

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

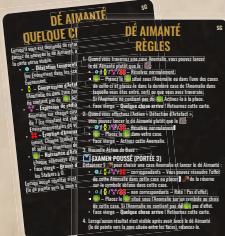


8 cartes Artefact

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 -X 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 débloquer 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
(Galopeur)



5 Chiens
(Pseudo-chien, Galopeur)



2 Sangsues
(Sangue 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 - Mitrailleuse
(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

Dédicé à la mémoire de Łukasz Orwat, le meilleur d'entre nous. Puissions-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 Jędraszk, Adrian Radziun

Conception Graphique : Adrian Radziun, Łukasz StyRNA,
Klaudia Wójcik

Illustrations : Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski,
Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszk,
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 Szczypieński, 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 7sieki 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 Prévet

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 ambulant !

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 bénéf 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 paré 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 reconnaissiez 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 jusqu'à 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



Anomalie Nuage Toxique

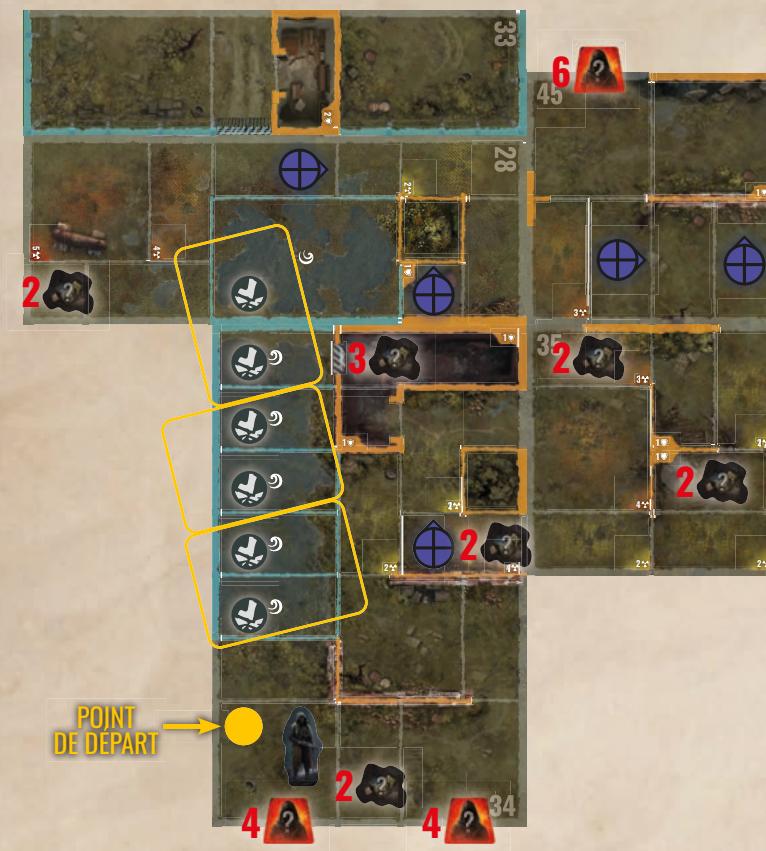
3. Autres

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 ③.
- 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 Mitrailleuse 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 - x X, 2 x , x

- 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 X, 4 x , 1 x

» 2 Stalkers : 2 x X, 3 x , 1 x , 2 x

» 3 Stalkers : 1 x X, 2 x , 2 x , 3 x

» 4 Stalkers : 3 x , 2 x , 3 x

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 pourrons 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 d'Anomalie 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 ⑤ 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 ② :

- 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 × ●, 1 × ▲
- » 2 Stalkers : 3 × X, 3 × ●, 2 × ▲
- » 3 Stalkers : 1 × X, 4 × ●, 3 × ▲
- » 4 Stalkers : 4 × ●, 4 × ▲

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 ⑥. Elle représente la Patrouille de l'Hôpital, dont les règles sont détaillées sur la carte C2-02a.
- Placez 2 A 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 appelaît un « super investissement ».

C'est simple. Valentine en a marre de son voisin à problèmes et souhaite régler le cas de l'Izлом 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'Imagine-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 tête. 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 Dérangéant 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 Izлом 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 préparez 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'Izлом 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'Izлом), 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'Izлом



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 1. Si la case 4 de l'autocollant de Trophée « Argent Sale » est cochée, placez-y -3.
- Trouvez la carte Ennemi Zombi Déchaîné et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec 1.
- 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 4.
- Trouvez 8 silhouettes de Zombi. Placez-en 4 dans les cases 1 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 1 et mettez-en 2 à côté du Plan.



Paquet Événement



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 × 1 ×

» 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.



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'Izлом 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. « Izлом 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. « Izлом 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 Izлом 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 reconnaisserez. 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 pillez 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 1.
- Trouvez la carte Ennemi Rampeur 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 4 dans les cases + et mettez-en 7 à côté du Plan.
- Trouvez 4 silhouettes de Tique. Placez-en 3 dans les cases + et mettez-en 1 à côté du Plan.

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

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 2 piles de 5 pions et 1 pile de 4 pions comme indiqué :

- » 1 Stalker : 6 × X, 4 × ●, 4 × ○
- » 2 Stalkers : 5 × X, 3 × ●, 2 × ○, 4 × ○
- » 3 Stalkers : 2 × X, 4 × ●, 4 × ○, 4 × ○
- » 4 Stalkers : 4 × ●, 4 × ○, 4 × ○, 2 × ○

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 :

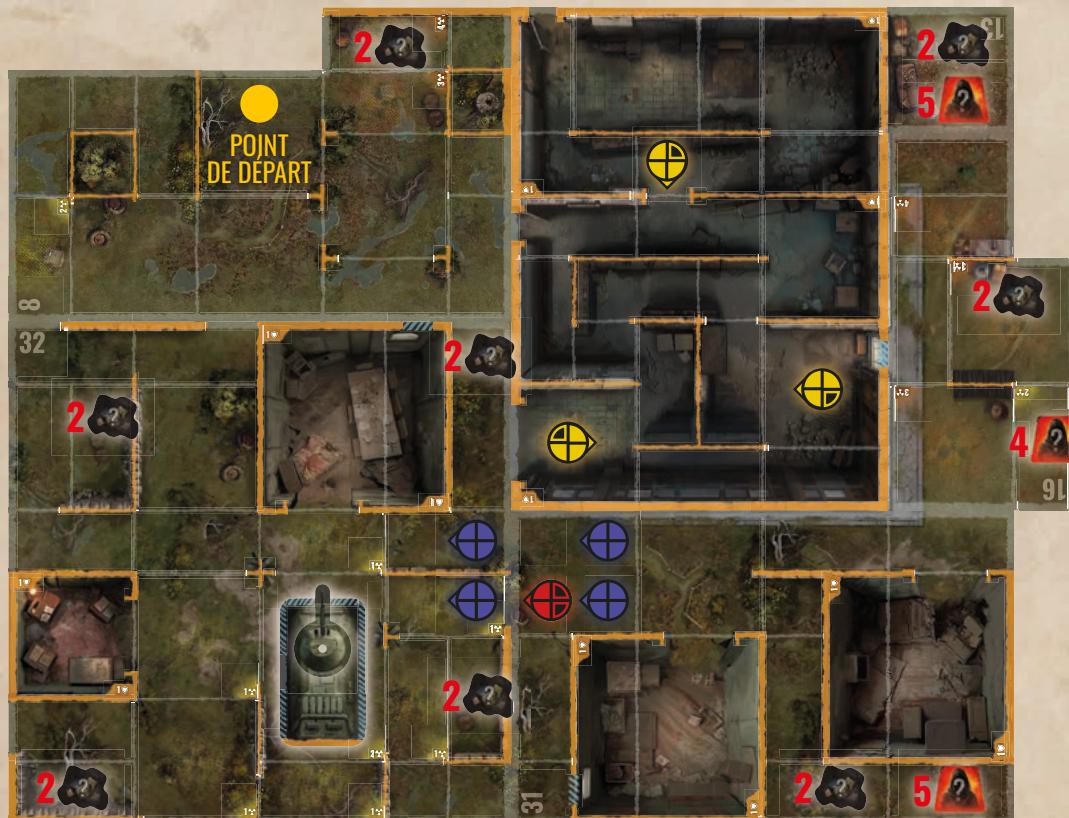
- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission D1.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la VI au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

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 magnes, 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 déchaîner 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), 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 1 et mettez-en 6 à côté du Plan.
- Trouvez 2 silhouettes de Rampeur. Placez-les dans des cases 1. Les Rampeurs reçoivent chacun un 1. Placez 1 sur chaque pion 1.

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 retournez ? 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 titanique 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 encastré 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.

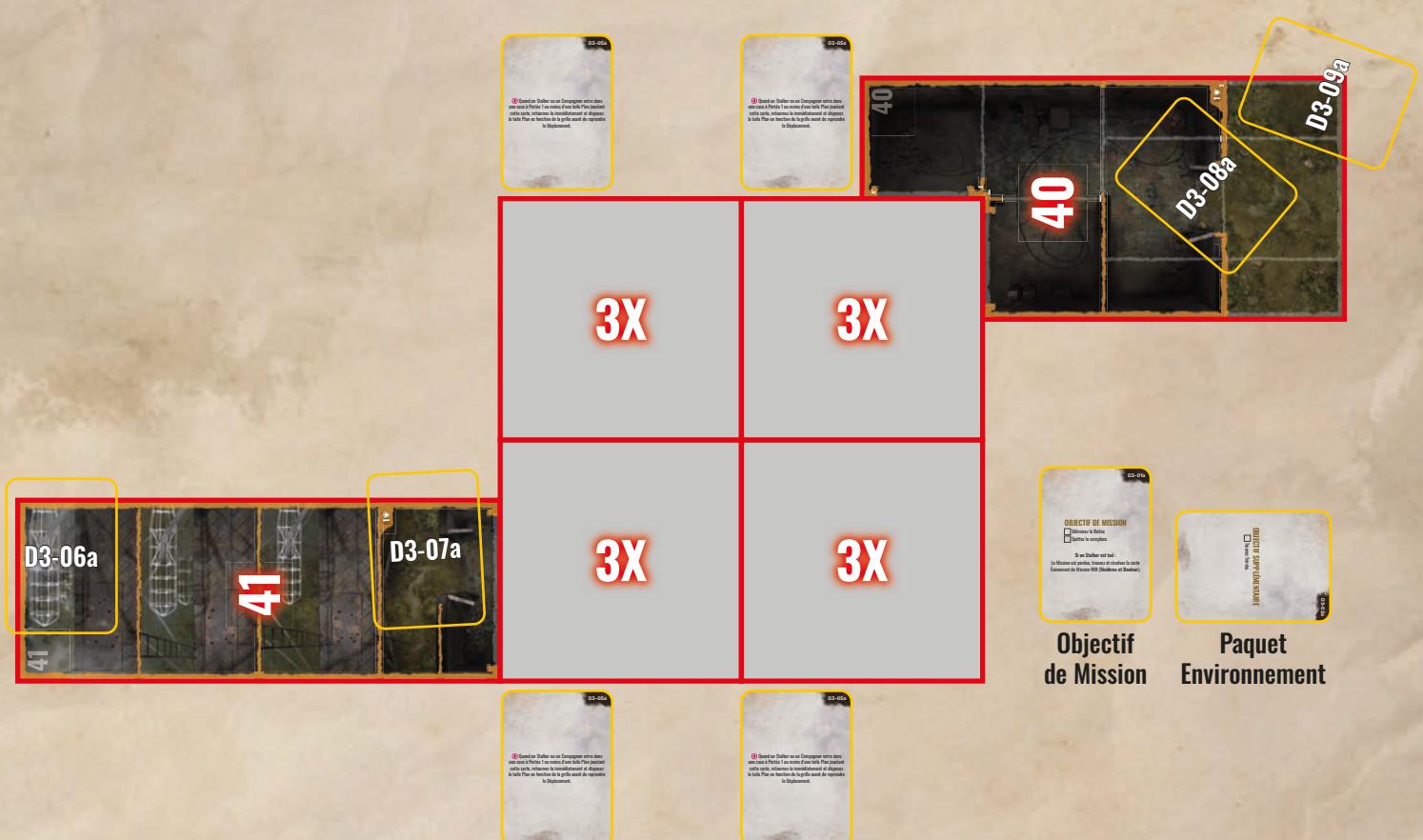
2. Mise en Place de l'Environnement

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 1 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 × Y, 1 × Z, 4 × A, 3 × B
 - 2/4 Stalkers : 2 × X, 4 × Y, 2 × Z, 4 × A, 4 × B

Paquet Événement :

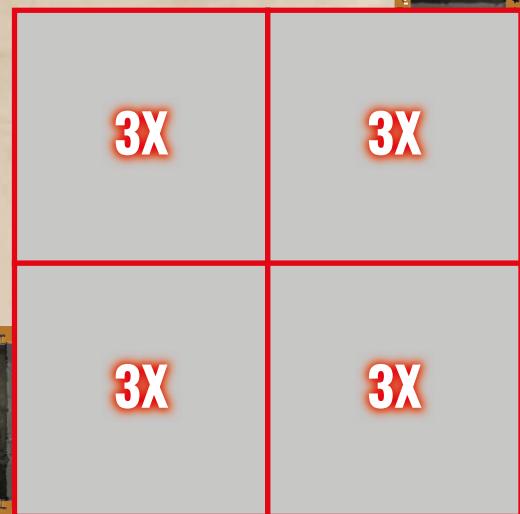
- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission D3.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la XI au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

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 compulsé 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'explorer 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, VII, VIII, IX, X, XI.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : D3-01, D3-02, D3-03, D3-04, D3-05, D3-06, D3-07, D3-08, D3-09, D3-10, D3-11, D3-12, D3-13, D3-14.
- Remettez le pion Carte d'Accès dans la boîte la carte de Mission D1.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : D3-01, D3-02, D3-03, D3-04, D3-05, D3-06, D3-07, D3-08, D3-09, D3-10, D3-11, D3-12, D3-13, D3-14.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes d'Accessoires : 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 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 Arfacket « Cœur ».
- Remettez dans la boîte la carte Remettez dans la boîte les Accessoires : « Géant d'Acier ».
- Remettez dans la boîte la carte Remettez dans la boîte les Pions Carte Ennemi « Galopéur ».
- Remettez dans la boîte les Pions Carte Accès, BTR et Tourelle de BTR.
- Si vous détenez un Arfacket doté d'un pion  , défaussez la carte Arfacket.
- Remettez dans la boîte les Pions Carte Ennemi « Rampeur Groouillant ».
- Remettez dans la boîte la carte Remettez dans la boîte les Pions Carte Ennemi « Stalker petit Maintenant vendre son choix pour leur valeur en  .
- Remettez dans la boîte la carte Remettez dans la boîte les Pions Carte Vendre des cartes Equipment de Chaque Stalker peut Maintenant vendre son choix pour leur valeur en  .
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.
- 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, D3-06, D3-07, D3-08, D3-09, D3-10, D3-11, D3-12, D3-13, D3-14.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes d'Accessoires : 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 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 toutes les cartes Événement de Mission : I, II, III, IV, V, VI.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : D3-01, D3-02, D3-03, D3-04, D3-05, D3-06, D3-07, D3-08, D3-09, D3-10, D3-11, D3-12, D3-13, D3-14.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes d'Accessoires : 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 toutes les cartes Ennemi « Galopéur ».
- Remettez dans la boîte les Pions Carte Ennemi « Rampeur Groouillant ».
- Remettez dans la boîte la carte Remettez dans la boîte les Pions Carte Vendre des cartes Equipment de Chaque Stalker peut Maintenant vendre son choix pour leur valeur en  .
- Remettez dans la boîte la carte Remettez dans la boîte les Pions Carte Arfacket.
- Remettez dans la boîte les Pions Carte Ennemi « Stalker petit Maintenant vendre son choix pour leur valeur en  .
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page 6 et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission D2

« Porte Disparu »

Mission C3

Mission C2

« Enterprise Risqué »

Sirotant votre thé, vous hochez la tête, faire sombre.
— Néanmoins, la situation dans le secteur s'est largement agrgravee, ajoute le soldat. Vous nouvelles du QG. »
Prénéz la carte Contact C23 « Sentinelle » et mettez-la dans votre Planque. Crocs, le contact que vous a recommandé Tvirsky, a disparu. La cabane crasseuse où il était censé crecher est vide. A l'intérieur, vous trouvez tout un tas de fusils en bois sur une table bancale. Des flingues en bois, sérieux ? Ce type étais-til vraiment trahissant d'armes ? Vous trouvez cependant un mot épingle au mur.

« À quiconque viendra ici en quête de puissance de feu, il y a bien trop de mutants dans le coin. J'ai du décamper en vitesse. Voici les coordonnées de ma nouvelle planque. Retrouvez-moi là-bas. Crocs. »

En vitesse, hein ? Ça vaut dire emporté. Voyons ce qui traîne encore dans le coin.

Mettez votre Plan de la Zone à jour en y apposant l'autocollant 42. « Chez Crocs ». Piogez 4 cartes Objet et 1 carte Accessoire, puis mettez-les dans votre Planque.

Cochez ce lieu comme étant indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

218.

213.

Gagnez un montant de ↗ au choix dans votre Planque. Gagnez un maximum 6000 ↗ et mettez-les dans l'indispensible. Gagnez ce Lieu comme étant certaines indices laissent penser que le mutant appelle Izlom était-il n'y a pas si longtemps, un vieil homme qui vivait dans le coin. Révenez au Guide des Missions.

214.

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 ?

La dernière fois que vous avez affronté Izlom, vous l'avez vaincu dans la Zone, étape 6 du classeur de Révenez ensuite à La Navigation.

215.

Base Militaire Rétournez au classeur de Campingne. Retournez au Guide des Missions.

216.

Vous vous rendez aux Quelques instants plus tard, vous êtes dans l'enceinte. Le soldat assuré de votre identité. « Vous êtes bien la personne à qui on a parlé ? » Vous fait signe d'entrer. Quelques instants plus tard, vous êtes dans l'enceinte. Le soldat assuré de votre identité.

- Oùais, repliquez-vous. De la planque de Hrushka. - C'est bon, sourit-il. Entrez.

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

- 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'Elli de Moscou, l'activité mutante, les signaux, tout ça. Il s'exprimait dans un jargon scientifique, mais il était devenu de plus en plus dépendant, au fil du temps, pas toujours facile à suivre.

- 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'Elli de Moscou, l'activité mutante, les signaux, tout ça. Il s'exprimait dans un jargon scientifique, mais il était devenu de plus en plus dépendant, au fil du temps, pas toujours facile à suivre.

217.

Une fouille rapide révèle une cache. C'est là. Les coordonnées étaient toutes faites sauter en moins de deux. À l'intérieur, vous découvrez certains éléments fermés 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 ordinateurs Geiger et d'autres tombez sur une enveloppe écchappe.

Binggo ! En farouillant, vous ouvrez la fonction vous échappe.

218.

Hrushka va-t-il seulement se battre avec vous. Allez, attendez que elle bouvre de billets. On dirait qu'elle tombera dans la fonction vous échappe.

219.

Bach, le monde est cruel. Rendre compte qu'elle a disparu ? Hrushka va-t-il seulement se battre avec vous. Allez, attendez que elle bouvre de billets. On dirait qu'elle tombera dans la fonction vous échappe.

sort de son père.

ouvertes, si vos actions vous
posent un cas de conscience,
lorsqu'en ne vous empêche de passer
out ça sous silence, et d'oublier
choisissez une option :

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

» Signaler la capture de l'Izloom par
Valentin (seulement si vous avez
l'autocollant de Trophee « Izloom
Capture ») – Voir script 206.

» Signaler la fin de l'Izloom
(seulement si vous avez l'autocollant
de Trophee « Izloom Afini ») – Voir
script 207.

» Voir scrpit 207.

» Signaler que vous avez l'autocollant
(seulement si vous avez l'autocollant
de Trophee « Izloom en Fuite ») –
Voir scrpit 207.

» Signaler que vous avez l'autocollant
que vous laissez tomber l'affaire
ce qu'il est advenu de l'Izloom et
que vous savez pas

» Signaler que vous avez l'autocollant
que vous laissez tomber l'affaire
ce qu'il est advenu de l'Izloom et
que vous savez pas

» Indisponible. Retournez au classeur.

211.

Retournez au classeur de Campagne.
Indisponible.

Cochez ce lieu comme étant
puis mettez-les dans votre Planche.

« Pharmacie » et 22 « Le Rebouteux »,
Prenez les cartes Contact 21

radiosondables.

marichandises, à des prix très
services, comme la vente de
dit, il propose également d'autres
chimiques ou de médicaments. Cela
astronomiques de produits
pas en besoin de quantités
l'usine à présent, vous n'avez
vous dit rien, et pour cause :
surromme le Pharmacien, ne
au bar du 100 Rads. L'autre,
à une adresse permanente
de vies qu'il a desormais droit
de combat qui a sauvé tant
aviez déjà entendu parler du
Rebouteux, un ancien médecin
aviez déjà entendu parler du
prestataires extérieurs. Vous

209.

jeux de votre collection de Lampagne et
votre Planquue, Sélections au hasard et
cartes Contact non-Contrat et
éteirez-les du jeu.

208.

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, ces premiers s'envoient. Je parie que tu l'as déjà oublié quand t'es allé au bar des 100 Rads pour ten-
deter un petit. Pour la faire courte,
tu débattras à qui voulait l'entendre c'est à peine si tu as encore minut ou déjà
assez pour faire une partie de poker avec tes amis. Pour ce faire, il faut que tu aies une paire de cartes Comtact C21 et une paire de cartes G22. « Pharmacien » et G22 « Rebouteux »,
Prenez les cartes Comtact C21 puis mettez-les dans votre Planque.
Cochez ce lieu comme étant indisponible.

"Mégarde euro" est de

Si vous avez l'autocollant de prophète
« Izlom en Future », voir script 200.
Si la case 6 de l'autocollant de prophète
« Agreen Sale » est cochée vous n'avez

209.

La situation de l'hôpital a été ravagée par un terrible incendie, causant la mort de nombreux patients. En temps normal, les accusations à l'encontre d'un événuel coupable ne manquerait pas de fuser. Mais, dans le cas présent, il est de notoriété publique que toutes les actions avaient recours aux services de l'établissement. Les principaux théoriques évoquées parallent de l'implacation spontanée d'une anomalie ou un autre phénomène « naturel ». Lors d'un passage dans le secteur, vous faites une hâte pour examiner les ruines, mais vous ne trouvez rien. C'est comme si l'enfer lui-même avait englouti le bâtiment.

Retournez au classeur de Campaigne.

211. *Retournez au classeur de Campaigne.*
impossible.
Gouchez ce lieu comme étant
deux ne font pas bon ménage.
des secrets et de la vodka : les
laissez-moi te dire un truc au sujet
« Pharmacien » et G22 « Rebouteux »,
puis mettez-les dans votre Planque.
Gouchez ce lieu comme étant
impossible.
Retournez au classeur de Campaigne.

nuit, un second message vous parviendra

Si la case 6 de l'auto-callant de Trophée (ZJ0M en Future), voir script 200.

Un Mot de Trophée (Si vous avez l'auto-callant de Trophée) :
Retournez au classeur de Campagne.
Gochez ce Lieu comme étatut
indispansible.

2 cartes Contact non-Contrat et autre Planque, sélectionnez au hasard
dans votre classeur de Campagne et
éteirez-les du jeu.

Quelques conseils pour faire un bon combat :
aviez déjà entendu parler du Reboutex, un ancien médecin de combat qui a sauvé tant de vies qu'il a dévoré à droite à une ardoise permanente au bar du 100 Rads. L'autre, surnomme 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 médocs. Cela dit, il propose également d'autres services, comme la vente de

203.

Courrier Rétardé

Trophée « Argent Sale » soit cochée,

« Argent Sale » est cochée, vous n'avez

rien appris de nouveau. Choisissez un autre Lién.

Pourquoi vous avez ramassé

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noble tâche. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait, contactez-

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

La Fille Reconnaissante, comme

elle avait signé son message,

devrait disposer d'une radio

sacrément puissante, ainsi que

d'un impressionnant réseau de

avoir joint avec certains contacts,

de contact à votre envoi...»

Gagmez 1000 ! et mettez-les dans

votre Planque.

« Argent Sale » est cochée, voir script 204.

Si la Case 1 de L'autocollant de Trophée

Gagmez la Case 1 de L'autocollant de

Trophée « Argent Sale »

Si la Mission C3 est cochée comme

étant indisponible, voir script 211.

204.

203.

Trophée « Argent Sale »

Si les Cases 1 et 2 de L'autocollant de

Courrier Rétardé

Trophée « Argent Sale » soit cochée,

« Argent Sale » est cochée, vous n'avez

rien appris de nouveau. Choisissez un

autre Lién.

Pourquoi vous avez ramassé

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noblesse. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait, contactez-

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

La Fille Reconnaissante, comme

elle avait signé son message,

devrait disposer d'une radio

sacrément puissante, ainsi que

d'un impressionnant réseau de

avoir joint avec certains contacts,

de contact à votre envoi...»

Gagmez 1000 ! et mettez-les dans

votre Planque.

« Argent Sale » est cochée, voir script 204.

Si la Case 1 de L'autocollant de

Trophée « Argent Sale »

Si la Mission C3 est cochée comme

étant indisponible, voir script 211.

Vous ne savez pas du tout
comment va réagir la fille de
la ZONE avec

Destin Incertain

207.

Retournez au classeur de Campagne.
L'auto-callant 47. « Vengeance à Chaud ».

Mettez à jour votre Plan de la Zone avec

Indisponible.

Gagmez ce Lieu comme étant

votre Planque.

Gagmez 5000 ! et mettez-les dans

sentez aussi ?

la consécience, Stakker... Vous le

poches, hein ? Et le poids sur

Vous vous en êtes mis plein les

filets de lizlom et par son bûcheron.

Être récompensé à la fois par la

mutant émandat de vous.

jamais que l'ordre de capture du

desormais pour qu'elle découvre

absurde. Toutefois, vous prenez

Vous savez que c'est totalement

la tête, et l'ilusion disparaît.

d'un feu vifant. Vous secouez

fracture de seconde, s'embrasent

Votre PDA semble, l'écran de

le message s'affiche, lorsque

apparue. Cependant, lorsque

Une réponse calme et posée... en

je prends les choses en main. »

« Comprix, vous repond-elle. Merci

de m'avoir prévenue. A partit d'ici,

c'est quand même d'être payé...»

Vous informez la fille de lizlom

vous omettez de mentionner votre

rôle dans cette histoire. Le but,

vous omittez de mentionner votre

labo de Valentine. Naturellement,

réduit à l'état de cobaye dans le

malheureux père une fois de plus

du sort, désormais scellé, de son

Vous informez au classeur de Campagne.

Le Mail ne Doit Jamais

206.

Retournez au classeur de Campagne.

Indisponible.

Gagmez ce Lieu comme étant

mettez-la dans votre Planque.

La carte Arme Prototype X-17 et

Dans la boîte de Mission C3, prenez

cabane au bord d'un lac irradie.

celle ou elle aurait été dans une

Zone une vie bien meilleure que

soit, la fille a trouvée hours de la

vaut beaucoup plus. Qui qu'elle

Destin Incertain

207.

que vous trouvez dans le paquet
une petite fortune, mais l'arme

Zone, une livraison directe contre

un colis à votre intention. Dans la

courrières de Ratapé, et elle a

familier. Il s'agit de l'une des

étapes accotste par un visage

Quelques jours plus tard, vous

vous, ou à elle-même.

Vous ne savez pas trop si cette

la bonne chose à faire.

- Merci, vous repond-elle. C'estait

Car, après tout, vous venez

PDА, hésitant un instant à ajuster

techniquement de tuer son père...»

Car, banalité de circonsistance.

une banalité de circonsistance.

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

filet de lizlom et par la suite

est brevet.

Une fois de plus, votre message

La Fin des Souffrances

205.

Retournez au classeur de Campagne.

Trophée « Argent Sale »

Gagmez la Case 5 de L'autocollant de

regeretterez pas. »

vous posséder à la faire. Librevez

mon père de son tourment et

offrez-lui le repos. Vous ne le

solutions, la franchise de qui pourra

existe ! Faites-le pour moi, pour

« Tuez-le. Au nom de Dieu, s'il

vous répondez pas.

ce genre de nouvelle ? Vous

réglez de bienveillance pour la seule

Zone à la recherche de nouvelles

projets innovants ? Y a-t-il une

solution, la franchise de qui apporte

acheminez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noble tâche. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

Vos ne savez même pas

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noblesse. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noblesse. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noblesse. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noblesse. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

cest 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

décidiez de jouter au facteur et

acheviez à son destinataire à

Tchernihiv, en dehors de la Zone.

Par chance. En revanche, vous

vieux Ratapé, à qui confier cette

une réponse, qui plus est posée

ne vous attendiez pas à recevoir

noblesse. En revanche, vous

« Vous avez une gâme généreuse,

Stakker. S'il vous plait

ce qui est arrivé à mon père. Je

ne puis exprimer à quel point cela

témoigner ma gratitude. Prenez

une fois de plus, votre message

cest lettre non envoyée d'un vieil

Livre des Scripts

Coume à l'accoutumée, c'est empêti de sentiments mitigés que vous entrez dans le camp de recherché. Vous ne savez pas trop quoi penser l'inverse des autres habitants de la Zone, ils préfèrent discuter avant de trer. Et ils pensent à se laver plus d'une fois par mois. Mais d'un autre côté, soit ils sont 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 signéusement 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 étudions les éventuelles propriétés régénératrices de la saillie de sangsue, etc.. »

- Dégagé », grognez-vous en lui arrachant le paquet des mains. Oùais, c'est vrai, au fond, ils ne sont pas si mal, ces crânes d'œuf.

Vous avez régu le colis demandé par Valentine.

Cochez ce lieu comme étant indisponible.

Retournez au classeur de Campagne.

« Assistent de Recherche » :
SI vous avez l'autogollant Trophee
100 Rads, deux rats de labo vous
accueillent avec enthousiasme.
« 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 G3, prenez
l'écogiste et mettez-la dans votre
cocher ce lieu comme étant
indisponible.

Retournez au classeur de Campingne.
Simon :

« relâche » Izom dans la nature.
Les Écologistes sont ravis de
pouvoir observer ce spécimen
rare dans un habitat naturel et
souhaitent vous récompenser
avec une offre exceptionnelle :
un prototypé d'exosquelette
qui combant neutre, à un prix