



STALKER
LE JEU DE PLATEAU

**RÉCOMPENSES
RÈGLES ET GUIDE
DES MISSIONS**

LISTE DU MATÉRIEL

* Le contenu des boîtes de Mission est détaillé en pages 6 et 7 du Livre des Scripts des Récompenses (au dos de ce livret).

CARTES

Cartes Standard



10 cartes Arme



4 cartes Anomalie



9 cartes Contact



20 cartes Cache de Trésor

Petites cartes

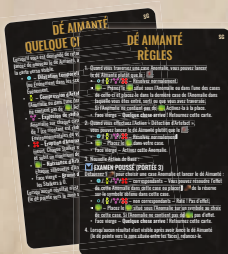


8 cartes Artefact

Grandes cartes



4 cartes Ennemi



1 carte Référence



4 cartes Stalker

PAPIER



1 Guide des Missions/
Livre des Scripts des Récompenses



4 planches d'autocollants

PIONS



5 pions Pillage



13 pions PV des Ennemis



1 pion Attention universel

FIGURINES



4 figurines de Stalker



1 dé Aimanté

AUTRES



9 tuiles Plan



6 boîtes de Mission*

S.T.A.L.K.E.R. LE JEU DE PLATEAU

BOÎTE DES RÉCOMPENSES

Cette boîte de Récompenses enrichit S.T.A.L.K.E.R., le Jeu de Plateau de divers éléments et histoires. Vous pouvez d'ores et déjà ajouter son contenu à celui de la boîte de base en appliquant les règles suivantes :




1. Ajoutez les 4 cartes Stalker à la réserve de Stalkers de la boîte de base. Si vous êtes au milieu d'une campagne, vous pouvez échanger votre Stalker contre un des nouveaux.
2. Ajoutez les 10 cartes Arme au paquet Arme. Ces nouvelles Armes pourront être obtenues en suivant les règles normales.
3. Ajoutez les 4 cartes Anomalie au paquet Anomalie. Vous pourrez les croiser en suivant les règles normales (lors d'une Mission ou d'un Scénario de Survie dans la Zone, elles pourront être piochées en tant qu'Anomalies aléatoires d'un type spécifique).
4. Prenez les cartes Contact **C31, C32, C33, C34 et C35**, puis mettez-les dans votre Planque. Il s'agit de nouveaux Contrats que vous pourrez choisir lors de l'Exploration de la Zone. Ajoutez les autres Contacts au paquet Contact. Vous pourrez les débloquent plus tard, au cours de la Campagne.
5. Ajoutez les 8 cartes Artefact au paquet Artefact. Vous pourrez les obtenir en suivant les règles normales.
6. Ajoutez les 4 cartes Ennemi au paquet Ennemi. Vous pourrez les croiser lors des Scénarios de Survie dans la Zone.
7. Ajoutez la carte Référence du dé Aimanté aux autres cartes Référence.
8. Ajoutez les 9 tuiles Plan à celles de la boîte de base. Les tuiles Plan de la boîte des Récompenses portent les numéros suivants : **31/34, 32/43, 33/48, 35/36, 37/44, 38/45, 39/46, 40/47 et 41/42.**
9. Mettez tous les pions dans leurs emplacements respectifs du compartiment à pions.

Toutes les cartes qui sont mélangées dans les paquets portent dans un coin un marquage spécifique aux Récompenses (SG) afin de facilement les identifier dans le cas où vous voudriez les retirer du jeu de base.

Figurines supplémentaires de Stalkers

Vous disposez désormais de 4 nouvelles figurines de Stalker. Choisissez celle qui vous correspond le mieux !

Dé Aimanté

Lorsque vous interagissez avec une Anomalie, le dé Aimanté remplace le dé Anomalie standard. Sa face  et l'une de ses faces  ont été remplacées par une face  et une face vierge afin d'offrir de nouvelles possibilités et de proposer une répartition des résultats volontairement déséquilibrée.

Le dé Aimanté peut être utilisé dans n'importe quelle Mission ou Scénario SZ. Pour l'ajouter, préparez simplement le dé et sa carte Référence, puis appliquez ses règles.

Histoires C et D




La boîte de Récompenses contient deux nouvelles Histoires de 3 Missions chacune. Vous pouvez les ajouter à votre partie une fois les Missions **A3** et **B3** terminées.

Pour les ajouter, mettez à jour votre Plan de la Zone en apposant les autocollants suivants :

- 24. « **C1** : Entreprise Risquée ».
- 36. « **D1** : Un Appel à L'Aide ».

Lorsque vous jouerez les Histoires des Récompenses, nous vous recommandons de les ranger dans la boîte de base, à la place des boîtes de Mission standard, que vous rangerez provisoirement dans la boîte des récompenses.




Caches de Trésor

Vous trouverez 4 nouveaux pions Pillage qui représentent des caches verrouillées ou secrètes qui renferment (probablement) de véritables trésors. Ces pions suivent les règles normales de  mais, lorsque vous résolvez un  et que vous révélez une cache (le pion contient le symbole ) , vous devez vous acquitter d'un coût supplémentaire pour ouvrir la cache. Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) ouvrir la cache, remettez-la dans sa case, face visible. Vous pourrez toujours la résoudre plus tard.

Lorsque vous réussissez à ouvrir une cache, piochez 1 carte Cache de Trésor et recevez les récompenses indiquées. Vous ne recevez que ce que vous pouvez. Si certaines ne sont pas disponibles (parce qu'elles sont déjà en votre possession), vous n'obtenez pas de compensation.

Cette cache a-t-elle déjà été ouverte ?



- **Cache Irradiée** – Vous devez augmenter votre Irradiation de 5 (ce montant est réduit par le modificateur de Radiations Environnementales de votre Armure) pour ouvrir la cache.
- **Cache Verrouillée** – Vous devez décaler 1 de vos pions Tour d'un cran vers le bas comme si vous effectuiez une  pour ouvrir la cache.
- **Cache à Compartiment Secret** – Vous devez défausser un  pour ouvrir la cache.
- **Cache Bricolée** – Vous devez défausser un  de vos Poches pour ouvrir la cache.

La plupart des cartes Cache sont à usage unique. Elles sont généralement retirées du jeu une fois résolues. Elles peuvent renfermer des richesses considérables.



GLOSSAIRE DES SILHOUETTES

La boîte de Récompenses contient des Ennemis inédits et de nouvelles Anomalies. Voici les silhouettes qui permettent de les représenter.

ENNEMIS



6 Rongeurs
(Galoueur)



5 Chiens
(Pseudo-chien, Galoueur)



2 Sangsues
(Sangsue des Marais)



2 Rampants
(Rampeur Grouillant)



1 Izlom (Izlom Enragé/
Izlom Acculé)



8 Zombis
(Zombi Déchaîné)



4 Ennemis Militaires
(Défenseur de l'Hôpital)



2 Ennemis en Exosquelette
(Mercenaire en Exosquelette)



2 Bandits - Mitrailleur
(Sniper Mercenaire)



8 Bandits
(Bandit Vétéran)

ANOMALIES



3 Électrique
(Arc, Électro Pierres)



3 Feu
(Souffle Ardent)



3 Chimique
(Nuage Toxique)



3 Gravitationnelle
(Vent de Fer)



2 Spatiale
(Portail)



CRÉDITS

Dédié à la mémoire de Łukasz Orwat, le meilleur d'entre nous. Pussions-nous te retrouver un jour.

Un Jeu de : Paweł Samborski

D'après : Les jeux S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Conception de Récompenses : Filip Tomaszewski,
Konrad Sulżycki

Tests et Développement : Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski,
Paweł Samborski

Tests Internes : Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski,
Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki,
Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach,
Wojciech Frelich, Michał Ozon

Conception Narrative : Marcin Mortka, Paweł Samborski,
Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski

Écriture : Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Corrections : Matt Click, Daniel Morley

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

Direction Artistique : Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Conception Graphique : Adrian Radziun, Łukasz Styrna,
Klaudia Wójcik

Illustrations : Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski,
Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek,
Magdalena Cieplak

Conception des Personnages : Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modélisation 3d : Marek Kondratowicz, Michał Lisek,
Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

PAO : Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

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

Équipe GSC Game World : Ievgen Grygorovych,
Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko,
Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova,
Maksym Tkachenko

Soutien Spirituel : Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Remerciements Spéciaux : Grzegorz Cichoszewski
with 7siekier team, Aleksander Soból, Maciej Szwaba,
Krystian Łuszacki. Et merci à tous ceux qui nous ont soutenus
lors de la création et du développement de ce jeu !

Version Française

Traduction Française : Hervé Daubet

Relecture de la Version Française : Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Krzysztof Klemiński

Coordinatrices de Traduction : Anna Czajka,
Adrianna Kocięcka

S.T.A.L.K.E.R. ET GSC GAME WORLD SONT DES MARQUES
DÉPOSÉES. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Entreprise Risquée Prologue

Comme dit le vieux proverbe : « Ami au prêter, ennemi au rendre ». Toutefois, contre toute attente, c'est différent avec votre vieux pote « la Hyène ». Pourtant, il est toujours là, à rôder en quête d'un bon coup, et s'arrange toujours pour vous soutirer un peu plus de fric. Il se considère comme un entrepreneur, œuvrant en permanence sur quelque projet lucratif, à faire circuler le pognon, « juste pour faire tourner la machine », comme il dit. En gros, c'est un bâtard de première. Mais le truc avec les plans de la Hyène, c'est qu'ils peuvent rapporter gros. Ce mec, c'est un casino ambulante !

Ce coup-ci, lorsque votre entrepreneur « favori » s'est pointé, vous étiez d'humeur à jouer à la roulette. C'est à peine si vous avez prêté attention à son baratin de vente : un truc à propos de communications interceptées, de faux agents à la con et de crétins incapables de faire la différence entre combustibilité et inflammabilité. Une occasion de malade, selon lui. L'offre ? Vous investissiez 20 000 K, qui allaient vous rapporter 100 000 balles en moins de dix jours. Vous vous doutiez que c'était un peu du flan. Néanmoins, même la moitié de ce bénéfice suffirait à remettre de la joie dans votre vie. Du coup, vous lui avez filé le pognon.

Il est désormais temps de récupérer vos gains dans cet investissement à risque. La Hyène vous a donné rendez-vous à proximité du seul hosto décent de toute la Zone. Cet établissement privé est ouvert à quiconque pouvant s'offrir ses services, et dispose d'un bloc médical aussi pointu que protégé. Connaissant la Hyène et ses méthodes, vous vous dites que s'il va toucher le pactole, c'est sûrement qu'il a entubé quelqu'un. Vous devez donc être préparé à toute éventualité, y compris à des clients mécontents ou des partenaires commerciaux furax.

Résumé de la Mission :

Vous devez retrouver la Hyène afin de toucher la somme convenue. Ses « projets » étant généralement en marge de la légalité, attendez-vous à ce qu'il soit recherché, une horde d'hommes armés à ses trousses.

Prenez la boîte de Mission C1 « Entreprise Risquée ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape 6 du classeur de Campagne, et continuez.

Comme vous approchez le lieu de rendez-vous, vous entendez des coups de feu lointains et... un truc qui ressemble à des hurlements. Quelqu'un de moins aguerri pesterait contre le sort et maudirait cet enfoiré qui s'est sans doute encore plongé dans la mouise jusqu'au coup, mais pas vous. Vous vous contentez de soupirer. Vous avez accepté le jeu de la roulette, et là, on joue à balles réelles.

Les buissons voisins s'agitent et une silhouette courbée en surgit pour aller s'effondrer sur le chemin. Vous reconnaissez le visage familier de la Hyène, tordu par un rictus de douleur. Il tousse en crachant du sang, qui dégouline le long de son menton jusque sur sa veste, où il se mêle à une vilaine tache rouge qui fleurit sur son flanc gauche.

« Putain... ils m'ont eu, gémit-il tandis que vous appliquez un bandage sur la plaie, et c'est pas ce vieux tissu crade qui va m'aider... Tu veux ton pognon, j'imagine ? Je l'ai planqué, mais on en reparlera une fois que tu m'auras mené à l'hosto. Et prévois cinq ou dix mille balles pour l'admission, sinon on va tous les deux être dans la merde. Allez, magne-toi, j'ai tout un putain de peloton aux basques. Il faut qu'on les sème, qu'on les disperse. Après, on v... La Hyène fait une pause pour cracher du sang. Après, tu vas pouvoir te faire tous ces connards un par un. »

1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan 28, 33, 34, 35 et 45, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission C1.
- Trouvez les cartes C1-01a (Objectif de Mission) et C1-02a (Hyène Blessée), lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan. Ajoutez 3 ■ sur la carte C1-01a

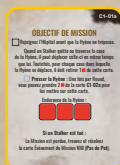
- et 6 ■ sur la carte C1-02a. Si vous jouez avec 1 ou 2 Stalkers, ajoutez 1 ■ supplémentaire sur la carte C1-02a. Trouvez la carte C1-03a (Pont de Bois) et mettez-la à côté du Plan.
- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : C1-04a, C1-05a, C1-06a, C1-07a, C1-08a, C1-09a. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

Anomalies :

- Trouvez la carte Anomalie Nuage Toxique et mettez-la à côté du Plan.
- Piochez 1 altération d'Anomalie Chimique (1, 4 ou 12), et placez-la sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan. Placez 1 ■ au centre de l'altération d'Anomalie. Placez ensuite la silhouette d'Anomalie correspondante sur cette altération.



Paquet
Environnement



Objectif
de Mission



Hyène
Blessée



Pont de Bois



Anomalie Nuage
Toxique

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».
- Trouvez 1 silhouette de Bandit au Fusil de Chasse et placez-la dans la case indiquée « Point de Départ ». Elle représente la Hyène et n'occupe pas d'emplacement dans les cases.

Ennemis :

- Dans la boîte de Mission C1, trouvez la carte Ennemi Zombi Déchaîné et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ①.
- Dans la boîte de Mission C1, trouvez la carte Ennemi Sniper Mercenaire et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ②.
- Trouvez la carte Ennemi Mercenaire et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ②.
- Trouvez 8 silhouettes de Zombi. Placez-en 5 dans les cases ④ et 3 à côté du Plan.
- Trouvez 2 silhouettes de Bandit à la Mitrailieuse et mettez-les à côté du Plan. Ils représentent les Snipers Mercenaires.

- Trouvez 4 silhouettes Ennemi Militaire et mettez-les à côté du Plan.

Butin ? :

- Prenez 13 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Pions Inconnu ? :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les, puis placez-les en une pile dans la case marquée de 6 ? comme suit :
 - » 4 - 4 × X, 2 × A, 2 × B
- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les, puis placez-les en 2 piles de 4 pions au bas du Plan comme suit :
 - » 1 Stalker : 3 × X, 4 × A, 1 × B
 - » 2 Stalkers : 2 × X, 3 × A, 1 × B, 2 × C
 - » 3 Stalkers : 1 × X, 2 × A, 2 × B, 3 × C
 - » 4 Stalkers : 3 × A, 2 × B, 3 × C

Autres :

- Dans la boîte de Mission C1, trouvez 6 pions Instabilité et placez-les au hasard, face visible, dans les emplacements des cartes Altération

C1-04a, C1-05a et C1-06a, comme indiqué. Leurs règles sont détaillées sur la carte C1-03a.

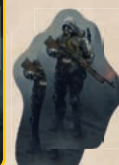
Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission C1.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la VIII au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.



Paquet
Événement



Entreprise Risquée

Épilogue

Vous avez fait votre part du boulot. Le sort de la Hyène est désormais entre les mains des meilleurs charcutiers de la Zone. En tout cas, c'est ce pour quoi vous avez payé. Au bout du compte, ce qui devait être un simple recouvrement de dette vous a coûté encore plus de pognon. Au moins, vous vous êtes sorti en vie de ce plan foireux, et ces crétins de bandits hurlants n'ont pas les tripes pour attaquer l'hosto.

Maintenant, il n'y a plus qu'à faire profil bas et à attendre. Vous pourriez peut-être en profiter pour jeter un œil dans un des repaires de la Hyène, histoire de passer le temps. Il est peu probable qu'il y ait planqué le fric, mais qui sait, vous pourriez peut-être y trouver des infos sur son entreprise merdique.

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **C1** comme étant indisponible.

Mettez ensuite votre paquet Ennemi à jour en y ajoutant les cartes Ennemi **Zombi Déchaîné** et **Sniper Mercenaire**.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- Sur le Plan de la Zone, mettez vos trophées à jour en apposant l'autocollant **32**. « Argent Sale ».
- **25**. « **C2** Jour de Paye »
- **27**. « Repaire de la Hyène »
- Si vous avez la carte **Journal d'un Vieil Homme**, **28**. « Courrier Retardé ».

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **C1**.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.




Jour de Paye Prologue

Il est temps d'aller prendre des nouvelles de votre vieux pote la Hyène. Connaissant l'animal, il a dû embobiner tout le monde pour avoir des menus spéciaux et se faire dorloter par ces pauvres infirmières. En gros, il se la coule douce alors que vous n'avez toujours pas vu l'ombre de votre fric. Mais il ne perd rien pour attendre, et vous allez lui faire cracher des pénalités de retard. Il vous suffit de vous rendre à l'hôpital.

La route est presque agréable. Pour la Zone, s'entend... pas trop de radiations, peu d'anomalies, une population locale de zombis assez facile à éviter, malgré sa taille. Un bon vieil Izlom qui, si vous n'allez pas le titiller, devrait vous foutre la paix. Finalement, quand on n'est pas poursuivi par une horde de bandits déchaînés, c'est presque une promenade de santé. Et en plus, ce coup-ci, vous allez toucher le gros lot.

Résumé de la Mission :

Cette Mission se déroule au même endroit que la C1. Les niveaux de radiation du secteur restent raisonnables. Vous y croiserez des zombis assez robustes, mais une bonne balle dans la tête devrait suffire à calmer leurs ardeurs. Si, pour une raison ou une autre, vous décidez de vous frotter à l'Izlom, n'oubliez pas qu'il ne peut pas recevoir de .

Prenez la boîte de Mission C2 « Jour de Paye ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape 6 du classeur de Campagne, et continuez.

Dès votre arrivée à l'hôpital, vous constatez que quelque chose cloche. Une certaine agitation règne devant les portes. Toubibs et mercenaires entrent et sortent d'un pas pressé. Une femme en blouse blanche vient à votre rencontre. « Vous venez voir le patient blessé par balle à l'abdomen, n'est-ce pas ? Je suis le docteur Valentine, chirurgien-chef ».

Sans tourner autour du pot, elle vous expose les faits. La Hyène a passé l'arme à gauche. Il n'a pas succombé à ses blessures, mais a été assassiné. En fait, ça s'est passé il y a tout juste une demi-heure. Le coupable est l'un des mercenaires employés par la clinique. Il a blessé deux autres gardes avant de parvenir à s'enfuir... Vous vous dites que tout est fichu. Que vous ne verrez pas la couleur de votre pognon. À moins que la Hyène n'ait laissé des indices sur l'endroit où il a planqué le fric. Votre fric. Un mobile parfait pour le meurtrier. Vous devez retrouver cet enfoiré, c'est votre dernière chance. Comme si elle lisait dans vos pensées, Valentine vous offre un moyen de soulager vos peines.

« Comme vous avez pu le constater, nous manquons cruellement de personnel de sécurité, mais si je ne fais pas erreur, vous êtes un Stalker, n'est-ce pas ? Vous pourriez arriver à retrouver le coupable. Cela nous serait à tous profitable. Et, à votre retour, nous pourrions discuter d'un éventuel remboursement pour le séjour... avorté de votre ami. Vous pouvez commencer par fouiller les affaires du meurtrier. Toutefois, vous n'aurez pas accès au reste de l'hôpital. Je ne veux pas que mes patients soient de nouveau dérangés. »

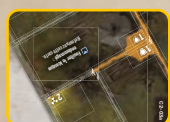
1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan 28, 35, 43, 44 et 45, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission C2.



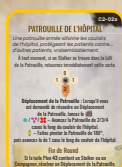
Paquet Environnement



L'Hôpital et ses Environs



Objectif de Mission



Patrouille de l'Hôpital


- Trouvez les cartes C2-01a (Objectif de Mission) et C2-14a (L'Hôpital et ses Environs), lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez la carte C2-02a (Patrouille de l'Hôpital) et mettez-la à côté du Plan.
- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image

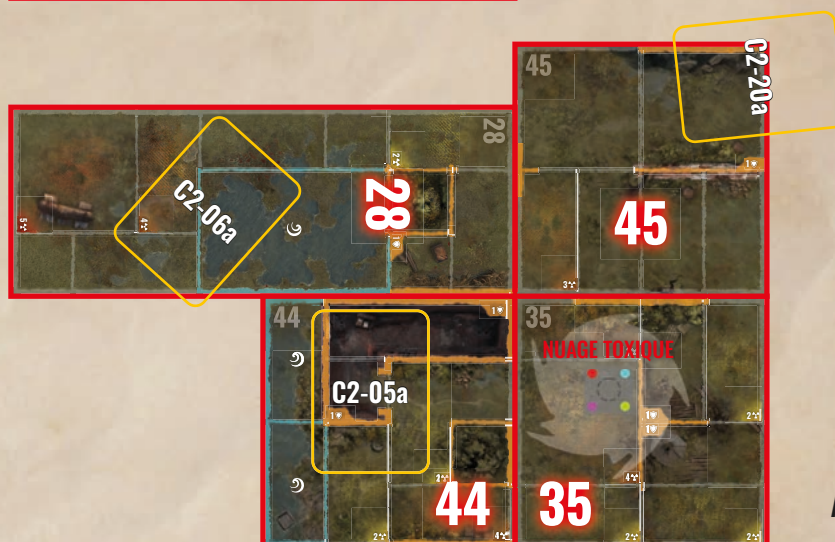


ci-dessous : C2-05a, C2-06a, C2-07a, C2-08a, C2-09a, C2-10a, C2-20a. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.

- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

Anomalies :

- Trouvez la carte Anomalie Nuage Toxique et mettez-la à côté du Plan.
- Piochez 1 altération d'Anomalie Chimique (1, 4 ou 12), et placez-la sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Placez 1  au centre de l'altération d'Anomalie. Placez ensuite la silhouette correspondante sur cette altération.



Anomalie Nuage Toxique

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Trouvez la carte Ennemi **Zombi Déchaîné** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ①.
- Trouvez 8 silhouettes de Zombi. Placez-en 5 dans les cases ④ et 3 à côté du Plan.

Butin ? :

- Prenez 12 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Pions Inconnu ? :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers,

mélangez-les et placez-les sur le Plan en 2 piles de 4 pions comme suit :

- » 1 Stalker : 4 × X, 3 × ④, 1 × ⑤
- » 2 Stalkers : 3 × X, 3 × ④, 2 × ⑤
- » 3 Stalkers : 1 × X, 4 × ④, 3 × ⑤
- » 4 Stalkers : 4 × ④, 4 × ⑤

Autres :

- Dans la boîte de Mission **C2**, trouvez 3 ? et placez-les au hasard sur le Plan comme indiqué.
- Trouvez une silhouette d'Ennemie en Exosquelette et placez-la dans la case ⑧. Elle représente la Patrouille de l'Hôpital, dont les règles sont détaillées sur la carte **C2-02a**.
- Placez 2 ② sur le Plan comme indiqué.

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission **C2**.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte **I** doit se trouver au sommet du paquet et la **VII** au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

Territoires Perdus :

- Vous ne pouvez pas ajouter de Territoire Perdu à cette Mission.

**La Mission commence !
Début du premier Round.**



**Paquet
Événement**



Jour de Paye

Épilogue


Vous n'êtes pourtant pas du genre à suivre les sentiers battus, mais il semble qu'une fois encore, vous quittiez l'hôpital quelques jours pour ensuite y revenir vérifier vos perspectives financières. Ça en devient presque un boulot de routine. Toutefois, il vous est difficile de cracher sur un job bien payé. Vous ne vous êtes toujours pas remis de la débâcle que la Hyène appelait un « super investissement ».

C'est simple. Valentine en a marre de son voisin à problèmes et souhaite régler le cas de l'Izlom une bonne fois pour toutes. Il se trouve que nul autre que vous n'est jamais entré de son plein gré dans le dédale de son repaire. Vous savez comment fonctionne l'anomalie de téléportation. Et jusqu'ici, vous avez démontré une certaine capacité à rester en vie. La doc vous a donc confié le commandement d'une petite unité dont les ordres sont de tuer ou de capturer le mutant. Comment s'imaginer-t-elle que cette tâche doit être accomplie ? Vous n'en avez pas la moindre idée. Cependant, comme il y a une belle prime à la clé, vous allez bien trouver un moyen.


Valentine a besoin d'un délai pour mettre en place l'opération. Pour passer le temps, vous pouvez aller faire une course pour elle et récupérer un truc dans son lointain laboratoire mobile. Un truc qui, selon elle, pour changer la donne lors de votre future mission. L'autre option, c'est de vous bourrer la gueule en attendant.

Il y a quand même cette pensée qui vous titille et bourdonne dans votre tête à la manière d'une mouche têtue. Comment allez-vous y prendre avec ce mutant ? Éradication des nuisibles ? Chasse au trophée ? Ou un bon massa... vous secouez la tête et la pensée s'envole.

Récompenses de Scénario :

- Dans la boîte de Mission **C1**, prenez toutes les cartes Équipement et tous les Coupons, puis mettez-les dans votre Planque.
- Si vous avez la carte Mission **VI**, gagnez 7500 .
- Cochez la Mission **C2** comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 26. « **C3** Chasse au Monstre »
- Si vous avez la carte **Journal d'un Vieil Homme**, 28. « Courrier Retardé ».
- Si vous n'avez pas de  sur la carte **C2-02a**, 29. « Prestataires Médicaux ».
- Si vous avez la carte Mission **VI**, 30. « Un Mot de Trop ».
- 31. « Laboratoire Mobile ».
- Améliorez votre autocollant de Trophées « Argent Sale » :
 - » Si vous avez la carte **Tableau Dérangeant** ou **Journal de Recherche**, cochez la case 2.
 - » Si vous avez la carte Mission **VI**, cochez la case 3.
 - » Si vous avez la carte **C2-04a**, cochez la case 4.

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **C2**.

Trouvez la boîte de Mission **C3** « Chasse au Monstre » et ajoutez-y la carte Izlom Enragé, ainsi que 4 pions Centre d'Anomalie.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.



Chasse au Monstre Prologue

L'écran de votre PDA se met à clignoter. Comme à son habitude, Valentine n'y va pas par quatre chemins, formulant chaque mot avec une précision froide et calculée, comme si elle écrivait au scalpel.

« Dispositions prises. Le mutant fait preuve de pics d'agressivité sans précédent et constitue une menace directe pour la pérennité des activités de l'hôpital. Je suggère que vous vous prépariez en conséquence. Confirmez votre heure d'arrivée. D. Valentine. »

Quelques secondes plus tard, un second message vous parvient, bien plus informel que le précédent. Le ton moins impersonnel semble presque cordial en comparaison.

*« Je travaille sur le projet dont je vous ai parlé. Cela devrait vous faciliter la tâche.
Quel calibre utilisez-vous ? »*

*Si l'Izlom est devenu plus agressif, vous aurez besoin de toute l'aide possible. Vous contemplez vos armes en vous demandant s'il est possible de percer la peau du monstre avec quelque chose de plus léger qu'une mitrailleuse lourde. Bon, il est temps de se remonter les manches et de se mettre au turbin.
Allez ma caille, on se bouge !*

Résumé de la Mission :

Prenez la boîte de Mission **C3** « Chasse au Monstre ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Si la case 2 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, voir script **212**.

Si la case 3 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, voir script **213**.

Si la case 4 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, voir script **214**.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape **6** du classeur de Campagne, et continuez.

À l'hôpital, la vie suit son cours. Les gardes à l'entrée vous toisent, mais ne vous interpellent pas. Qui sait, c'est peut-être le signe d'une belle histoire d'amitié naissante ? Les médecins vont et viennent, leur blouse flottant derrière eux comme de grandes ailes blanches. Les petits anges de la zone... L'escouade que vous allez diriger attend dans le vestibule. Vous êtes bientôt rejoints par Valentine.

« Il s'agit d'un spécimen rare. Votre priorité est de le capturer, annonce-t-elle d'un ton sévère. Mort, il ne vaudra que 5000 des 20 000 K convenus. Est-ce bien clair ? »

Valentine vous examine ensuite de la tête aux pieds, comme si elle venait de vous sortir d'un bocal de formol, et se fend d'un claquement de lèvres.

« Je vous suggère de passer à l'armurerie de l'hôpital. Elle est bien équipée. D'ici une demi-heure, je vous ferai livrer des munitions spéciales, une petite invention qui devrait vous aider à... »

Elle s'arrête et tend l'oreille. Vous entendez, vous aussi. Un piétinement. Lointain au début, mais gagnant rapidement en puissance. Vous attrapez brusquement Valentine par le col amidonné de sa blouse et vous la mettez à l'abri au moment où un terrible impact secoue le hall. Tout le bâtiment tremble, un mur se fissure, et une partie du toit s'effondre. Au cœur du vacarme, vous distinguez un « Par-tir » familier. Vous évaluez rapidement la situation. Quelques mercenaires sont au sol, morts ou blessés, tandis que les autres ouvrent le feu. L'Izlom est juste à côté de vous. Pour couronner le tout, des zombis ont franchi la clôture défoncée et avancent vers l'hôpital en titubant.

1. Mise en Place du Plan

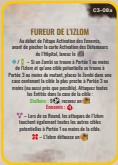
Trouvez les tuiles de Plan 28, 42, 45, 48, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission C3.

- Trouvez les cartes C3-01a (Objectif de Mission), C3-02a (Chaos des Combats), et C3-08a (Fureur de l'Izlom), lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez les 3 cartes C3-12a. Elles forment le paquet Activation des Défenseurs de l'Hôpital. Vous pouvez d'ores et déjà les regarder. Mélangez ensuite ce paquet et mettez-le, face cachée, à côté du Plan.
- Disposez la carte C3-11a comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. Il s'agit de votre carte Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.



Fureur de l'Izlom



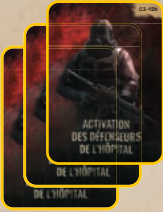
Objectif de Mission



Chaos des Combats



Paquet Environnement









Paquet Activation des Défenseurs de l'Hôpital

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».













Ennemis :

- Dans la boîte de Mission **C3**, trouvez la carte Ennemi **Izlom Enragé** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec . Si la case 4 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, placez-y .
- Trouvez la carte Ennemi **Zombi Déchaîné** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec .
- Trouvez la carte Ennemi **Défenseur de l'Hôpital** et mettez-la à côté du Plan.
- Trouvez 1 silhouette d'Izlom et placez-la dans une case .
- Trouvez 8 silhouettes de Zombi. Placez-en 4 dans les cases  et mettez-en 4 à côté du Plan.
- Trouvez 4 silhouettes d'Ennemi Militaire. Ils représentent les Défenseurs de l'Hôpital. Placez-en 2 dans les cases  et mettez-en 2 à côté du Plan.

Butin :

- Prenez 10 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Pions Inconnu :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les et placez-les en une pile de 2 pions comme indiqué :
 - » 1 Stalker/ 2 Stalkers : 2 × 
 - » 3 Stalkers/ 4 Stalkers : 1 × , 1 × 
- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les et placez-les en 2 piles de 3 pions comme indiqué :
 - » 1 Stalker : 3 × , 2 × , 1 × 
 - » 2 Stalkers : 2 × , 2 × , 2 × 
 - » 3 Stalkers : 1 × , 2 × , 3 × 
 - » 4 Stalkers : 2 × , 4 × 

Paquet Événement :

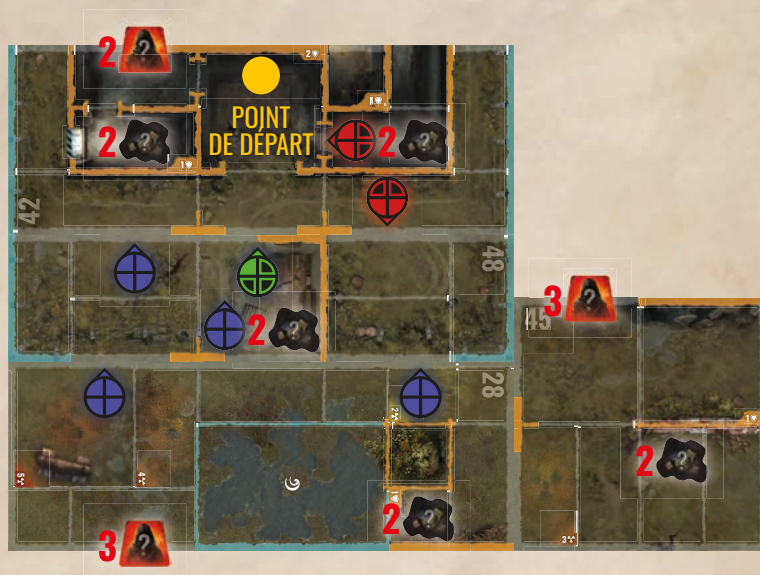
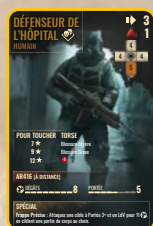
- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission **C3**.
- Sur le Plan de la Zone, si le Lieu « Laboratoire Mobile » est coché, remettez la carte Événement III dans la boîte de Mission.

- Sinon, cochez le Lieu « Laboratoire Mobile » comme étant indisponible et remettez la carte Événement II dans la boîte de Mission.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la X au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.



Paquet Événement



Chasse au Monstre

Épilogue A

Valentine vous rejoint à l'extérieur du hall dévasté. L'enveloppe qu'elle tient dans la main laisse penser qu'elle est déjà au courant du succès de votre opération.

« Vous avez l'air bien secoué. Vous auriez besoin d'une bonne injection, diagnostique-t-elle, plus par habitude que par compassion.

– Oui, mais au shaker, pas à la cuillère, ironisez-vous.

– Une blague ? Vous n'êtes peut-être pas si mal en point, après tout. Tenez, voici votre paiement. »

Connaissant un peu l'individu, vous savez que les mondanités, ce n'est pas vraiment sa tasse de thé. L'intérêt qu'elle vous porte disparaîtra au moment où vous empocherez la récompense. Vous vous contentez d'acquiescer et d'empocher l'enveloppe.

« Je vous inscris sur la liste des gens qui ont droit au tarif spécial, ajoute-t-elle. On ne sait jamais, vous pourriez avoir besoin de nos services. Nous avons peu de Stalkers en tant que patients, ici. C'en est presque étonnant.

– C'est parce qu'en général, on se terre dans une décharge pour y lécher nos blessures. Ou y crever.

– Vous m'en direz tant. »

Vous n'êtes pas sûr d'apprécier le fait que Valentine s'intéresse à vous. Vous avez l'impression que pour elle, vous êtes une sorte de spécimen qu'elle pourrait examiner et étudier à loisir. Quoi qu'il en soit, votre boulot ici est terminé. Le destin de l'Izlom est scellé, pour le meilleur et pour le pire, et la Hyène repose six pieds sous terre. Comme votre magot, probablement. Si tant est qu'il ait jamais existé.

Récompenses de Scénario :

Valentine vous paye volontiers la récompense promise :

- Si vous avez la carte Événement de Mission VII, 5000 ₣.
- Si vous avez la carte Événement de Mission VIII, 20 000 ₣.
- Remettez dans leurs paquets respectifs toutes les cartes dotées de ■.
- Cochez la Mission C3 comme étant indisponible. Sur le Plan de la Zone, si le Lieu « Un Mot de Trop » n'est pas coché, cochez-le comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- Si vous avez la carte Événement de Mission VII, mettez à jour vos Trophées sur le Pan de la Zone en apposant l'autocollant 33. « Izlom Abattu ».
- Si vous avez la carte Événement de Mission VIII, mettez à jour vos Trophées sur le Pan de la Zone en apposant l'autocollant 34. « Izlom Capturé ».

Remettez dans la boîte de Mission C3 toutes les cartes Objet Balles Améliorées/Balles Perforantes, Événement de Mission et Environnement.

Remettez dans la boîte de Mission C2 la carte Ennemi Izlom Enragé, ainsi que les 4 pions Centre d'Anomalie.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Chasse au Monstre

Épilogue B

Au moment où vous franchissez la porte du bureau de Valentine, vous croisez un jeune interne que vous reconnaissez. Il s'agit de l'homme qui vous a remis le chargeur de munitions améliorées.

Il évite soigneusement de croiser votre regard.

« ... et apportez-moi aussi les dossiers de nos patients débiteurs. Nous allons avoir besoin de volontaires pour reprendre les... essais cliniques. »

Valentine lève les yeux de sa montagne de paperasse.

« Oh, bonjour, Stalker. J'ai cru comprendre que votre mission ne s'était pas déroulée comme prévu. Dommage...

– C'est tout ?

– C'est loin d'être idéal, bien sûr. L'Izlom était... un spécimen exceptionnel. Et une menace pour la sécurité de cet hôpital. D'ailleurs, il l'est peut-être encore. Mais dans mon métier, ce qui compte ce sont les faits, pas les spéculations. Y a-t-il encore quelque chose qui vous retient ici ? »

Non, pas vraiment. Et fait, vous n'aspirez qu'à une chose : quitter les lieux au plus vite. Cet hôpital a un effet néfaste sur l'état de vos finances. Vos poches restent désagréablement légères, mais qui sait ? C'était peut-être le prix à payer pour avoir la conscience tranquille.

Récompenses de Scénario :

- Remettez dans leurs paquets respectifs toutes les cartes dotées de .
- Cochez la Mission C3 comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 30. « Un Mot de Trop », si vous ne l'avez pas déjà.
- Sur le Plan de la Zone, mettez à jour vos autocollants de Trophées à jour en apposant les autocollants 35. « Izlom en Fuite ».

Mettez ensuite votre paquet Événement à jour en y ajoutant les cartes Événement Aléatoire **Main Secourable** et **Nouvelles Tragiques**.

Remettez dans la boîte de Mission C3 toutes les cartes Objet **Balles Améliorées/Balles Perforantes**, Événement de Mission et Environnement.

Remettez dans la boîte de Mission C2 la carte Ennemi **Izlom Enragé**, ainsi que les 4 pions Centre d'Anomalie.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.



Un Appel à l'Aide Prologue

Le truc avec les vieux potes, c'est qu'on peut difficilement leur en vouloir quand ils viennent mettre le bordel dans nos vies. Et c'est précisément ce qu'a fait Tvirsky en envoyant un message sur votre PDA : « Salut, c'est Tvirsky. J'espère que t'es toujours en vie, et pas trop loin. Parce que j'ai grave besoin de toi. Je bosse pour un type nommé Hrushka, un crâne d'œuf particulièrement brillant. Ensemble, on surveille l'Œil de Moscou. L'immense Radar Duga de Tchernobyl est revenu à la vie et il émet un puissant signal. Tu sais ce qu'on dit sur l'Œil ? Qu'un jour, il va émettre un étrange signal UVB-86 annonciateur de grands chamboulements dans la Zone. Eh, bien, c'est ce que nous détectons depuis quelque temps. Et il se pourrait bien que toute cette histoire soit vraie, car il y a une activité sans précédent des mutants dans le coin, et ils se dirigent tous vers l'appareil. Une coïncidence ? Je n'en sais rien.

Quoi qu'il en soit, on est plus ou moins assiégés dans un bunker près de l'Œil, et c'est là que tu entres en jeu.

Rends-toi à l'avant-poste des gardes-frontière, aujourd'hui abandonné. Fouille chaque tente et récupère tout ce qui te semble plus ou moins scientifique. Ta priorité, c'est de récupérer une carte d'accès, ainsi que tous les papiers qui portent le nom de Hrushka. Tu devrais trouver une sorte de plan, ainsi qu'un carnet de poésies. Il y a un bon paquet de fric à se faire. Voici l'emplacement de l'avant-poste. Ne traîne pas ! »

Vous vérifiez les coordonnées et il vous semble vous souvenir avoir déjà fait une reco dans le secteur. Serait-ce à proximité du territoire des Contrôleurs ? Pas vraiment, en fait.

En effet, vous connaissez la légende sur le signal UVB-86. Vous n'avez guère envie d'être là-bas quand tout va partir en sucette, mais le message émane de ce bon vieux Tvirsky, un type qui jouit d'une sacrée réputation dans la Zone. Alors ? Que décidez-vous ?

Résumé de la Mission :

- Explorez et pilliez l'Avant-poste.
- Trouvez la Carte d'Accès, ainsi que les autres possessions de Hrushka.

Prenez la boîte de Mission D1 « Un Appel à l'Aide ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape 6 du classeur de Campagne, et continuez.

L'avant-poste se compose d'un immense bâtiment et d'une rangée de tentes militaires, dont la plupart sont encore en assez bon état. L'entrée est protégée par une barrière et quelques sacs de sable à moitié éventrés, le tout couronné de fils barbelés. Toutefois, l'élément qui attire le plus l'attention, c'est le vieux VAB. Le vieux véhicule a beau être rouillé et en sale état, il n'en reste pas moins imposant. Vous ne distinguez aucun signe d'une quelconque activité humaine et le sol détrempé qui entoure le camp semble avoir été foulé par des milliers de pas.

1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan 8, 13, 16, 31, 32, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission D1.
- Trouvez la carte D1-01a (Objectif de Mission) et D1-06a (BTR), lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan.

- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : D1-03a, D1-04a, D1-05a, D1-07a, D1-08a, D1-09a, D1-10a, D1-11a, D1-12a. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

Anomalies :

- Trouvez la carte Anomalie Tesla et mettez-la à côté du Plan.
- Piochez 3 altérations d'Anomalie Électrique (6, 7 ou 11) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Placez 1 silhouette d'Anomalie correspondante sur l'altération d'Anomalie dotée du plus petit numéro.



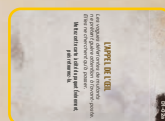
BTR



Objectif
de Mission



Anomalie
Tesla



Paquet
Environnement

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Dans la boîte de Mission D1, trouvez la carte Ennemi **Galopeur** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ①.
- Trouvez la carte Ennemi **Tique** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ②.
- Trouvez la carte Ennemi **Rampeur** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec ③.
- Trouvez 6 silhouettes de Rongeur et 5 de Chien. Elles représentent toutes des Galopeurs. Placez-en 4 dans les cases ④ et mettez-en 7 à côté du Plan.
- Trouvez 4 silhouettes de Tique. Placez-en 3 dans les cases ⑤ et mettez-en 1 à côté du Plan.

- Trouvez 2 silhouettes de Rampeur. Placez-en 1 dans une case ⑥ et mettez-en 1 à côté du Plan.

Butin ⑦ :

- Prenez 16 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Pions Inconnu ⑧ :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les et placez-les sur le Plan en 2 piles de 5 pions et 1 pile de 4 pions comme indiqué :
 - » 1 Stalker : 6 × ⑨, 4 × ⑩, 4 × ⑪
 - » 2 Stalkers : 5 × ⑨, 3 × ⑩, 2 × ⑪, 4 × ⑫
 - » 3 Stalkers : 2 × ⑨, 4 × ⑩, 4 × ⑪, 4 × ⑫
 - » 4 Stalkers : 4 × ⑩, 4 × ⑪, 4 × ⑫, 2 × ⑬

Autres :

- Dans la boîte de Mission D1, trouvez les pions BTR, tourelle de BTR et un rivet. Assemblez les pions à l'aide du rivet afin que la tourelle surmonte le BTR, puis placez le tout sur le Plan comme indiqué.

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission D1.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la VI au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.



Paquet
Événement



Un Appel à l'Aide


Épilogue

Vous courez à en perdre haleine, jusqu'à être absolument certain que personne ne vous poursuit. Vous vous affalez près d'un arbre pour vous reposer un instant et rassembler vos pensées quand votre PDA émet un nouveau bip.

*« Ici Tvirsky. T'es là ? T'as pu fouiller l'avant-poste ? J'espère que tu vas bien.
Le signal est de plus en plus fort. Ça me vrille le cerveau.*

Avec Hrushka, on est toujours planqués dans le bunker. C'est pas la grande forme, mais on est en sécurité. On aurait bien besoin de toi maintenant, mais tu peux aussi patienter jusqu'à l'extinction du signal. Hrushka m'a dit qu'il fluctuait de façon aléatoire, mais qu'on pouvait s'attendre à une accalmie bientôt. Dépose tout ce que tu as trouvé à l'avant-poste dans la planque dont je te joins les coordonnées. On y ira chercher tout ça dès que les choses se calmeront. Je te fais également parvenir la position d'une autre planque, où Hrushka planque du pognon. Tu peux prendre 1000 K par objet que tu as découvert. Et pas d'entourloupe, OK ? »

Récompenses de Scénario :

- Si vous avez la carte **D1-14b**, résolvez son effet « À la Fin de cette Mission ».
- Gagnez 1000  par carte indiquant « Tvirsky vous récompensera ».
- Cochez la Mission **D1** comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 37. Mission **D2** « Porté Disparu ».
- Si vous avez la carte **Carte de Hrushka**, 38. Planque de Hrushka.
- Si vous avez la carte **Transmission**, 39. Base Militaire.

Mettez ensuite votre paquet Ennemi à jour en y ajoutant la carte Ennemi **Galopeur**.

Dans la boîte de Mission **D1**, trouvez la carte de mise en place SZ du **BTR** et ajoutez-la au paquet Survie dans la Zone. Ajoutez les pions BTR et Tourelle de BTR à la réserve de pions SZ. Désormais, en mode Survie dans la Zone, vous pouvez trouver le BTR.

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **D1**.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.



Porté Disparu Prologue

Alors, voilà le truc.

L'avant-poste, c'était l'enfer, mais vous avez survécu. Vous avez même récupéré la carte d'accès que voulait Tvirsky. Vous l'avez déposée dans la planque que votre ami avait choisie pour l'occasion, et vous avez désormais tous les éléments pour passer à l'étape suivante de la mission.

D'après Tvirsky, qui s'appuie sur les recherches de Hrushka, un objet étrange, qu'ils ont appelé la Balise, est apparu sur la structure de l'Œil de Moscou, l'immense radar antimissile de la Zone d'exclusion. Cet objet semble être la source des différentes perturbations actuelles.

Tout ce que vous avez à faire, c'est de grimper sur l'Œil de Moscou et de détruire la Balise.

Votre PDA se met soudain à clignoter.

« Ici Tvirsky. Écoute, le signal de l'UVB-86 s'est de nouveau amplifié. Il est à présent plus fort que jamais, et les mutants des environs sont déchaînés. Je n'ai plus guère de munitions, et Hrushka est carrément en rade. Alors, rapplique en vitesse pour nous sortir de là ! Si tu te mignes, je double ta prime ! »

OK. La mission de sauvetage est prioritaire. La Balise devra attendre.

Une violente migraine vous vrille brusquement le crâne. Putain de UVB-86...

Résumé de la Mission :

- Trouvez un moyen de vous débarrasser des mutants.
- Rejoignez le bunker.
- Aidez Tvirsky et Hrushka à évacuer.

Prenez la boîte de Mission **D2** « Porté Disparu ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape 6 du classeur de Campagne, et continuez.

La masse grise du bunker se profile à travers la végétation. Vous y êtes presque, mais à en juger par le vacarme que font les mutants, le moindre faux pas pourrait déclencher les enfers. Progressant à travers les buissons, les créatures se dirigent vers l'Œil en poussant des cris à glacer le sang, probablement pour signaler leur présence aux autres meutes.

Un frisson vous parcourt l'échine.

Attendre ne servira à rien. Il faut bouger. Se faufiler jusqu'au bunker, parler à Tvirsky, et topographier le secteur. Qui que soit vraiment ce rat de laboratoire de Hrushka, il est probablement trop malin – et trop précieux – pour que vous le laissiez crever là.

1. Mise en Place du Plan

- Trouvez les tuiles de Plan 1, 3, 6, 7, 8, 16, 28, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission D2.
- Trouvez les cartes D2-01a (Objectif de Mission), D2-02a (Solidité du Bunker), D2-03a (Jouer au Chat et à la Souris) et à la Souris), D2-04a (Hordes de

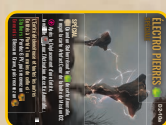
Mutant), lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan. Ajoutez un ■ sur la carte D2-02a, dans l'emplacement correspondant au nombre de Stalkers.

• Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : D2-05a, D2-06a, D2-07a, D2-08a, D2-09a. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.

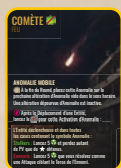
• Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

Anomalies :

- Trouvez la carte Anomalie Comète et mettez-la à côté du Plan.
- Piochez 2 altérations d'Anomalie Feu au hasard (2, 9 ou 10) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Placez 1 silhouette d'Anomalie correspondante sur l'altération d'Anomalie dotée du plus petit numéro.



Paquet
Environnement



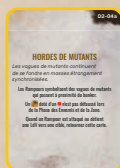
Anomalie
Comète



Objectif
de Mission



Jouer au Chat
et à la Souris



Hordes
de Mutants



Solidité
du Bunker

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Dans la boîte de Mission D2, trouvez la carte Ennemi **Rampeur Grouillant** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec 1.
- Trouvez la carte Ennemi **Galopeur** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec 1 et 1.
- Trouvez 6 silhouettes de Rongeur et 5 de Chien. Elles représentent toutes des Galopeurs. Placez-en 5 dans les cases et mettez-en 6 à côté du Plan.
- Trouvez 2 silhouettes de Rampeur. Placez-les dans des cases. Les Rampeurs reçoivent chacun un . Placez 1 sur chaque pion .

Butin ? :

- Prenez 16 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Pions Inconnu ? :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les et placez-les sur le Plan en 3 piles de 4 pions comme indiqué :
 - » 1 Stalker : 6 × X, 4 × , 2 ×
 - » 2 Stalkers : 4 × X, 4 × , 2 × , 2 ×
 - » 3 Stalkers : 2 × X, 4 × , 4 × , 2 ×
 - » 4 Stalkers : 4 × , 4 × , 2 × , 2 ×

Autres :

- Dans la boîte de Mission D2, trouvez 5 pions Mur et 1 pion Fenêtre, puis placez-les sur le Plan comme indiqué.

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission D2.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la VI au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.



Paquet
Événement



Porté Disparu

Épilogue

Les hurlements mutants finissent par s'estomper dans le lointain.

Vous êtes enfin assez loin pour ralentir le pas. Une fois de plus, il semble que vous ayez survécu à une mission cauchemardesque.

Tvirsky est lui aussi sur les rotules, mais le stress accumulé le pousse à vider son sac :

« T'as vu ce bordel ? L'UVB-86, ça met le cerveau en bouillie. Il pourrait même servir à contrôler les mutants. J'ai pris quelques notes sur la fréquence, et... »

Vous l'interrompez brusquement pour lui demander où est Hrushka. Son regard se perd dans le vague.

– Hrushka ? finit-il par répondre. Il est... il montait la garde... enfin en théorie. Quant à moi, je pionçais comme un bébé, et... je n'ai aucune idée de ce qui s'est passé.

Il redescend brusquement sur Terre.

– Il doit encore traîner dans le coin, dans les parages de l'Œil. Il faut le retrouver, et vite ! Et j'ai besoin de toi pour y arriver.

Il sort une liasse de Coupons de sa poche qu'il vous fourre dans les mains.

– Ça, c'est pour tout ce que tu as déjà fait, et il y en a plus à la clé. Tu as vu l'effet de l'Œil sur les mutants ? Ce truc les attire comme un aimant. Putain, si quelqu'un de mal intentionné s'emparait de ça, imagine le bordel. Hrushka...

Il s'interrompt, pensif.

– Il a beau être taré, mais il avait raison sur ce point. Plus aucun doute désormais : l'œil est néfaste.

Il vous tend un tas de feuilles froissées.

– Tout est là-dedans. Ce sont ses notes.

Il s'agit d'une révélation ahurissante. Vous regrettez de ne pas avoir pu les consulter dans le bunker. Et si vous y retourniez ? Cependant, Tvirsky a un autre plan.

– On va commencer par se poser. Repos et ravitaillement. Voici les coordonnées d'une boutique tenue par Crocs, un pote à moi qui vend des armes. Il s'intéresse aussi aux artefacts, et pourrait te donner un bon prix des tiens, si tu lui fais une bonne impression. Quand tu auras tout ce dont tu peux avoir besoin, on retourne à l'Œil pour tout casser.

– Et pour retrouver Hrushka ?

– Absolument, répond-il fermement.

Récompenses de Scénario :

- Gagnez 3000 ₣.
- Cochez la Mission D2 comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 40. Mission D3 « Le Géant d'Acier ».
- 41. « Crocs ».
- Si vous avez la carte Étrange Liquide, 43. « Labo du Chimiste ».
- 44. « Bunker de Hrushka ».

Mettez ensuite votre paquet Ennemi à jour en y ajoutant la carte Ennemi **Rampeur Grouillant**.

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission D2.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.



Le Géant d'Acier Prologue

*Pas question d'entrer dans un secteur infesté de mutants sans un minimum de préparation.
Vous poussez Tvirsky à vous révéler tout ce qu'il sait.*

*« Bon, par où commencer... Le complexe en question était un centre de recherche du gouvernement.
Ne me demande pas lequel.*

Il rit sèchement avant de reprendre :

*– Hrushka faisait partie des crânes d'œuf qui bossaient là-bas. Quand le signal s'est amplifié,
tout le monde a été évacué. Tout le monde, sauf Hrushka. Lui a préféré rester sur place pour continuer
ses recherches. C'est pour ça qu'on a la carte d'accès et le plan du complexe. À défaut de mieux,
c'est toujours ça...*

Il marque une pause, comme pour rassembler ses pensées.

*– L'installation a été exposée pendant longtemps aux assauts de vagues de mutants.
Ils l'ont peut-être complètement démolie, ou ils y ont construit leurs nids. Nul ne connaît l'effet
de la Balise sur eux. Déjà, moi, elle me vrille le cerveau, alors j'ose pas imaginer ce qu'elle fait à Hrushka.
Il n'est pas dans les environs de l'avant-poste. Je crains donc qu'il ne se soit aventuré en direction
de l'Œil. Il faut qu'on détruise la source du signal et qu'on retrouve ce foutu savant. Regarde, tu vois
ce bâtiment ? C'est le seul accès à l'Œil que je connaisse. Tout le périmètre est entouré d'un haut mur
en béton surmonté de fils barbelés. Et moi, grimper, c'est pas vraiment mon truc. Des questions ? »*

*Vous savez depuis longtemps que dans la Zone, les briefings détaillés, ça n'existe pas.
Sans tergiverser plus avant, vous emboîtez le pas de Tvirsky.*

Résumé de la Mission :

- Entrez dans le bâtiment.
- Frayez-vous un chemin dans le complexe.
- Détruisez la Balise.
- Évacuez.

Prenez la boîte de Mission D3 « Le Géant d'Acier ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Dans la boîte de Mission D1, prenez le pion Carte d'Accès et mettez-le dans la boîte de Mission D3.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape 6 du classeur de Campagne, et continuez.

La titanesque structure de l'Œil de Moscou se découpe sur le ciel violacé, donnant un aspect quasi irréel à la scène. Vous pouvez sentir l'air qui vibre – littéralement – sous l'effet du signal UVB-86. La vibration, nettement plus faible il y a encore quelques heures, s'intensifie de plus en plus à votre approche du complexe. Les hurlements des mutants se font dangereusement proches.

Vous êtes si tendu que vous ne réalisez pas immédiatement que Tvirsky vous parle.

« Là, dit-il en désignant un globe étrange enchâssé dans la structure du radar. C'est la Balise. La source de ce signal qui lamine le cerveau. Le nec plus ultra de la folie et du contrôle mental. »

Vous regardez votre compagnon d'un air dubitatif. Tvirsky n'a jamais parlé comme ça.

Même sa voix semble différente... Quelle mouche le pique ?

Vous allez dire quelque chose, mais Tvirsky vous intime au silence d'un geste impatient de la main.

– Je connais le coin, poursuit-il. Je suis déjà venu ici. Je vais passer devant et utiliser la carte d'accès pour déverrouiller l'entrée. Toi, tu restes là et tu couvres mes arrières. J'ai pas envie d'avoir une chimère aux fesses. Je te contacterai quand tu pourras me rejoindre.

Vous regardez Tvirsky se diriger vers le complexe et, résigné, vous prenez votre mal en patience.

1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan 36, 37, 38, 39, 40, 41.

Disposez les tuiles de Plan 36, 37, 38 et 39 au hasard en formant un carré comme indiqué ci-dessous.

Disposez les tuiles Plan 40 et 41 comme indiqué.

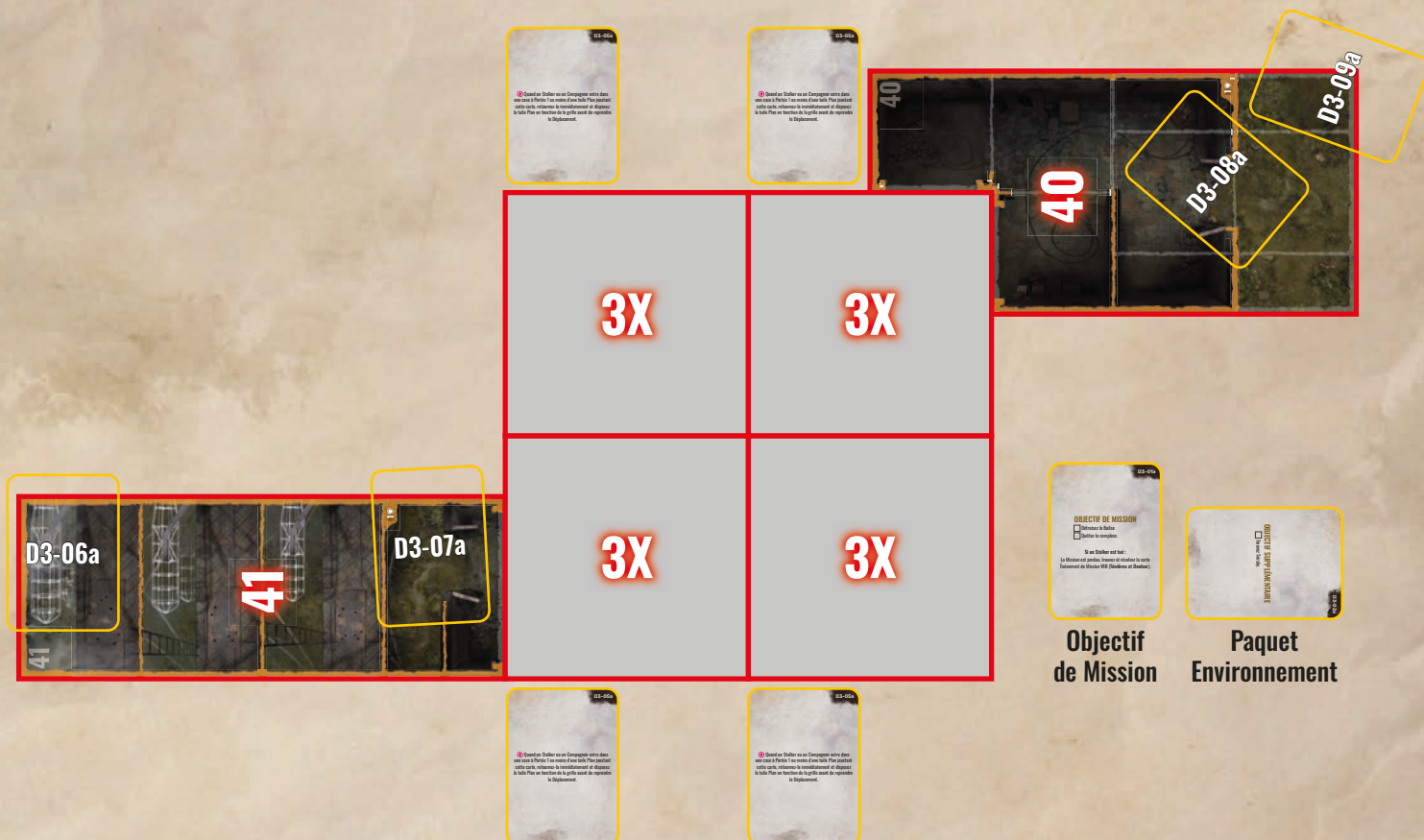
2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission D3.
- Trouvez la carte D3-01a (Objectif de Mission), lisez-la et mettez-la à côté du Plan.
- Trouvez les 4 cartes D3-05a, mélangez-les, puis attribuez-les au hasard à côté des tuiles 36, 37, 38 et 39 afin que

chaque tuile ait une tuile associée, comme indiqué ci-dessous.

- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : D3-06a, D3-07a, D3-08a, D3-09a. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.



3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Trouvez la carte Ennemi **Galopeur** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec 1.
- Si la partie contient au moins 3 Stalkers, marquez également la carte Ennemi **Galopeur** avec 1.
- Trouvez la carte Ennemi **Rampeur Grouillant** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec 1.
- Trouvez 6 silhouettes de Rongeur et 5 de Chien. Elles représentent toutes des Galopeurs. Placez-en 2 dans les cases 40 et mettez-en 9 à côté du Plan.
- Trouvez 2 silhouettes de Rampeur. Mettez-les à côté du Plan.

Butin :

- Prenez 3 pions Butin au hasard et placez-les en une pile sur le Plan comme indiqué.

Pions Inconnu :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, mélangez-les et placez-les sur le Plan en 2 piles de 8 pions comme indiqué :
 - » 1/3 Stalkers : 4 × X, 4 × ●, 1 × ●, 4 × ●, 3 × ●
 - » 2/4 Stalkers : 2 × X, 4 × ●, 2 × ●, 4 × ●, 4 × ●

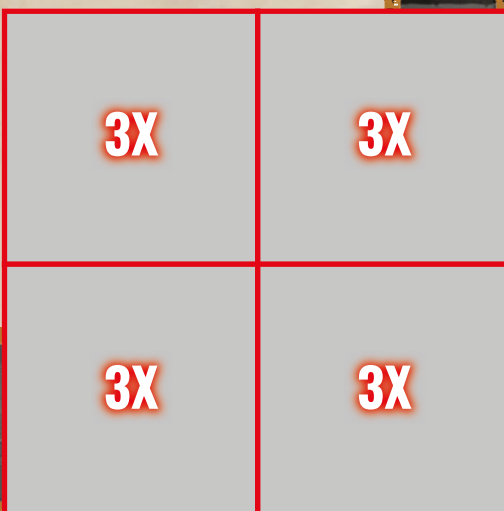
Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission D3.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la XI au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.



Paquet
Événement



Le Géant d'Acier

Épilogue A

Vous vous êtes frayé un chemin à travers des hordes de mutants qui, désormais incapables d'agir de concert, s'entretuent sauvagement. Les minutes s'écoulent, interminables, lorsqu'enfin un pâle soleil illumine brusquement la Zone.

Vous avez réussi. Le spectacle de l'explosion de la Balise vaut largement toutes les récompenses. C'est un soulagement que de savoir que l'un de plus terribles pouvoirs de la Zone n'existe plus. Toutefois, l'euphorie du moment est rapidement chassée pour une foule de questions. Où est vraiment Hrushka ? Que lui est-il arrivé ? Il s'est passé quoi avec Tvirsky ? D'où venait la Balise ? Et qui est responsable de tout ce bordel ?

Vous vous éloignez le cœur lourd d'un étrange mélange de triomphe et d'anxiété. Le pire, c'est qu'avec la mort de Tvirsky, vous allez vous asseoir sur votre salaire. Une idée vous traverse cependant l'esprit : maintenant que le signal s'est arrêté, c'est un immense secteur qui s'offre à vous, attendant d'être pillé. Avec un peu de chance, vous allez pouvoir retirer un bénéfice de toutes ces emmerdes.

Récompenses de Scénario :

La Balise est détruite :

- Cochez la Mission D3 comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 45. « Jardins ».
- 46. « Bus à l'Abandon ».

Enfin, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission D3, à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Le Géant d'Acier

Épilogue B

« Arrête, éructe-t-il, le souffle court. Arrête, je dois... il faut que je me remette les idées en place.

Il s'affale contre un tronc d'arbre, et vous faites de même.

– J'y vois un peu plus clair, reprend-il. Cette foutue Balise... elle m'a affecté. J'y suis allé... mais pas seul. Avant de te contacter, j'avais déjà visité le complexe en compagnie de Hrushka. On a affronté le signal des centaines de fois, mais... Hrushka est mort pendant notre expédition à l'Œil de Moscou. Je suis rentré à l'avant-poste et quelque chose m'a poussé à compulser tous ses documents. Je cherchais des trucs de valeur à refourguer. J'étais loin de me douter de l'effet que l'exposition prolongée au UVB-86 pouvait avoir sur moi. Plus j'étudiais les notes de Hrushka, moins j'étais moi-même. Et rapidement, aussi bizarre que cela puisse paraître, je suis peu à peu devenu lui.

Il éclate de rire et secoue la tête d'un air dubitatif.

– Enfin, plus ou moins... J'ai commencé à reprendre mes esprits quand le signal a faibli, mais pas assez pour comprendre ce qui m'arrivait. »

Vous êtes parvenu à fuir le complexe avant que l'enfer des mutants ne se déchaîne, l'image de la Balise en train d'exploser gravée à jamais dans votre esprit. Tvirsky marchait dans vos traces, arme au poing, la confusion se lisant sur son visage couvert de sueur.

Vous hochez la tête tandis que les pièces du puzzle s'assemblent peu à peu. L'air perdu de Tvirsky chaque fois qu'il parlait de Hrushka. Le fait qu'il n'y ait aucun signe du scientifique nulle part. Le changement d'écriture dans le journal de Hrushka. Il vous manque encore quelques éléments, mais avant que vous puissiez poser une question, Tvirsky prend la parole.

« Non seulement tu m'as sauvé la vie, mais tu m'as aussi empêché de sombrer dans la folie. Je te suis éternellement redevable. Viens, suis-moi. »

Vous avez fait une bonne action. Un truc plutôt rare, dans la Zone. Épuisé, mais content de vous, vous suivez votre compagnon jusqu'à un vieil arbre tordu, au pied duquel il se met à creuser.

« C'est le matos de Hrushka, commente-t-il en déterrant un coffret métallique. Et son fric, aussi. Là où il est, il n'en a plus besoin, pas vrai ? Allez, on partage. »

Au milieu de divers documents et gadgets scientifiques, il trouve une enveloppe remplie de billets. Il en prend une bonne moitié qu'il vous tend.

Une bonne action, et en plus qui paye ? Un truc encore plus rare.

Soudain, vous réalisez que maintenant que le signal s'est arrêté, c'est un immense secteur qui s'offre à vous, attendant d'être pillé. Votre victoire n'en est que plus belle.

Récompenses de Scénario :

La Balise est détruite. Tvirsky vous offre une prime :

- Gagnez 2000 ₰.
- Cochez la Mission D3 comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 45. « Jardins ».
- 46. « Bus à l'Abandon ».


Ajoutez la carte Stalker Tvirsky à votre Planque. Vous pouvez désormais choisir Tvirsky en tant que Stalker lors d'une Mission. Vous trouverez cette carte dans la boîte de Mission D3.

Enfin, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission D3, à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.



Mission D1

« Un Appel à l'Aide »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : D1-01, D1-02, D1-03, D1-04, D1-05, D1-06, D1-07, D1-08, D1-09, D1-10, D1-11, D1-12, D1-13, D1-14.
- Remettez dans la boîte la carte Ennemi « Galopneur ».
- Remettez dans la boîte les pions Carte d'Accès, BTR et Tourelle de BTR.
- Si vous détenez un Artefact doté d'un pion , défaissez la carte Artefact.
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Equipement de son choix pour leur valeur en \mathbb{K} .
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission D2

« Porte Disparu »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : D2-01, D2-02, D2-03, D2-04, D2-05, D2-06, D2-07, D2-08, D2-09, D2-10, D2-11, D2-12.
- Remettez dans la boîte la carte Artefact « Cœur ».
- Remettez dans la boîte la carte Ennemi « Rampeur Groilliant ».
- Remettez dans la boîte 5 pions Mur, 1 pion Fenêtre, ainsi que les pions  et .
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Equipement de son choix pour leur valeur en \mathbb{K} .
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission D3


« Le Géant d'Acier »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : D3-01, D3-02, D3-03, D3-04, D3-05, D3-05, D3-05, D3-06, D3-07, D3-08, D3-09, D3-10, D3-11, D3-12, D3-13, D3-14, D3-14, D3-14.
- Remettez le pion Carte d'Accès dans la boîte la carte de Mission D1.
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Equipement de son choix pour leur valeur en \mathbb{K} .
- Remettez dans la boîte la carte Ennemi « Tivsky ».
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Archivage de la Boîte de Mission


Mission C1

« Entreprise Risquée »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : C1-01, C1-02, C1-03, C1-04, C1-05, C1-06, C1-07, C1-08, C1-09, C1-10, C1-11, C1-12, C1-13, C1-14, C1-15.
- Remettez dans la boîte les cartes Ennemi « Zombi Déchaîné » et « Sniper Mercenaire ».
- Remettez dans la boîte 6 pions .
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Équipement de son choix pour leur valeur en ₮.
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission C2

« Jour de Paye »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI, VII.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : C2-01, C2-02, C2-03, C2-04, C2-05, C2-06, C2-07, C2-08, C2-09, C2-10, C2-11, C2-12, C2-13, C2-14, C2-15, C2-16, C2-17, C2-18, C2-19, C2-20, C2-21, C2-22, C2-23, C2-24, C2-25, C2-25, C2-25.
- Remettez dans la boîte la carte Artéfact « Graine ».
- Remettez dans la boîte la carte Ennemi « Izlom Enragé ».
- Remettez dans la boîte 4 pions Centre d'Anomalie et 3 pions  C2.
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Équipement de son choix pour leur valeur en ₮.
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission C3

« Chasse au Monstre »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : C3-01, C3-02, C3-03, C3-04, C3-06, C3-07, C3-08, C3-09, C3-10, C3-11, C3-12, C3-13, C3-14, C3-15.
- Remettez dans la boîte 2 cartes Objet « Balles Améliorées/Balles Perforantes ».
- Remettez dans la boîte la carte Arme « Prototyp X-17 ».
- Remettez dans la boîte la carte Armure « Exosquelette des Écologistes ».
- Remettez dans la boîte la carte Ennemi « Défenseur de l'Hôpital ».
- Remettez dans la boîte les cartes Événement Aléatoire « Main Secourable » et « Nouvelles Tragiques ».
- Si vous avez raté la Mission C3, mettez la carte Ennemi « Izlom Enragé » dans la boîte. Sinon, remettez dans la boîte 4 pions Centre d'Anomalie.
- Si vous avez raté la Mission C2, remettez dans la boîte. Sinon, remettez dans la boîte de Mission C2.
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Équipement de son choix pour leur valeur en ₮.
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

entre-temps. Dans la Zone, on ne

sait jamais...

Vous présentez l'échantillon d'eau

au crâne d'œuf de service.

« Jésus Marie Joseph ! s'exclame-

t-il en prenant la fiole d'eau

contaminée d'une main gantée

de caoutchouc afin de l'observer.

Il y a carrément tout le tableau

périodique qui flotte là-dedans !

Voire des éléments que nul ne

connaît ! Je parle qu'une seule

goutte de ce truc pourrait anéantir

toute une ville. »

Il y a comme une pointe

d'admiration dans sa voix.

Pourquoi ? Jamais vous ne

comprendrez la façon de penser

de ces intellos.

« Je vais effectuer quelques

analyses. S'il s'agit d'une nouvelle

toxine, je veux être le premier à le

savoir ! Dites exactement où vous

l'avez trouvée. Je devrais pouvoir

trouver un dédommagement pour

vos efforts ».

Piochez 2 Artéfacts au hasard,

choisissez-en un que vous mettez

dans votre Planque et défaussez

l'autre.

Cochez ce Lieu comme étant

indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

219.

Bunker de Hrushka

Si la Mission D3 « Le Géant d'Acier »

est cochée : voir script 223. Sinon, lisez

ce qui suit :

Le trajet jusqu'au bunker semble

durer éternellement, surtout

avec la pression croissante

de la Balise. Le signal est de

plus en plus intense, et vous

avez l'impression de moins y

résister que les fois précédentes.

Un martèlement vous vrille

le cerveau et votre vision se

brouille. Chaque pas devient plus

difficile que le précédent. Vous ne

pensez pas être capable de vous

approcher suffisamment pour

apercevoir le bunker, et encore

moins de l'atteindre.

Choisissez un autre Lieu.

220.

Jardins

Vous observez les petits

potagers, à l'abandon depuis

des lustres, envahis par la

végétation sauvage et piétinés

par les mutants en maraude

(qui heureusement ne sont plus

là !). Vous imaginez les jours

heureux d'avant la Zone, lorsque

les anciens habitants vivaient

simplement de leurs maigres

cultures. Aujourd'hui, ces jardins

constituent des planques idéales

pour y stocker du matériel. Bon,

les souvenirs, c'est bien joli, mais

vous avez des fouilles à mener.

Pelle en main, vous vous mettez à

creuser, et bingo ! Coup de chance !

Vous trouvez un fût enfoui sous un

bosquet de rhubarbe.

Piochez 1 Armure de Rang III et mettez-

la dans votre Planque.

Cochez ce Lieu comme étant

indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

221.

Bus à l'Abandon

Vous avez déjà entendu parler

de ce vieux bus rouillé et sans

fenêtres. Les histoires à son sujet

ne manquent pas et sont toutes

différentes, mais la plupart

évoquent une planque cachée

sous le siège du conducteur.

Maintenant que l'Œil de Moscou

est éteint, c'est l'occasion ou

jamais d'aller voir.

Après quelques bons coups de

piéd bien placés, le siège finit par

céder. En dessous, vous trouvez

une boîte à outils qui renferme

une surprise !

Prenez 2 cartes Objet Trousse de

Secours Militaire et 1 carte Objet

Pilules Anti-Radiations, puis mettez-

les dans votre Planque.

Cochez ce Lieu comme étant

indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

222.

Chez Crocs

Crocs vous accueille avec un large

sourire. Dans sa bouche, une dent

sur deux est en or.

« Ah un client ! Enfin, j'espère...

Vous lui expliquez que vous avez eu

ses coordonnées par Tivsky.

—Tivsky ? Ah ouais. C'est un bon

gars. Il venait à mon ancienne

boutique. Vous y êtes allé ? Classe,

hein ? Bref, pour en revenir à

Tivsky, il a changé. C'est plus le

même, mais j'arrive toujours pas

à dire ce qui cloche chez lui. Mais

parlons plutôt affaires. Je sens que

vous avez les poches bien remplies.

Je peux vous fournir le crache-la-

mort de vos rêves. Et c'est pas tout !

Si vous avez aussi des artéfacts, je

suis prêt à y jeter un œil. »

Prenez la carte Contact C24 « Crocs »

et mettez-la dans votre Planque.

Cochez ce Lieu comme étant

indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

223.

Libéré de la Balise

Les rats se sont montrés

impitoyables. Le sol est jonché

de documents déchirés ou

grignotés, et de restes épars de

ratons à demi dévorées. L'air

étouffant est chargé d'une odeur

pestilentielle d'excréments de

rongeurs. Il y a un lit dans la

pièce. Peut-être celui de Tivsky,

mais il est désormais occupé

par quelque chose d'autre.

Surmontant votre dégoût, vous

entrez, vous couvrant le visage

pour lutter contre la puanteur.

Des cadavres de rats, bouffis

par la putréfaction, gisent sur le

lit, au milieu de billets réduits en

lambeaux. Ces petits salopards

ont dû les bouffer. Comme quoi

l'argent ne fait pas le bonheur.

Pour vous, cela dit, c'est différent.

Certains billets semblent encore

intacts.

Gagnez 2200 ₣ et mettez-les dans

votre Planque.

Cochez ce Lieu comme étant

indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

212.

Certains indices laissent penser que le mutant appelé l'izlom était, il n'y a pas si longtemps, un vieil homme qui vivait dans le coin.

Revenez au Guide des Missions.

213.

Vous avez découvert quelque chose dans les sous-sols de

l'hôpital. Un truc pas très net – et c'est rien de le dire – sur le plan deontologique. Toutefois, les explications de Valentine se tiennent... d'un point de vue logique. Mais avez-vous envie d'y croire ? De faire confiance à quelqu'un qui vous sort de tels arguments ?

Revenez au Guide des Missions.

214.

La dernière fois que vous avez affronté l'izlom, vous l'avez

salement amoché. Il y a de grandes chances que le mutant ne soit pas encore remis de ses blessures ou qu'il ait de bonnes raisons de vous craindre.

Revenez ensuite à la Navigation

dans la Zone, étape 6 du classeur de

Campagne, et continuez.

215.

Plaque de Hrushka

C'est là. Les coordonnées étaient exactes.

Une fouille rapide révèle une cantine militaire fermée par un cadenas des plus basiques que vous faites sauter en moins de deux. À l'intérieur, vous découvrez tout un tas de documents, plans et schémas d'intello, quelques compteurs Geiger et d'autres bidules dont la fonction vous échappe.

Bingo ! En farfouillant, vous tombez sur une enveloppe bourrée de billets. On dirait qu'elle n'attendait que vous. Allez, Hrushka va-t-il seulement se rendre compte qu'elle a disparu ? Bah, le monde est cruel.

216.

Retournez au classeur de Campagne.

Base Militaire

Vous vous rendez aux

coordonnées indiquées et tombez sur un avant-poste entouré d'une palissade barbelée. Vous agitez un mouchoir blanc (un truc que tout Stalker se doit de posséder) et poussez un soupir de soulagement quand la sentinelle baisse son arme et vous fait signe d'entrer.

Quelques instants plus tard, vous êtes dans l'enceinte. Le soldat s'assure de votre identité.

« Vous êtes bien la personne à qui on a parlé ?

– Ouais, répliquez-vous. De la plaque de Hrushka.

– C'est bon, sourit-il. Entrez.

Vous pénétrez dans le poste de garde.

– Asseyez-vous, vous invite-t-il, et mettez-vous à l'aise.

Il vous tend une tasse ébréchée pleine de thé brûlant. Vous le remerciez d'un signe de tête

avant de lui demander quels sont ses liens avec Hrushka.

– Aucun, en fait, grimace la sentinelle. Il nous a contactés par radio, en utilisant des fréquences courantes. Il voulait des infos

sur la topographie du secteur. Il a posé des questions sur l'Éil de Moscou, l'activité mutante, les

signaux, tout ça. Il s'exprimait dans un jargon scientifique, pas toujours facile à suivre.

Cependant, au fil du temps, il est devenu de plus en plus

cinglé. Il marmonnait des trucs incohérents, sortait des théories

du complot complètement à la masse, et récitait ses poèmes

pourris. On s'est bien marré. Le

gars avait visiblement pété les plombs.

217.

Retournez au classeur de Campagne.

indisponible.

Cochez ce Lieu comme étant

et mettez-la dans votre Plaque.

Prenez la carte Contact C23 « Sentinelle »

800 ₴ chacun.

Vous pouvez vendre des Chargeurs pour

nouvelles du QG. »

un moment qu'on a plus de

à vendre, des fois ? Ça fait

n'auriez pas des munitions

aggravée, ajoute le soldat. Vous

le secteur s'est largement

– Néanmoins, la situation dans

tête, l'air sombre.

Sirotant votre thé, vous hochez la

218.

Retournez au classeur de Campagne.

indisponible.

Cochez ce Lieu comme étant

Plaque.

Accessoire, puis mettez-les dans votre

Piochez 4 cartes Objet et 1 carte

apposant l'autocollant 42. « Chez Crocs ».

Mettez votre Plan de la Zone à jour en y

encore dans le coin.

emporté. Voyons ce qui traîne

qu'il n'a sûrement pas tout

En vitesse, hein ? Ça veut dire

là-bas. Crocs. »

nouvelle plaque. Retrouvez-moi

Voici les coordonnées de ma

coin. J'ai dû décamper en vitesse.

a bien trop de mutants dans le

quête de puissance de feu. Il y

« À quiconque viendra ici en

épinglé au mur.

Vous trouvez cependant un mot

vraiment trafiquant d'armes ?

bois, sérieux ? Ce type était-il

table bancale. Des flingues en

un tas de fusils en bois sur une

À l'intérieur, vous trouvez tout

était censé crecher est vide.

La cabane crasseuse où il

recommandé Tvirsky, a disparu.

Crocs, le contact que vous a

Crocs

Retournez au classeur de Campagne.

indisponible.

Cochez ce Lieu comme étant

et mettez-la dans votre Plaque.

Prenez la carte Contact C23 « Sentinelle »

800 ₴ chacun.

Vous pouvez vendre des Chargeurs pour

nouvelles du QG. »

un moment qu'on a plus de

à vendre, des fois ? Ça fait

n'auriez pas des munitions

aggravée, ajoute le soldat. Vous

le secteur s'est largement

– Néanmoins, la situation dans

tête, l'air sombre.

Sirotant votre thé, vous hochez la

soulagement qu'il n'a pas été pillé

et constatez avec un certain

Vous arrivez au laboratoire

Labo du Chimiste

prestataires externes. Vous avez déjà entendu parler du Rebouteux, un ancien médecin de combat qui a sauvé tant de vies qu'il a désormais droit à une ardoise permanente au bar du 100 Rads. L'autre, surnommé le Pharmacien, ne vous dit rien, et pour cause : jusqu'à présent, vous n'avez pas eu besoin de quantités astronomiques de produits chimiques ou de médicaments. Cela dit, il propose également d'autres services, comme la vente de marchandises, à des prix très raisonnables.

Prenez les cartes Contact C21
« Pharmacien » et **C22** « Le Rebouteux », puis mettez-les dans votre Planque. Cochez ce Lieu comme étant indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

211.

Pour le meilleur comme pour le pire, l'affaire de l'Izom est désormais réglée. La moindre des choses serait d'informer la fille du sort de son père.

Toutefois, si vos actions vous posent un cas de conscience, rien ne vous empêche de passer tout ça sous silence, et d'oublier jusqu'à l'existence de la fille.

« Signaler la mort de l'Izom (seulement si vous avez l'autocollant de Trophée « Izom Abattu ») – Voir script 205.

« Signaler la capture de l'Izom par Valentine (seulement si vous avez l'autocollant de Trophée « Izom Capturé ») – Voir script 206.

« Signaler la fuite de l'Izom (seulement si vous avez l'autocollant de Trophée « Izom en Fuite ») – Voir script 207.

« Signaler que vous ne savez pas ce qu'il est advenu de l'Izom et que vous laissez tomber l'affaire – Cochez ce Lieu comme étant indisponible. Retournez au classeur de Campagne.

Dans votre classeur de Campagne et 2 cartes Contact non-Contrat et retirez-les du jeu.

Cochez ce Lieu comme étant indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

209.

Un Mot de Trop

Si vous avez l'autocollant de Trophée « Izom en Fuite », voir script 200.

Si la case 6 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, vous n'avez pas encore affronté l'Izom. Choisissez un autre Lieu.

Laissez-moi te dire un truc au sujet des secrets et de la vodka : les deux ne font pas bon ménage. Quand cette dernière se pointe, les premiers s'envolent. Je parie que tu l'avais oublié quand t'es allé au bar des 100 Rads pour t'en jeter un petit. Pour la faire courte, c'était pas encore minuit que déjà tu débitalais à qui voulait l'entendre des histoires sur les sous-sols de l'hôpital.

Il n'a pas fallu longtemps avant que deux types, genre crâne d'œuf, viennent te faire une offre. Tout ce que t'avais à faire, c'était de laisser l'Izom s'échapper lors de ta petite traque. Lui foutre les jetons pour le forcer à fuir et l'arracher aux griffes de Valentine, pour le laisser errer dans la Zone. Comme ça les Ecologistes allaient pouvoir l'étudier. En échange, ils offraient un Exosquelette flamboyant neuf. Alors, t'en dis quoi ? Une occasion comme ça ne va sans doute pas repasser de sitôt.

Cochez la case 6 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale »

Retournez au classeur de Campagne.

210.

Prestataires Médicaux

Travailler pour le seul hôpital de la Zone présente certains avantages, et Valentine veille à ce que vous en profitiez. Elle vous fait parvenir les coordonnées de deux de ses

l'Izom en apprenant l'évasion de son père. Certes, elle vous a demandé de le tuer, et ce avec une surprenante assurance. Cela signifie simplement qu'elle est habituée à donner des ordres. En revanche, certaines des décisions qui mènent à ces ordres restent à jamais déchirantes.

« Cette chose n'est pas mon père, répond-elle avec la même impassibilité. Merci d'avoir essayé. Vous devriez bientôt recevoir une marque de ma gratitude. »

Toutefois, plus tard dans la nuit, un second message vous parvient.

« Croyez-vous qu'il souffre ? »

Vous reposez le PDA. Il n'y a rien que vous puissiez dire.

Prenez 1 Arme de Rang III au hasard et mettez-la dans votre Planque. Cochez ce Lieu comme étant indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

208.

Vengeance à Chaud

La nouvelle se répand comme une traînée de poudre sur les différents canaux de communication de la Zone : l'hôpital a été ravagé par un terrible incendie, causant la mort du personnel et des patients. En temps normal, les accusations à l'encontre d'un éventuel coupable ne manqueraient pas de fuser, mais, dans le cas présent, il est de notoriété publique que toutes les factions avaient recours aux services de l'établissement. Les principales théories évoquées parlent de l'implosion spontanée d'une anomalie ou un autre phénomène « naturel ».

Lors d'un passage dans le secteur, vous faites une halte pour examiner les ruines, mais vous ne trouvez rien. C'est comme si l'enfer lui-même avait englouti le bâtiment.

Ce n'est qu'en arrivant à la cabane abandonnée au bord du lac que vous découvrez un indice : une pierre tombale fraîchement érigée, ornée de fleurs sauvages.

203.

Courrier Retardé

Si les cases 1 et 2 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » sont cochées, voir script 204.

Si la case 1 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, vous n'avez rien appris de nouveau. Choisissez un autre lieu.

Vous ne savez même pas

pourquoi vous avez ramassé

cette lettre non envoyée d'un vieil homme, mais, maintenant qu'elle

est en votre possession, comment

pourriez-vous la laisser pourrir

au fond de votre sac à dos ? Vous

decidez de jouer au facteur et

acheminez cette preuve d'amour

paternel à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance, vous connaissez

un receleur assez fiable, ce bon

vieux Rataupe, à qui confier cette

noble tâche. En revanche, vous

ne vous attendiez pas à recevoir

une réponse, qui plus est postée

directement sur votre PDA.

« Vous avez une âme généreuse,

Stalker. S'il vous plaît, contactez-

moi si vous en apprenez plus sur

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

compte pour moi, mais je peux

témoigner ma gratitude. Prenez

soin de vous. »

La Fille Reconnaissante, comme

elle avait signé son message,

devait disposer d'une radio

sacrament puissante, ainsi que

d'un impressionnant réseau de

contacts, car vous êtes certain de

n'avoir joint aucune coordonnée

de contact à votre envoi...

Gagnez 1000 ₮ et mettez-les dans

votre Planque.

Cocher la case 1 de l'autocollant de

Trophée « Argent Sale »

Si la case 1 de l'autocollant de Trophée

« Argent Sale » est cochée, voir script 204.

Retournez au classeur de Campagne.

204.

Mon Monstre Adoré

Si la Mission C3 est cochée comme

étant indisponible, voir script 211.

Si la case 5 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, vous n'avez pas encore affronté l'Izom. Choisissez un autre lieu.

Sinon :

Existe-t-il des mots pour

annoncer à quelqu'un que son

père disparu a probablement été

victime d'une horrible expérience

qui a effacé toute trace

d'humanité en lui, ne laissant

qu'une énorme coquille vide et

atrocement mutée qui arpeute la

Zone à la recherche de nouvelles

proies innocentes ? Y a-t-il une

régie de bienveillance pour formuler

ce genre de nouvelle ? Vous

finissez par opter par la seule

solution, la franchise directe. Et,

contre toute attente, la réponse

de la fille ne tarde pas.

« Tuez-le. Au nom de Dieu, s'il

existe ! Faites-le pour moi, pour

vous, peu importe ce qui pourrait

mon père de son tourment et

offrez-lui le repos. Vous ne le

regretterez pas. »

Cocher la case 5 de l'autocollant de

Trophée « Argent Sale »

Retournez au classeur de Campagne.

205.

La Fin des Souffrances

Une fois de plus, votre message

est bref.

« C'est fait », écrivez-vous sur votre

PDA, hésitant un instant à ajouter

une banalité de circonstance.

Car, après tout, vous venez

techniquement de tuer son père...

Vous appuyez sur « Envoyer ».

– Merci, vous répond-elle. C'était

la bonne chose à faire.

Vous ne savez pas trop si cette

dernière phrase est adressée à

vous, ou à elle-même.

Quelques jours plus tard, vous

êtes accosté par un visage

familier. Il s'agit de l'une des

coursières de Rataupe, et elle a

un colis à votre intention. Dans la

Zone, une livraison directe coûte

une petite fortune, mais l'arme

que vous trouvez dans le paquet

vaut beaucoup plus. Qui qu'elle

soit, la fille a trouvé hors de la

Zone une vie bien meilleure que

celle qu'elle aurait eue dans une

cabane au bord d'un lac irradié.

Dans la boîte de Mission C3, prenez

la carte Arme Prototype X-17 et

mettez-la dans votre Planque.

Cocher ce lieu comme étant

indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

206.

Le Mal ne Dort Jamais

Vous informez la fille de l'Izom

du sort, désormais scellé, de son

malheureux père une fois de plus

réduit à l'état de cobaye dans le

labo de Valentine. Naturellement,

vous omettez de mentionner votre

rôle dans cette histoire. Le but,

c'est quand même d'être payé...

« Compris, vous répond-elle. Merci

de m'avoir prévenue. À partir d'ici,

je prends les choses en main. »

Une réponse calme et posée... en

apparence. Cependant, lorsque

le message s'affiche, l'écran de

votre PDA semble, l'espace d'une

fraction de seconde, s'embraser

d'un feu vivant. Vous secouez

la tête, et l'illusion disparaît.

Vous savez que c'est totalement

absurde. Toutefois, vous priez

désormais pour qu'elle ne découvre

jamais que l'ordre de capture du

mutant émanait de vous.

Être récompensé à la fois par la

fille de l'Izom et par son bourreau...

Vous vous en êtes mis plein les

poches, hein ? Et le poids sur

la conscience, Stalker... Vous le

sentez aussi ?

Gagnez 5000 ₮ et mettez-les dans

votre Planque.

Cocher ce lieu comme étant

indisponible.

Mettez à jour votre Plan de la Zone avec

l'autocollant 47. « Vengeance à Chaud ».

Retournez au classeur de Campagne.

207.

Destin Incertain

Vous ne savez pas du tout

comment va réagir la fille de

Livre des Scripts

200.

Lorsque vous entrez dans le bar des 100 Rads, deux rats de labo vous accueillent avec enthousiasme. Si vous avez l'autocoliant Trophée « Assistant de Recherche » : « Une fois de plus, vous êtes venu à notre secours, Stalker ! Et quel formidable spécimen vous avez relâché afin que nous puissions l'étudier ! Ce mutant fait preuve d'incroyables capacités d'adaptation à son nouvel environnement... mais laissez-nous exprimer notre gratitude comme il se doit. » Dans la boîte de Mission C3, prenez la carte Armure Exosquelette des Écologistes et mettez-la dans votre Planque. Cochez ce Lieu comme étant indisponible. Retournez au classeur de Campagne. Sinon :

202.

Laboratoire Mobile

« À ce prix-là, c'est vraiment donné, vous savez. Et puis vous feriez un don pour nos recherches, dont vous pourriez bénéficier des fruits. » Dans la boîte de Mission C3, prenez la carte Armure Exosquelette des Écologistes, vous pouvez détausser des Coupons et des cartes Équipement pour une valeur totale de 10 000 ₮ pour la mettre dans votre Planque. Sinon, ajoutez-la au paquet Armure. Cochez ce Lieu comme étant indisponible. Retournez au classeur de Campagne. 201. Repaire de la Hyène La Hyène vous a déjà emmené ici une fois. Un vieux poste de chasse dotée d'une échelle vermoulue que nul n'oserait emprunter, à moins d'en connaître chaque barreau... Vous y grimpez. Votre argent est dans un autre « château », bien sûr, mais les provisions qui vous attendent devraient adoucir votre déception. Prenez 5 cartes Objet Nourriture et 1 Chargeur de chaque type, puis mettez-les dans votre Planque. Cochez ce Lieu comme étant indisponible. Retournez au classeur de Campagne. 202. Laboratoire Mobile Comme à l'accoutumée, c'est rempli de sentiments mitigés que vous entrez dans le camp de recherche. Vous ne savez pas trop quoi penser de ces crânes d'œuf. D'un côté, à l'inverse des autres habitants de la Zone, ils préfèrent discuter avant de tirer. Et ils pensent à se laver plus d'une fois par mois. Mais d'un autre côté, soit ils sont à l'origine des pires horreurs que vous avez croisées dans la Zone, soit ils leur vouent une fascination morbide. « Voici le colis pour mademoiselle Valentine, annonce l'intendant du camp en vous tendant un paquet soigneusement emballé. Le type sent le chlore et la clope. – Heu... Je n'ai pu m'empêcher de remarquer : vos brûlures aux mains, elles datent de quand ? Nous études les éventuelles propriétés régénératrices de la salive de sangsue, et... – Dégage », grognez-vous en lui arrachant le paquet des mains. Ouais, c'est vrai, au fond, ils ne sont pas si mal, ces crânes d'œuf. Vous avez reçu le colis demandé par Valentine. Cochez ce Lieu comme étant indisponible. Retournez au classeur de Campagne.