

STALKER

IL GIOCO DA TAVOLO

**DUTY & FREEDOM
REGOLE E GUIDA
ALLE MISSIONI**



ELENCO DEI COMPONENTI

* Il contenuto delle scatole di Missione si trova a pagina 5 della sezione Paragrafi (sul retro della manuale D&F Regole e Guida alle Missioni).

CARTACEI



1 manuale Duty & Freedom: Regole e Guida alle Missioni / Paragrafi

4 set di Adesivi

CARTE

Carte Standard



19 carte Arma

22 carte Conseguenza



6 carte Contatto

Carte Piccole



18 carte Armatura

11 carte Accessorio



2 carte Oggetto

SEGNALINI



32 segnalini Capacità

11 Segnalini - PV dei nemici -1



2 segnalini Fazione Nemica

MINIATURE



3 miniature Soldati Duty

1 miniatura Duty in Esoscheletro



3 miniature Combattenti Freedom



1 miniatura Freedom in Esoscheletro

ALTRO



4 tessere Mappa

3 scatole di Missione*



2 divisori per il Raccoglitore della Campagna

S.T.A.L.K.E.R. – IL GIOCO DA TAVOLO

ESPANSIONE DUTY & FREEDOM

I Duty e i Freedom sono due facce della stessa medaglia, impegnati in un conflitto vecchio quanto la Zona stessa. Scegliere di unirsi a una fazione significa diventare nemici dell'altra, influenzando le vostre sorti nel lungo periodo. Sarà una scelta vantaggiosa o disastrosa? Solo il tempo lo dirà.

INTEGRARE L'ESPANSIONE CON IL GIOCO BASE

L'espansione Duty & Freedom aggiunge ulteriori componenti e una nuova Storia a S.T.A.L.K.E.R. – Il Gioco da Tavolo. Dopo aver aperto la scatola, potete aggiungere i suoi componenti al gioco base osservando queste regole:

1. Aggiungete la carta Arma RPG-7U al mazzo delle Armi. Potrete ottenerla seguendo le regole standard.
2. Aggiungete le 2 carte Oggetto Borsa per Granate da RPG al mazzo degli Oggetti. Potrete ottenerle seguendo le regole standard.
3. Aggiungete le 11 carte Accessorio al mazzo degli Accessori. Potrete ottenerle seguendo le regole standard.
4. Aggiungete le 4 tessere Mappa a quelle della scatola base. Le tessere Mappa di D&F sono contrassegnate dai seguenti numeri: **60, 61, 62, 63**.
5. Aggiungete i segnalini Fazione Nemica e **-1** nei rispettivi spazi del vassoio dei segnalini.
6. I componenti rimanenti possono diventare disponibili man mano che procedete nella Storia di D&F.

Tutte le carte che vengono mescolate con quelle del gioco base sono contrassegnate dalla scritta DF in un angolo, in modo da facilitare l'identificazione nel caso in cui desideriate rimuovere il contenuto di Duty & Freedom dal gioco base. Le carte limitate a una sola Fazione sono chiaramente contrassegnate come appartenenti ai Duty o ai Freedom.

Storia di Duty & Freedom

La scatola Duty & Freedom aggiunge una Storia supplementare che contiene 3 Missioni. Potete aggiungerle alle vostre partite in qualsiasi momento, aggiornando la Mappa della Zona con il seguente adesivo:

- 50. "Missione **DF1** Tra l'Incudine e il Martello".

Per comodità, potete scambiare le scatole di Missione già completate con quelle nuove della scatola Duty & Freedom.

Il completamento della Missione **DF1** "Tra l'Incudine e il Martello" modifica la Fase Esplorazione della Zona e il contenuto del vostro Raccoglitore, quindi per viverla appieno vi consigliamo di completarla il prima possibile. Tuttavia, a causa del suo elevato livello di difficoltà, è raccomandabile completare almeno una Storia prima di cimentarsi in questa sfida.



REGOLE DELLE FAZIONI

Dopo esservi uniti a una Fazione, potrete ottenere equipaggiamento e capacità riservate a quella Fazione. Tuttavia, unirsi a una fazione comporta conseguenze che uno stalker Indipendente non potrebbe nemmeno immaginare.

La vostra fedeltà a una Fazione sarà contrassegnata da un adesivo sulla vostra Mappa della Zona.

Armi e Armature delle Fazioni



C40 (Furiere Duty) e **C45** (Contrabbandiere Freedom) offrono Armi e Armature riservate alla Fazione a cui appartengono. Quando visitate questi mercanti, potrete acquistare carte Arma e Armatura contrassegnate rispettivamente come Duty e Freedom sul retro.

Miniature degli Stalker Aggiuntive

Dopo aver completato la Missione **DF1** "Tra l'Incudine e il Martello", potrete utilizzare qualsiasi miniatura appartenente alla Fazione scelta.

Capacità di Fazione

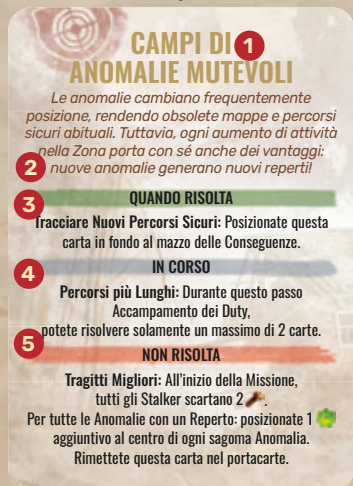


C41 (Istruttore Militare) e **C46** (Mentore Freedom) possono insegnare Capacità uniche riservate alla loro Fazione. Le Capacità di Fazione sono sempre attive, proprio come le abilità del Personaggio. Ogni Stalker può possedere fino a 2 Capacità di Fazione contemporaneamente. Queste Capacità possono essere ridistribuite tra gli Stalker durante la Navigazione nella Zona o ogni volta che si visita un addestratore. Non c'è limite al numero complessivo di Capacità possedute dalla squadra, ma il costo di ogni sessione di addestramento aggiuntiva aumenterà progressivamente.

Conseguenze di Fazione

All'inizio del passo Accampamento della Fazione, pescate 1 carta Conseguenza. Le Conseguenze possono innescare eventi sia positivi che negativi, ma se lasciate senza controllo possono rapidamente sopraffarvi, causando la perdita della campagna.

Di seguito è riportato un esempio di carta Conseguenza:



1. Nome.
2. Storia.
3. **Quando Risolta:** Effetto che si applica quando decidete di risolvere la carta.
4. **In Corso:** Effetto che si applica finché la Conseguenza è inserita nel portacarte.
5. **Non Risolta:** Effetto che si applica se terminate la Fase Accampamento della Fazione senza risolvere questa Conseguenza.

Segnalini Fazione Duty & Freedom

Questa espansione utilizza due nuovi segnalini Fazione Nemica:



Questi segnalini sono considerati come appartenenti a una fazione opposta dei Nemici delle fazioni 1 e 2 (a meno che non siano contrassegnati da un segnalino di quella fazione).

Durante la risoluzione delle carte Attivazione del Nemico, applicate tutti gli effetti che influenzano i anche ai e tutti gli effetti che influenzano i anche ai .

Se più Nemici devono essere Attivati contemporaneamente e si verifica una parità, raccomandiamo di attivarli nel seguente ordine:



Espansione Duty & Freedom nella modalità Sopravvivenza nella Zona

Per migliorare la vostra esperienza di Sopravvivenza nella Zona potete acquistare carte Equipaggiamento contrassegnate dalle icone dei Duty e dei Freedom, ma esclusivamente da una delle due fazioni.

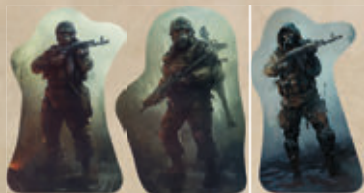
I segnalini Capacità possono essere acquistati per 4000 : pescate due segnalini, sceglietene uno e scartate l'altro.

Ogni Stalker può possedere fino a 2 segnalini Capacità.

GLOSSARIO DELLE PEDINE E DELLE MINIATURE

In questa espansione compaiono nuovi Nemici. Ecco le pedine e le miniature corrette che li rappresentano:

PEDINE



4 Nemici Militari + 3 Banditi con Fucile d'Assalto (Guardiano del Monolite)



2 Nemici Militari (Granatiere FSPI)



2 Nemici Militari + 3 Banditi con Fucile d'Assalto (Soldato FSPI)

MINIATURE



3 Soldati Duty



1 Duty in Esoscheletro (Soldato Duty, Kulak)



3 Combattenti Freedom



1 Freedom in Esoscheletro (Combattente Freedom, Misha)



RICONOSCIMENTI

Dedicato alla memoria di Łukasz Orwat, il migliore di noi. Che ci si possa incontrare di nuovo.

Un Gioco di: Paweł Samborski

Basato sulla: Serie di videogiochi S.T.A.L.K.E.R. di GSC Game World

© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Progettazione dell'Add-on: Paweł Samborski

Test e Sviluppo: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Test Interni: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Design Narrativo: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Paweł Samborski

Scrittura: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Editing: Daniel Morley

Revisione: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Direzione Artistica: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Progetto Grafico: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

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

Design dei Personaggi: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

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

DTP: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

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

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

S.T.A.L.K.E.R. E GSC GAME WORLD
SONO MARCHI REGISTRATI.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Edizione italiana: Pendragon Game Studio srl

Traduzione: Simone Grillenzoni

Revisione: Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti

Impaginazione: Roberta Cinque



Via Pattari, 6 - 20122 Milano (MI)
info@pendragongamestudio.com
www.pendragongamestudio.com/it





Tra l'Incudine e il Martello Prologo

Il territorio che state per attraversare non vi piace.

Si dice che sia stato a lungo motivo di scontro tra i Duty e i Freedom, due delle fazioni più potenti della Zona. I Duty, noti per la loro disciplina militare, sono determinati a sradicare tutto ciò che la Zona rappresenta, mentre i Freedom, affascinati dalla sua bellezza predatoria, cercano di preservarla. Non c'è da stupirsi che queste fazioni siano in conflitto, e gettarsi nel mezzo delle loro dispute è, in genere, una pessima idea.

Tuttavia, avete un lavoro da portare a termine. Dovete infiltrarvi in un complesso diventato terreno di caccia di una Chimera, abbattere la bestia, tagliarle la testa insanguinata e andarsene. Se vi state chiedendo perché qualcuno voglia la testa mozzata di un mostro, sappiate che siete pagati abbastanza per non fare domande.

Bene, andate. Prima arrivate, meglio è.

Sintesi della Missione:

- Dovete dare la caccia a una Chimera; procuratevi armi pesanti e alcuni medicinali nel caso in cui si avvicinino troppo.
- Opererete nel suo nido: un complesso di edifici in rovina, quindi scordatevi dei fucili di precisione.
- Buone notizie: non ci saranno anomalie!

Prendete la Scatola di Missione DF1 "Tra l'Incudine e il Martello" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo 6 del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

Si sta formando un'emissione, e la sua intensità cresce secondo dopo secondo.

Non c'è bisogno di osservarla per capire che il tempo stringe.

Per fortuna, il complesso in cui dovrebbe aggirarsi la chimera è a pochi passi da voi.

Accelerate il passo, entrate nell'edificio e...

istintivamente vi mettete al riparo mentre vi ritrovate nel bel mezzo di un folle scontro a fuoco.

Due gruppi non identificati stanno facendo di tutto per annientarsi a vicenda, e i proiettili sibilano fitti nell'aria. Dannazione, avete un lavoro da fare qui!

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: 12, 13, 14, 25 e 29 e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

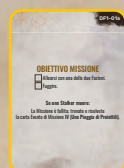
Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione DF1.
- Trovate le carte DF1-01a (Obiettivo della Missione),

DF1-02a (Emissione) e DF1-13a (Obiettivo Aggiuntivo), leggetele e posizionatele accanto alla Mappa.

- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: DF1-03a, DF1-04a, DF1-05a e DF1-07a. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa poiché saranno necessarie durante la Missione.

- Trovate le carte Nemico Kulak (Duty) e Misha (Freedom) nella scatola di Missione DF1 e posizionatele sovrapposte alla Mappa come indicato.
- Saranno rappresentati dalle miniature Freedom e Duty in Esoscheletro.



Obiettivo della Missione



Emissione



Obiettivo Aggiuntivo



Mazzo Ambiente



Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio "Punto di Partenza".

- Trovate la carta Nemico Combattente Freedom nella scatola di Missione DF1 e posizionalatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con .

- Trovate la carta Nemico Soldato Duty nella scatola di Missione DF1 e posizionalatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con .
- Per aiutarvi a decidere a quale fazione unirvi, potete leggere informazioni su ciascuna fazione sul retro delle carte.
- Trovate le carte Nemico Cane, Roditore e Zombi. Sceglietene una casuale e rimettete le altre nella scatola. Contrassegnate la carta con .
- Trovate le carte Nemico Zecca, Poltergeist e Succhiasangue. Sceglietene una casuale e rimettete le altre nella scatola. Contrassegnate la carta con .
- Trovate le 3 miniature Combattente Freedom e la miniatura Freedom in Esoscheletro, poi posizionatele sugli spazi della Mappa contrassegnati con , come indicato.
- Trovate le 3 miniature Soldato Duty e la miniatura Duty in Esoscheletro, poi posizionatele sugli spazi della Mappa contrassegnati con , come indicato.

- Bottino ? :**

- **Tessera Mappa 13:**
 - » Prendete 7 segnalini Bottino casuali e posizionatevi sulla Mappa, formando delle pile come indicato.
- **Tessere Mappa 25 e 29:**
 - » A seconda del numero di giocatori, riempirete con  spazi differenti sulle tessere Mappa.
 - » Per prima cosa, prendete i 3 segnalini Bottino Speciale nella scatola di Missione DF1. Poi, a seconda del numero di stalker presenti:
 - » 1 Stalker: mescolate 3 segnalini Bottino Speciale con 7  e formate delle pile come indicato negli spazi con i numeri rossi.
 - » 2 Stalker: mescolate 3 segnalini Bottino Speciale con 9  e formate delle pile come indicato negli spazi con i numeri rossi e blu.

- » **3 Stalker:** mescolate 3 segnalini Bottino Speciale con 11  e formate delle pile come indicato negli spazi con i numeri rossi, blu e gialli.
- » **4 Stalker:** mescolate 3 segnalini Bottino Speciale con 13  e formate delle pile come indicato negli spazi con i numeri rossi, blu, gialli e verdi.

- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini
Sconosciuto, mescolateli e posizionate sulla Mappa come indicato:

- » **Stalker Singolo:** 2 × , 2 × ,
4 × , 2 × 
- » **2 Stalker:** 1 × , 3 × , 4 × ,
2 × 
- » **3 Stalker:** 2 × , 1 × , 4 × ,
3 × 
- » **4 Stalker:** 2 × , 2 × , 2 × ,
4 × 

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **DF1**.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione **I** deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **V** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.



**Poltergeist/Succhiasangue
(Nascosto)/Zecca**



Mazzo degli Eventi



Cane/Roditore/Zombi

Tra l'Incudine e il Martello

Epilogo A (Duty)

Nella Zona niente è facile, e siete grati di essere riusciti a salvare le vostre vite. Mentre vi dirigete verso il punto d'incontro, osservate il Dispositivo, un'ingombrante apparecchiatura elettronica con alcuni fili penzolanti, qualche manopola e un piccolo schermo verde crepato. Perché se ne parla tanto?

Non riuscite a trattenervi e chiedete all'ufficiale che sta aspettando il vostro arrivo.

"Non sono autorizzato a rivelare alcun dettaglio," risponde l'ufficiale in modo distaccato.

"Tuttavia, avete dimostrato il vostro valore e meritate di saperne di più. Posso solo dirvi che questo è un prototipo che deve essere testato sul campo, ma se tutto andrà come speriamo, potrebbe fermare l'espansione della Zona. O addirittura farla restringere."

Meritiamo di sapere. Bene. Speriamo che questo frammento di conoscenza non sia l'unico pagamento. L'ufficiale sembra leggere nei vostri pensieri.

"Per quanto riguarda voi, sono autorizzato a informarvi che ora siete ufficialmente nostri alleati. Riceverete addestramento dai nostri uomini migliori, l'accesso ai nostri contatti più solidi e il nostro supporto durante le vostre prossime missioni. E, naturalmente, ci sarà del denaro se continuerete a lavorare con noi. Non si può comprare la vodka con la gloria, giusto?"

Vi fa l'occhiolino e voi tirate un sospiro di sollievo.

Sembra che la missione della chimera si sia rivelata ben più redditizia del previsto.

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione **DF1** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 51. "Missione **DF2** Tenuto all'Oscuro"
- 52. Traguado "Soldato Duty"

Se siete in possesso della carta **DF1-13b (Missione Completata)**, ottenete 6000 ₮.

Aggiornate il vostro mazzo dei Nemici aggiungendovi le carte "Combattente Freedom" e "Soldato Duty".

Se la miniatura Esoscheletro Freedom è sulla Mappa, inserite la carta Nemico Misha nella scatola di Missione **DF3** "Conto alla Rovescia".

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **DF1**.

Leggete il paragrafo **D11**.

Tra l'Incudine e il Martello

Epilogo B (Freedom)

Nella Zona niente è facile, e siete grati di essere riusciti a salvare le vostre vite. Mentre vi dirigete verso il punto d'incontro, osservate il Dispositivo, un'ingombrante apparecchiatura elettronica con alcuni fili penzolanti, qualche manopola e un piccolo schermo verde crepato. Perché se ne parla tanto?

Non riuscite a trattenervi e chiedete all'ufficiale che sta aspettando il vostro arrivo.

"Questo?" L'ufficiale scoppia a ridere. "Questo, amici miei, è il nostro sacro Graal! Lo sistemeremo, lo collegheremo a una fonte di energia e saremo a posto."

Volete sapere esattamente cosa intende dire. L'uomo diventa serio.

"Va bene. Credo che nessuno mi rimprovererà per aver condiviso con voi un po' di verità. Riteniamo che provocherà l'espansione della Zona, che è il nostro sogno da anni. Forte, eh?"

Forte o no, l'idea di aver rischiato la pelle per il sogno di qualcun altro non vi piace affatto. L'ufficiale, tuttavia, continua a parlare.

"E voi, ragazzi, siete davvero i migliori. È fantastico avervi tra noi, e vi dobbiamo molto. Se volete allenarvi con i nostri veterani, ditecelo pure. Avete bisogno di contatti importanti? Avanti, sono tutti vostri. Supporto durante le vostre prossime missioni? Siamo a disposizione. E per tutti coloro che si alleano con noi c'è naturalmente del denaro.

Forza, non ci dimentichiamo mai dei nostri uomini."

Il futuro sembra molto più roseo ora.

Forse, cercando di ottenere la testa della chimera avete ottenuto molto di più?

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione **DF1** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 51. "Missione **DF2** Tenuto all'Oscuro"
- 53. Traguado "Combattente Freedom"

Se siete in possesso della carta **DF1-13b (Missione Completata)**, ottenete 6000 .

Aggiornate il vostro mazzo dei Nemici aggiungendovi le carte "Combattente Freedom" e "Soldato Duty".

Se la miniatura Esoscheletro Duty è sulla Mappa, inserite la carta Nemico Kulak nella scatola di Missione **DF3** "Conto alla Rovescia".

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **DF1**.

Leggete il paragrafo **F11**.





Tenuto all'Oscuro Prologo

L'area che state per esplorare è sotto il controllo dei Monolith, e l'uomo noto con il nome in codice "lo Scienziato", il creatore e l'unica persona in grado di far funzionare il Dispositivo, risulta disperso da qualche parte in quella zona, almeno stando al suo ultimo messaggio. Se è ancora vivo, sarà braccato dai Monolith e dai vostri oppositori.

Preparatevi a un labirinto di tunnel angusti e ad alti livelli di radiazioni. È quasi certo che incontrerete delle anomalie, quindi assicuratevi di avere con voi una buona scorta di dadi e bulloni.

Sintesi della Missione:

- Ci saranno molti tunnel stretti.
- Potete aspettarvi alti livelli di radiazioni.
- Potrebbero comparire dei mutanti, state all'erta.
- Affronterete due gruppi di nemici, non lasciate che vi circondino.

Prendete la Scatola di Missione DF2 "Tenuto all'Oscuro" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo 6 del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

*Siete proprio di fronte al complesso sotterraneo.
Il tempo è essenziale. Sul pavimento sono sparsi numerosi bossoli,
segno che alcuni uomini sono già entrati.*

1. Setup della Mappa

- Trovate le tessere Mappa: 9, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 60, 61 e 62 e posizionatele come indicato.

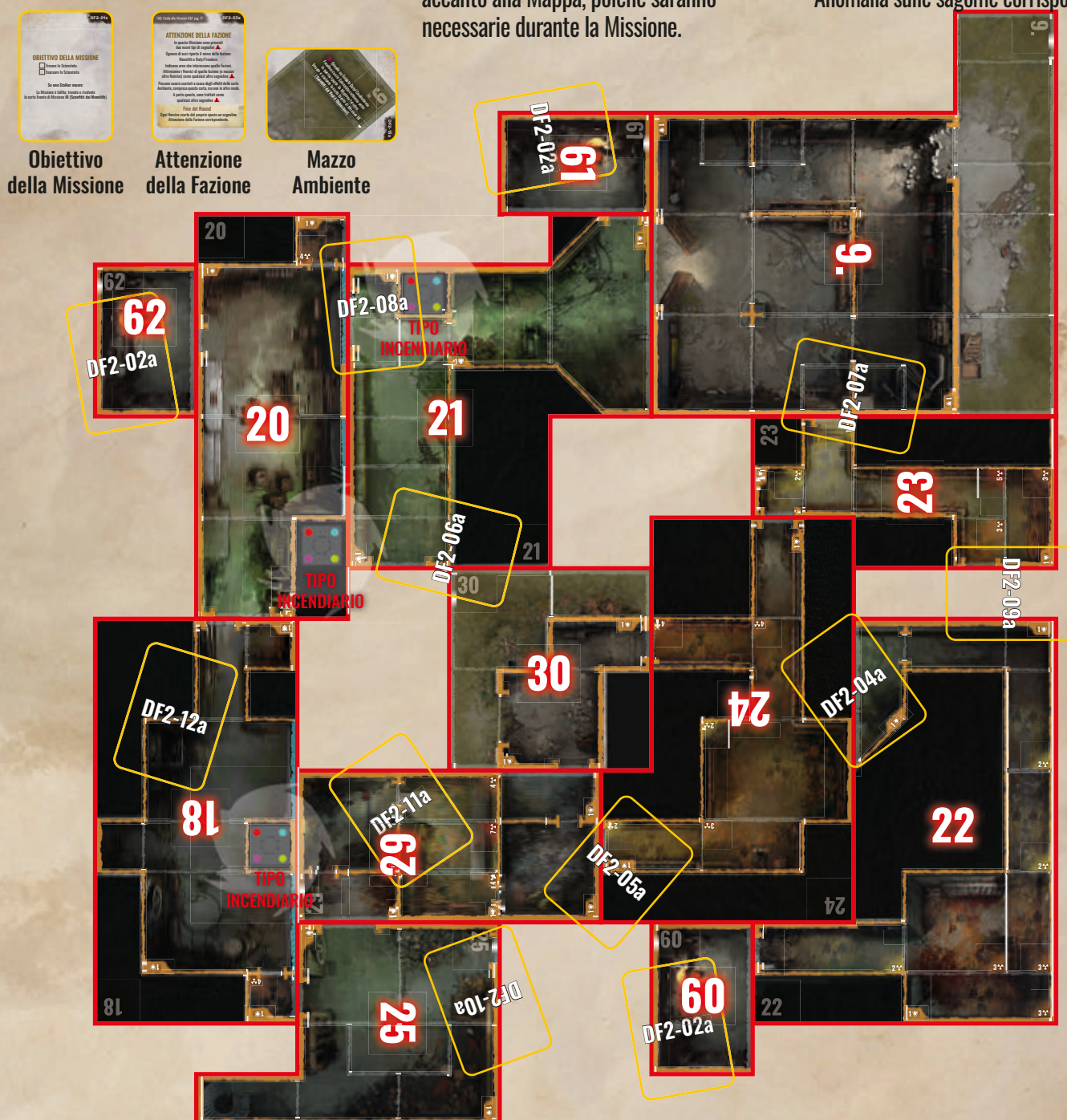
2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione DF2.

- Trovate le carte DF2-01a (Obiettivo della Missione) e DF2-03a (Attenzione della Fazione), leggetele e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come nell'immagine sottostante: le tre carte DF2-02a in modo casuale, DF2-04a, DF2-05a, DF2-06a, DF2-07a, DF2-08a, DF2-09a, DF2-10a, DF2-11a e DF2-12a. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

- Anomalie:
- Pescate 1 carta Anomalia non mobile di tipo Incendiario casuale e posizionatele a accanto alla Mappa.
- Trovate le 3 sagome Anomalia Incendiaria (2, 9 e 10) e posizionatele casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1  al centro di ogni sagoma Anomalia. Infine, posizionate le pedine Anomalia sulle sagome corrispondenti.



3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio "Punto di Partenza".

Nemici:

Se è presente l'adesivo Traguado "Soldato Duty" nella vostra Mappa della Zona:

- Trovate la carta Nemico Combattente Freedom e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnatela con .

Se è presente l'adesivo Traguado "Combattente Freedom" nella vostra Mappa della Zona:

- Trovate la carta Nemico Soldato Duty e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnatela con .

Poi

- Trovate la carta Nemico Guardiano del Monolite nella scatola di Missione DF2 e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnatela con .

Se è presente l'adesivo Traguado "Soldato Duty" nella vostra Mappa della Zona:

- Trovate le 3 miniature Combattente Freedom e la miniatura Freedom in

Eso scheletro. Rappresentano tutte i Combattenti Freedom. Posizionatele sugli spazi contrassegnati con .

Se è presente l'adesivo Traguado "Combattente Freedom" nella vostra Mappa della Zona:

- Trovate le 3 miniature Soldato Duty e la miniatura Duty in Eso scheletro. Rappresentano tutte i Soldati Duty. Posizionatele sugli spazi contrassegnati con .

Poi

- Trovate 4 pedine Nemico Militare e 3 pedine Bandito con Fucile d'Assalto. Rappresentano tutte i Guardiani dei Monolith. Posizionate 4 di esse sugli spazi contrassegnati con  e 3 accanto alla Mappa.

Bottino ?:

- Prendete 17 segnalini Bottino casuali e posizionatele sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Altri segnalini:

- Prendete i 5 segnalini Attenzione Duty/Freedom e i 3 segnalini Attenzione Monolith dalla scatola di Missione DF2 e posizionatele sulla Mappa come indicato. I segnalini Attenzione Duty/Freedom devono avere la faccia visibile corrispondente al tipo di Nemici.

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione DF2.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione I deve essere in cima al mazzo, mentre la carta V deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.



Mazzo degli Eventi



Soldato Duty

-OPPURE-



Combattente Freedom



Tenuto all'Oscuro

Epilogo A

(lo Scienziato è stato evacuato dal vostro gruppo)

Dopo aver evacuato lo scienziato, gli date una pacca sulla spalla, riuscendogli a strappare un sorriso stanco di sollievo. Se gli concedete un momento di riposo e lo accompagnate di nuovo al Dispositivo, avrete davvero l'opportunità di fare la differenza e provocare un cambiamento nella Zona.

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione **DF2** come non disponibile.
- Ottenete 6000 ₧.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 54. "Missione **DF3** Conto alla Rovescia"

Aggiornate il vostro mazzo dei Nemici aggiungendovi la carta "Guardiano del Monolite".

Inserite 1 segnalino Attenzione Monolith/FSPI e la pedina Scienziato nella scatola di Missione **DF3**.

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **DF2**.

Aprirete il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolverete il Ripristino Post-Missione.

Epilogo B

(lo Scienziato è stato evacuato dai nemici)

Vi ritirate sani e salvi, ma i vostri volti sono cupi. Non siete riusciti a recuperare lo Scienziato.

Tuttavia, avete il Dispositivo e conoscete i percorsi dei vostri oppositori.

Potete stimare a grandi linee in quale direzione verrà scortato.

Avete ancora tempo sufficiente per tornare a prendere il Dispositivo e tentare di recuperare lo Scienziato con qualsiasi mezzo necessario.

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione **DF2** come non disponibile.
- Ottenete 2000 ₧.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 55. "Missione **DF3** Conto alla Rovescia"

Aggiornate il vostro mazzo dei Nemici aggiungendovi la carta "Guardiano del Monolite".

Inserite 1 segnalino Attenzione Monolith/FSPI e la pedina Scienziato nella scatola di Missione **DF3**.

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **DF2**.

Aprirete il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolverete il Ripristino Post-Missione.

FAQ Attenzione della Fazione

FAQ: Guida alle Missioni D&F pag. 17

DF2-03a

ATTENZIONE DELLA FAZIONE

In questa Missione sono presenti due nuovi tipi di segnalini .

Ognuno di essi riporta il nome della fazione: Monolith e Duty/Freedom.

Indicano aree che interessano quelle Fazioni.

Attireranno i Nemici di quella fazione (e nessun altro Nemico) come qualsiasi altro segnalino .

Possono essere scartati a causa degli effetti delle carte Ambiente, compresa questa carta, ma non in altro modo.

A parte questo, sono trattati come qualsiasi altro segnalino .

Fine del Round

Ogni Nemico scarta dal proprio spazio un segnalino Attenzione della Fazione corrispondente.

FAQ: Guida alle Missioni D&F pag. 17

DF2-03b

ATTENZIONE DELLA FAZIONE

Il segnalino Attenzione della Fazione attira i Nemici di quella fazione (e nessun altro Nemico) come gli altri segnalini Attenzione .

Possono essere scartati a causa degli effetti delle carte Ambiente, compresa questa carta, ma non in altro modo. A parte questo, sono trattati come gli altri segnalini .

Quando un Nemico della fazione che non ha catturato lo Scienziato ottiene una LdV sullo Scienziato stesso, quella fazione risolve "Eccolo!".

Ogni volta che l'ultimo Nemico sullo stesso spazio dello Scienziato muore, quella fazione risolve "Eccolo!".

Eccolo!: Scartate dalla Mappa tutti i segnalini Attenzione della fazione che sta risolvendo "Eccolo!".

Poi, posizionate 1 segnalino Attenzione di quella fazione sullo Scienziato. Questa Attenzione si muoverà con lo Scienziato.

Fine del Round

Ogni Nemico scarta dal proprio spazio un segnalino Attenzione della Fazione corrispondente, tranne che sullo spazio di evacuazione (carta DF2-13a per i Duty/Freedom e carta DF2-14a per i Monolith).



I segnalini Attenzione della Fazione attirano i Nemici se il loro nome contiene il nome della fazione sul segnalino Attenzione.

I segnalini Attenzione della fazione **Duty** attirano solo i Soldati **Duty** e Kulak (**Duty**).

I segnalini Attenzione della fazione **Freedom** attirano solo i Combattenti **Freedom** e Misha (**Freedom**).

I segnalini Attenzione della fazione **Monolith** attirano il Guardiano del **Monolite** e i **Monolith**.

I segnalini Attenzione della fazione **FSPI** attirano i Soldati **FSPI** e i Granatieri **FSPI**.

I segnalini Attenzione della Fazione sono segnalini Attenzione Elevata; quindi, finché almeno uno di questi segnalini è presente sulla Mappa, dovete pescare una carta Attivazione del Nemico Attenzione Elevata ad ogni turno (anche se non siete stati individuati).

Questi segnalini non vengono spostati a causa degli effetti della carta Attivazione del Nemico.

Se i Nemici hanno un segnalino Attenzione Elevata più vicino rispetto a un segnalino Attenzione della loro fazione (ad esempio perché hanno individuato uno Stalker), si dirigeranno verso quel segnalino Attenzione Elevata piuttosto che verso il segnalino Attenzione della loro fazione.

Eccolo!: questa regola indica che i Nemici che non hanno catturato lo Scienziato e hanno una LdV su di esso possono seguire i suoi movimenti attraverso la Mappa, perché il segnalino Attenzione della loro fazione si muoverà con lo Scienziato.

Se riescono a catturare lo Scienziato, il segnalino Attenzione della loro fazione verrà spostato nel loro spazio di evacuazione (quindi cercheranno di muoversi verso quello spazio).





Conto alla Rovescia Prologo

La fase finale del lavoro sembra abbastanza semplice. Tutto ciò che dovete fare è raggiungere il luogo designato dallo scienziato, installare il Dispositivo e aspettare che lui lo calibri.

Ma dovete mettervi in testa che nella Zona non esistono lavori semplici.

Innanzitutto, il luogo è vicino al Cordon. I Monolith probabilmente non vi disturberanno, ma l'operazione attirerà di certo l'attenzione della Forza di Sicurezza Perimetrale Internazionale, alias FSPI, pronta a eliminare tutto ciò che tenta di uscire dalla Zona.

E poi ci sono i vostri oppositori... Non penserete davvero che vi abbiano dimenticato, vero?

Sintesi della Missione:

- Rimanete in attesa finché il Dispositivo non viene calibrato.
- Aspettatevi un terreno aperto con ampie linee di vista e una copertura minima.
- Sono presenti radiazioni elevate e anomalie: preparatevi di conseguenza.
Portate con voi un rilevatore, potrebbe rivelarsi utile.
- Attenzione: L'FSPI è un'organizzazione militare. È probabile l'uso di attrezzature pesanti.

Prendete la Scatola di Missione **DF3** "Conto alla Rovescia" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo 6 del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

Vi fate strada fra le anomalie e finalmente raggiungete la posizione designata dallo Scienziato. Il terreno è bagnato, così come le vostre scarpe. Osservate l'uomo mentre installa il marchingegno, ma la vostra attenzione viene attirata dai suoni che udite intorno a voi. Ora non avete più dubbi: ci sono uomini armati nei dintorni e stanno venendo a prendervi.

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: 1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 26, 27, 28 e 63 e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione DF3.
- Trovate le carte DF3-01a (Obiettivo della Missione), DF3-02a (Aiuto nella Calibrazione) e DF3-13a (Attenzione della Fazione FSPI), leggetele e posizionatele accanto alla Mappa. Posizionate 1 ■ sullo spazio 0 della carta DF3-01a.
- Trovate le tre carte DF3-03a, mescolatele e posizionatele a faccia in giù accanto alla Mappa. Esse formano

il mazzo Richiesta dello Scienziato.

- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: DF3-04a, DF3-05a, DF3-06a, DF3-07a, DF3-08a, DF3-09a e DF3-10a. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

- Pescate 1 carta Anomalia non mobile di tipo Elettrico casuale e 1 carta Anomalia non mobile di tipo Incendiario casuale posizionatele a accanto alla Mappa.

- Pescate 2 sagome Anomalia Elettrica casuali (6, 7 o 11) e posizionatele casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Trovate le 3 sagome Anomalia Incendiaria (2, 9 e 10) e posizionatele casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1 ■ al centro di ogni sagoma Anomalia. Infine, posizionate le pedine Anomalia sulle sagome corrispondenti.



Stalker:

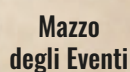
Stalker:

- Trova

- Trovate la carta Nemico Soldato Duty, così come la carta Nemico Kulak se è presente nella scatola di Missione **DF3**, e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnatele con **10**.

- Prendete la pedina Scienziato e 1 segnalino Attenzione FSPI dalla scatola di Missione **DF3** e posizionatevi sulla Mappa come indicato.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.



Attacco e Movimento dell'Elicottero

L'esempio seguente mostra come risolvere il Movimento e l'Attacco dell'Elicottero, oltre a come determinare la sua Linea di Vista.

Quando l'Elicottero appare durante la Missione, non viene posizionato sulla Mappa, ma accanto a uno dei suoi bordi. L'Elicottero si Attiva in base alla carta Evento di Missione e Attacca tutti i Bersagli nella sua LdV; tutte le istruzioni delle carte Attivazione del Nemico devono essere ignorate nel caso dell'Elicottero (il 2 determina solo la Fazione a cui appartiene).

L'Elicottero ha LdV verso tutti gli spazi con un bordo aperto (non un Muro) lungo l'intera estensione del bordo della Mappa a cui è adiacente, e ulteriormente in quella direzione, secondo le normali regole della LdV (l'Elicottero non può tracciare una LdV attraverso le Finestre). L'Elicottero è sempre considerato a Gittata 6 da tutti gli spazi evidenziati, e le Entità su quegli spazi sono considerate a Gittata 6 dall'Elicottero, ignorando la distanza tra il bordo della Mappa con l'Elicottero e lo spazio occupato dall'Entità.



L'Elicottero inizia accanto al bordo sinistro della Mappa. Gli spazi evidenziati sono considerati nella LdV dell'Elicottero.

Dopo aver Attaccato, l'Elicottero si Muove verso il bordo successivo della mappa in senso orario.



La pedina dell'Elicottero inizia da qui

Dopo che l'Elicottero si è mosso verso il bordo della Mappa successivo, la sua LdV cambia.





Conto alla Rovescia Prologo

Non tutto è perduto, a quanto pare.

Prima di tutto, siete vivi e vegeti, e questo è di gran lunga l'aspetto più importante.

In secondo luogo, sembra che la vostra fazione abbia una spia nelle file nemiche.

Vi è stato detto che il nemico scorterà lo Scienziato vicino al Cordon e che c'è un luogo strategico in cui potreste tendergli un'imboscata.

Le cose potrebbero complicarsi in seguito. Una volta liberato, lo Scienziato potrebbe iniziare a lavorare con il Dispositivo, ma nessuno può prevedere quanto tempo possa richiedere la calibrazione. Durante tutto quel tempo, lo Scienziato deve essere protetto dai nemici e, poiché la vostra azione si svolgerà vicino al Cordon, attirerete di certo l'attenzione della Forza di Sicurezza Perimetrale Internazionale, alias FSPI, pronta a eliminare tutto ciò che tenta di uscire dalla Zona. Piove sul bagnato, vero?

Smettetela di lamentarvi e andate avanti. Questo è l'ultimo sforzo.

Sintesi della Missione:

- Mettete in sicurezza lo Scienziato, e in fretta.
- Rimanete in attesa finché il Dispositivo non viene calibrato.
- Aspettatevi un terreno aperto con ampie linee di vista e una copertura minima.
- Sono presenti radiazioni elevate e anomalie: preparatevi di conseguenza. Portate con voi un rilevatore, potrebbe rivelarsi utile.
- Attenzione: L'FSPI è un'organizzazione militare. È probabile l'uso di attrezzature pesanti.

Prendete la Scatola di Missione DF3 "Conto alla Rovescia" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo 6 del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

Vi fate strada fra le anomalie e finalmente raggiungete il luogo perfetto per l'imboscata. Il terreno è bagnato, così come le vostre scarpe, ma non vi importa. Davanti a voi c'è lo Scienziato, scortato dai soldati dell'opposizione. Affrettatevi a nascondervi. Se giocate bene le vostre carte, non capiranno nemmeno cosa li ha colpiti.

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: 1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 26, 27, 28 e 63 e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione DF3.
- Trovate la carta DF3-11a (Obiettivo della Missione: Rivendicare lo Scienziato), leggetela e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: DF3-04b, DF3-05a,

DF3-06a, DF3-07a, DF3-08a, DF3-09a e DF3-10a. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.

- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

- Pescate 1 carta Anomalia non mobile di tipo Elettrico casuale e 1 carta Anomalia non mobile di tipo Incendiario casuale posizionatele a accanto alla Mappa.
- Pescate 2 sagome Anomalia Elettrica casuali (6, 7 o 11) e posizionatele

casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.

- Trovate le 3 sagome Anomalia Incendiaria (2, 9 e 10) e posizionatele casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1  al centro di ogni sagoma Anomalia. Infine, posizionate le pedine Anomalia sulle sagome corrispondenti.



3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio "Punto di Partenza".

Nemici:

- Trovate le carte Nemico Soldato FSPI e Granatiere FSPI nella scatola di Missione DF3 e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnate il Soldato FSPI con ② e il Granatiere FSPI con ②.

Se è presente l'adesivo Traguardo "Soldato Duty" nella vostra Mappa della Zona:

- Trovate la carta Nemico Combattente Freedom, così come la carta Nemico Misha se è presente nella scatola di Missione DF3, e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnatele con ②.

Se è presente l'adesivo Traguardo "Combattente Freedom" nella vostra Mappa della Zona:

- Trovate la carta Nemico Soldato Duty, così come la carta Nemico Kulak se è presente nella scatola di Missione DF3, e posizionatele accanto alla Mappa. Contrassegnatele con ②.

Poi:

- Trovate 5 pedine Soldato FSPI e posizionatele accanto alla Mappa.
- Trovate 2 pedine Granatiere FSPI e posizionatele accanto alla Mappa.
- Trovate tutte le miniature (3 Combattenti Freedom e 1 Esoscheletro Freedom o 3 Soldati Duty e 1 Esoscheletro Duty) che corrispondono alle carte Nemico. Posizionatele casualmente sugli spazi contrassegnati con ②. Se la carta Nemico Misha/Kulak non è in gioco, la miniatura Esoscheletro è considerata un Combattente Freedom/Soldato Duty.

Bottino ?:

- Prendete 12 segnalini Bottino casuali e posizionatele sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Altri segnalini:

- Prendete la pedina Scienziato dalla scatola di Missione DF3 e posizionatele sulla Mappa come indicato.

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione DF3.
- Rimettete la carta Evento di Missione la nella scatola di Missione.

Se è presente l'adesivo Traguardo "Combattente Freedom" nella vostra Mappa della Zona:

- Rimettete la carta Evento di Missione VII-D nella scatola di Missione.

Se è presente l'adesivo Traguardo "Soldato Duty" nella vostra Mappa della Zona:

- Rimettete la carta Evento di Missione VII-F nella scatola di Missione.

Poi:

- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione Ib deve essere in cima al mazzo, mentre la carta VIII deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.



Mazzo degli Eventi



OPPURE



Conto alla Rovescia Epilogo A (Freedom)

L'aria vibra e un suono acuto vi costringe a tapparvi le orecchie. Cadete in ginocchio e chiudete gli occhi per aspettare che passi. Ben presto, il suono svanisce, lasciandovi solo un ronzio nelle orecchie e un mal di testa sopportabile. Tuttavia, quando aprite gli occhi e mettete a fuoco, tutto smette di avere importanza.

Il confine del Cordon è scomparso. Vedete ancora gli edifici, ma sapete che l'umanità ha perso parte del suo territorio a favore della Zona. Come per allontanare ogni dubbio, nuove anomalie spuntano qua e là.

La Zona è più grande e più affamata che mai.

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione DF3 come non disponibile.

Scartate tutte le carte Conseguenza dal portacarte.

Pescate 2 segnalini Capacità Freedom. Scegliete fino a 1 di questi segnalini e assegnatelo a uno Stalker. Potete scegliere di non farlo, se nessuna delle Capacità pescate è di vostro gradimento (ogni Capacità posseduta aumenta il costo per ottenerne altre).

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **DF3**.

Aprire il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Epilogo B (Duty)

L'aria vibra e un suono acuto vi costringe a tapparvi le orecchie. Cadete in ginocchio e chiudete gli occhi, ma la curiosità è più forte del dolore e riuscite ad aprire le palpebre in tempo per vedere le anomalie intorno a voi svanire. Il suono sparisce, lasciando solo un ronzio nelle vostre orecchie. L'aria ha un profumo più fresco e dolce, e il sole sembra più caldo sulla vostra pelle.

Guardate il Dispositivo e vi rendete conto che ha funzionato.

Una piccola parte della Zona è scomparsa e ha ceduto al mondo reale.

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione DF3 come non disponibile.

Scartate tutte le carte Conseguenza dal portacarte.

Pescate 2 segnalini Capacità Duty. Scegliete fino a 1 di questi segnalini e assegnatelo a uno Stalker. Potete scegliere di non farlo, se nessuna delle Capacità pescate è di vostro gradimento (ogni Capacità posseduta aumenta il costo per ottenerne altre).

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **DF3**.

Aprire il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Missione DF1 "Tra l'Incudine e il Martello"

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: I, II, III, IV, V.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: DF1-01, DF1-02, DF1-03, DF1-04, DF1-05, DF1-06, DF1-07, DF1-08, DF1-09, DF1-10, DF1-11, DF1-12, DF1-13, DF1-14, DF1-15, DF1-16.
- Rimettete le carte Nemico "Soldato Duty", "Combattente Freedom", "Kulak" e "Misha" nella scatola.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₴.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvette il Ripristino Post-Missione.

Missione DF2 "Tenuto all'Oscuro"

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: I, II, III, IV, V.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: DF2-01, DF2-02, DF2-02, DF2-02, DF2-03, DF2-04, DF2-05, DF2-06, DF2-07, DF2-08, DF2-09, DF2-10, DF2-11, DF2-12, DF2-13, DF2-14, DF2-15, DF2-16.
- Rimettete la carta Reperto "Budella" nella scatola.
- Rimettete la carta Nemico "Guardiano del Monolite" nella scatola.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₴.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvette il Ripristino Post-Missione.

Missione DF3 "Conto alla Rovescia"

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: Ia, Ib, II, III, IV, V, VI, VII-D, VII-F, VIII.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: DF3-01, DF3-02, DF3-03, DF3-03, DF3-03, DF3-04, DF3-05, DF3-06, DF3-07, DF3-08, DF3-09, DF3-10, DF3-11, DF3-12, DF3-13.
- Rimettete le carte Nemico "Soldato FSP", "Granatiere FSP" e "Elicottero" nella scatola.
- Se avete fallito la Missione DF3 ed è presente il Nemico "Kulak"/"Misha", rimettete quella carta Nemico nella scatola. Altrimenti, rimettetela nella scatola di Missione DF1.
- Se avete fallito la Missione DF3, rimettete 1 segnalino Attenzione Monolith/FSP nella scatola.
- Altrimenti, rimettetelo nella scatola di Missione DF2.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₴.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvette il Ripristino Post-Missione.



F08 Affaticato e ansimante, raggiungi l'accampamento dei Freedom e consegnati il Dispositivo a Misha. "Bene," sorride. "Così è questo l'aggeggio?"

Stai per informarlo di ciò che hai passato quando una sentinella si avvicina di corsa.

"I Duty si stanno muovendo," sussurra. "Potrebbero aver visto i nostri alleati arrivare qui di nascosto."

"Se è così, possiamo aspettarci un loro attacco a breve," Misha sorride amaramente. "Non preoccuparti. Abbiamo affrontato situazioni peggiori!"

Se non siete in possesso della carta DF1-10 (Amichevoli: Duty/Freedom), trovata ora e posizionata accanto alla Mappa con il lato Freedom visibile: determina la vostra fedeltà a una delle fazioni. Poi gira la carta sovrapponibile grande con Kulak, Caposquadra dei Duty e posizionata con il lato Nemico Kulak visibile accanto alla carta Nemico Soldato Duty. Da questo momento, ● si applica sia alla carta Kulak che alla carta Soldato Duty.

Scarta tutti gli Eventi Casuali dal mazzo degli Eventi di Missione. Pesca l'Evento Missione III (Ultima Possibilità). Questo è il vostro Evento di Missione Attivo.

F09 Leggi il paragrafo F05.

Quando appaiono le prime sagome, per un breve istante desiderate di aver abbattuto l'unità di Duty. Non c'è tempo per ulteriori considerazioni o rimpianti, però, perché i soldati dei Duty si avventano sull'accampamento Freedom con una ferocia senza precedenti. I proiettili fendono l'aria, le granate scuotono il terreno. La sconfitta totale sembra inevitabile.

Rimuovete dal gioco:

- Carta Contatto C47 (Zirka),
- 1 tipo di Arma Freedom casuale (tra tutte le carte, comprese quelle ottenute dagli Stalker),
- 1 tipo di Armatura Freedom casuale (tra tutte le carte, comprese quelle ottenute dagli Stalker),

– La carta Conseguenza Preparativi per l'imboscata.

Pescate 1 Conseguenza e inseritela nel portacarte. Non risolvete il suo effetto "Non Risolta".

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

F10

Il terreno è spietato.

Nessun avallamento, nessun tronco d'albero, nessuna cassa dimenticata o muro dietro cui nascondersi. Ogni tuo movimento attira l'attenzione di qualcuno e non ti sorprende nemmeno quando si sentono sorpresi mentre senti le grida delle sentinelle allarmate.

Diversi proiettili squarciano il silenzio. Sopraffatto dal terrore, corri come un forsennato fino a quando non avverti un violento impatto sulla spalla. L'adrenalina ti infiamma il sangue, soffocando il dolore, ma sai bene di essere stato colpito.

Uno Stalker a vostra scelta perde metà dei suoi PV massimi (arrotondati per eccesso). Ritornate al raccoglitore della Campagna.

F11

Accampamento dei Freedom

Avete deciso di unirvi alla fazione dei Freedom. Questo vi offre nuove opportunità, ma comporta anche nuovi pericoli.

Ora procedete con il seguente setup:

- Sostituite la pagina Contatti del raccoglitore della Campagna con la pagina Accampamento dei Freedom. Contiene nuove istruzioni e suddivide il portacarte in tre righe:
- **Conseguenze:** Vari Eventi che influenzano la vostra esplorazione della Zona fornendo nuove opportunità o restrizioni.
- **Contatti Freedom:** Tre contatti che da questo momento saranno sempre a vostra disposizione.
- **Contatti Neutrali:** Tre slot disponibili per i Contatti non Freedom.

– Rimuovete tutti i Contatti dal portacarte e spostateli nel vostro Nascondiglio.

Se non possedete la carta DF1-10 (Amichevoli: Duty/Freedom), trovata ora e posizionata accanto alla Mappa con il lato Freedom visibile. Poi gira la carta DF1-01a (Obiettivo della Missione) e la carta sovrapponibile grande con Kulak, Caposquadra dei Duty; posizione quest'ultima con il lato Nemico Kulak visibile accanto alla carta Nemico Soldato Duty. Da questo momento, ● si applica sia alla carta Kulak che alla carta Soldato Duty.

Torna al gioco.

F12

Misha osserva il dono e fischia sommessamente.

"È un bel regalo," ammette.

"Davvero bello. Sai che ti sei appena fatto degli ottimi amici nel Freedom?"

I suoi occhi brillano mentre si sfrega le mani.

"I nostri feriti non lo dimenticheranno. E indovina un po'? Siamo giusto in procinto di fare a pezzi quei bastardi dei Duty!"

Se non possedete la carta DF1-10 (Amichevoli: Duty/Freedom), trovata ora e posizionata accanto alla Mappa con il lato Freedom visibile. Poi gira la carta DF1-01a (Obiettivo della Missione) e la carta sovrapponibile grande con Kulak, Caposquadra dei Duty; posizione quest'ultima con il lato Nemico Kulak visibile accanto alla carta Nemico Soldato Duty. Da questo momento, ● si applica sia alla carta Kulak che alla carta Soldato Duty.

Se non siete in possesso della carta DF1-10 (Amichevoli: Duty/Freedom), trovata ora e posizionata accanto alla Mappa con il lato Freedom visibile: determina la vostra fedeltà a una delle fazioni. Poi gira la carta sovrapponibile grande con Kulak, Caposquadra dei Duty e posizionata con il lato Nemico Kulak visibile accanto alla carta Nemico Soldato Duty. Da questo momento, ● si applica sia alla carta Kulak che alla carta Soldato Duty.

Se non siete in possesso della carta DF1-10 (Amichevoli: Duty/Freedom), trovata ora e posizionata accanto alla Mappa con il lato Freedom visibile: determina la vostra fedeltà a una delle fazioni. Poi gira la carta sovrapponibile grande con Kulak, Caposquadra dei Duty e posizionata con il lato Nemico Kulak visibile accanto alla carta Nemico Soldato Duty. Da questo momento, ● si applica sia alla carta Kulak che alla carta Soldato Duty.

– Trovate tutte le Conseguenze Freedom, mischiatele, pescatene 1 e inseritela nella fila superiore del portacarte.

– Pescate 2 segnalini Capacità Freedom. Scegliete fino a 1 di questi segnalini e assegnatelo a uno Stalker. Potete scegliere di non farlo, se nessuna delle Capacità pescate è di vostro gradimento (ogni Capacità posseduta aumenta il costo per ottenerne altre).

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvete il Ripristino Post-Missione.

» Sì, facciamo insieme – continua

a leggere
Se l'Evento di Missione III è ancora
nel mazzo degli Eventi, leggi il
paragrafo F08.

Altrimenti, leggi il paragrafo F05.

F05

Non c'è mai abbastanza caos nella
Zona. All'improvviso, la chimera
appare dal nulla. Accecata dalla
furia e dalla fame, si avventa su
Misha e lo blocca a terra.

«Porta il Dispositivo
all'accampamento,» riesce a dire.
«Ci sono soldi per...»

Improvvisamente, il mostro gli
strappa la testa, spruzzando il

sangue dell'uomo tutto intorno. Fai
un passo indietro. Solid? Va bene,
vale la pena di controllare. Portiamo
l'aggeggio all'accampamento!

Se la carta Nemico Chimera non è in
gioco, trova e posizionala accanto alla
Mappa. Contrassegnala con 2.

Trova 1 pedina Chimera e posizionala
sullo spazio più vicino al tuo.

Se possedete la carta DFI-08b (Chimera
Ferita), posiziona un 1 e un 2 sulla
Chimera e scarta la carta DFI-08b.

Scarta le carte DFI-01, DFI-07a e DFI-11a.

Posiziona la carta DFI-12a sulla Mappa e

gira la carta DFI-09a (il Dispositivo).

Gira le carte sovrapponibili grandi rimaste

sulla Mappa. Scarta la miniatura e la carta

Nemico di Misha, poi posiziona la carta

Nemico Kulak accanto alla carta Nemico

Soldato Duty, se non è già presente. Da

questo momento, si applica sia alla

carta Kulak che alla carta Soldato Duty.

F06

Continua a giocare.

«Certo, ma non prenderti troppo
tempo, ok? I Duty sono il cavallo
sbagliato su cui puntare.»

Torna al gioco.

F07

«Il Dispositivo? Non posso esserne
certo. Da qualche parte in una
zona sigillata del complesso, dove
non ci si può aspettare altro che
bestie striscianti e merda.»

Torna al gioco.

«Ora combatteremo come
diavoli. Quasi mi dispiace per quei
bastardi del Freedom.»

Se non siete in possesso della carta

DFI-10 (Amichevoli: Duty/Freedom),

trovala ora e posizionala accanto alla

Mappa con il lato Duty visibile. Poi

gira la carta DFI-01a (Obiettivo della

Missione) e la carta sovrapponibile

grande con Misha. Caposquadra dei

Freedom: posiziona quest'ultima con il lato

Nemico Misha visibile accanto alla carta

Nemico Combattente Freedom. Da questo

momento, si applica sia alla carta

Misha che alla carta Combattente Freedom.

Torna al gioco.

F01

«Ehi,» Misha, il caposquadra dei
Freedom, ti stringe la mano e ti
abbraccia. «Te la sei cavata alla
grande, là fuori. Vieni, siediti. Vuoi
qualcosa di forte per sciacquarti
la gola?»

Indipendentemente dalla

tua risposta, versa un paio di

bicchieri e ne tracanna uno.

Lo fai anche tu?

«Certamente – riduci di 6 il tuo

dosaggio di Radiazioni e scarta un

2, poi continua a leggere.

» No – continua a leggere.

«Ti starai chiedendo cosa

stiamo facendo qui. Beh, non

è un segreto. C'è una cosa che

stiamo cercando. In mancanza

di un'espressione migliore,

lo chiamiamo il Dispositivo.

Sorprendente, eh? Sì, dobbiamo

trovarlo. E con esso, il tipo che sa

farlo funzionare, una testa d'uovo

che si aggira da qualche parte.

Dannazione, saremmo già sulla

via del ritorno, ma sono arrivati i

Duty a incasinare le cose.»

Beve un sorso direttamente

dalla bottiglia.

«Abbiamo avuto delle perdite,

e i rinforzi potrebbero essere

bloccati dall'emissione. Non sono

sicuro che i nostri feriti ce la

faranno. Tu e i tuoi amici potete

aiutarci con le vostre medicine?»

Se non siete in possesso della carta

DFI-06a, trovatela e posizionala

accanto alla Mappa.

Vuoi:

» Chiedere informazioni sui Freedom

e sulla loro visione del mondo –

Leggi il paragrafo F02.

» Chiedere informazioni sui Duty

e sulla loro visione del mondo –

Leggi il paragrafo F03.

» Chiedere del Dispositivo – Leggi il

paragrafo F07.

» Offrire loro dei farmaci – Scartate

Oggetti Medicinali

• 1/2 Stalker: 3 Oggetti

• 3/4 Stalker: 4 Oggetti

Leggi il paragrafo F12.

» Solo se sei in possesso della carta

DFI-09a (Dispositivo) - Mostra il

Dispositivo – Leggi il paragrafo F04.

F02

«Non siamo i cattivi,» dice il
caposquadra con un ampio
sorriso. «Certo, abbiamo armi
e sappiamo come usarle, ma
non siamo mai noi a iniziare.
A meno che qualcuno non ci
faccia veramente arrabbiare,
ahah! Capisci cosa intendo? noi
non combattiamo la Zona, ci
difendiamo solo dai suoi mostri. Ci
adattiamo ad essa. La domiamo.
Ne traiamo beneficio. E sai una
cosa? Questo ci rende felici.»

Torna al gioco.

F03

«I Duty? Maledetti bastardi. Chi
si credono di essere? Chi ha dato
loro il diritto di decidere cosa fare
della Zona? Cosa li ha posseduti
per far loro pensare che questo sia
un luogo maledetto per tutti? Qui
noi prosperiamo e non abbiamo
bisogno di qualche idiota fascista e
indottrinato che ci dica che stiamo
sbagliando. Non è un caso che
ci chiamiamo Freedom. Vogliono
dirmi come devo vivere? Vogliono
portarmi via la mia Zona? Dovranno
passare sul mio cadavere.»

Torna al gioco.

F04

«Hai preso l'aggeggio? Ottimo.
Uniamo le parti!»

Decidi:

» Non se ne parla, dammi un po'

di tempo per pensarci – Leggi il

paragrafo F06.

Ferita, posiziona un  e un  sulla Chimera e scarta la carta **D1-08b**.
 Scarta le carte **D1-01**, **D1-07a** e **D1-11a**.
 Posiziona la carta **D1-12a** sulla Mappa e gira la carta **D1-09a** (il Dispositivo).
 Gira le carte sovrapponibili grandi rimaste sulla Mappa. Scarta la miniatra e la carta Nemico di Kulak, poi posiziona la carta Nemico Misha accanto alla carta Nemico Combattente Freedom, se non è già presente. Da questo momento,  si applica sia alla carta Misha che alla carta Combattente Freedom.

D06
 Hai davvero intenzione di perdere tempo con quei fanatici del Freedom? Deciditi!
 Torna al gioco.

D07
 "Nessuno è in grado di individuare la posizione del Dispositivo? Supponiamo che si trovi nella parte inaccessibile della struttura, infestata dai ratti."
 Torna al gioco.

D08
 Hai fatto del tuo meglio per trasportare in sicurezza il Dispositivo fino all'accampamento dei Duty. Lo consegnerai a Kulak e tirerai un sospiro di sollievo, ma la tregua è breve.
 "C'è attività tra i Freedom!" segnala una sentinella.
 "Dannazione," Kulak ti guarda.
 "Potrebbero averti notato mentre trasportavi il Dispositivo. Potrebbero entrare in azione da un momento all'altro!"
 Se non possedete la carta **D1-10** (Amichevoli: Duty/Freedom), trovata ora e posizionala accanto alla Mappa con il lato Duty visibile: determina la vostra fedeltà a una delle fazioni. Poi gira la carta sovrapponibile grande con Misha, Caposquadra dei Freedom e posizionala con il lato Nemico Misha visibile accanto alla carta Nemico Combattente Freedom. Da questo momento,  si applica sia alla carta Misha che alla carta Combattente Freedom.

Scarta tutti gli Eventi Casuali dal mazzo degli Eventi di Missione. Pesca l'Evento **Missione III (Ultima Possibilità)**. Questo è il vostro Evento di Missione Attivo. Leggi il paragrafo **D05**.

D09
 I soldati Freedom appaiono all'improvviso e caricano come diavoli, con i loro fucili spianati. L'accampamento dei Duty diventa un inferno di sangue ed esplosioni. I soldati Duty fanno del loro meglio per respingere l'attacco, ma il loro fuoco non è coordinato, come se i loro leader avessero fallito. La loro sconfitta sembra imminente.

Rimuovete dal gioco:
 - La carta Contatto **C42 (Recluta Duty)**,
 - 1 tipo casuale di Arma Duty (tra tutte le carte, comprese quelle ottenute dagli Stalker),
 - 1 tipo casuale di Armatura Duty (tra tutte le carte, comprese quelle ottenute dagli Stalker),
 - La carta Conseguenza Scontro con i Freedom.
 Pescate 1 Conseguenza e inseritela nel portacarte. Non risolverete il suo effetto "non risolta".
 Ritornate al raccoglitore della Campagna.

D10
 C'è sempre quel passo di troppo. Il tuo stivale sfiora una bottiglia di vetro dimenticata, facendola rotolare con un rumore capace di far sobbalzare anche un cadavere. Ti si gela il sangue quando senti le grida dei soldati allarmati.
 Corri come un dannato sotto una pioggia di proiettili. Il panico prende il sopravvento e ti accorgi a malapena di aver perso parte del tuo equipaggiamento. Non importa, l'importante è uscire vivi!
 Scartate 1 delle vostre Armi casuale. Ritornate al raccoglitore della Campagna.

D11
 Avete deciso di unirvi alla fazione dei Duty. Questo vi offre nuove opportunità, ma comporta anche nuovi pericoli.

Ora procedete con il seguente setup:
 - Sostituite la pagina Contatti del raccoglitore della Campagna con la pagina Accampamento dei Duty. Contiene nuove istruzioni e suddivide il portacarte in tre righe:
 • **Conseguenze:** Vari Eventi che influenzano la vostra esplorazione della Zona fornendo nuove opportunità o restrizioni.
 • **Contatti Duty:** Tre contatti che da questo momento saranno sempre a vostra disposizione.
 • **Contatti Neutrali:** Tre slot disponibili per i Contatti non Duty.
 - Rimuovete tutti i Contatti dal portacarte e spostateli nel vostro Nascondiglio.
 - Trovate 3 carte Contatto Duty: **C40** (Furiere Duty), **C41** (Istruttore Militare Duty) e **C42** (Recluta Duty) e inseritele nella fila centrale del portacarte.
 - Se siete in possesso della carta Contatto **C04** (Quattrocchi), rimuovetela dal gioco.
 - Se è presente l'adesivo Contatto Trafficante di Reperti sulla Mappa della Zona, contrassegnatelo come non disponibile.
 - Trovate tutte le Conseguenze Duty, mischiatele, pescatene 1 e inseritela nella fila superiore del portacarte.
 - Pescate 2 segnalini Capacità Duty. Scegliete fino a 1 di questi segnalini e assegnatelo a uno Stalker. Potete scegliere di non farlo, se nessuna delle Capacità pescate è di vostro gradimento (ogni Capacità posseduta aumenta il costo per ottenerne altre).
 Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvete il Ripristino Post-Missione.

D12
 Kulak osserva le medicine e annuisce. Poi si volta verso di te e ti tende la mano.
 "È un dono generoso," dice con tono serio. "Alleati come te risolleivano il morale. Ora i feriti hanno una possibilità in più di sopravvivere."
 Accenna un sorriso.

Paragrafi

D01

Kulak, il caposquadra dei Duty, ti stringe la mano e ti guarda negli occhi. "Sei arrivato giusto in tempo,"

dice, mostrando segni di tensione.

"Un bel casino, eh? Ascolta, siamo in una situazione difficile. Siamo stati inviati per localizzare un

oggetto chiamato in codice "Il Dispositivo". La nostra missione è

di estrema importanza, non solo per la nostra fazione, ma anche

per la Zona! Purtroppo, sembra che quei bastardi dei Freedom stiano

cercando esattamente la stessa cosa. Abbiamo alcuni feriti e..."

Sospira e si strofina la fronte. "I rinforzi sono in arrivo, ma a

causa di quell'emissione è difficile dire quando. Apprezzeremmo il

tu aiuto. Tu e i tuoi amici avete qualche farmaco da parte?"

Se non siete in possesso della carta Df1-06a, trovatala e posizionatela

accanto alla Mappa.

Vuoi:

» Chiedere informazioni sui Duty e sulla loro visione del mondo –

Leggi il paragrafo D02.

» Chiedere informazioni sui Freedom e sulla loro visione del mondo – Leggi il paragrafo D03.

» Offrire loro dei farmaci – Scartate il paragrafo D07.

» Offriti Medicinale

• 1/2 Stalker: 3 Oggetti

• 3/4 Stalker: 4 Oggetti

Leggi il paragrafo D12.

» Solo se sei in possesso della carta Df1-09a (Dispositivo) - Mostra il

Dispositivo – Leggi il paragrafo D04.

"Noi siamo quelli che comprendono la gravità della

situazione e riconoscono il male insito nella Zona. Questo luogo

è un'escrescenza cancerosa nel tessuto del nostro pianeta e tutto

cio che è nato qui merita solo di essere annientato, compresi

quei folli che lo chiamano casa o cercano di trarre vantaggio

dalle sue risorse corrotte. Non possiamo permettere che questo

commercio prosperi. Fermeremo la sua espansione."

Torna al gioco.

D03

"Riesco a sentire l'odore di quei

racchi di Freedom da qui," ringhia il

caposquadra dei Duty. "Non posso credere che stiano cercando

la stessa cosa, e non riesco a immaginare cosa intendano farne.

Freedom... Perfino il nome della loro fazione è una maledetta

menzogna. Non cercano la libertà, ma l'anarchia! Il caos! La

distruzione! Sono la peggiore disgrazia che possa colpire la

Zona, persino peggio dei mutanti, perché loro non diffondono il male per natura, ma scelgono di farlo!"

Torna al gioco.

D04

"Ok, corrisponde alla descrizione? Bene! Lo metteremo in sicurezza.

Sei d'accordo?"

Decidi:

» Non se ne parla, dammi un po' di tempo per pensarci – Leggi il

paragrafo D06.

» Sì, facciamo insieme – continua a leggere Se l'Evento di Missione

III è ancora nel mazzo degli Eventi, leggi il paragrafo D08. Altrimenti,

leggi il paragrafo D05.

D05

All'improvviso, la chimera arriva,

attratta dall'odore della carne umana, e si scaglia su di te come

un vortice di artigli e muscoli.

Kulak impreca e apre il fuoco.

"Porta il dispositivo

ric-

Il suo folle coraggio si trasforma in un errore fatale. La Chimera

si avventa su Kulak, e lui muore

in un'esplosione di sangue e carne lacerata.

Cosa voleva dire? Verrai ricompensato? Sarebbe un

motivo valido per provarci.

Se la carta Nemico Chimera non è in

gioco, trovarla e posizionarla accanto alla

Mappa. Contrassegna con 2.

Trova 1 pedina Chimera e posizionala

sullo spazio più vicino al tuo.

Se possedete la carta Df1-08b (Chimera

Paragrafi

1