hat in diesem Zug nun zwei durchgeführt („Bewegung“ und „Schrauben und Muttern“), also endet dieser Zug des violetten Stalkers. Während des nächsten Zugs kann er sich dieses Artefakt holen, indem er die Basisaktion „Aufheben“ durchführt.*



Spiel als einzelner Stalker

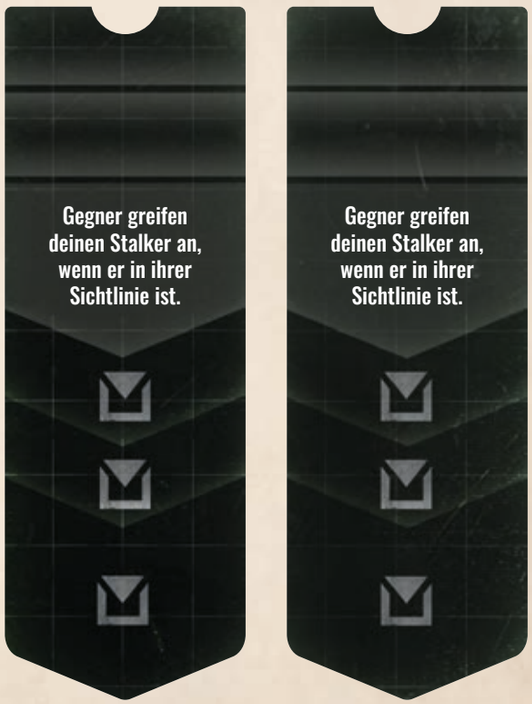
Wahre Stalker bewegen sich nicht in Gruppen. Das bedeutet nur, die Beute unnötig aufzuteilen. Wahre Profis nehmen es allein mit der Zone auf.

Wenn ihr allein spielt, empfehlen wir unbedingt, nur mit einem einzelnen Stalker zu spielen. Die Einsamkeit in einer Welt ohne Mitleid ist ein wiederkehrendes Motiv im Universum von S.T.A.L.K.E.R. Ein Ausflug in die Zone mit mehr als 1 Stalker pro Spieler würde diese Atmosphäre trüben.

ZUGÜBERLAGERUNGEN

Beim Spielen mit nur einem Stalker im Team legt ihr die speziellen Zugüberlagerungen auf euer Spielertableau, auf denen ihr eure Züge markiert.

Diese Überlagerung ermöglicht es euch, 3 statt 2 pro Zug durchzuführen, also insgesamt 6 pro Runde.



STALKERANFÜHRER

Ein einzelner Stalker ist immer der Anführer, also verbleibt dieser Marker immer bei ihm. Er kann dennoch die auf dem Marker ausführen und ihn umdrehen. Er wird dann durch den Effekt am Ende der Runde auf der Ereigniskarte wieder auf die andere Seite gedreht.

KRITISCHE VERLETZUNG

Der Marker für eine kritische Verletzung kommt auf denselben Platz wie immer. Auf der Zugüberlagerung deckt er allerdings 2 Plätze ab. Ihr verliert also 2 in einer Runde, wenn ihr ihn erhaltet!

Verlorene Gebiete

Wer glaubt, jeden letzten Winkel der Zone zu kennen, muss besonders aufpassen. Erfahrene Stalker kennen zahlreiche warnende Geschichten zu altbekannten Wegen, die plötzlich in unbekannte Anomalien führen, und verlorenen Seelen, die im Roten Wald herumstreifen. Seid auf der Hut.

„Verlorene Gebiete“ ist eine optionale Erweiterung mit neuen Gebieten, die ihr während der Kampagne oder in Szenarien bei „Überleben in der Zone“ erkunden könnt. Es bleibt euch überlassen, ob ihr sie verwenden möchtet – manche Missionen fordern euch allerdings dazu auf, Komponenten aus „Verlorene Gebiete“ zu verwenden.

Verlorene Gebiete könnt ihr jeder beliebigen Kampagnenmission und jedem Szenario von „Überleben in der Zone“ hinzufügen.

Wir empfehlen euch, sie zu verwenden, wenn ihr schon etwas Erfahrung mit dem Spiel habt, da das Zusammenspiel der Regeln etwas kompliziert werden kann!

„Verlorene Gebiete“ verwendet die folgenden Komponenten:



8 Aufbaukarten



13 „Verlorene Gebiete“-Umgebungskarten



3 „Verlorene Gebiete“-Spielplanteile



2 Eingangsmarker

Baut den Spielplan für eine Kampagnenmission oder ein „Überleben in der Zone“-Szenario fertig auf. Zieht dann 1 der Aufbaukarten von „Verlorene Gebiete“ und führt sie aus, um dem Spiel verlorene Gebiete hinzuzufügen.

Dort wird erklärt, wo der Eingangsmarker platziert wird, welches verlorene Gebiet zum Einsatz kommt und ob zusätzliche Umgebungskarten verwendet werden.

Die Nummern von „Verlorene Gebiete“-Umgebungskarten beginnen mit dem Buchstaben „L“.

Das verlorene Gebiet erreichen

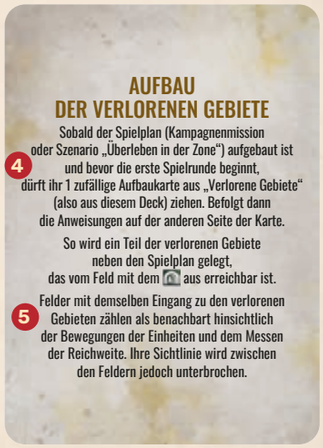
Jedes „Verlorene Gebiete“-Spielplanteil umfasst einen Eingang. Zusätzlich wird euch eine Aufbaukarte dazu auffordern, 1 Eingangsmarker auf den Spielplan zu legen.

Felder mit einem solchen Eingang gelten als benachbart, was Bewegung und das Messen der Reichweite von Einheiten angeht, aber ihr könnt keine Sichtlinie „durch“ den Eingangsmarker ziehen. Ihr könnt also zum Beispiel eine Granate oder Schraube vom „Verlorene Gebiete“-Teil auf den Spielplan werfen (oder umgekehrt) und Gegner können euch folgen, aber ihr könnt nicht mit einer Waffe angreifen, da dies eine Sichtlinie erfordert.

Aufbau der verlorenen Gebiete

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Aufbaukarte von „Verlorene Gebiete“:





1. Wo ein Eingangsmarker platziert werden sollte. Falls mehrere solche Felder verfügbar sind, liegt die Entscheidung bei euch.
2. Welches Spielplanteil von „Verlorene Gebiete“ neben den Spielplan gelegt werden sollte.
3. Eine zusätzliche, für dieses Spielplanteil verwendete Umgebungskarte.
4. Eine kurze Erinnerung daran, wie ihr die verlorenen Gebiete verwendet.
5. Eine kurze Erinnerung daran, was an der Grenze zwischen dem normalen Spielplan und den verlorenen Gebieten zu beachten ist.

VERGLEICHSTABELLE FÜR EINHEITEN

Diese Tabelle gibt euch einen schnellen Überblick zu den Unterschieden zwischen den verschiedenen Einheiten im Spiel und ihren Interaktionen.

	Stalker	Begleiter	Gegner		
			Menschen	Psionisch	Mutanten
Sicht	Unbegrenzter Sichtbereich in alle Richtungen.	Unbegrenzter Sichtbereich in alle Richtungen.	Meistens gute Sicht nach vorn, kurze Sichtweite an den Seiten und keine Sicht nach hinten.	Meist sehr hohe Sichtweite und derselbe Wert in allen Richtungen.	Nicht immer gute Sicht, aber immer mindestens 1 Feld nach hinten.
Blickrichtung	Die Blickrichtung ist nicht wichtig.		Der Sichtbereich hängt von der Blickrichtung ab. Diese ändert sich während der Bewegung, bei Angriffen, beim Umsehen oder wenn ein Ziel das Feld verlässt.		
Aufmerksamkeit	Können je nach Aktion oder auf den Spielplan legen.	Können nicht oder auf den Spielplan legen.	Werden zu und auf dem Spielplan gelockt. Stalker haben ihren auf ihrem Feld, solange sie gesehen werden.		
Angriffe und Ziele	Dürfen nur Gegner direkt angreifen und anvisieren.	Aktionen auf Begleiterkarten geben mögliche Ziele an.	Dürfen Stalker sowie Gegner anderer Teams anvisieren. Begleiterkarten geben an, ob sie von Gegnern anvisiert werden können.		
Statuseffekte	, , und kritische Verletzung möglich.	Können keine Statuseffekte erhalten.	Können mit und belegt werden.		
Tod	Tod bedeutet das Scheitern der Mission.	Die Begleiterkarte gibt an, was passiert. Ergreifen bei Lebensgefahr meistens die Flucht.	Legt beim Tod 1 auf sein Feld und gebt den Aufsteller zurück in den Gegnervorrat.	Gebt beim Tod den Aufsteller zurück in den Gegnervorrat. wird nicht platziert.	
Fenster	Behandeln Fenster als offene Ränder. Können sich hindurchbewegen, Sichtlinien ziehen und Reichweite messen.	Behandeln Fenster als unpassierbares Gelände. Können sich nicht hindurchbewegen, aber Sichtlinien ziehen und Reichweite messen.	Behandeln Fenster als offene Ränder. Können sich hindurchbewegen, Sichtlinien ziehen und Reichweite messen.	Behandeln Fenster als unpassierbares Gelände. Können sich nicht hindurchbewegen, aber Sichtlinien ziehen und Reichweite messen.	Behandeln Fenster als Wände, außer der Mutant ist gleichzeitig psionisch.
Unterbrechung von Bewegungen	Bewegung wird bei Betreten eines Felds mit einem Gegner unterbrochen.		Bewegung wird unterbrochen, wenn ein mögliches Ziel in die Sichtlinie eines Gegners gerät (oder sich bereits dort befand – dann findet die Bewegung gar nicht statt).		
Belegte Felder	Können belegte Felder ohne Gegner durchqueren. Stoßen eine der dortigen Einheiten auf ein benachbartes Feld, wenn die Bewegung auf einem belegten Feld endet.	Können belegte Felder ohne Gegner durchqueren. Können keine Bewegung auf einem belegten Feld beenden.	Können belegte Felder ohne mögliche Angriffsziele durchqueren und dabei nicht unterbrochen werden. Können keine Bewegung auf einem belegten Feld beenden.		
Anomalien	Alle Einheiten können Anomalien aktivieren und Anomalie-Symbole abdecken, wenn sie ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Anomalie-Symbol beenden oder dort platziert werden.				
Platzbedarf	Jede Einheit belegt 1 Platz auf ihrem Feld.				

GLOSSAR DER SYMBOLE

Würfel:

Ausrüstungswürfel – Werden meistens durch den Effekt einer Ausrüstungskarte gewürfelt. Sie können verschiedene ★-Werte anzeigen, die den Erfolg des Wurfs bestimmen.

Stalkerwürfel – Werden meist bei Waffenangriffen geworfen. Zusätzlich zu ★ umfassen sie auch 💀, die zusätzliche Effekte anwenden.

Anomalie-Würfel – Wird meist bei der Interaktion mit Anomalien geworfen. Umfasst eine ungleichmäßige Verteilung von Symbolen: 1× , 2× , 3× , 4× .

Erfolg – Das Ergebnis eines Wurfs mit oder , das den Erfolg einer Aktion bestimmt.

Maske – Das Ergebnis eines Wurfs mit . Wird benötigt, um Waffenangriffen bestimmte zusätzliche Effekte hinzuzufügen.

/ / / **Anomalie-Symbol** – Diese Symbole beziehen sich auf ein Ergebnis beim Wurf des oder auf ein Symbol auf einer Anomalie-Überlagerung.

Präzisionswurf – Eine Seite des . Zählt bei Angriffen auf Gegner innerhalb der präzisen Reichweite einer Waffe als 4 ★ statt 2 ★.

Spielplan:

Umgebungsstrahlung – Tritt auf Feldern des Spielplans auf und stellt dar, wie stark sie verstrahlt sind. Wenn ihr euch auf solchen Feldern aufhaltet, erhöht sich eure Strahlungsdosis und ihr verliert während der Gegner- und Zonenphase womöglich TP.

Auslöser – Karten mit diesem Symbol enthalten einen Effekt, der angewendet werden soll, wenn eine Einheit ein bestimmtes Feld betritt.

Fenster – Effekte mit diesem Symbol beziehen sich auf Fenster oder die an sie angrenzenden Felder.

Deckung – Auf Feldern des Spielplans zu finden. Stellt Umgebungselemente dar, hinter denen sich Einheiten verstecken können, um ihre Chancen aufs Überleben zu verbessern. Jeder Punkt verringert den gegnerischer Angriffe und ★ von Stalkerangriffen um 1.

Wasserfeld – Stellt unpassierbares Gelände wie tiefes Wasser oder stark verseuchte Staubecken dar. Einheiten können solche Felder nicht betreten oder durchqueren, aber Reichweiten durch sie hindurch messen und Sichtlinien ziehen.

Marker:

Artefakt – Besondere Gegenstände mit mächtigen Fähigkeiten, die meist in Anomalien verborgen sind.

Beute – Diverse Ausrüstungsgegenstände, die in der Zone verstreut sind und aufgehoben werden können.

Unbekannter Gegner – Stellt Gegner dar, die während der Mission auftauchen können.

/ / / / / **Unbekannte Gegner** – Bestimmte Arten von Unbekannt-Markern, die zur Vorbereitung von -Stapeln benötigt werden.

/ **Eingang zu den verlorenen Gebieten** – Kennzeichnet ein Feld, das als Verbindung zum „Verlorene Gebiete"-Spielplanteil dient.

Schraube – Schrauben findet man häufig in der Zone. Sie können zur Ablenkung verwendet werden oder um sichere Wege durch Anomalien zu schaffen.

Konzentration – Ein positiver Statuseffekt. Ihr dürft den Marker ablegen, um während eines Angriffs, einer Verteidigung oder einer Anomalie-Aktivierung eine beliebige Anzahl Würfel erneut zu werfen.

Fixiert – Ein negativer Statuseffekt, der die Aktionen einer Einheit behindert.

Verwundbar – Ein negativer Statuseffekt, der eine Einheit anfälliger für Angriffe werden lässt.

Keine Sicht – Dieser Marker liegt auf dem Spielplan und versperrt die Sicht. Eine Sichtlinie von oder zu diesem Marker sowie durch ihn hindurch zu messen, ist nicht möglich.

Niedrige Aufmerksamkeitsstufe – Geräusche und andere Hinweise auf eure Anwesenheit, die Gegner womöglich ignorieren. -Gegneraktivierungskarten drehen sich um Gegner, die verschiedene Bereiche des Spielplans untersuchen und dabei teilweise sogar die von Stalkern platzierten ignorieren.

Hohe Aufmerksamkeitsstufe – Geräusche und andere Hinweise auf eure Anwesenheit, denen Gegner nachgehen. -Gegneraktivierungskarten drehen sich um Gegner, die Stalker suchen und dabei alle Quellen von überprüfen.

Gegner:

Hordengegner – Häufig und in großer Anzahl vorkommende Gegner, die nicht schwer zu bekämpfen sind, aber einfach kein Ende nehmen.

Elitegegner – Harte Brocken, die viel Schaden anrichten, aber es gibt nur wenige von ihnen. Ihr Auftauchen ist meist begrenzt.

Bossgegner – Sehr seltene und gefährliche Gegner. Manchmal ist es klüger, einen Bogen um sie zu machen, aber falls ein Kampf unausweichlich ist, solltet ihr einen guten Plan haben.

/ / / – Beziehen sich auf Gegner der angegebenen Farbe.

Alle Gegner – Alle Gegner, auch die ohne einen Gegnerteammarker.

/ / / / / / / / **Gegnerteam und -farbe** – Die Farbe bestimmt das Verhalten der Gegner (abhängig von den Gegneraktivierungskarten). Die mit „1" und „2" gekennzeichneten Seiten bestimmen, welchem Team der Gegner angehört.

Bewegung – Der Grundwert für die Bewegung eines Gegners.

Gegnerische TP – Die maximalen TP eines Gegners.

Gegnerischer TP-Verlust – Marker, die auf Gegner angewendet werden und deren TP verringern. Wenn die TP eines Gegners auf 0 fallen, stirbt er.

Schaden – Die Stärke eines gegnerischen Angriffs.

Sonstige:

Standardaktion – Aktionen, bei denen ihr euren Zugmarker einmal nach unten schieben müsst. In der Regel könnt ihr in einem Zug zwei solcher Aktionen durchführen.

Freie Aktion – Unbegrenzte Aktionen, von denen ihr beliebig viele durchführen könnt.

/ / **Zusätzliche Regel** – Zusätzliche Regeln, die bestimmte Aktionen verstärken oder euch dauerhafte passive Effekte gewähren.

Universalmarker/Munition – Manche Effekte setzen Universalmarker ein, um etwas zu kennzeichnen. Im Zusammenhang mit Waffen stehen sie für die Munition.

Anzahl der Stalker – Ein Zahlenwert, der der Anzahl Stalker im Spiel entspricht.

– Zeigt die Strahlung von Artefakten an. Während der Gegner- und Zonenphase müsst ihr eure Strahlungsdosis auf den höchsten -Wert eurer angelegten Artefakte erhöhen, insofern sie darunter liegt.

/ / **Munition für Pistolen/Gewehre/Schrotflinten** – Verschiedene Waffenarten benötigen unterschiedliche Magazine.

Spezialmunition – Die meisten exotischen Waffen benötigen seltene, besondere Munition, die man in der Zone nur schwer findet.

Kupons – Die Währung der Zone.

GLOSSAR DER AUFSTELLER

GEGNER

*Manche Aufsteller heißen anders als die Gegnerkarte, die sie darstellen.


6 Schnorks


6 Nager


5 Hunde


4 Zecken


2 Telepathen


2 Blutsauger


2 Gewimmel


1 Chimäre


1 Pseudoriese


1 Poltergeist


1 Izlom


8 Zombies


4 Militärgegner
(Söldner, Monolither)


1 Gehörnter


2 Gegner in Panzerung
(Dalik)


8 Banditen – 3×Schrotflinte,
3×Gewehr, 2×MG
(Wenn im Szenario
nicht anders angegeben,
können alle 8 Aufsteller dieselbe
Gegnerkarte darstellen.)

ANOMALIEN

*Anomalie-Aufsteller werden von unterschiedlichen Anomalien verwendet.


3×Elektrisch
(Elektro, Tesla)


3×Feuer
(Brenner, Komet, Knaller)


3×Chemisch
(Blase, Gallert)


3×Gravitativ I
(Karussell, Sprungbrett)


2×Gravitativ II
(Magnet)


3×Gravitativ III
(Klinge)


1×Spezial (Kühlschrank,
falscher Spiegel)


2×Raum

ÜBERLAGERUNGEN

*Anomalie-Überlagerungen hängen meistens vom Anomalie-Typ ab, aber manchmal gibt ein Effekt eine bestimmte Überlagerung an.


1×Spezial (98)


3×Feuer (2, 9, 10)


3×Chemisch (1, 4, 12)


3×Gravitativ (3, 5, 8)


3×Elektrisch (6, 7, 11)

STICHWORTVERZEICHNIS

Aktionen 19
Aktives Ereignis 18
Alle Gegner 30
Am nächsten 14
Angriffsabfolge (Gegner) 33
Angriffsabfolge (Stalker) 27
Anomalie-Aktivierung 36
Anomalie-Aufsteller 42
Anomalie-Symbole abdecken 37
Anomalie-Überlagerung ..... 36 , 42
Anomalie-Würfel 36
Anomalie-Zentrum 36
Anomalien 36
Ansturm 33
Anzahl der Stalker 6, 18, 30
Artefakt bergen 37
Artefakt-Grundstrahlungswert 25, 35
Artefaktbehälter 24, 25
Artefaktkarte 25
Artefaktmarker 17
Aufkleber 8
Aufmerksamkeit 20, 22, 30
Auftrag 9
Auslöser 20, 21
Ausrüstungskarten 25
Ausrüstungswürfel 5
Basisaktion „Ablenken“ 20
Basisaktion „Aufheben“ 20
Basisaktion „Bewegung“ 20
Basisaktion „Messer“ 21
Basisaktion „Nachladen“ 20
Basisaktion „Schleichen“ 20
Basisaktion „Schrauben und Muttern“ 21
Basisaktion „Vorbereiten“ 20
Basisaktionen 20
Begleiter 9, 40
Begrenztes Spielmaterial 6
Belegtes Feld 12, 17, 20, 32
Benachbart 12
Beutemarker 17
Bewegung durch die Zone 8
Bossgegner 31
Deckung 13
Detektor 24, 37
Drehung 32
Effekte am Ende der Runde 18, 35
Einheiten 12, 40
Einzelgänger 9
Elitegegner 31
Ende des Stalkerzugs 19
Ereignisdeck 18
Ereigniskarten 18
Ereignisphase 18
Erhalt einer neuen Ausrüstungskarte 25
Fallenmarker 5
Faustregeln 6
Feld 12
Feldgröße 12
Feldrand 12
Fenster 12
Gebäude 13
Gegenstand 24
Gegner- und Zonenphase 30
Gegner 31
Gegneraktivierung 30
Gegnerangriff 33
Gegneraufsteller 42
Gegnerische Blickrichtung 34
Gegnerische Reaktion 34
Gegnerische Verletzungen 28
Gegnerteammarker 31
Gegnertypen 31
Gegnervorrat 28
Geigerzähler 13, 22, 35
Handel/Händler(in) 9
Handlung 6
Handlungsbuch 8
Heilung 23
Hinweiskarten 16
Hordengegner 31
Inaktive Anomalien 36
Kampagne 6
Kampagnenmappe 7, 8
Kaufen 9
Keine Sicht 17
Kontakt 9
Kontrollkarten 4
Konzentration 29
Körperteil (Gegner) 31
Kritische Strahlungsdosis 22
Kritische Verletzung 29
Kupons 4, 9
Kürzeste Strecke 14
Lager 9
Magazine 26
Marker auf dem Missionsspielplan 17
Marker auf Zugmarkern 19
Maske 27
Mehrere Gegner angreifen 27
Menschlicher Gegner 31
Mission 18
Missionsaufbau 10
Missionsepilog 10
Missionsereigniskarten 18
Missionsleitfaden 10
Missionsprolog 10
Missionsschachteln 5
Missionsspielplan 12
Missionsziel 18
Modifikation (Montur) 24
Modifikation (Waffe) 26
Montur 24
Munition 26
Mutantengegner 31
Neu auswürfeln 27, 29
Orte markieren 8
Passen 19
Präzise Reichweite 26
Psionischer Gegner 31
Rang 25
Raum 13
Regeln zur Bewegung von Stalkern 20
Regeln zur Gegnerbewegung 32
Reichweite 14
Rucksack 25
Rundenablauf 18
Schießen 23, 27
Schrauben 17
Schwere Verletzung 28
Sichtlinie 15
Soforteffekt 18
Spiel als einzelner Stalker 38
Spielerphase 19
Spielertableau (PDA) 23
Spielplanteile 11, 12
Stalker 23
Stalkeranführer 24
Stalkerwürfel 5, 23
Statusmarker 29
Stoßen 20
Strahlenbelastung 35
Strahlungsdosis 22
Taschen 25
Tod (Gegner) 28
Tod (Stalker) 29
Trefferpunkte (Gegner) 31
Trefferpunkte (Stalker) 23
Tür 12
Überlagerungskarten 16
Umgebungskarten ablegen 16
Umgebungskarten entfernen 16
Umgebungskarten umdrehen 16
Umgebungskarten 16
Umgebungsstrahlung 13
Unbekannter Gegner 17
Unpassierbares Gelände 12
Unterbrechung von Bewegungen (Gegner) 32
Unterbrechung von Bewegungen (Stalker) 20
Vergleichstabelle für Einheiten 40
Verheerend 27
Verkaufen 9
Verlorene Gebiete 39
Verringerung der Aufmerksamkeitsstufe 22, 35
Verteidigung 24, 33
Verwundbar 29
Waffe 26
Wand 12
Wasserfelder 12
Ziel 30
Zonenerkundung 8
Zonenkarte 8
Zufallsereigniskarten 18
Zug 19
Zugmarker 19
Zusätzliche Regeln 21

KURZÜBERSICHT DER REGELN

UMGEBUNGSSTRAHLUNG

Wenn ihr euren Zugmarker nach unten schiebt (meistens beim Durchführen von), erhöht ihr eure Strahlungsdosis um den höchsten -Wert der Felder, die ihr während dieser Aktion betreten habt. Dieser Wert kann durch den Modifikator für Umgebungsstrahlung der Montur verringert werden.

STRAHLENBELASTUNG

Während der Gegner- und Zonenphase und wenn das Spiel euch dazu auffordert, erleidet ihr womöglich Strahlenbelastung. Überprüft in diesem Fall den Stand eures Geigerzählers. Wenn ihr euch im gelben, orangen, roten oder schwarzen Bereich befindet, müsst ihr mit der erforderlichen Anzahl würfeln und verliert dann TP in Höhe der gewürfelten ★.

0–3: Grüner Bereich – kein Würfeln.

4–7: Gelber Bereich – 1 .

8–11: Oranger Bereich – 2 .

12–15: Roter Bereich – 3 .

16: Schwarzer Bereich – 4 .

AUFMERKSAMKEIT

Solange sich euer auf dem Spielplan befindet, kann euer durch keinen Effekt platziert werden.

Solange ein Gegner euren Stalker in der Sichtlinie hat, habt ihr den auf eurem Feld und kein Effekt kann euren bewegen, legen oder eure Aufmerksamkeitsstufe verringern.

Wenn ihr ein Feld in der Sichtlinie eines Gegners durchquert, legt ihr euren auf das erste durchquerte Feld, das nicht mehr in seiner Sichtlinie ist.

Wenn ihr eure Bewegung beendet und euer nicht auf dem Spielplan liegt, legt oder bewegt ihr euren auf euer Feld.

Verringerung der Aufmerksamkeitsstufe

Manche Effekte verringern die Aufmerksamkeitsstufe. In diesem Fall wird der auf die -Seite umgedreht. Verringert ihr sie bei einem , wird er zurück auf euer Spielertableau gelegt.

ANOMALIE-AKTIVIERUNG

Wenn eine Einheit ihre Bewegung beendet und sich dabei von oder zu mindestens einem Feld (oder durch es hindurch) mit einem Anomalie-Symbol bewegt hat, werft ihr den . Befindet sich auf einem betroffenen Feld ein derzeit nicht abgedecktes Anomalie-Symbol, das dem gewürfelten entspricht, führt ihr den Aktivierungseffekt dieser Anomalie entsprechend der Anomaliekarte aus.

REGELN ZUR BEWEGUNG VON STALKERN

Bewegung kann auf unterschiedliche Weise und aus verschiedenen Gründen erfolgen. In jedem Fall folgt die Bewegung von Stalkern diesen Regeln:

Ihr bewegt euch X Felder, indem ihr euren Stalker einfach x-mal auf ein benachbartes Feld bewegt. Felder, die durch unpassierbares Gelände oder eine Wand ohne Fenster getrennt sind, gelten nicht als benachbart.

Wenn ihr ein Feld mit einem Gegner betretet, wird eure Bewegung unterbrochen und ihr müsst sie sofort beenden.

Wenn die Bewegung auf einem belegten Feld enden würde, stoßt ihr eine Einheit von diesem Feld (wobei Stalker zuerst gestoßen werden, insofern vorhanden) auf ein benachbartes (wenn möglich das, wo ihr herkommt). Falls keine Einheit gestoßen werden kann, um Platz für euch zu schaffen, könnt ihr eure Bewegung nicht auf diesem Feld beenden.

Wenn ihr euch von einem Feld mit einem Gegner aus bewegt, dreht ihr den Gegneraufsteller, sodass er in Richtung des benachbarten Feldes blickt, auf das ihr euch bewegt.

GEGNERTYPEN

Abhängig vom Typ gelten für Gegner zusätzliche Regeln:

Mensch	Psionisch	Mutant
• Behandelt Fenster als offene Ränder.	• Behandelt Fenster als unpassierbares Gelände.	• Behandelt Fenster als Wände, wenn es kein psionischer Mutant ist.
• Legt beim Tod 1 auf sein Feld.	• Gewährt beim Tod keinen .	• Gewährt beim Tod keinen .
• Meistens gute Sicht nach vorn, kurze Sichtweite an den Seiten und keine Sicht nach hinten.	• Kann meist in alle Richtungen weit sehen.	• Nicht immer gute Sicht, aber immer mindestens 1 Feld nach hinten.
• Spezialfähigkeit ermöglicht meistens den Rückzug an eine besser geschützte Position.		

STALKER-ANGRIFFSABFOLGE

Befolgt diese Schritte, um einen Angriff durchzuführen:

1. Wählt eine Angriffsaktion und ein gültiges Ziel.
2. Denkt daran, den Zugmarker nach unten zu schieben, falls der Angriff eine ist, und gegebenenfalls Munition zu verbrauchen.
3. Legt den erforderlichen Aufmerksamkeitsmarker.
4. Wählt einen Körperteil aus.
5. Würfelt.
6. Falls ihr über oder einen anderen Effekt verfügt, der euch erneut würfeln lässt, dürft ihr das jetzt tun.
7. Führt die Würfelergebnisse aus.
   - Gebt gewürfelte aus, um zusätzliche Effekte anzuwenden.
   - Zählt die gewürfelten ★ und vergleicht sie mit dem Wert unter „Treffer bei“ für den entsprechenden Körperteil. (Denkt bei Waffenangriffen innerhalb der präzisen Reichweite daran, als 4 ★ zu behandeln.) Führt den Effekt für den höchsten erreichten Schwellenwert dieses Körperteils aus.
   - Falls der Effekt eine leichte oder schwere Verletzung ist, zieht eine „Gegnerische Verletzung“-Karte und wendet das entsprechende Ergebnis an.
   - Falls kein Schwellenwert erreicht wurde, hat euer Angriff verfehlt.
   - Gebt verbleibende aus, um zusätzliche Effekte anzuwenden.
8. Falls der Gegner nicht getötet wurde, dreht ihr ihn so, dass er in Richtung eures Stalkers blickt.