

STALKER

НАСТІЛЬНА ГРА

КНИГА ПРАВИЛ І ПУТІВНИК ПО МІСІЯХ ДОПОВНЕННЯ «ДОЛГ І ВОЛЯ»



УМІСТ ГРИ

* Уміст коробки місій можна переглянути на с. 5 додатка доповнення «Долг і Воля» (зворот книги правил і путівника по місіях доповнення «Долг і Воля»).

ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ



1 книга правил і путівник по місіях / додаток доповнення «Долг і Воля»



4 набори наліпок

КАРТИ

Стандартні карти



19 карт зброї



22 карти наслідків



6 карт контактів

Малі карти



18 карт костюмів



11 карт модифікацій



2 карти предметів

ЖЕТОНИ



32 жетони навичок



11 жетонів ран для ворогів



2 жетони команд для ворогів

МІНІАТЮРИ



3 мініатюри солдатів «Долга»



1 мініатюра «долгівця» в екзоскелеті



3 мініатюри бійців «Волі»



1 мініатюра «волівця» в екзоскелеті

ІНШЕ



4 тайли мапи



3 коробки із місіями*



2 розділювачі теки кампанії

S.T.A.L.K.E.R. НАСТІЛЬНА ГРА. ДОПОВНЕННЯ «ДОЛГ І ВОЛЯ»

«Долг» і «Воля» — це дві сторони однієї медалі, вороги, протистояння яких таке ж одвічне, як і сама Зона. Приєднання до однієї з цих фракцій призведе до конфлікту з іншою та змінить вашу долю у довгостроковій перспективі. На краще це буде чи на гірше? Час покаже.

ДОДАВАННЯ ВМІСТУ ДОПОВНЕННЯ ДО БАЗОВОЇ ГРИ

Доповнення «Долг і Воля» додає нові компоненти та історії до «S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра». Відкривши цю коробку, можете додати її вміст до базової гри, дотримуючись наведених нижче правил:

1. Додайте карту зброї «РПГ-7у» до колоди зброї. Ви можете здобути її як зазвичай.
2. Додайте 2 карти предметів «Підсумок для гранати РПГ» до колоди предметів. Ви можете здобути їх як зазвичай.
3. Додайте 11 карт модифікацій до колоди модифікацій. Ви можете здобути їх як зазвичай.
4. Додайте всі 4 тайли мапи до тайлів мапи з базової гри. Тайли мапи доповнення «Долг і Воля» мають такі номери: 60, 61, 62, 63.
5. Розкладіть усі жетони команд для ворогів і жетони ран для ворогів 1 у відповідні комірки органайзера для жетонів.
6. Решта компонентів ставатиме доступна в процесі проходження історії «Долг і Воля».

Усі карти, які належить змішати з картами базової гри, містять позначку «DF» в одному з кутів на той випадок, якщо ви вирішите прибрати компоненти доповнення «Долг і Воля» з базової гри. Карти, які належать одній із фракцій, містять чіткі позначення приналежності до «Долга» або «Волі».

Історія доповнення «Долг і Воля»

Доповнення «Долг і Воля» містить одну додаткову історію, яка складається із 3 місій. Можете додати їх до гри будь-якої миті, оновивши свою мапу Зони за допомогою такої наліпки:

- 50. «Місія DF1 — “Між молотом і ковадлом”».

Для зручності зберігання можете поміняти місцями коробки вже пройдених місій та нових місій із коробки доповнення «Долг і Воля».

Проходження місії DF1 «Між молотом і ковадлом» змінює етап «Дослідження Зони» та вміст теки кампанії. Тому для здобуття повноцінного досвіду ми рекомендуємо пройти цю місію якнайшвидше, але з огляду на її рівень складності бажано пройти щонайменше одну історію, перш ніж розпочати цю місію.



ПРАВИЛА ФРАКЦІЙ

Приєднавшись до однієї з фракцій, ви зможете здобути спорядження й опанувати навички, доступні лише союзникам цієї фракції. Але приєднання до однієї зі сторін призведе до наслідків, про які поодинокі сталкери навіть не здогадуються.

Ваша приналежність до фракції буде позначена наліпкою на мапі Зони.

Зброя та костюми фракції

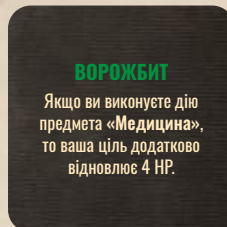


C40 («Квартирмейстер “Долга”») та C45 («Контрабандист “Волі”») продають зброю і костюми лише представникам їхньої фракції. Завітавши до цих торговців, ви можете придбати карти зброї та костюмів, позначені на звороті як «Долг» або «Воля» відповідно.

Додаткові мініатюри сталкерів

Після проходження місії DF1 «Між молотом і ковадлом» можете використовувати будь-які мініатюри вибраної вами фракції.

Навички фракцій



C41 («Сержант-інструктор “Долга”») та C46 («Ментор “Волі”») можуть навчити вас унікальних навичок, притаманних відповідній фракції. Навички фракції завжди активні — так само, як і здібності персонажа.

Кожен сталкер може мати не більше 2 навичок фракції одночасно. Ви можете перерозподіляти їх між сталкерами під час етапу «Навігація Зоною» або щоразу, коли відвідуєте інструктора. Сумарна кількість навичок, які може мати ваша команда, необмежена, але кожне додаткове тренування коштуватиме дорожче.

Наслідки фракції

На початку етапу «Табір фракції» ви тягнете 1 карту наслідків. Наслідки мають як позитивні, так і негативні ефекти, але якщо не звертати на них уваги, вони можуть швидко накопичитися й призвести до поразки у кампанії.

Ось приклад карти наслідків:



1. Назва.
2. Історія.
3. Розіграна — ефект, який починає діяти, коли ви розіграєте цю карту.
4. Постійний ефект — ефект, який застосовується, поки карта наслідків розташована в аркуші для карт.
5. Нерозіграна — ефект, який починає діяти, якщо ви завершили етап «Табір фракції», не розігравши цю карту наслідків.

Жетони команд «Долг» та «Воля»

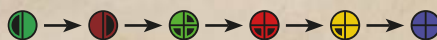
У цьому доповненні є два нові жетони команд.



Вважається, що вони належать команді-конкуренту ворогів із команд 1 і 2 (якщо тільки вони додатково не позначені жетоном цієї команди).

Під час розігрування карт активації ворогів додатково застосуйте до всі ефекти, які стосуються, а до — всі ефекти, які стосуються.

Якщо потрібно одночасно активувати декількох ворогів, а порядок визначити неможливо, рекомендуємо активувати їх у такій послідовності:



Гра з доповненням «Долг і Воля» у режимі «Виживання в Зоні»

Для покращення свого досвіду в режимі «Виживання в Зоні» можете купувати карти спорядження з символами «Долга» або «Волі», але лише в одній з фракцій.

Жетон навичок можна придбати за 4000 ₴: витягніть 2 жетони, виберіть один, а інший скиньте.

Кожен сталкер може мати до 2 жетонів навичок.

ГЛОСАРІЙ ФІШОК І МІНІАТЮР

У цьому доповненні до гри додаються нові вороги. Нижче наведено фішки та мініатюри, які зображають їх.

ФІШКИ



4 військові + 3 бандити
з гвинтівками
(охоронець «Моноліту»)

2 військові
(гранатометник IPSF)



2 військові + 3 бандити
з гвинтівками (солдат IPSF)

МІНІАТЮРИ



3 солдати «Долга»

1 «долгівець» в екзоскелеті
(солдат «Долга», Кулак)



3 бійці «Волі»

1 «волівець» в екзоскелеті
(боєць «Волі», Мишко)



ТВОРЦІ ГРИ

Присвячується пам'яті Лукаша Орвата, найкращого з нас. Сподіваємося, ми ще зустрінемося.

Автор гри: Paweł Samborski

За мотивами серії ігор S.T.A.L.K.E.R. від компанії
GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Дизайн доповнення: Paweł Samborski

Тестування й розроблення: Paweł Samborski,
Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Внутрішнє тестування: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki,
Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Наративний дизайн: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta,
Paweł Samborski

Автори тексту: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Редагування: Daniel Morley

Вичитка: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Художнє керівництво: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Графічний дизайн: Adrian Radziun, Łukasz Styrna,
Klaudia Wójcik

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

Дизайн персонажів: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D-моделювання: Marek Kondratowicz, Michał Lisek,
Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicz

Верстання: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

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

Команда GSC Game World: 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. I GSC GAME WORLD Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ
ТОРГОВЕЛЬНИМИ МАРКАМИ. УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проектом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Володимир Вахрушкін

Редагування: Аліна Керімова

Верстання: Віталій Мостепан

Апробація перекладу: А. Зоценко,
А. Ільченко, В. Григорчук, М. Кучеров, С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх
частин із метою комерційної реалізації без згоди власника
авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0





Між молотом і ковадлом

Пролог

Вам не подобається територія, на яку ви збираєтеся зайти. Ширяться чутки, що вона стала яблуком розбрату між «Долгом» і «Волею», двома найсильнішими фракціями у Зоні. «Долг» відомий своєю військовою дисципліною, сповнений рішучості знищити все, що пов'язано із Зоною. А «Воля», натхнена хижою красою Зони, намагається її зберегти. Не дивно, що ці фракції конфліктують, а вплутуватися в їхню сутичку — загалом погана ідея.

Однак у вас є завдання. Вам потрібно проникнути в комплекс, в якому полює химера, щоб застрелити звіра, а тоді відрубати й забрати його чортову голову. Навіть якби вам було цікаво, для чого комусь відрубана голова монстра, вам платять удосталь, щоб ви про це не думали.

Гаразд, ходімо. Що швидше ви туди потрапите, то краще.

Короткий опис місії

- Ви маєте вполювати химеру. Підготуйте важку зброю та медикаменти на випадок, якщо вона підбереться занадто близько.
- Завдання проходитиме у лігві химери — зруйнованому комплексі, тож про снайперські гвинтівки можете забути.
- Гарна новина: аномалій там не буде!

Дістаньте з коробки гри коробку місії DF1 «Між молотом і ковадлом». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

Викид набирає обертів; його інтенсивність щосекунди зростає.

Навіть без годинника зрозуміло, що часу обмаль.

На щастя, ви вже майже на місці. Перед вами – комплекс, де, за чутками, блукає химера. Ви пришвидшуєтеся, застрибуєте всередину комплексу та...

Інстинктивно шукаєте укриття, бо опинилися посеред пекельного перехресного вогню.

Два невідомі угруповання щосили намагаються знищити одне одного, а повітря буквально нашпиговане кулями.

Дідько, у вас же тут завдання!

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 12, 13, 14, 25, 29.

Розмістіть їх, як показано.

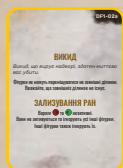
2. Підготування оточення

Карти оточення

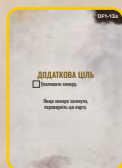
- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії DF1.
- Знайдіть карти DF1-01a («Цілі



Цілі місії



Викид



Додаткова ціль



Колода оточення

місії»), DF1-02a («Викид») та DF1-13a («Додаткова ціль»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.

- Тепер покладіть карти DF1-03a, DF1-04a, DF1-05a та DF1-07a на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.
- Знайдіть у коробці місії DF1 карти ворогів «Кулак («Долг»)

і «Мишко («Воля»))». Переверніть їх і покладіть на мапу боком із накладенням догори, як показано. Ці вороги будуть представлені мініатюрами «долгівця» та «волівця» в екзоскелетах.

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії DF1 карту ворога «Боець «Воли»» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї
- Знайдіть у коробці місії DF1 карту ворога «Солдат «Долга»» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї



- Можете прочитати інформацію про ці фракції на звороті їхніх карт. Це допоможе вам вибрати сторону.
- Знайдіть карти ворогів «Собака», «Тушкан» і «Зомбі», навання виберіть одну з них. Решту поверніть у коробку місії. Покладіть на неї .
- Знайдіть карти ворогів «Кліщ», «Полтергейст» і «Кровосос», навання виберіть одну з них. Решту поверніть у коробку місії. Покладіть на неї .
- Знайдіть 3 мініатюри бійців «Волі» та 1 мініатюру «волівця» в екзоскелеті. Розмістіть їх на ділянках із позначкою , як показано.
- Знайдіть 3 мініатюри солдатів «Долга» та 1 мініатюру «долгівця» в екзоскелеті. Розмістіть їх на ділянках із позначкою , як показано.
- Знайдіть усі відповідні фішки (5 собак, 6 тушканів або 8 зомбі) для випадково вибраної карти ворога з . Розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть усі відповідні фішки (1 полтергейста, 2 кровососів або 4 кліщів) для випадково вибраної карти ворога з . Розмістіть їх біля мапи.

Здобич ?

- Тайл 13:
 - » Дістаньте 7 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.
- Тайли 25 і 29:
 - » Залежно від кількості гравців покладіть **?** на різні ділянки мапи.
 - » Спершу знайдіть 3 жетони особливої здобичі у коробці місії DF1. Тоді, залежно від кількості сталкерів:
 - » 1 сталкер: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 7 **?**. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними номерами.
 - » 2 сталкери: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 9 **?**. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними та синіми номерами.
 - » 3 сталкери: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 11 **?**. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із

червоними, синіми та жовтими номерами.

- » 4 сталкери: перемішайте 3 жетони особливої здобичі з 13 **?**. Сформууйте з них стоси й розмістіть їх на ділянках із червоними, синіми, жовтими й зеленими номерами.

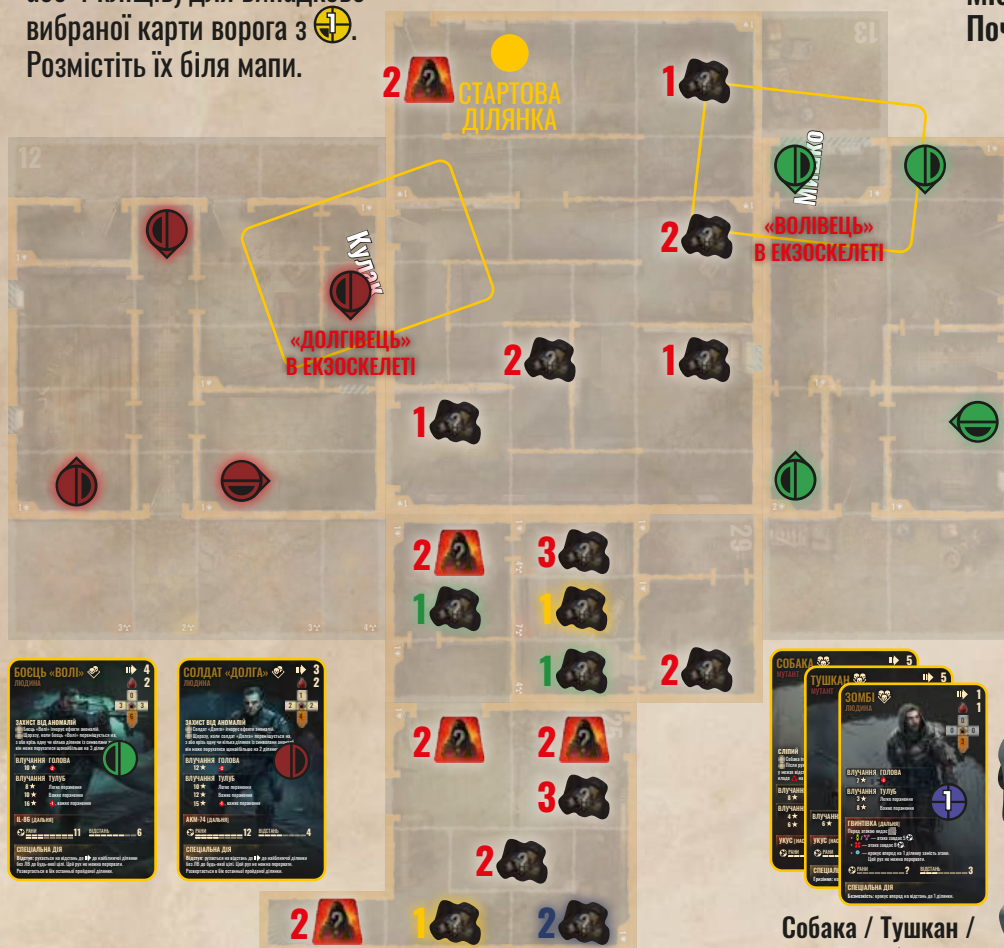
Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів, перемішайте їх і розмістіть на мапі, як показано.
 - 1 сталкер: 2 × , 2 × , 4 × , 2 × 
 - 2 сталкери: 1 × , 3 × , 4 × , 2 × 
 - 3 сталкери: 2 × , 1 ×  + , 4 × , 3 × 
 - 4 сталкери: 2 × , 2 ×  + , 2 × , 4 × 

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **DF1**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **V** — знизу. Це ваша колода подій.

**Місію підготовано!
Почніть перший раунд.**



**Полтергейст / Кровосос
(невидимый) / Кліщ**



Колода подій



Собака / Тушкан / Зомбі



Між молотом і ковадлом

Епілог А («Долг»)

Ніщо в Зоні не дається легко. Ви вдячні, що врятувалися. На шляху до місця зустрічі ви бачите пристрій — громіздкий електронний апарат із кількома незакріпленими дротами, ручками та маленьким тріснутим зеленим екраном. Чому навколо нього стільки галасу?

Не стримавшись, ви запитуєте про це в офіцера, який чекає на вас.

«Мені заборонено розкривати будь-які подробиці, — незворушно каже офіцер.

— Проте ви гарно себе зарекомендували й заслуговуєте знати більше. Скажу вам, що це лише прототип, який ще має пройти польові випробування. Але якщо все піде так, як ми сподіваємося, він може зупинити розростання Зони. Або навіть змусить її зменшитися».

Заслуговуєте знати. Чудово. Будемо сподіватися, що ця дешифрована інформація — не єдина винагорода. Офіцер ніби читає ваші думки.

«Щодо вас, то мені доручено повідомити, що тепер ви офіційно є нашим союзником. Вас навчатимуть наші найкращі люди. Ви отримаєте доступ до наших надійних контактів і нашу підтримку під час ваших наступних місій. І, звичайно, будуть гроші, якщо ви продовжите з нами співпрацювати. За славу горілки не купиш, еге ж?»

Він підморгує, і ви з полегшенням зітхаєте.

Схоже, місія «Голова химери» виявилася значно прибутковішою, ніж ви очікували.

Нагорода

- Викресліть місію DF1.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 51. «Місія DF2 — “Ув’язнений у темряві”».
- Наліпку досягнення 52 «Солдат “Долга”».

Якщо у вас є карта DF1-13b («Місію виконано»), отримайте 6000 ₴.

Тоді додайте до колоди ворогів карти ворогів «Боець “Волі”» та «Солдат “Долга”».

Якщо на мапі є мініатюра «волівця» в екзоскелеті, знайдіть коробку місії DF3 «Фінальний відлік» і покладіть туди карту ворога «Мишко».

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії DF1.

Див. параграф D11.

Епілог В («Воля»)

Ніщо в Зоні не дається легко. Ви вдячні, що врятувалися. На шляху до місця зустрічі ви бачите пристрій — громіздкий електронний апарат із кількома незакріпленими дротами, ручками та маленьким тріснутим зеленим екраном. Чому навколо нього стільки галасу?

Не стримавшись, ви запитуєте про це в офіцера, який чекає на вас.

«А, це? — вибухає реготом офіцер. — Це, друже мій, наш святий Грааль!

Ми його полагодимо, підключимо до джерела живлення — і готово!»

Вам цікаво, що саме він має на увазі. Чоловік серйознішає.

«Ну, гаразд. Гадаю, ніхто мене не четвертує за те, що я розповім вам правду. Ми вважаємо, що цей пристрій призведе до розростання Зони, про що ми мріяли багато років. Круто, еге ж?»

Круто це чи ні, але думка про те, що ви ризикнули головою заради чиеїсь мрії, вам не до вподоби. Однак офіцер продовжує.

«А ви, хлопці, просто найкращі! Добре, що ви поруч. Ми вам багато чим зобов'язані. Якщо бажаєте потренуватися з нашими ветеранами, тільки скажіть. Потрібні важливі контакти? Без проблем, вони всі ваші! Підтримка під час ваших наступних місій? Ми поруч. І для всіх, хто з нами співпрацює, звісно, є гроші. Ми ніколи не забуваємо про своїх».

Зараз майбутнє видається набагато світлішим.

Можливо, у спробі здобути голову химери, ви виграли набагато більше?

Нагорода

- Викресліть місію DF1.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 51. «Місія DF2 — “Ув’язнений у темряві”».
- Наліпку досягнення 53 «Боець “Волі”».

Якщо у вас є карта DF1-13b («Місію виконано»), отримайте 6000 ₴.

Тоді додайте до колоди ворогів карти ворогів «Боець “Волі”» та «Солдат “Долга”».

Якщо на мапі є мініатюра «долгівця» в екзоскелеті, знайдіть коробку місії DF3 «Фінальний відлік» і покладіть туди карту ворога «Кулак».

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії DF1.

Див. параграф F11.



Ув'язнений у темряві

Пролог

Територію, яку ви маєте дослідити, контролює «Моноліт». Десь тут зник чоловік під кодовим іменем «Учений», винахідник пристрою та єдиний, хто здатен керувати ним. Звісно, якщо вірити останньому повідомленню, яке він надіслав. Якщо цей бідолаха ще живий, на нього полюватимуть «Моноліт» і фракція-конкурент.

Будьте готові до лабіринту тісних тунелів і високого рівня радіації. Аномалії там точно будуть, тому краще мати повні кишені гайок і болтів.

Короткий опис місії

- Буде багато вузьких тунелів.
- Готуйтеся до високого рівня радіації.
- Можуть з'явитися мутанти. Будьте насторожі.
- Вам протистоятимуть дві групи ворогів. Не дайте їм вас оточити.

Дістаньте коробку місії **DF2 «Ув'язнений у темряві»**. У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Ви стоїте прямо перед входом до підземного комплексу. Не можна гаяти ані хвилини. На підлозі розкидано багато гільз, а це означає, що дехто сюди вже проник.

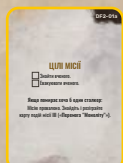
1. Підготування мапи

- Знайдіть тайли 9, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 60, 61, 62. Розмістіть їх, як показано.

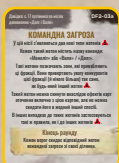
2. Підготування оточення

Карти оточення

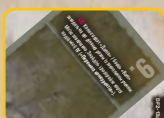
- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії DF2.



Цілі місії



Командна загроза

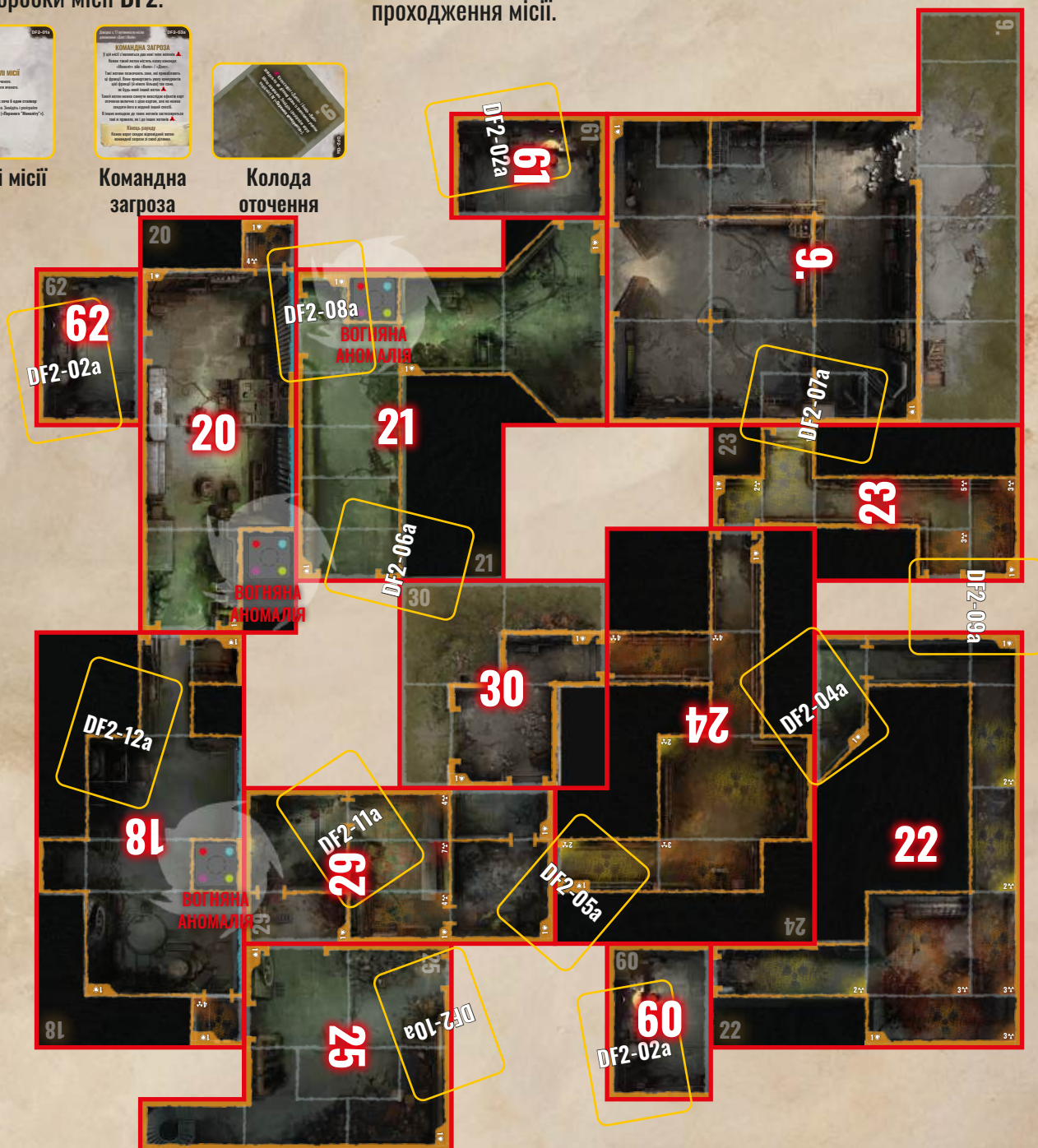


Колода оточення

- Знайдіть карти DF2-01a («Цілі місії») та DF2-13a («Командна загроза»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти на мапу, як показано нижче: усі три карти DF2-02a — навмання, DF2-04a, DF2-05a, DF2-06a, DF2-07a, DF2-08a, DF2-09a, DF2-10a, DF2-11a, DF2-12a. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Витягніть 1 випадкову карту статичної вогняної аномалії та покладіть її біля мапи.
- Витягніть 3 накладення для вогняної аномалії (2, 9 і 10) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1  у центр кожного накладення для аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.



3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат «Долга»»:

- Знайдіть карту ворога «Боець «Волі»» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боець «Волі»»:

- Знайдіть карту ворога «Солдат «Долга»» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .

Тоді

- Знайдіть у коробці місії DF2 карту ворога «Охоронець «Моноліту»» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат «Долга»»:

- Знайдіть 3 мініатюри бійців «Волі» та 1 мініатюру «волівця» в екзоскелеті. Це бійці «Волі». Розмістіть усі 4 на ділянках із позначкою .

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боець «Волі»»:

- Знайдіть 3 мініатюри солдатів «Долга» та 1 мініатюру «долгівця» в екзоскелеті. Це солдати «Долга». Розмістіть усі 4 на ділянках із позначкою .

Тоді

- Знайдіть 4 фішки військових і 3 фішки бандитів із гвинтівками. Це охоронці «Моноліту». Розмістіть 4 із них на ділянках із позначкою , а 3 — біля мапи.

Здобич ?

- Дістаньте 17 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Інші жетони

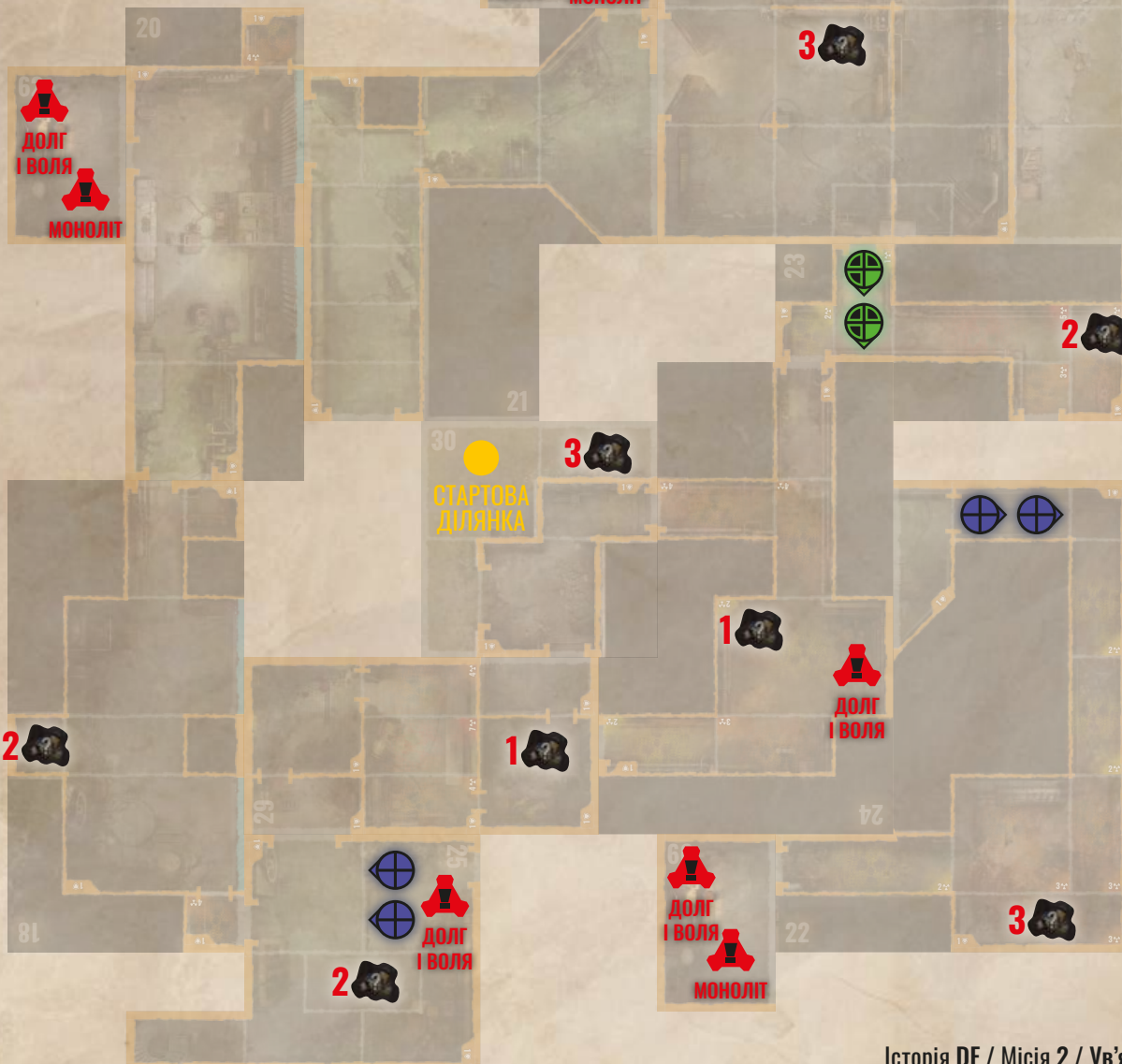
- Знайдіть у коробці місії DF2 5 жетонів загрози «Долга» / «Волі» та 3 жетони загрози «Моноліту». Розмістіть їх на мапі, як показано. Розміщуйте жетони загрози «Долга» / «Волі» боком ворога догори.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії DF2.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта V — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!

Почніть перший раунд.



Колода подій



Солдат «Долга»

- АБО -



Боець «Волі»



Ув'язнений у темряві

Епілог А

(ваша група евакуювала вченого)

Ви плескаєте врятованого вченого по спині, а він із полегшенням втомлено усміхається. Якщо ви дасте вченому відпочити та проведете його до пристрою, ви справді вплинете на ситуацію та спричините зміни в Зоні.

Нагорода

- Викресліть місію DF2.
- Отримайте 6000 ₴.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 54. «Місія DF3 — “Фінальний відлік”».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Охоронець “Моноліту”».

Поверніть 1 жетон загрози «Моноліту» / IPSF та фішку вченого в коробку місії DF3.

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії DF2.

Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Епілог В

(вороги евакуювали вченого)

Ви успішно відступили, але настрій так собі. Ви не врятували вченого. Але пристрій у вас, і ви знаєте маршрути руху фракції-конкурента. Ви можете приблизно розрахувати, куди поведуть ученого. У вас ще вдосталь часу, щоб сходити за пристроєм і повернутися назад, а тоді спробувати перехопити вченого в будь-який спосіб.

Нагорода

- Викресліть місію DF2.
- Отримайте 2000 ₴.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 55. «Місія DF3 — “Фінальний відлік”».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Охоронець “Моноліту”».

Поверніть 1 жетон загрози «Моноліту» / IPSF та фішку вченого в коробку місії DF3.

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії DF2.

Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Довідка: командна загроза

Довідка: с. 17 путівника по місіях
доповнення «Долг і Воля»

DF2-03a

КОМАНДНА ЗАГРОЗА

У цій місії з'являються два нові типи жетонів.

Кожен такий жетон містить назву команди: «Моноліт» або «Воля» / «Долг».

Такі жетони позначають зони, які приваблюють ці фракції. Вони привертають увагу конкурентів цієї фракції (й нікого більше) так само, як будь-який інший жетон.

Такий жетон можна скинути внаслідок ефектів карт оточення включно з цією картою, але не можна скидати його в жодний інший спосіб.

В інших випадках до таких жетонів застосовуються такі ж правила, як і до інших жетонів.

Кінець раунду
Кожен ворог скидає відповідний жетон командної загрози зі своєї ділянки.

Довідка: с. 17 путівника по місіях
доповнення «Долг і Воля»

DF2-03b

КОМАНДНА ЗАГРОЗА

Жетон командної загрози привертає увагу ворогів із відповідної команди (й жодних інших) так само, як будь-який інший жетон.

Такий жетон можна скинути внаслідок ефектів карт оточення включно з цією картою, але не можна скидати його в жодний інший спосіб.

В інших випадках до таких жетонів застосовуються такі ж правила, як і до інших жетонів.

Якщо ворог із команди, яка не захопила вченого, прокладає до нього ЛВ, ця команда розіграє ефект «Ось він».

Коли гине останній ворог на ділянці з ученим, відповідна команда розіграє ефект «Ось він».

«Ось він»: скиньте з мапи всі жетони командної загрози команди, яка розіграє ефект «Ось він».

Тоді покладіть на фішку вченого один із жетонів командної загрози відповідної команди.

Цей жетон переміщуватиметься разом із вченим.

Кінець раунду
Кожен ворог скидає відповідний жетон командної загрози зі своєї ділянки, окрім жетонів на ділянці евакуації (карта DF2-13a для «Волі» / «Долга» та карта DF2-14a для «Моноліту»).



Жетон командної загрози привертає увагу ворогів, приналежних до фракції, зображеної на цьому жетоні. Жетони командної загрози «Долга» привертатимуть увагу лише солдатів «Долга» та Кулака («Долг»). Жетони командної загрози «Волі» привертатимуть увагу лише бійців «Волі» та Мишка («Воля»). Жетони командної загрози «Моноліту» привертатимуть увагу лише охоронця «Моноліту» та монолітівця. Жетони командної загрози IPSF привертатимуть увагу лише солдатів IPSF та гранатометників IPSF.

Командні жетони загрози — це жетони високого рівня загрози, тож доки один із них розташований на мапі, тягніть карту активації ворога «Високий рівень загрози» щоходу (навіть якщо ви не потрапили на ЛВ). Ці жетони не переміщують унаслідок ефектів карт активації ворогів.

Якщо жетон високого рівня загрози розташований ближче до ворогів, ніж їхній жетон командної загрози (наприклад, якщо на їхню ЛВ потрапив сталкер), то вони рухатимуться в напрямку жетона високого рівня загрози, а не свого жетона командної загрози.

Ось він: це правило означає, що вороги, які не впіймали вченого й не проклали ЛВ до нього, рухатимуться услід за ним мапою, оскільки відповідний жетон командної загрози переміщуватиметься разом із ученим. Якщо їм вдасться упіймати вченого, то відповідний жетон командної загрози буде переміщений на їхню ділянку евакуації (тож вони намагатимуться рухатися в напрямку тієї ділянки).





Фінальний відлік Пролог

Заключний етап завдання здається вам доволі легким. Все, що ви маєте зробити, — це дістатися до місця, визначеного вченим, активувати пристрій і дочекатися, доки вчений його відкалібрує.

Але вам давно слід зрозуміти, що в Зоні не буває легких завдань. По-перше, локація зовсім недалеко від Кордону. «Моноліт», напевно, не заважатиме вам, але ця операція обов'язково приверне увагу Міжнародних сил охорони периметра, також відомих як IPSF, котрі прагнуть знищити все, що виповзає із Зони.

А фракція-конкурент... Ви ж не думаєте, що вони так просто здадуться?

Короткий опис місії

- Зачекайте, доки пристрій відкалібрується.
- Будьте готові до відкритої місцевості з гарною видимістю та мінімальною кількістю укриттів.
- Відповідно підготуйтеся до високого рівня радіації та аномалій. Візьміть із собою детектор; він може стати в пригоді.
- Майте на увазі: IPSF — це військова організація. Ймовірне застосування важкого озброєння.

Дістаньте коробку місії **DF3** «Фінальний відлік». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

Ви пробираєтеся крізь аномалії та нарешті дістаєтеся до місця, яке вибрав учений.
Земля мокра, як і ваше взуття. Ви спостерігаєте, як учений активує пристрій, але
вашу увагу привертають звуки навколо. Незабаром ваші сумніви розвіюються.
Зовсім поруч озброєні люди, і вони йдуть по вашу душу.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 26, 27, 28, 63. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії DF3.
- Знайдіть карти DF3-01a («Цілі місії»), DF3-02a («Допомога з калібруванням») і DF3-13a («Командна загроза IPSF»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи. Покладіть 1  на піділку «0» карти DF3-01a.

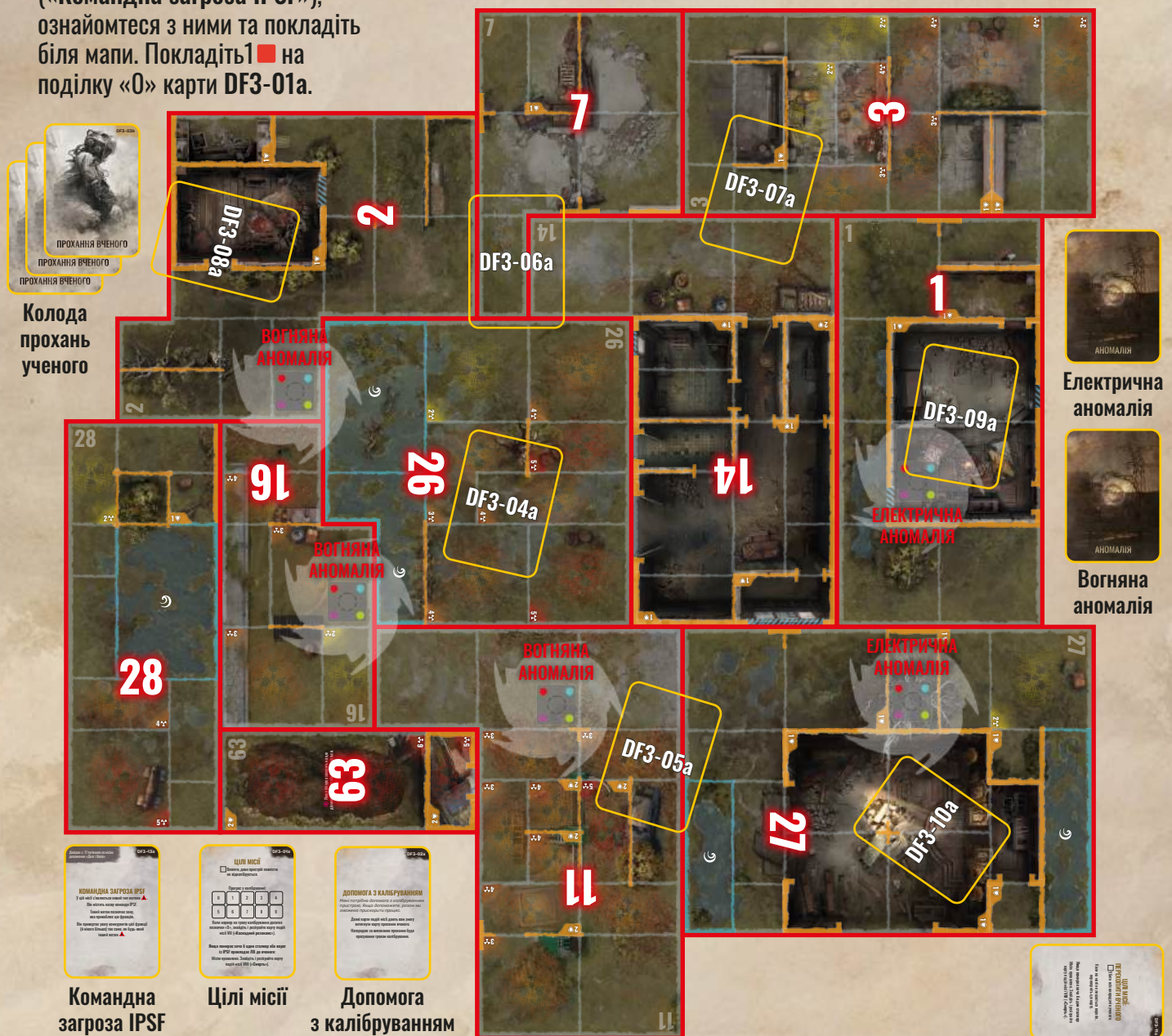
- Знайдіть усі три карти DF3-03a, перетасуйте їх і покладіть долілиць біля мапи. Це колода прохань ученого.
- Тепер покладіть карти DF3-04a, DF3-05a, DF3-06a, DF3-07a, DF3-08a, DF3-09a, DF3-10a на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Витягніть 1 випадкову карту статичної електричної аномалії та

1 випадкову карту статичної вогняної аномалії. Покладіть їх біля мапи.

- Витягніть 2 випадкові накладення для електричної аномалії (6, 7 або 11) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Знайдіть 3 накладення для вогняної аномалії (2, 9 і 10) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1  у центр кожного накладення для аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.



3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії DF3 карти ворогів «Солдат IPSF» і «Гранатометник IPSF» та покладіть їх біля мапи. Покладіть на карту «Солдат IPSF» ②, а на карту «Гранатометник IPSF» — ②.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Знайдіть карти ворогів «Боєць “Волі”» і «Мишко» (якщо остання є в коробці місії DF3). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них ③.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Знайдіть карти ворогів «Солдат “Долга”» і «Кулак» (якщо остання є в коробці місії DF3). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них ④.



Колода подій



— АБО —



Тоді

- Знайдіть 5 фішок солдатів IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки гранатометників IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть усі мініатюри (3 бійців «Волі» і 1 «волівця» в екзоскелеті або 3 солдатів «Долга» й 1 «долгівця» в екзоскелеті) відповідно до карт ворогів. Розмістіть їх навмання на ділянках із позначкою ③. Якщо у вас немає карти ворога «Мишко» / «Кулак», відповідна мініатюра носія екзоскелета вважається бійцем «Волі» / солдатом «Долга».

Здобич

- Дістаньте 12 випадкових жетонів здобичі. Сформууйте з них стоси і розмістіть їх за вказівками на мапі.

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії DF3 1 фішку вченого та 1 жетон загрози IPSF.

Розмістіть їх на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії DF3.
- Поверніть карти подій місії Ib та II у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боєць “Волі”»:

- Поверніть карту подій місії VII-D у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Поверніть карту подій місії VII-F у коробку місії.

Тоді

- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії Ia має бути зверху, а карта VIII — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!

Почніть перший раунд.

Атака та рух гелікоптера

У цьому прикладі показано, як виконати рух і атаку гелікоптера, а також, як визначити його лінію видимості.

Коли під час місії з'явиться гелікоптер, розмістіть його не на мапі, а біля одного з її країв. Гелікоптер активується внаслідок ефектів карт подій місії й атакує всі цілі на своїй ЛВ. У випадку з гелікоптером усі вказівки на картах активації ворогів слід ігнорувати —  визначає лише команду, до якої належить гелікоптер.

Гелікоптер має ЛВ до всіх ділянок із відкритою стороною (не стіною) вздовж усього краю мапи, біля якого він перебуває; і далі в цьому напрямку, згідно зі звичайними правилами щодо ЛВ (гелікоптер не може прокласти ЛВ крізь вікна). Вважається, що гелікоптер завжди перебуває на відстані 6 від усіх позначених ділянок, а фігурки на цих ділянках — на відстані 6 від гелікоптера, ігноруючи відстань між краєм мапи з гелікоптером і позначеною ділянкою з фігуркою.



Гелікоптер починає біля лівого краю мапи. Вважається, що позначені ділянки розташовані на ЛВ гелікоптера.

Завершивши атаку, гелікоптер рухається до наступного краю мапи за годинниковою стрілкою.



Після переміщення гелікоптера до наступного краю мапи його ЛВ змінюється.





Фінальний відлік Пролог

Схоже, ще не все втрачено.

По-перше, ви живі та здорові, а це, безумовно, найважливіше.

По-друге, певно, у лавах ворога є шпигун вашої фракції. Вам повідомили, що ворог супроводжуватиме вченого неподалік від Кордону і там є зручне місце для засідки.

Згодом усе може трохи ускладнитися. Щойно ви звільните вченого, він зможе почати роботу з пристроєм, але достеменно ніхто не знає, скільки часу може зайняти його калібрування.

Весь цей час ученого потрібно буде захищати від ворогів. Оскільки ваша діяльність відбуватиметься біля Кордону, ви обов'язково привернете увагу Міжнародних сил охорони периметра, також відомих як IPSF, котрі прагнуть знищити все, що виповзає із Зони. Біда не ходить одна.

Припиніть скиглити й рухайтесь далі. Це останній ривок.

Короткий опис місії

- Швидко перехопіть ученого.
- Зачекайте, доки пристрій відкалібрується.
- Будьте готові до відкритої місцевості з гарною видимістю та мінімальною кількістю укриттів.
- Відповідно підготуйтеся до високого рівня радіації та аномалій. Візьміть із собою детектор; він може стати в пригоді.
- Майте на увазі: IPSF — це військова організація. Ймовірно застосування важкого озброєння.

Дістаньте коробку місії **DF3** «Фінальний відлік». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в течії кампанії.

Ви пробираєтеся крізь аномалії та нарешті дістаєтеся до ідеального місця для засідки. Земля мокра, як і ваше взуття, але вам байдуже. Попереду вчений у супроводі солдатів фракції-конкурента. Хутчіш ховайтеся! Якщо зробите все правильно, вони навіть не зрозуміють, що трапилося.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 26, 27, 28, 63. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії DF3.
- Знайдіть карту DF3-11a («Цілі місії: перехопити вченого»), ознайомтеся з нею та покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти DF3-04b,

DF3-05a, DF3-06a, DF3-07a, DF3-08a, DF3-09a, DF3-10a на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.

- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії:

- Витягніть 1 випадкову карту статичної електричної аномалії та 1 випадкову карту статичної вогняної аномалії. Покладіть їх біля мапи.
- Витягніть 2 випадкові накладення

для електричної аномалії (6, 7 або 11) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.

- Знайдіть 3 накладення для вогняної аномалії (2, 9 і 10) і навмання покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1  у центр кожного накладення для аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.



3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії DF3 карти ворогів «Солдат IPSF» і «Гранатометник IPSF» та покладіть їх біля мапи. Покладіть на карту «Солдат IPSF» 2, а на карту «Гранатометник IPSF» — 2.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Знайдіть карти ворогів «Боець “Волі”» і «Мишко» (якщо остання є в коробці місії DF3). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них 1.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боець “Волі”»:

- Знайдіть карти ворогів «Солдат “Долга”» і «Кулак» (якщо остання є в коробці місії DF3). Покладіть її/їх біля мапи. Покладіть на неї/них 1.

Тоді

- Знайдіть 5 фішок солдатів IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки гранатометників IPSF і розмістіть їх біля мапи.
- Знайдіть усі мініатюри (3 бійців «Волі» і 1 «волівця» в екзоскелеті або 3 солдатів «Долга» й 1 «долгівця» в екзоскелеті) відповідно до карт ворогів. Розмістіть їх навмання на ділянках із позначкою . Якщо у вас немає карти ворога «Мишко» / «Кулак», відповідна мініатюра носія екзоскелета вважається бійцем «Волі» / солдатом «Долга».

Здобич

- Дістаньте 12 випадкових жетонів здобичі. Сформууйте з них стоси і розмістіть їх за вказівками на мапі.

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії DF3 1 фішку вченого. Розмістіть її на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії DF3.
- Поверніть карту подій місії Ia у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Боець “Волі”»:

- Поверніть карту подій місії VII-D у коробку місії.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Солдат “Долга”»:

- Поверніть карту подій місії VII-F у коробку місії.

Тоді

- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії Ib має бути зверху, а карта VIII — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!

Почніть перший раунд.



Колода подій



— АБО —

Фінальний відлік Епілог («Воля»)

Повітря здригається. Лунає пронизливий звук, від якого ви затуляєте вуха. Ви падаєте на коліна й заплющуєте очі, щоб перечекати. Незабаром звук зникає, залишаючи по собі лише дзвін у вухах і легкий головний біль. Все це перестає мати значення, коли ви розплющуєте очі й фокусуєтесь.

Межа Кордону зникла. Ви бачите ті самі будинки, але розумієте, що людство щойно втратило частину території на користь Зони. І щоб остаточно розвіяти всі сумніви, то тут, то там виникають нові аномалії.

Зона стала більшою й агресивнішою, ніж будь-коли.

Нагорода

- Викресліть місію DF3.

Скиньте всі карти наслідків з аркуша для карт.

Витягніть 2 жетони навичок «Волі». Виберіть 1 із них і призначте одному зі сталкерів. Ви можете не брати його, якщо не бажаєте мати жодної з цих навичок (кожна наявна навичка збільшує вартість отримання нових).

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії DF3.

Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Епілог («Долг»)

Повітря здригається. Лунає пронизливий звук, від якого ви затуляєте вуха. Ви падаєте на коліна й заплющуєте очі, але цікавість бере гору над болем, і ви встигаєте розплющити повіки та бачите, як зникають аномалії навколо. Звук зникає, залишаючи по собі лише дзвін у вухах. Повітря пахне свіжіше й солодше, а сонце тепліше гріє вашу шкіру. Ви дивитеся на пристрій і розумієте, що він спрацював.

Невелика частина Зони зникла й відійшла до реального світу.

Нагорода

- Викресліть місію DF3.

Скиньте всі карти наслідків з аркуша для карт.

Витягніть 2 жетони навичок «Долга». Виберіть 1 із них і призначте одному зі сталкерів. Ви можете не брати його, якщо не бажаєте мати жодної з цих навичок (кожна наявна навичка збільшує вартість отримання нових).

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії DF3.

Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Прибирання компонентів у коробки місії

Місія DF1

«Між молотом і ковадлом»

«Ув'язнений у темряві»

Місія DF3

«Фінальний відлік»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: I, II, III, IV, V.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: 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.
- Поверніть у коробку карти воротів «Солдат „Долга“», «Борець „Волі“», «Кулак» та «Мишко».
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₴.
- Відкрийте теку компанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: I, II, III, IV, V.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: 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.
- Поверніть у коробку карти артефакту «Кишки».
- Поверніть у коробку карту ворота «Охоронець „Моноліт“».
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₴.
- Відкрийте теку компанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: Ia, Ib, II, III, IV, V, VI, VII-D, VII-F, VIII.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: 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.
- Поверніть у коробку карти воротів «Солдат IPSt», «Гранатометник IPSt» та «Гелікоптер».
- Якшо ви проваляли місію DF3, а у грі є карта ворота «Кулак» / «Мишко», поверніть її в коробку. Інакше поверніть її в коробку місії DF1.
- Якшо ви проваляли місію DF3, поверніть у коробку 1 * жетон зарпоз «Моноліт» / IPSt. Інакше поверніть його в коробку місії DF2.
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₴.
- Відкрийте теку компанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.



Місцевість тут нещадна. Ні
улоговин, ні стовбурів дерев, ні
покинутих ящиків чи стін. Кожен
арх првертає чийсь увар, і ви
анітрохи не дивуетесь, почувши
круки струвожежних вартових.
Численні кулі розривають тишу.
Охоплені жахом, ви тікаєте, мов
навіженці, доки не отримуете

F10

Поверніться до теки кампанії.
ефект «Нерозіграна».
і в аркуш для карт. Не розігрійте її!
Витягніть 1 карту наслідків і уставте
засідки.
— карту наслідків «Улаштування
отримали сталкерів»;
(усі карти, включно з тими, які
— 1 випадковий тип костюма «Волі»
отримали сталкерів»;
(усі карти, включно з тими, які
— 1 випадковий тип зброї «Волі»
— карту контактів C47 («Зірка»);
Прийміть із гри:

неминучою.
Ваша цілкова поразка здається
здругається від вибухів гранат.
Кулі пронизують повітря, земля
з небаченою завязістю.
ються в напрямку табору «Волі»
солдати «Долга» просува-
чи жалью немає часу, оскільки
для подальших розмірковувань
предназначені до «Долга». Однак
ви на мить жалкуєте, що не
коли з'являються перші супуті.

F09

Див. параграф F05.

Ваша активна карта події місії.
події місії III («Останній шанс»). Це
із колоди події місії. Витягніть карту
Скинть всі карти випадкових подій
карт: «Кулак» та «Солдат „Долга“».
Відтепер ❶ застосовується до обох
біля карти ворога «Солдат „Долга“».
покладіть її боком із ворогом дотори
Кулака, командира «Долга», та
накладну карту із зображенням
з фракції. Тоді переверніть велику
вашу приналежність до однієї
«Волі» дотори. Ця карта визначає
знайдіть її та покладіть боком
(«Союзники: „Долі“ / „Волі“»)
Якщо у вас немає карти DF1-10

— Приберіть усі контакти з аркуша
для карт та покладіть їх у свій
схрон.
— Знайдіть три карти контактів
«Волі»: C45 («Контрабандист
„Волі“»), C46 («Ментор
„Волі“») та C47 («Зірка»).
Розмістіть їх у середньому ряду
аркуша для карт.
— Знайдіть усі карти наслідків
«Волі», перетасуйте їх, витягніть
1 та розмістіть у верхньому ряду
аркуша для карт.
— Витягніть 2 жетони навичок
«Волі». Виберіть 1 із них
і признайте одному зі сталкерів.
Ви можете не брати його, якщо
не бажаєте мати жодної з цих
навичок (кожна наявна навичка
збільшує вартість отримання
нових).
Відкрийте теку кампанії на с. 6
і приберіть компоненти зі столу
за наведеними інструкціями.

Виконайте такі підготування:
— Замініть сторінку «Контакти»
у теці кампанії на сторінку
«Табір „Волі“». Вона містить нові
вказівки та розділяє аркуш для
карт на три ряди:
• Наслідки — різні події, що
змінюють етап «Дослідження
Зони», додаючи нові
можливості або обмеження.
• Контакти «Волі» — три
контакти, які відтепер завжди
доступні вам.
• Нейтральні контакти — три
контакти, доступні іншим
контактам.

Табір «Волі»
Ви вирішили переднатися до
фракції «Волі». Це відкриває
перед вами нові можливості, але
тайф в собі і нові небезпеки.

F11

Поверніться до теки кампанії.
округленним угорі).
Виберіть одного сталкера. Він утрачає
половину своїх максимальних ОЗ (із
лині купити у криві і пригнутає
сильний удар у плече. Адреса-

F12

Мешко дивиться на подарунок
і тихо присвистує.
«Це відпад, — визнає він. — Пов-
ний відпад! Ви ж розумієте, що
тепер „волівці“ — ваші наїкращі
друзі?»
Його очі сяють, і він потирає
руки.
«Наші поранені цього не забу-
дуть. І вгадайте що? Ми просто
порвемо тих „долгівців“ — мерзот-
ників!»
Якщо у вас немає карти DF1-10
(«Союзники: „Долі“ / „Волі“»),
знайдіть її та покладіть боком
«Волі» дотори біля манти. Тоді
переверніть карту DF1-01a («Цілі
місії») та велику накладну карту
із зображенням Кулака, командира
«Долга», та покладіть її боком із
ворогом дотори біля карти ворога
«Солдат „Долга“». Відтепер ❶
застосовується до обох карт: «Кулак»
та «Солдат „Долга“».
Поверніться до гри.

Рантом монстр відрубає йому голову, розбрызкуючи кров навкругу. Ви робите крок назад. Гроші? Гарзд, це варто пере-вирту. Занесемо цю штюковину до табору!

Якщо у вас немає карти ворога «Химера», витягніть її та покладіть біля мانی. Покладіть на неї .

Знайдіть 1 фішку химери та розмістіть її на найближчій до вас ділянці. Якщо у вас є карта Df1-08b («Поранена химера»), покладіть  та  на химеру і скиньте карту Df1-08b.

Скиньте карти Df1-01, Df1-07a і Df1-11a. Покладіть Df1-12a на ману та поверніть карту Df1-09a («Приспирій»).

Переверніть великі накладні карти, які залишилися на мані. Скиньте мініатюру та карту ворога «Мишко» і покладіть карту ворога «Кулак» біля карти ворога «Солдат „Долга“», якщо її там ще немає. Відтепер  якшо її там ще немає. Відтепер застосовується до обох карт: «Кулак» та «Солдат „Долга“».

Продовжте гру.

F06

Звісно, але не тягніть час, добре? «Долг» — це неправаильний видір. Поверніться до гри.

F07

«Приспирій? Не можу знати напевно. Десь у закруті частині комплексу, де на вас чекають більше плазуну та подібне лаїно».

Втомлені і захекані, ви дістаєтеся до табору «Болі» та віддаєте приспирій Мишко. «Чудово, — всміхається він. — То це і є та штука?»

F08

Ви тільки зібрався розповісти йому про свої пуроди, коли приспиріє вартову.

«„Долгівиці“ їдуть, — шепоче він. — Можливо, вони бачили, як наші союзники прокрадалися сюди. «Якщо це так, то незабаром можна чекати їхнього нападу, — похмуро всміхається Мишко. — Не хвилюйтеся! Ми проходили і через гірше».

« показати приспирій (тільки якщо у вас є карта Df1-09a («Приспирій»)) — див. параграф F04.

F02

«Ми не поганці, — широко всміхаючись, каже командир. — Так, у нас є зброя і ми нею копус-туємося, але ми не агресору. Доки хтось не розлягнеть нас по-справжньому, аха-ха! Зрозуміли, про що я? У будь-якому разі ми не боремося із Зоною, а лише захищаємося від її монстрів. Ми прустосовуємося до неї. Ми прудоркуємо її. Ми отримуємо від неї корусть. І знаєте що? Зона робить нас щасливими».

Поверніться до гри.

F03

«„Долг“? Кляті виродки! Ким вони там себе вважають? Хто дав їм право приймати рішення щодо Зони? Ці нуни оволоділи та зму-сую думати, що це диявольська теурторія? Ми тут процвітаємо, і нам не потрібні якісь дегіли-фашисти з промислими мізками, які казатимуть нам, що ми неправі. Наше ім'я — „Боля“, і це не пусте слово. Хочете розказати мені, як жити? Хочете забрати у мене мою Зону? Тільки через мій трын!»

Поверніться до гри.

F04

«У вас є ця штука? Круто. Давайте об'єднаємося!»

Зробіть видір: « Нізашо! Дайте мені трохи часу подумати — див. параграф F06. Такі Зробимо це разом — продовжте читати: якщо карта події місії III досі в колоді події, див. параграф F08. Інакше див. параграф F05.

F05

У Зоні ніколи не буває водо-сталь хаосу. Зненацька просто нізвідки з'являється химера. Засліплена люття і голодом, вона стурбує на Мишко, збуває цього з нир і прутускає до землі. «Віднесіть прустирій до табору, — дає вказівку Мишко. — Там є гроші на...»

Знайдіть її та покладіть боком «Долг» дотори біля мانی. Тоді переверніть карту Df1-01a («Цілі місії») та велику накладну карту із зображенням Мишка, командира «Болі», та покладіть її боком із ворогом дотори біля карти «Боець „Болі“». Відтепер  застосовується до обох карт: «Мишко» та «Боець „Болі“». Поверніться до гри.

F01

«Вітаю, — тусне вам рук у обій-має Мишко, командир «Болі». — Ви гарно себе проявили. Сідайте поруч. Хочете прополо-скасти горло чимось міцним?»

Не чекаючи вашої відповіді, він наливає кілька чарок і випиває одну.

«Будете?»

«Ага — зменште свою дозу радіації на 6 і скиньте ; тоді продовжте читати. Ні — продовжте читати.

«Вам, мабуть, цікаво, що ми замислили. Ну, це не секрет. Ми шукаємо одну річ. За бра-ком влучнішого слова ми зведемо це просто — приспирій. Шоке, правда ж? Так, нам треба цього відстау. Прустирій та чувачка, яку зможете цього активувати, — ботана, котру десь там брякає. Дідько, ми б уже поверталися, але „дол-гівиці“ з'явилися і усе зіпсували».

Мишко робить ковток із пляшки. «У нас є кілька поранених, а під-кріплення затримуються через викид. Не втєвнену, як довго протримаються наші поранені. Зможете поділитися ліками?»

Якщо у вас немає карти Df1-06a, знайдіть її та покладіть біля мانی. Якшо ви хочете:

« запитати про «Волівців» та їхній світогляд — див. параграф F02. запитати про «Долгівиців» та їхній світогляд — див. параграф F03. запитати про приспирій — див. параграф F07. запропонувати ліки — скиньте предмети «Медичина»: • 1-2 сталкері: 3 предмети • 3-4 сталкері: 4 предмети

Див. параграф F12.

Додаток

D01

Кулак, командир «Долга», тусне
вам руку і дивиться в очі. «Ви
пробули дуже вчасно, — каже
він, скривавшись. — Тут пов-
ну безлад, єре ж? Слухайте,
ми у скрутному становищі. Нас
відправили знайти об'єкт під
кодовою назвою «Пустрії».
Наша місія надзвичайно важлива
не лише для нашої фракції, а і для
Зони! На жаль, схоже, ті покидьки
з «Волі» шукають той самий
об'єкт. Кілька наших людей пора-
нені їм...»
Він зітхає, потираючи чоло.

«Підкріплення вже в дорозі, але
з цим викладом неможливо вра-
дати, коли воно прибуде. Ми
будемо вдячні, якщо ви допомо-
жете. Маєте якісь ліку?»
Якщо у вас немає карти Df1-06a,
знайдіть її та покладіть біля мани.

Якщо ви хочете:
«занимати про «Долівців» та їхні
світогляд — див. параграф D02.
«занимати про «Волівців» та їхні
світогляд — див. параграф D03.
«занимати про пристрій — див.
параграф D07.
«запропонувати ліки — скиньте
предмети «Медичина»:
• 1-2 сталкерів: 3 предмети
• 3-4 сталкерів: 4 предмети
Див. параграф D12.
«показати пристрій (тільки якщо
у вас є карта Df1-09a («При-
стрій»)) — див. параграф D04.

D02

«Ми — ті, хто розуміє серйоз-
ність ситуації та усвідомлює
дупальську сутність Зони. Це
місце — ракова пухлина нашої
планети. Усе, що тут народи-
лося, заслугує лише на смерть,
включно з усіма божественними,
які називають Зону своєю домів-
кою або намагаються нагріти
руки на її бісових ресурсах. Ми
не можемо дозволити такий тор-
гівлі процвітати. Ми зупинимо
розростання Зони».

Поверніться до гри.

D03

«Я звідси відчуваю запах цих
шурів-«волівців», — гарчить
командир «Долга». — Не можу
повірити, що вони полюють на
той самий пристрій. Я навіть
не уявляю, що вони готові зро-
бити з цього допомогою. «Волі»...
Навіть назва їхньої фракції! — кру-
вавий обман. Вони прагнуть не
волі, а анархії! Хаос! Руйнування!
Вони — наліріше, що може тра-
питися з Зоною, гірші навіть за
мутантів, тому що вони не народ-
жені поширювати зло, а свідомо
виграли це побуті».

Поверніться до гри.

D04

«Отже, цей предмет відповідає
опусу? Добра! Ми забуваємо
цього. Ви згодні?»
Зробіть вибір:
«Нізащо! Дайте мені трохи часу

подумати — див. параграф D06.
«Такі зробімо це разом —
поділімісці III досі в колоді подій,
див. параграф D08. Інакше див.
параграф D05.

D05

Рантом з'являється химера,
приваблена запахом людської
плоти, її кидается на вас вухо-
ром китів і м'язів. Кулак лається
і відкриває вогонь.
«Віднесіть пристрій до табору! —
кручить він. — Вам за...». І тут його
безрозсудна хоробрість оберну-
лася фатальною помилкою.

Химера кидается на Кулака,
і той гине, залипавши все
навкрітку кров'ю та шматки
розірваної плоті.

Що він мав на увазі? Вам запла-
тять? Звучить досить добре, щоб
спробувати.

Якщо у вас немає карти ворота
«Химера», витягніть її та покладіть
біля мани. Покладіть на неї .
Знайдіть 1 фішку химери та розмістіть
її на найближчій до вас ділянці.

Якщо у вас є карта Df1-08b

(«Поранена химера»), покладіть

 та на химеру і скиньте карту

Df1-08b.

Скиньте карти Df1-01, Df1-07a і Df1-11a.

Покладіть Df1-12a на ману та пере-
верніть карту Df1-09a («Пустрії»).

Переверніть великі накладні карти,
які залишилися на мані. Скиньте
мініатюру та карту ворота «Кулак»