

STALKER
НАСТІЛЬНА ГРА

**КНИГА ПРАВИЛ
І ПУТІВНИК ПО МІСІЯХ
ДОПОВНЕННЯ**



УМІСТ ГРИ

* Уміст коробок місій можна переглянути на с. 6 і 7 додатка доповнення (зворот книги правил і путівника по місіях доповнення).

КАРТИ

Стандартні карти



10 карт зброї



4 карти аномалій



9 карт контактів



20 карт схронів

Малі карти

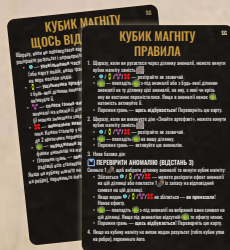


8 карт артефактів

Великі карти



4 карти ворогів



1 пам'ятка «Кубик магніту»



4 карти сталкерів

ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ



1 книга правил і путівник по місіях / додаток доповнення



4 набори наліпок

ЖЕТОНИ



5 жетонів здобичі



13 жетонів ран для ворогів



1 універсальний жетон уваги

МІНІАТЮРИ

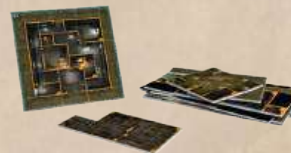


4 мініатюри сталкерів



1 кубик магніту

ІНШЕ



9 тайлів мапи



6 коробок із місіями*

S.T.A.L.K.E.R. НАСТІЛЬНА ГРА. ДОПОВНЕННЯ

Це доповнення 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 всі 4 карти сталкерів до карт сталкерів із базової гри. Якщо ви вже проходите кампанію, можете замінити будь-якого зі своїх сталкерів на нового.
2. Додайте всі 10 карт зброї до колоди зброї. Ви можете здобути її як зазвичай.
3. Додайте всі 4 карти аномалій до колоди аномалій. Ви можете натрапити на них як зазвичай (наприклад, карту аномалії відповідного типу можна потягнути навмання під час проходження місій або сценаріїв режиму «Вживання в Зоні»).
4. Візьміть карти контактів **C31, C32, C33, C34** і **C35** і покладіть їх у схрон. Це нові карти контактів, які ви можете вибрати під час дослідження Зони. Додайте решту карт контактів до колоди контактів. Ви зможете розблокувати їх пізніше, під час кампанії.
5. Додайте всі 8 карт артефактів до колоди артефактів. Ви можете здобути їх як зазвичай.
6. Додайте всі 4 карти ворогів до колоди ворогів. Ви можете натрапити на них під час проходження сценаріїв режиму «Вживання в Зоні».
7. Додайте пам'ятку «Кубик магніту» до решти пам'яток.
8. Додайте всі 9 тайлів мапи до тайлів мапи з базової гри. Тайли мапи доповнення мають такі номери: **31/34, 32/43, 33/48, 35/36, 37/44, 38/45, 39/46, 40/47, 41/42**.
9. Розкладіть усі жетони у відповідні комірки органайзера для жетонів.

Усі карти, які належить змішати з картами базової гри, містять позначку «SG» в одному з кутів на той випадок, якщо ви вирішите прибрати компоненти доповнення з базової гри.

Додаткові мініатюри сталкерів

Відтепер вам доступні 4 нові мініатюри сталкерів. Використовуйте ті, що найбільше подобаються!

Кубик магніту

Кубик магніту замінює стандартний кубик аномалії, коли ви взаємодієте з аномаліями. Одна грань  та одна грань  цього кубика замінені однією  та однією порожньою гранями. Це додає варіативності та навмисно створює дисбаланс.

Ви можете додати кубик магніту до будь-якої місії або сценарію режиму «Вживання в Зоні». Для цього просто візьміть кубик магніту й належну йому пам'ятку та застосуйте відповідні правила.

Історії C і D




Це доповнення містить дві додаткові історії, кожна з яких складається із 3 місій. Можете додати їх до гри після успішного проходження місій **A3** та **B3**.

Щоб додати їх до гри, оновіть свою мапу Зони за допомогою таких наліпок:

- 24. «Місія **C1** – «Ризикований бізнес»».
- 36. «Місія **D1** – «Крик про допомогу»».

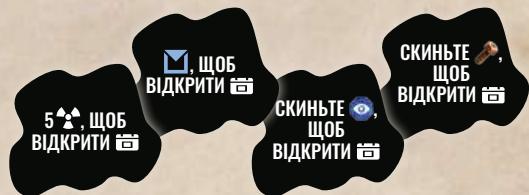
Рекомендуємо після початку проходження історій із цього доповнення зберігати коробки з місіями базової гри в коробці доповнення, а коробки з місіями доповнення – в коробці базової гри.




Схрони

У цьому доповненні є 4 нові жетони здобичі, які позначають замкнені або в інший спосіб обмежені схрони з (імовірно) дивовижними речами. Дотримуйтеся звичайних правил , але щоразу, коли ви розкриваєте , а це виявляється схроном (жетон містить символ ) , ви мусите сплатити додаткову ціну, щоб його відкрити. Якщо ви не можете або не хочете відкривати схрон, поверніть його на місце горілиць. Його можна буде спробувати відкрити знову пізніше.

Щоразу, коли ви успішно відкриваєте схрон, тягніть 1 карту схрону й отримуйте вказані винагороди. Якщо деякі з винагород недоступні (наприклад, тому що у вас уже є зазначені предмети), ви отримуєте лише те, що зможете.

Можливо, цей схрон уже відкривали раніше?



- **Опромінений схрон.** Щоб відкрити його, ви мусите збільшити свою дозу радіації на 5 (її можна зменшити завдяки костюму).
- **Замкнений схрон.** Щоб відкрити його, ви мусите перемістити один зі своїх жетонів ходу вниз, ніби виконуєте .
- **Схрон у потайному відсіку.** Щоб відкрити його, ви мусите скинути .
- **Заморочливий схрон.** Щоб відкрити його, ви мусите скинути  зі своїх кишень.

Більшість карт схронів одноразові. Ви мусите вилучати їх із гри одразу після відкриття такого схрону, оскільки вони можуть містити чималі багатства.



ГЛОСАРІЙ ФІШОК

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

ВОРОГИ



6 тушканів
(«Шурхун»)



5 собак («Псевдособака»
та «Шурхун»)



2 кровососи
(«Болотяний кровосос»)



2 плазуни
(«Згряя плазунів»)



1 злам («Оскаженілий
злам» і «Загнаний злам»)



8 зомбі
(«Лютий зомбі»)



4 військові
(«Захисник лікарні»)



2 вороги в екзоскелетах
(«Найманець в екзоскелеті»)



2 бандити з кулеметами
(«Найманець-снайпер»)



8 бандитів
(«Досвідчений бандит»)

АНОМАЛІЇ



3 електричні («Арка»,
«Електробрили»)



3 вогняні
(«Подих вогню»)



3 хімічні
(«Токсична хмара»)



3 гравітаційні I
(«Залізний вітер»)



2 просторові
(«Портал»)

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: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

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

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

Наративний дизайн: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski

Автори тексту: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Редагування: Matt Click, Daniel Morley

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

Художнє керівництво: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Графічний дизайн: Adrian Radziun, Łukasz Styryna, 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-модельовання: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomiczki

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

Моральна підтримка: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Особлива подяка: Grzegorz Cichoszewski й команді 7siekiei, Aleksander Soból, Maciej Szwaba, Krystian Łuszacki.

Також хочемо висловити подяку всім, хто підтримував нас на шляху до створення гри!

S.T.A.L.K.E.R. I GSC GAME WORLD Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОРГОВЕЛЬНИМИ МАРКАМИ. УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Володимир Вахрушкін

Редагування: Аліна Керімова

Верстання: Віталій Мостепан


Апробація перекладу: А. Зощенко,

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





Ризикований бізнес Пролог

Є таке старе прислів'я: «Хочеш втратити друга – позич йому гроші». Але не у випадку з вашим старим друзякою Гієною. О ні, він залишається вашим другом і завжди повертається – здебільшого попросити ще грошей. Він – підприємець, розумієте? Завжди працює над ще одним дуже вигідним проєктом, примножуючи капітал і «щоб гроші не ледарювали», як він каже. Одним словом, хитрий чортяка! Але в бізнесі Гієни цікаво те, що іноді він дійсно дає прибуток. Ця людина – живе казино!

Коли ваш «улюблений» підприємець з'явився цього разу, ви були в настрої трохи пограти в рулетку. Ви навіть не звернули особливої уваги на свіженьку чарівну рекламну промову Гієни: щось про перехоплені перемовини, фіктивні вибухові речовини та найманців-нездар, неспроможних відрізнити горючість від займистості. «Пречудова нагода!» – обіцяв він. Ціна питання? 20 000 купонів із перспективою карколомного зростання до гарних, жирних, кругленьких 100 000 купонів усього за десять днів! Чи перебільшував він? О, так! Але навіть половина того прибутку зробила б життя яскравішим. Ну ось, так він і забрав ваші гроші.

Тепер настав час отримати прибутки від цього ризикованого бізнесу. Гієна призначив місце зустрічі біля єдиної пристойної лікарні в Зоні. Цей приватний заклад відкритий для всіх, хто може дозволити собі його послуги, та має добре обладнану «медичну палату» в широкому сенсі. Однак, знаючи Гієну та його проєкти, якщо він щось заробив, то, ймовірно, хтось спочатку щось втратив. Було б розумно підготуватися до всього: чи то незадоволених клієнтів, чи то розлючених ділових партнерів.

Короткий опис місії

Зустріньтеся з Гієною, щоб забрати обіцяні гроші. Оскільки його «проєкти» навряд чи законні, він може бути в розшуку і його може переслідувати якесь озброєне угруповання.

Дістаньте з коробки гри коробку місії С1 «Ризикований бізнес». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

Наближаючись до місця зустрічі, ви чуєте віддалені звуки пострілів і... виття? Хтось менш досвідчений прокляв би свою вдачу й того довбаного мерзотника, який знову потрапив у бідку, але ви лише зітхаєте. Ви підписалися на гру в рулетку, і цього разу в неї грають кулями.

Поблизу в кущах щось зашаруділо, і прямо перед вашим прицілом на стежку вивалюється згорблена постать. Знайоме обличчя кривиться у хворобливій гримасі, коли Гієна починає кашляти. Кров тече по його підборіддю й капає на куртку, якраз на бридку червону пляму, що збільшується з лівого боку.

«Ох, добряче ж вони мені всипали! – промовляє він, поки ви накладаєте пов'язку на його рану. – Із цією жалюгідною ганчіркою довго в живих я не протягну. Хочеш побачити свої гроші, еге ж? Вони в моєму схроні, але ми поговоримо про гроші, коли ти доправиш мене до лікарні – і краще май при собі 5–10 тисяч на госпіталізацію, інакше в нас обох будуть проблеми. А тепер поспішаймо – за нами женеться цілий чортів взвод. Треба, щоб вони загубили нас, розділилися. І от тоді ми...» Гієна робить паузу, щоб викашляти кров: «Тоді ти зможеш спробувати перестріляти тих псів по одному».

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 28, 33, 34, 35 і 45.

Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії С1.

- Знайдіть карти С1-01а («Цілі місії») та С1-02а («Поранений Гієна»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи. Покладіть 3 ■ на карту С1-01а і 6 ■ — на карту С1-02а. Якщо грають 1 чи 2 сталкери, покладіть ще 1 ■ на карту С1-02а.
- Знайдіть карту С1-03а («Дерев'яний міст») і покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти С1-04а, С1-05а, С1-06а, С1-07а, С1-08а та С1-09а на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.

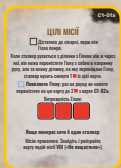
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Знайдіть карту аномалії «Токсична хмара» та покладіть її горілиць біля мапи.
- Витягніть 1 випадкове накладення для хімічної аномалії (1, 4 або 12) і покладіть його на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1 🍄 у центр накладення для аномалії. Тоді розмістіть на ньому відповідну фішку аномалії.



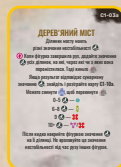
Колода оточення



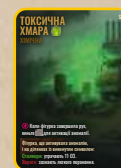
Цілі місії



Поранений Гієна



Дерев'яний міст



Аномалія «Токсична хмара»

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.
- Знайдіть фішку бандита з дробовиком і розмістіть її на стартовій ділянці. Це Гіена. Його фішка не займає місця на ділянках.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії С1 карту ворога «Лютий зомбі» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть у коробці місії С1 карту ворога «Найманець-снайпер» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 2.
- Знайдіть карту ворога «Найманець» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 2.
- Знайдіть 8 фішок зомбі. Розмістіть 5 із них на ділянках із позначкою ⊕, а 3 — біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки бандитів із кулеметами і розмістіть їх біля мапи. Це найманці-снайпери.
- Знайдіть 4 фішки військових і розмістіть їх біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 13 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів, перемішайте їх і розмістіть стосом на ділянці мапи із позначкою 6, як показано.
 - » 4 - 4 × [Зомбі] × [Х], 2 × [Зомбі], 2 × [Зомбі]
- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 4 жетони й розмістіть їх унизу мапи, як показано.
 - » 1 сталкер: 3 × [Х], 4 × [Зомбі], 1 × [Зомбі]
 - » 2 сталкери: 2 × [Х], 3 × [Зомбі], 1 × [Зомбі], 2 × [Зомбі]
 - » 3 сталкери: 1 × [Х], 2 × [Зомбі], 2 × [Зомбі], 3 × [Зомбі]
 - » 4 сталкери: 3 × [Зомбі], 2 × [Зомбі], 3 × [Зомбі]

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії С1 6 жетонів нестабільності та навмання розмістіть їх горілиць на відведених місцях накладних карт С1-04а, С1-05а та С1-06а, як показано. Правила розігрування жетонів нестабільності описані на карті С1-03а.

Колода подій

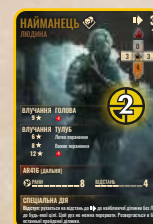
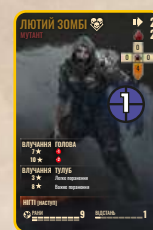
- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії С1.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта VIII — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!

Почніть перший раунд.



Колода подій



Ризикований бізнес

Епілог

Ви зробили все, що було вам до снаги. Доля Гієни тепер у руках найкращих ескулапів у Зоні – принаймні за це ви заплатили. Якимось так сталося, що ви вклали ще більше грошей у те, що мало бути простим стягненням боргу. Але бодай ви вийшли живими із цієї розумної інвестиції, а ті галасливі йолопи-бандити не наважаться напасти на лікарню. Тепер слід залягти на дно й чекати. А може варто навідатися до одного зі схронів Гієни, щоб скоротати час? Малоймовірно, що він приховав ваші гроші саме там, але, можливо, ви знайдете якусь інформацію про цю його чортову бізнес-ідею.

Нагорода

- Викресліть місію С1.

Тоді додайте до колоди ворогів карти ворогів «Лютий зомбі» та «Найманець-снайпер».

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- Наліпку досягнення **32** «Криваві гроші».
- 25. «Місія С2 — “День розрахунку”».
- 27. «Схрон Гієни».
- 28. «Невідправлений лист», якщо у вас є карта «Щоденник старого».

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії С1.

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




День розрахунку Пролог

Час провідати вашого дорогого друга Гієну. Знаючи цього дворнягу, він там уже сьорбає курячий бульйон своїм золотим ротом і прикидається хворим, щоб змусити якусь бідну медсестру знову купати його. Задоволений і щасливий, а ви тим часом усе ще не настільки багаті, як мали би бути. Але ви змусите його заплатити за всі ваші неприємності, стягнувши з нього невеличку комісію. Вам просто треба дістатися до лікарні.

Якщо керуватися стандартами Зони, дорогу можна вважати приємною: небагато радіації, аномалій мало, місцева популяція зомбі чималенька, але їх легко оминати. Старий-добрий злам, якщо його не чіпати, також вас не зачепить. Так, це комфортна прогулянка, якщо тільки вас не переслідує взвод верескливих бандитів. І цього разу вона веде вас прямо до винагороди.

Короткий опис місії

Ця місія відбуватиметься в тому ж місці, що й місія С1. Рівень радіації тут порівняно низький. Чимало сильних зомбі, проте точного пострілу в голову їм буде цілком достатньо. Якщо з якогось дива вам закортить повозитися зі зломом, пам'ятайте, що до нього не можна застосувати .

Дістаньте коробку місії С2 «День розрахунку». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

Діставшись до лікарні, ви одразу розумієте: щось не так. Медики й охоронці метушаться біля входу, заходячи та виходячи. До вас підходить жінка в білому халаті.

«Ви до нашого пацієнта з вогнепальним пораненням живота? Я – лікарка Валентина, головна хірургиня», – вона говорить прямо, без усіляких натяків. Гієна помер. Однак не через рани. Його вбили. Насправді все сталося щонайбільше пів години тому. Злочинець – один із найманців закладу. Він поранив двох інших охоронців, перш ніж утекти, і...

Тут ви розумієте, що все втрачено. Ваші клятві гроші зникли. Чи не проговорився, бува, Гієна про схрон із грошима – ваш схрон? Хіба це не чудовий мотив для вбивці?.. Ви мусите спробувати зловити того виродка; це ваш останній шанс. Ніби прочитавши ваші думки, Валентина пропонує вам спосіб компенсувати цю втрату.

«Служба безпеки лікарні, очевидно, наразі відчуває нестачу персоналу, але ви ж сталкер? Ви могли би розшукати злочинця. Ми всі отримаємо із цього вигоду. А коли повернетесь, обговоримо відшкодування коштів за... неуспішну госпіталізацію вашого друга. Можливо, варто почати з огляду речей убивці... але решта території лікарні заборонена для відвідування. Я не хочу, щоб моїх пацієнтів знову потривожили».

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 28, 35, 43, 44 і 45. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення


Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії C2.

- Знайдіть карти C2-01a («Цілі місії») та C2-14a («Лікарня та околиці»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Знайдіть карту C2-02a («Охоронці лікарні») і покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти C2-05a, C2-06a, C2-07a, C2-08a, C2-09a, C2-10a та C2-20a на мапу,

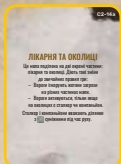
- як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

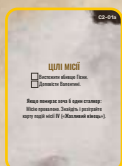
- Знайдіть карту аномалії «Токсична хмара» й покладіть її горілиць біля мапи.
- Витягніть 1 випадкове накладення для хімічної аномалії (1, 4 або 12) і покладіть його на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1  у центр накладення для аномалії. Тоді розмістіть на ньому відповідну фішку аномалії.



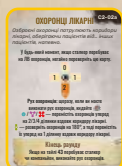
Колода оточення



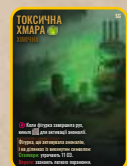
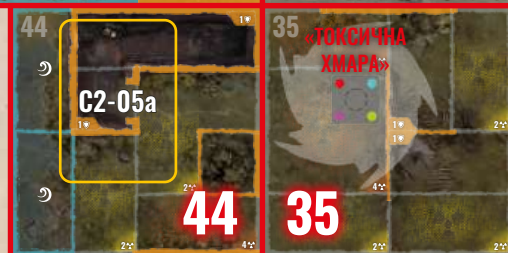
Лікарня та околиці



Цілі місії



Охоронці лікарні



Аномалія «Токсична хмара»

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть карту ворога «Лютий зомбі» та покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть 8 фішок зомбі. Розмістіть 5 із них на ділянках із позначкою ⊕, а 3 — біля мапи.

Здобич ?

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

Жетони невідомих ворогів ?

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуєте 2 стоси по 4 жетони й розмістіть їх на мапі, як показано.
 - » 1 сталкер: 4 × X, 3 × ⊕, 1 × ⊙
 - » 2 сталкери: 3 × X, 3 × ⊕, 2 × ⊙
 - » 3 сталкери: 1 × X, 4 × ⊕, 3 × ⊙
 - » 4 сталкери: 4 × ⊕, 4 × ⊙

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії С2 3 жетони ? та навмання розмістіть їх на мапі, як показано.
- Знайдіть фішку ворога в екзоскелеті та розмістіть її на ділянці з позначкою ⊕. Вона зображає охоронців лікарні.

Правила розігрування фішки ворога в екзоскелеті описані на карті С2-02а.

- Покладіть 2 на мапу, як показано.

Колода подій

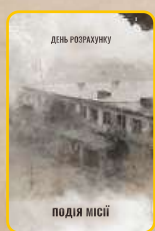
- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії С2.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта VII — знизу. Це ваша колода подій.

Незвідані території

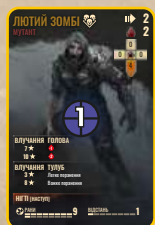
- Додавати в цю місію тайли незвіданих територій не можна.

Місію підготовано!

Почніть перший раунд.



Колода подій



День розрахунку

Епілог

Ви не з тих, хто ходить протоптаною стежкою, але, схоже, ви ще раз залишаєте лікарню, аби провести кілька днів без діла, а потім повернутися перевірити свої фінансові перспективи. Що це? Стабільна робота з офісним графіком? Але ви не відмовитесь від добре оплачуваної роботи. Ви ще не оговталися від помилки, яку Гієна називав «надійною інвестицією».

Справа доволі проста. Валентина втомилася від буйного сусіда й хоче вирішити проблему зі зламом раз і назавжди. Так вийшло, що ви – єдина людина, яка добровільно увійшла до його печери-лабіринту. Ви знаєте, як працює аномалія «Телепорт». І загалом ви добре справляєтеся, коли справа стосується виживання. Лікарка просить вас очолити невелику групу й знищити, або захопити мутанта. Як, на її думку, це можна зробити? У вас немає ані найменшого уявлення. Але за це добре платять, тому, можливо, ви врешті-решт щось вигадаете.

Валентині потрібен час, щоб підготувати всю операцію. Ви можете допомогти їй пришвидшити підготовку, виконавши дрібне доручення: забрати дещо невеличке із віддаленої мобільної лабораторії. Річ, яка, за словами Валентини, може змінити перебіг вашого майбутнього завдання. Або ж ви можете просто піти й хильнути чарку чи дві. Лише одна нав'язлива думка роїться у вашій голові, немов упертий ґедзь. Як назвати те, що ви будете робити з тим мутантом? Боротьба зі шкідником? Полювання на трофей? Чи холоднокрівне вби... Ви хитаєте головою, і ця думка летить геть.

Нагорода

- Візьміть усі карти спорядження й купони з коробки місії С1 та покладіть їх у свій схрон.
- Якщо у вас є карта місії VI, отримайте 7500 ₴.
- Викресліть місію С2.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 25. «Місія С3 — «Полювання на звіра»».
- 28. «Невідправлений лист», якщо у вас є карта «Щоденник старого».
- 29. «Підрядчики лікарні», якщо не маєте ■ на карті С2-02а.
- 30. «Горілка й таємниці», якщо у вас є карта місії VI.
- 31. «Мобільна лабораторія».
- Оновіть свою наліпку досягнення «Криваві гроші»:
 - » позначте пункт 2, якщо у вас є карта «Тривожна картина» або «Журнал досліджень»;
 - » позначте пункт 3, якщо у вас є карта місії VI;
 - » позначте пункт 4, якщо у вас є карта С2-04а.

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії С2.

Знайдіть коробку місії С3 «Полювання на звіра». Покладіть туди карту ворога «Оскаженілий злам» і 4 жетони центру аномалії.

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



Полювання на звіра Пролог

Екран вашого КПК блимнув. Як і завжди, повідомлення від Валентини короткі та лаконічні: кожне слово пронизане холодом, ніби вона писала його скальпелем.

«Це Валентина, лікарка. Підготування завершено. Мутант демонструє безпрецедентне зростання агресії та безпосередньо загрожує подальшій роботі лікарні. Раджу вам відповідно підготуватися. Підтвердьте час вашого прибуття».

Через кілька секунд екран знову блимнув. Це повідомлення вже більш неформальне. Завершені особисті фрази здаються привітними, порівняно з попереднім повідомленням.

«Я працюю над згаданим раніше проєктом, який має спростити роботу. Який калібр ви використовуєте? Валентина, лікарка».

Якщо злам розлютився ще більше, то вам знадобиться уся можлива допомога. Ви дивитесь на свою зброю та прикидаєте, чи можливо взагалі пробити товсту шкіру цього мутанта чимось іншим, окрім кулемета. Що ж, час зорієнтуватися й діяти відповідно до ситуації.

А тепер до роботи, любчику!

Короткий опис місії

Дістаньте коробку місії СЗ «Полювання на звіра». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 2, див. параграф 212.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 3, див. параграф 213.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 4, див. параграф 214.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

Життя в лікарні йде своїм звичним ходом. Охоронці біля воріт похмуро дивляться на вас, але нічого не кажуть. Ви сприймаєте це як знак зміцнення вашої дружби. Лікарі бігають туди-сюди, а поли їхніх білих халатів майорять, немов величезні крила. Маленькі янголи Зони... Загін, який ви незабаром поведете за собою, чекає у вестибюлі. Валентина прибуває невдовзі після вас.

«Це цінний екземпляр. Першочергове завдання – зловити його, – суворо каже вона. – Якщо ви його вб'єте, то отримаєте лише п'ять із двадцяти тисяч, про які ми домовлялися. Це зрозуміло?» Валентина уважно оглядає вас із голови до ніг, наче щойно витягла вас із баночки з формальдегідом, і цмокає губами. «Пропоную вам зазирнути до арсеналу лікарні. Там є гарне спорядження. За пів години я вам привезу спецбoєприпаси – мій маленький винахід, який має допомогти прожити...»

Вона зупиняється, прислухаючись. Ви теж це чуєте. Тупотіння. Спочатку віддалене, але швидко наближається. Ви хапаєте Валентину за накрохмалений комір пальта й тягнете її назад, коли щось величезне вривається у стіну вестибюля. Вся будівля трясеться, стіна ламається, руйнується дах. Крізь дзвін у вухах проривається знайоме «Ге-е-еть!» Ви швидко оцінюєте ситуацію. Кілька найманців лежать мертві або поранені; решта відкриває вогонь. Злам просто перед вами. І наче цього вам було мало, ще й зомбі повзуть до лікарні крізь проламану огорожу.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 28, 42, 45 і 48. Розмістіть їх, як показано.

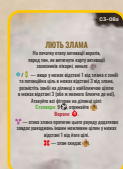
2. Підготування оточення

Карти оточення

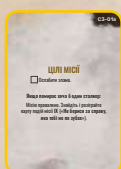
- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії С3.

- Знайдіть карти С3-01а («Цілі місії»), С3-02а («Хаос бою») та С3-08а («Лють злама»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Знайдіть усі 3 карти С3-12а та утворіть із них колоду активації захисників лікарні. Можете спершу ознайомитися із цими картами. Тоді перетасуйте цю колоду й покладіть долілиць біля мапи.

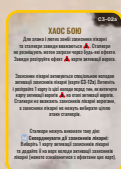
- Тепер покладіть карту С3-11а на мапу, як показано нижче. Це початкова накладна карта.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.



Лють злама



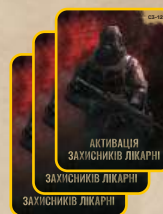
Цілі місії



Хаос бою



Колода оточення



Колода активації захисників лікарні

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії С3 карту ворога «Оскаженілий злам» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї . Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 4, покладіть на неї також .
- Знайдіть карту ворога «Лютий зомбі» та покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .
- Знайдіть карту ворога «Захисник лікарні» та покладіть її біля мапи.
- Знайдіть фішку злама. Розмістіть її на ділянці з позначкою .
- Знайдіть 8 фішок зомбі. Розмістіть 4 з них на ділянках із позначкою , а 4 — біля мапи.
- Знайдіть 4 фішки військових. Це захисники лікарні. Розмістіть 2 з них на ділянках із позначкою , а 2 — біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 10 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів, перемішайте їх і розмістіть стосом із 2 жетонів, як показано.
 - » 1 або 2 сталкери: 2 ×
 - » 3 або 4 сталкери: 1 × , 1 ×
- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 3 жетони й розмістіть їх, як показано.
 - » 1 сталкер: 3 × , 2 × , 1 ×
 - » 2 сталкери: 2 × , 2 × , 2 ×
 - » 3 сталкери: 1 × , 2 × , 3 ×
 - » 4 сталкери: 2 × , 4 ×

Колода подій

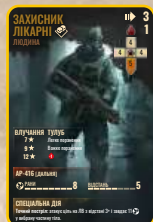
- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії С3.
- Якщо місце «Мобільна лабораторія» на мапі Зони викреслене, поверніть карту подій місії III у коробку місії.
- В іншому разі викресліть місце «Мобільна лабораторія» на мапі Зони та поверніть карту подій місії II у коробку місії.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта X — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!

Почніть перший раунд.



Колода подій



Полювання на звіра

Епілог А

Валентина зустрічає вас біля напівзруйнованого вестибюля. Конверт в її руці свідчить, що новина про ваше вдале полювання вже дійшла до лікарні.

«Вам би не завадила крапельниця», – говорить Валентина, ставлячи діагноз більше за звичкою, ніж через турботу.

«Збовтайте, але не перемішуйте, будь ласка».

«О, вже жартуєте! Можливо, ви не такі й виснажені. Добре. Ось ваша платня».

Ви вже помітили, що порожні балачки – не її стиль. Її увага до вас зникне в той момент, коли ви візьмете конверт, тож ви просто киваєте й кладете гроші в кишеню.

«Я занесла вас до списку персоналу, який має праву на знижку, – додає вона. – На випадок, якщо вам коли-небудь знадобляться наші послуги.

Дивно, що ми нечасто лікуємо тут сталкерів».


«Зазвичай ми зализуємо свої рани, ховаючись в якомусь занедбаному сараї. Або помираємо там».

«Цікаво».

Вам якось не дуже подобається той факт, що Валентина виявляє інтерес до вас. Таке відчуття, ніби ви – екземпляр для її спостережень і використання як їй заманеться. У будь-якому разі вам уже час іти. Доля злама вирішена, на краще це чи на гірше. Гієна спочиває в сирій землі. Багатство, яке вам обіцяли, ймовірно, також. Якщо воно взагалі існувало.

Нагорода

Валентина із задоволенням виплачує вам обіцяну винагороду.

- Якщо у вас є карта подій місії VII, отримайте 5000 ₴.
- Якщо у вас є карта подій місії VIII, отримайте 20 000 ₴.
- Поверніть усі карти спорядження з позначкою  у відповідні колоди.
- Викресліть місію С3. Якщо місце «Горілка й таємниці» на мапі Зони не викреслене, викресліть його.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- Якщо у вас є карта подій місії VII, наклейте на мапу Зони наліпку досягнення 33 «Злама вбито».
- Якщо у вас є карта подій місії VIII, наклейте на мапу Зони наліпку досягнення 34 «Злама спіяно».

Поверніть усі карти предметів «Поліпшені патрони» / «Бронебійні патрони», а також усі карти оточення й подій місії в коробку місії С3.

Поверніть карту ворога «Оскаженілий злам» і 4 жетони центру аномалії в коробку місії С2.

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

Полювання на звіра

Епілог В

У дверях кабінету Валентини ви мимохідь стикаєтесь із молодим медиком. Ви впізнаєте його – це він віддав вам магазин із поліпшеними патронами. А зараз уникає вашого погляду.


«...і принеси мені медичні карти наших поточних боржників. Нам знадобляться добровольці, щоб відновити... клінічні випробування». Валентина відриває погляд від своїх паперів. «О, це ви, сталкере. Розумію, ваше завдання пішло не за планом. Дуже шкода».

«І це все?»

«Звісно, ситуація далека від ідеалу. Злам був... винятковим екземпляром. І становив загрозу безпеці лікарні. А може й досі становить. Але у своїй роботі я маю справу з фактами, а не з фантазіями. А тепер чи є якась необхідність, яка досі утримує вас тут?»

Звісно, що немає. Насправді ви хотіли б забратися звідси, навіть якби довелося повзти на ліктях. Схоже, що аура лікарні аж ніяк не сприяє вашому фінансовому процвітання. Ваші кишені залишаються неприємно легкими, але хто знає? Можливо, це ціна чистого сумління.

Нагорода

- Поверніть усі карти спорядження з позначкою  у відповідні колоди.
- Викресліть місію **С3**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 30. «Горілка й таємниці », якщо ще не зробили цього.
- Наліпку досягнення **35** «Злам утік».

Тоді додайте до колоди випадкових подій карти «Рука допомоги» та «Трагічна звістка».

Поверніть усі карти предметів «Поліпшені патрони» / «Бронейні патрони», а також усі карти оточення й подій місії в коробку місії **С3**.

Поверніть карту ворога «Оскаженілий злам» і 4 жетони центру аномалії в коробку місії **С2**.

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





Крик про допомогу Пролог

Стосунки з давніми друзями особливі, тому що ви ніколи не злитесь, коли вони перевертають ваше життя з ніг на голову. І саме це зробив Твирський. Повідомлення в КПК: «Це Твирський. Сподіваюся, ти ще живий і не дуже далеко, бо ти мені зараз конче потрібен.

Я тут працюю на одного типа, Грушку, дуже розумного ботана. Разом ми спостерігаємо за сумнозвісним Оком Москви – воно активувалося й транслює дуже потужний сигнал. Знаєш стару байку про те Око? Що одного дня воно почне транслювати надприродний сигнал УВБ-86, і це стане провісником масштабних змін у Зоні? Так от, ми цей сигнал спостерігаємо вже певний час. І та байка може виявитися правдою, бо тут навколо нечувана активність мутантів, і вони всі натовпом сунуть до тієї штуkenції.

Збіг? А чорт його знає!

У будь-якому разі ми тут, здається, опинилися в облозі в бункері неподалік від Ока, й ось що ти маєш зробити.

Треба, щоб ти обшукав покинутий КПП прикордонної служби. Перевір кожен намет і візьми все, що виглядає науковим: передусім картку доступу, а також буквально кожен клаптик паперу з іменем Грушка. Напевно, там ще є мапа та щоденник із якимись віршами.

Зможеш підзаробити грошей. Ось координати того КПП. Поквапся!»

Ви перевіряєте координати, й у вас виникає дивне відчуття, що ви колись уже обшукували місцевість неподалік. Чи не близько це до території контролерів? Ні, насправді ні.

Отже, ви знаєте легенду про сигнал УВБ-86. Не хотілося б опинитися там, коли запахне смаженим, але повідомлення було від старого-доброго Твирського, а його слова багато важать у Зоні.

То що? Яке ваше рішення?

Короткий опис місії

- Навідайтеся й обшукайте КПП.
- Знайдіть картку доступу та інші речі Грушки.

Дістаньте коробку місії D1 «Крик про допомогу». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

КПП складається з величезної будівлі та низки військових наметів, більшість з яких досі у порівняно гарному стані. Вхід перегороджений шлагбаумом і кількома напіврозірваними мішками з піском. Зверху все це довершує колючий дріт. Проте найяскравіший елемент — це зношений, іржавий, але все ще вражаючий БТР. Ознак людської активності тут немає, а мокрі луки навколо неначе витоптані сотнями ніг.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 8, 13, 16, 31 і 32. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії D1.
- Знайдіть карти D1-01a («Цілі місії») та D1-06a («БТР»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.

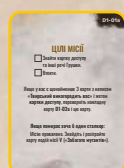
- Тепер покладіть карти D1-03a, D1-04a, D1-05a, D1-07a, D1-08a, D1-09a, D1-10a, D1-11a та D1-12a на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Знайдіть карту аномалії «Тесла» та покладіть її біля мапи.
- Витягніть 3 накладення для електричної аномалії (6, 7, 11) і покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Розмістіть 1 відповідну фішку аномалії на накладенні з найменшим номером.



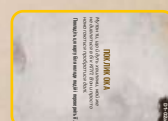
БТР



Цілі місії



Аномалія «Тесла»



Колода оточення

Крик про допомогу

Епілог

Ви біжите й біжите, доки не переконуєтеся, що вас ніщо не переслідує.

Ви безсило опускаєтесь на землю під деревом, щоб відпочити й зібратися з думками, коли на ваш КПК знову надходить сигнал.

«Твирський на зв'язку. Ти там? Уже обшукав КПП? Сподіваюся, ти в нормі.

Сигнал стає дедалі сильнішим, і моя голова просто розколюється.

Я та Грушка все ще в бункері; ми виснажені, але в безпеці. Нам би дуже не завадило твоє товариство, але ти можеш просто дочекатися, коли сигнал послабшає. Тут Грушка каже, що сигнал має хаотичні коливання, тож скоро має початися спокійніша фаза. Залиш усі знайдені речі у схроні біля КПП за вказаними координатами. Ми їх заберемо, коли сигнал стане слабким. Крім того, я надішлю тобі координати схрону, де Грушка тримає свої гроші. Ти можеш взяти 1000 купонів за кожен знайдений предмет. І ніякого шахрайства, зрозумів?»

Нагорода

- Якщо у вас є карта **D1-14b**, розіграйте її ефект «Наприкінці місії».
- Отримайте 1000 ₴ за кожну карту з написом «Твирський винагородить вас».
- Викресліть місію **D1**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 37. «Місія **D2** “Зниклий безвісти”».
- 38. «Схрон Грушки», якщо у вас є карта «Мапа Грушки».
- 39. «Військова база», якщо у вас є карта «Зв'язок із базою».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Шурхун».

Тоді знайдіть у коробці місії **D1** карту підготування «БТР» і додайте її до колоди карт підготування режиму «Вживання в Зоні». Додайте жетони БТР і гармати БТР до решти жетонів для режиму «Вживання в Зоні». Відтепер ви можете знайти БТР під час гри в режимі «Вживання в Зоні».

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії **D1**.

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



Зниклий безвісти Пролог

Тож ось у чому справа.

На КПП було достобіса важко вижити, але вам це вдалося. До того ж ви здобули картку доступу, яку так хотів Твирський. Ви надійно заховали її у схроні, який Твирський вибрав для цього випадку, і тепер у вас є все необхідне, щоб перейти до наступної частини місії.

За словами Твирського, який спостерігав за дослідженнями Грушки, на конструкції Ока Москви з'явився дивний об'єкт, пізніше названий Маяком. Здається, цей об'єкт – джерело всіх поточних збурень.

Вам треба просто дістатися до Ока Москви та знищити Маяк.

Раптом КПК знову блимає.

«Твирський на зв'язку. Слухай, УВБ-86 знову сильний, потужніший, ніж будь-коли, а мутанти навколо, немов із ланцюгів зірвалися. У мене закінчуються патрони, а у Грушки їх взагалі немає. Спускайся сюди й допоможи нам, добре? Звісно, я подвою твою платню, але поспіши!»

Гаразд. Отже, спершу рятувальна місія. Маяк поки почекає.

Раптом ваша голова починає пульсувати. Клятий УВБ-86!

Короткий опис місії

- Знайдіть спосіб розібратися з мутантами.
- Дістаньтеся до бункера.
- Допоможіть Твирському та Грушці евакуюватися.

Дістаньте коробку місії D2 «Зниклий безвісти». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

Сіра громада бункера маячить серед кущів. Здається, він лише в кількох стрибках від вас, але, судячи з гучних криків мутантів, один необережний крок – і ви накличете на себе справжнє пекло. Мутанти продираються до Ока крізь кущі з жахливими криками, наче підтверджуючи своє прибуття іншим групам. Волосся на шиї стає дибки.

Утім, очікування не приведе вас до успіху. Ворушіться! Проберіться в бункер, поговоріть із Твирським, ознайомтеся з обстановкою. Ким би не був той ботан Грушка, найімовірніше, він надто розумний і надто цінний, щоб померти тут.

1. Підготування мапи

- Знайдіть тайли 1, 3, 6, 7, 8, 16 і 28. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії D2.
- Знайдіть карти D2-01a («Цілі місії»), D2-02a («Міцність бункера»), D2-03a («Гра в хованки»), D2-04a («Орди мутантів»), ознайомтеся з ними та

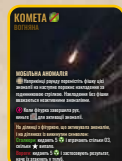
- покладіть біля мапи. Покладіть ■ на відведене місце карти D2-02a, відповідно до кількості сталкерів у грі.
- Тепер покладіть карти D2-05a, D2-06a, D2-07a, D2-08a, D2-09a на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуєте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

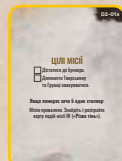
- Знайдіть карту аномалії «Комета» й покладіть її біля мапи.
- Витягніть 2 випадкові накладення для вогняної аномалії (2, 9 чи 10) і покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Розмістіть 1 відповідну фішку аномалії на накладенні з найменшим номером.



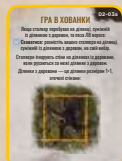
Колода оточення



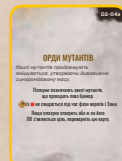
Аномалія «КОМЕТА»



Цілі місії



Гра в хованки



Орди мутантів











Міцність бункера

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги















- Знайдіть у коробці місії D2 карту ворога «Зграя плазунів» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .
- Знайдіть карту ворога «Шурхун» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї  і .
- Знайдіть 6 фішок тушканів і 5 фішок собак. Це шурхуни. Розмістіть 5 з них на ділянках із позначкою , а 6 — біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки плазунів. Розмістіть їх на ділянці з позначкою . Обидва плазуни отримують . Покладіть 1  на кожен жетон .



Здобич

- Дістаньте 16 випадкових жетонів здобичі. Сформуєте з них стоси і розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуєте 3 стоси по 4 жетони й розмістіть їх на мапі, як показано.
 - » 1 сталкер: 6 × , 4 × , 2 × 
 - » 2 сталкери: 4 × , 4 × , 2 × , 2 × 
 - » 3 сталкери: 2 × , 4 × , 4 × , 2 × 
 - » 4 сталкери: 4 × , 4 × , 2 × 

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії D2 5 жетонів стіни й 1 жетон вікна. Розмістіть їх на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії D2.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта VI — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.



Колода подій



Зниклий безвісти

Епілог

Через відстань крики мутантів чутно все менше. Ви нарешті доволі далеко, щоб сповільнитися. Схоже, ви впоралися зі ще однією жахливою нічною місією.

Твирський також украй виснажений, але весь той прихований стрес раптово змушує його говорити:

«Ти бачив усю ту метушню? УВБ-86 — це реальний батіг для свідомості. За його допомогою можна обвести тих мутантів навколо пальця. Я дещо занотував про частоту і...»

Ви грубо перериваєте його, запитуючи, де Грушка.

Очі Твирського помутнішали.

«А, він? — питає Твирський через деякий час. — Він... Він стояв на чатах... Ну, принаймні мав стояти. Я спав собі, як немовля, і... Не маю жодного уявлення, що трапилось».

Раптом його погляд знову став зосередженим.

*«Він має бути десь біля Ока. Ми мусимо його там знайти. Хутко!
Твоя допомога стане у пригоді».*

Він дістає пачку купонів із кишені й силоміць тицяє їх вам у руки.

«Це за те, що ти вже зробив, але ти можеш заробити ще більше. Ти бачив, який ефект Око має на мутантів? Щось тягне тих покидьків до нього. Друже, якби хтось знав, він, безперечно, використав би це, щоб посіяти більше хаосу. Грушка...»

Він замислюється на деякий час.

«Він божевільний, але має рацію. Безсумнівно, Око є джерелом зла».

Він розмахує зім'ятим аркушем паперу.

«Тут усе написано. Це його нотатки».

*Це вражаюче відкриття. Шкода, що у вас немає часу посидіти в бункері і дослідити нотатки.
А як щодо повернення туди?*

Однак Твирський має інший план.

«Зараз ми відпочинемо. Перепочинемо й поповнимо припаси. Ось координати магазину Ікланя, мого друга — торговця зброєю. Але артефакти його також цікавлять, і він може їх у тебе купити. Ну, звісно, якщо ти справиш на нього гарне враження. Коли дістанеш усе, що тобі треба, підемо до Ока, щоб розтрити там усе, що можна».

«І знайти Грушку?» — питаєте ви.

«Так точно», — твердо заявляє він.

Нагорода

- Отримайте 3000 ₴.
- Викресліть місію D2.


Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 40. «Місія D3 — “Сталевий гігант”».
- 41. «Іклань».
- 43. «Хімічна лабораторія», якщо у вас є карта «Дивна рідина».
- 44. «Бункер Грушки».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Згряя плазунів».

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії D2.

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



Сталевий гігант

Пролог

Ви б нізачо не пішли на територію, що кишить мутантами, без належного інструктажу, тож ви наполягаєте, щоб Твирський надав вам якомога більше інформації.

«Ну, – розмірковує він. – Об'єкт, про який іде мова, був урядовою дослідницькою зоною. Не питай мене, якого саме уряду».

Він сухо сміється.

«Грушка був одним із ботанів, які там працювали. Їх евакуювали, коли сигнал посилювався, але Грушка був єдиним, хто вирішив продовжити дослідження й залишився там. Ось чому в нас є картка доступу та мапа об'єкта. І це все, що в нас є».

Він мовчить деякий час, збираючись із думками.

«Цей об'єкт протягом тривалого часу потерпає від хвиль мутантів. Можливо, вони вже знищили його. Можливо, вони звили собі там гнізда. Хто знає, що з ними робить Маяк. Звісно, він смажить мою бідну стару голову, і я хвилююся за Грушку. Біля КПП його немає й близько, тож боюся, він таки наважився піти до Ока. Треба знищити джерело сигналу та знайти того ботана. Поглянь, бачиш ту будівлю? Це єдиний вхід на територію Ока, який я знаю. Приміщення оточене високим бетонним парканом із колючим дротом, а я перелазити не мастак. Ще питання?»

Ну, ви вже звикли, що детальних інструктажів у Зоні ніхто не проводить. Ви йдете за Твирським без особливих роздумів.

Короткий опис місії

- Проникніть до будівлі.
- Знайдіть шлях крізь об'єкт.
- Знищте Маяк.
- Евакуюйтеся.

Дістаньте коробку місії **D3** «Сталевий гігант». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри. Знайдіть у коробці місії **D1** жетон картки допуску й покладіть його в коробку місії **D3**.

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

Величезна споруда Ока Москви вирізняється на тлі пурпурного неба, надаючи ситуації сюрреалізму. Ви буквально відчуваєте, як повітря вібрує від сигналу УВБ-86. Кілька годин тому він був значно слабшим, але що ближче ви підходите до об'єкта, то сильнішим він здається. Мутанти виють небезпечно близько.

Минув певний час, перш ніж ви усвідомили, що Твирський заговорив.

«Он там, – він указує на дивну кулю, вмонтовану в конструкцію радара. – Це Маяк. Джерело сигналу, що промиває мізки. Святий Грааль недуг і контролю свідомості».

Ви дивитесь на нього з недовірою. Твирський ніколи раніше так не говорив, і навіть його голос здається інакшим. Що з ним сталося?

Ви хочете щось сказати, але Твирський зупиняє вас нетерплячим помахом руки.

«Я знаю це місце. Я вже тут бував, – продовжує він. – Я піду першим і відімкну вхід картою доступу. А ти залишайся тут і стеж за входом. Не хочу, щоб за мною зайшла якась химера.

Я зв'яжуся з тобою, коли настане час приєднатися до мене».

Змирившись, ви спостерігаєте, як Твирський входить у будівлю і... Ну що ж, почекаємо.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли 36, 37, 38, 39, 40 і 41.

Розмістіть тайли 36, 37, 38 і 39 навмання у вигляді квадрата, як показано.

Розмістіть тайли 40 і 41, як показано.

- Знайдіть карту D3-01a («Цілі місії»), ознайомтеся з нею й покладіть біля мапи.
- Знайдіть усі 4 карти D3-05a, перетасуйте їх і покладіть навмання біля тайлів 36, 37, 38 і 39 так, щоб 1 карта відповідала 1 тайлу, як показано.

- Тепер покладіть карти D3-06a, D3-07a, D3-08a та D3-09a 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.

2. Підготування оточення

Кarti оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії D3.



3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть карту ворога «Шурхун» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- У грі з 3 сталкерами чи більше також розмістіть на карті «Шурхун» 1.
- Знайдіть карту ворога «Згряя плазунів» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть 6 фішок тушканів і 5 фішок собак. Це шурхуни. Розмістіть 2 з них на ділянках із позначкою 1, а 9 — біля мапи.

- Знайдіть фішки плазунів. Розмістіть 2 з них біля мапи.

Здобич ?

- Дістаньте 3 випадкові жетони здобичі. Сформуйте з них стіс і розмістіть за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів 2

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 8 жетонів і розмістіть їх на мапі, як показано.
 - » 1 або 3 сталкери: 4 × X, 4 × ●, 1 × ●, 4 × ●, 3 × ●
 - » 2 або 4 сталкери: 2 × X, 4 × ●, 2 × ●, 4 × ●, 4 × ●

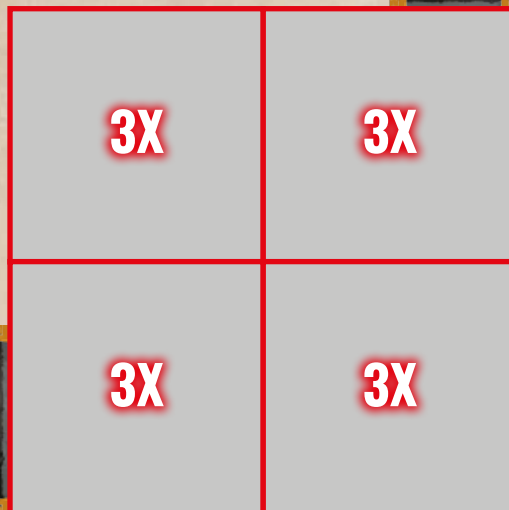
Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії D3.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта XI — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.



Колода подій



Сталевий гігант

Епілог А

Ви пробиваєтеся крізь натовпи мутантів, які втратили здатність діяти спільно й тепер розривають один одного. Кілька жажливих хвилин – і ви з полегшенням вітаєте похмуре сонце Зони.

Вам це вдалося. Бачити, як вибухає Маяк, – це само по собі є винагородою. Вам приємно знати, що одна з тих загрозливих сил, які контролювали Зону, більше не існує. Але коли ентузіазм згасає, виникають питання. Де насправді Грушка і що з ним сталося? І що то було з Твирським? Звідки взявся Маяк і хто спричинив увесь цей безлад?

Вас не полишає дивне відчуття тріумфу та водночас тривоги. Щонайгірше, після смерті Твирського ніхто не заплатить вам за ваші зусилля. Однак вам раптово спадає на думку, що тепер, коли сигнал зник, у вас з'явилася величезна територія для пошуку схронів. Можливо, ви зможете компенсувати свій згаяний час.

Нагорода

Маяк знищено:

- Викресліть місію **D3**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 45. «Городи».
- 46. «Покинтий автобус».

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **D3**.

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

Сталевий гігант

Епілог В

«Стій, — говорить він, задихаючись. — Зупинись, мені треба... Треба зібратися з думками».

Він безсило опускається на землю, спираючись на стовбур дерева. Ви робите те саме.

«Я починаю чітко бачити ситуацію, — продовжує він. — Той клятий Маяк... Він робив зі мною жахливі речі. Я був там... Не один. Перед тим як зв'язатися з тобою, я побував на тому об'єкті разом із Грушкою. Ми підпадали під дію сигналу сотні разів і... Грушка загинув під час нашої експедиції до Ока Москви. Я повернувся на КПП, і щось змусило мене переглянути всі його документи. Я шукав цінні речі для продажу та не усвідомлював того факту, що тривале перебування під дією УВБ-86 щось зробило зі мною. Що довше я вивчав записи Грушки, то менше був собою, і незабаром... Ну, як би це дивно не звучало, я поступово перетворився на нього».

Він сміється і хитає головою, не вірячи власним словам.

«Це правда, якби дивно не звучало. Я отямився, коли сигнал послабнув, але недостатньо, щоб зрозуміти, що відбувається».

Ви втекли з будівлі до того, як почалося те мутантське пекло, а видовище руйнації Маяка все ще жевріє в пам'яті.

Твирський іде за вами з пістолетом у руці, на його спітнілому обличчі — цілковите сум'яття.

Ви киваєте, бо елементи пазла стають на свої місця. Плутанина щоразу, коли Твирський говорив про Грушку. Ніде жодних ознак Грушки. Зміна почерку в щоденнику Грушки.

Ви відчуваєте, що є й інші деталі, які готові стати на свої місця, але перш ніж ви запитуєте, Твирський говорить:

«Ти врятував не лише моє життя, але й мій розум. Я буду тобі вдячний до скону. Ну ж бо, ходімо за мною!»

Ви зробили добру справу. Це не таке поширене досягнення в Зоні. Втомлені, але задоволені, ви йдете слідом за Твирським, який доходить до покрученого дерева й починає ритися в його коренях.

«Ось речі Грушки, — говорить він, викопуючи металеву кришку. — І його гроші теж. Йому вони більше не потрібні, еге ж? Усе тут, поділимо їх між собою».

Серед усіляких наукових документів і колекції пристроїв він знаходить конверт із грошима. Він віддає вам добру половину з них.

Добрий вчинок, який гарно оплачується? Це ще більш рідкісне досягнення.

Раптом вам спадає на думку, що тепер, коли сигнал зник, у вас є величезна територія для пошуку схронів. Тепер ваша перемога здається ще більш видатною.

Нагорода

Маяк знищено, а Твирський винагороджує вас грошима.

- Отримайте 2000 ₴.
- Викресліть місію D3.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 45. «Городи».
- 46. «Покинаний автобус».

Покладіть карту сталкера «Твирський» у схрон. Відтепер ви можете вибрати Твирського як сталкера для проходження місій. Цю карту ви знайдете в коробці місії D3.

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії D3.

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

Місія D1

«Крик про допомогу»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: I, II, III, IV, V, VI.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: D1-01, D1-02, D1-03, D1-04, D1-05, D1-06, D1-07, D1-08, D1-09, D1-10, D1-11, D1-12, D1-13, D1-14.
- Поверніть у коробку карту воруа «Шурхун».
- Поверніть у коробку жетони картки доступу, БТР і гармати БТР.
- Якщо у вас є артефакт із жетоном 🌱 на ньому, скиньте його.
- 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.

Місія D2

«Зниклий безвісти»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: I, II, III, IV, V, VI.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: D2-01, D2-02, D2-03, D2-04, D2-05, D2-06, D2-07, D2-08, D2-09, D2-10, D2-11, D2-12.
- Поверніть у коробку карту артефакту «Ядро».
- Поверніть у коробку карту воруа «Зрава плазунів».
- Поверніть у коробку 5 жетонів стіни, 1 жетон вікна, а також 🌱 і 🚫.
- 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.

Місія D3


«Сталевий гігант»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: D3-01, D3-02, D3-03, D3-04, D3-05, D3-06, D3-07, D3-08, D3-09, D3-10, D3-11, D3-12, D3-13, D3-14, D3-14, D3-14.
- Поверніть у коробку місії D1 жетон картки доступу.
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₴.
- Поверніть у коробку карту воруа «Тварський».
- Відкрийте теку компанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Прибрання компонентів у коробки місії


Місія C1

«Ризикований бізнес»

- Поверніть у коробку всі карти події місії: I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: C1-01, C1-02, C1-03, C1-04, C1-05, C1-06, C1-07, C1-08, C1-09, C1-10, C1-11, C1-12, C1-13, C1-14, C1-15.
- Поверніть у коробку карти ворогів «Лютий зомбі» та «Найманець-снайпер».
- Поверніть у коробку 6 жетонів .
- Кожен сталкер може продати будьяку кількість карт спорядження за їхню ціну в **К**.
- Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія C2

«День розрахунку»

- Поверніть у коробку всі карти події місії: I, II, III, IV, V, VI, VII.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: C2-01, C2-02, C2-03, C2-04, C2-05, C2-06, C2-07, C2-08, C2-09, C2-10, C2-11, C2-12, C2-13, C2-14, C2-15, C2-16, C2-17, C2-18, C2-19, C2-20, C2-21, C2-22, C2-23, C2-24, C2-25, C2-25, C2-25.
- Поверніть у коробку карту артефакту «Насінина».
- Поверніть у коробку карту ворога «Оскаженілий злам».
- Поверніть у коробку 4 жетони C2 .
- Кожен сталкер може продати будьяку кількість карт спорядження за їхню ціну в **К**.
- Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія C3

«Люювання на звіра»

- Поверніть у коробку всі карти події місії: I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: C3-01, C3-02, C3-03, C3-04, C3-06, C3-07, C3-08, C3-09, C3-10, C3-11, C3-12, C3-12, C3-12, C3-14, C3-15.
- Поверніть у коробку 2 карти предметів «Поліпшені патрони» / «Броньбінні патрони».
- Поверніть у коробку карту зброї «Прототип Х-17».
- Поверніть у коробку карту костюма «Екзоскелет еколога».
- Поверніть у коробку карту ворога «Захисник лікарні».
- Поверніть у коробку карти видаєкових подій «Рюка допомоги» та «Трагічна звістка».
- Якшо ви провалили місію C3, поверніть у коробку 4 жетони центру аномалії. Інакше поверніть їх у коробку місії C2.
- Кожен сталкер може продати будьяку кількість карт спорядження за їхню ціну в **К**.
- Відкрийте теку кампанії на с. 6 і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

222.

Магазин Ікланя

«О, клієнті – каже Іклань, швидко усміхаючись. Кожен другий зуб у нього золотий. – Вірно?»

Ву відповідаєте, що отримали

цього контакт від Твурського.

«Так, так. Твурський – гарний

хлоп. Колись навідувався до

мого старого магазину. Ту там

був? Затисно там було, еге ж?

У всякому разі, Твурський змі-

нився. Він уже не той, але я досі

не можу зрозуміти, що з ним не

так. Хай там як, переїдімо до

справи. Чую тут хороші гроші.

Я можу забезпечити тебе вогне-

пальною іграшкою на твої смак,

але... Якщо маєш якісь арте-

факти на продаж, будь радий на

них поглянути.

Візьміть карту контакту С24 «Іклань»

і покладіть у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

223.

Звільнення від Маяка

Щури нешадно обійшлись із

цим місцем. Усе, що ви бачите,

– рвані чи порузані документи

та розкдані недоїдені порції

їжі. Сморід шурячих ескремен-

тів у спекотному повітрі. Ліжко

з брудними прострадлами, яке

могло належати Твурському, але

після нього там оселюлося щось

інше. Ви неохоче переступаєте

поріг, борючись із нудотним

смородом, і за ліжком знаходите

кілька мертвих роздутих щурів

серед шматків порваних банк-

нот. Жадібні гризуни, мабуть,

з'їли їх забарато. Але гроші не

принесли їм щастя.

Але ви можете зібрати трохи

грошей. Деякі банкноту, зда-

ється, вціліли.

Отримайте 2200 ₴ і покладіть їх

у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

«Це з вами ми говорили?» — перепитує вартюв.

«Так, — відповідаєте ви. — Із нору Грешки».

«Добре, — посміхається вартюв. — Заходьте».

Ви проходите до вартівні.

«Сідайте, — говорять солдат. — Будьте як удома».

Він дає вам надшерблену чашку з гарячим чаєм. Ви дякуєте йому кивком і запитуєте, як вони пов'язані з Грешкою.

«Та, власне, ніяк, — кривиться солдат. — Він зв'язався з нами по радіо на загальновідомих частотах. Хотів знати релієф місцевості. Розпитував про Око Москви, активність мутантів, сугнали і все таке. Казав щось на науковому. Було важко зрозуміти, про що він говорив, але з часом він перетворився на схвального лунатика. Він бурмотів, як божевільний, дівувся якмиць заплутаними теоріями змови, читав нам свої паршві вірші. Ми добре посміялися. Натрено, він збожеволив».

Ви похмуро киваєте головою, посорбюючи чай.

«Проте ситуація в районі потрешується, — додає солдат. — У вас є на продаж патрони? Ми вже давненько не чули звісток від нашого командування».

Можете продати будь-яку кількість магазинів за 800 ₴ кожен.

Візьміть карту контакту G23 «Вартовий» і покладіть її у схрон. Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

217. Іклань

Навколо забаргата мутантів. Довелось швидко піти. Ось нові координати. Знайди мене там. Іклань».

«Швидко? Ну, він же не міг забрату геть усе, єре ж? Треба тут гарненько все роздивитися. Наклейте на ману Зони наліпку 42. Вітаю вас на ману Зони наліпку 42. Модифікації. Покладіть їх у схрон. Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

218. Хімічна лабораторія

Ви підходите до лабораторії. Ви працюєте з полешенням зіхтаете, виявивши, що її за цей час ніхто не порабував. У Зоні ніколи не знаеш, що буде далі.

Ви показуєте черговому ботану зразок води.

«Боже всіх мертвих! — учений розглядає флакон із забрудненою водою, торкаючись його рукою в гумовій рукавичці. — Там плаває вся таблиця Менделєєвої Ліос кілька елементів, про які ніхто не чув. Одна крапля може знищити ціле місто, в цьому впевнені».

У цього голосі є нотки захвату. Чому? Ви ніколи не зрозумієте, що в головках науковців.

«Я проведу кілька тестів. Якщо це новий токсин, я хочу дізнатися про нього першим, — говорять ботан. — Дайте мені координати місця, де ви його знайшли. Якомпенсую ваші старання».

Вітаю вас з винайдові артефакти. Виберіть один і покладіть у схрон. Інший скиньте.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

219. Бункер Грешки

Якщо місця D3 «Сталевий гігант» викреслена, див. параграф 223. Інакше продовжте читати.

Дорога до бункера здається нескінченною, особливо коли Маяк починає тиснути на вас. Він наче потужніший, ніж до цього, і ви не можете позбутися відчуття, що він почав на вас діяти раніше, ніж минулого разу. У вас болить голова, а очі сльозозяться. Кожен наступний крок вимагає більших зусиль, і ви не вірите, що можете наблизитися достанню, щоб побачити бункер, не кажучи вже про те, щоб діти до нього.

Виберіть інше місце.

220. Городи

Ви дивитесь на невеличкі городи, покинуті багато років тому і порослі бур'яном. Ними пробігся натовп мутантів, які, на щастя, вже пішли. Легко уявляти стареньких, які відпочивали тут і дорядили свою скромну горюдину в добрі часи до Зони. Тепер ці городи — ідеальне місце для схрону. Але досить сподів — вам треба здійснюється пошукам. З лопатою в руці ви починаете пошук — і такі щасливчики заростає старого ревеню є бочка!

Вітаю вас з картою костюма рівня III і покладіть її у схрон. Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

221. Покинтий автобус

Ви раніше вже чули про іржа-вий автобус без вікон. Про нього ходило багато історій: усі різні, але в більшості з них була згадка про схрон під водійським сидінням.

Тепер, після знущення Ока Москви, у вас є один-єдиний шанс потрапити сюди.

Кілька потужних рухів — і сидіння змінюється. Під ним — ящик з інструментами і...

Сюрприз!

Візьміть 2 карти предметів «Віськава аптечка» та 1 карту предмета «Протипораційні пігулки».

Покладіть їх у схрон. Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

випикують, стосуються спонтан-
ної імплізії аномалії або інших
«прородних» явищ.

Будьчи неподалік, ви вурішили
дослідити річину, але нічого не
знайшли. Неначе саме пекло
поглинуло будівлю.

Лише біля покунтутого барака
на березі озера ви виявляєте
недавно встановлений над-
гробок, прикрашений дикими
квітами.

Витягніть 2 випадкові карти контактів
(крім контрактів) із теки кампанії
і вашого схрону. Приберіть їх із гри.
Викресліть це місце.

209.

Горілка й таємниці

Якщо у вас є наліпка досягнення
«Злам утік», див. параграф 200.
Якщо на наліпці досягнення
«Криваві гроші» позначений
пункт 6, ви ще не зустрілися зі
зламом. Виберіть інше місце.

Вам слід дещо знати про горілку
й таємниці: вони абсолютюто не
поєднуються. Коли перша потрап-
ляє всередуну, другі виходять
назовні. Хіба не пам'ятаєте? Ціо
ж, ви заїшли до бару «100 рент-
ген», щоб випити пивка. Коротко
кажучи, це до опівночі історії про
лікарняні підвали почали лутися
з ваших вуст у вуха навакוליшніх.
Зрештою два чоловіки —
ботани — підійшли до вас із
пропозицією. Все, що вам
потрібно зродути, — це дозво-
луту знаму втекти під час
вашого полювання, сказали
вони. Налякайте його, вурвіть
із рук Валентину й дайте йому
прототип екзоскелета в обмін на
історю та пропонують нову
хочуть спостерігати за цією
вільною блукатю Зоною. Еколог
історю та пропонують нову

Позначте пункт 6 на наліпці!
Досягнення «Криваві гроші».
Поверніться до теки кампанії!

210.

Підрядчики лікарні

У роботі на єдину лікарню Зони
є певні переваги, і Валентина
хоче пересвідчитися, що ви ними
скористаетесь. Вона надсилає
вам контактні дані двох своїх
зовнішніх підрядчиків. Ви вже
і не думали, а вже ви раніше не
потребували оптових кількостей
хімікатів і ліків. Але в нього є ціла
палітра інших товарів на продаж
за гарними цінами.

Візьміть карти контактів C21

«Фармацевт» і C22 «Костоправ».
Покадайте їх у схрон.
Викресліть це місце.
Поверніться до теки кампанії!

211.

Оскільки питання зі зламом вурп-
шене, на краше чи на гіше, було
бу ввічливо сповістити доньку
про долю її батька. Або ж, якщо
вам ніяково з приводу зробле-
ного, легше просто промовчати
та забути про її існування.

Виберіть одне:
« Повідомити, що злам загинув
(лише якщо маєте наліпку
досягнення «Злама вбито»): див.
параграф 205.
« Повідомити, що злама захопила
Валентина (лише якщо маєте
наліпку досягнення «Злама
спіймано»): див. параграф 206.
« Повідомити, що не знаєте, що
сталося зі зламом, і що ви кинули
цю справу — викресліть це місце.
Поверніться до теки кампанії!

212.

Е докази, що мутант-злам
чоловіком, який жив неподалік.
Поверніться до путівника по місцях.

213.

Ви знайшли дещо у підвалі
лікарні. Навряд чи це етично,
м'яко кажучи. Валентина все
послідовно пояснює... з поглядю
логіки. Але чи дійсно ви в це
вірите? Чи довіряєте ви тому,
хто дає такі відповіді?

214.

Поверніться до путівника по місцях.
Тепер перейдіть до етапу 6 навігації!
Тепер має причину вас боятися.
Зоною в теці кампанії!

215.

Схрон Грушки
Він тут. Координати були пра-
вильними.
Ви трохи розгрібаєте землю
і виявляєте крушку зношеного
вісцькового ящика з простим
замком, який ламається з гучним
металевим тріском. Ящик відкру-
вається зі скрупом, і ви бачите
кучку якухось ботанських паперів,
ман, діграм, колекцію лічильни-
ків Geiger та якісь ще абсолютюто
незрозумілі вам п'єстрої!

І... ось воно! Передбачую цю
кучку, ви натрапляєте на конверт,
набитий грошима. Схоже, що він
чекав саме на вас. Та годі вам,
хіба Грушка виявлять, що ви його
забрали? Ми живемо в жорсто-
кому світі.

Отримайте будь-яку суму і не
бігйте 6000 і покадайте її у схрон.
Викресліть це місце.
Поверніться до теки кампанії!

216.

Вісцькова база
Ви наближаєтесь до вказаних
координат і бачите блокпост
та паркан із колючим дротом.
Ви махаете білим носовичком
(у кожного статкєра має бути
така), хіба ні?! і з полєтєннєм
зітхаете, коли вартові опускають
зброю і пропускаяють вас.
За кілька хвилин ви вже всере-
дуні!

у вас, хіба можна дозволити йому ваятася на дні рюкзакка? Ви вирішите погратися в пош-таря і надіслати цей символ батьківській любові із Зони цього адресатові в Чернігові. На шість, ви знаєте непоганого контра-бандиста — старого-доброго Землекопа, якому можна довірити свою благородну справу. А ось чого ви не очікували, так це від-повіді, яка надійшла на ваш КТК. «Ви добра душа, сталкері. Будь ласка, напишіть мені, якщо дізна-ється більше про долю мого батька. Я не можу передати словам, наскільки це важливо для мене, але можу щиро вам віддячити. Бережіть себе!» «Вдячна дочка», як вона під-писала своє повідомлення, напевно, має під рукою потужну радіостанцію. І чималу мережу зв'язомств — ви впевнені, що не вказали на тії посилці жодних контактів даних....

204.

Мій любий монстр

Якщо місця С3 уже викреслена, див. параграф 211.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 5, ви ще не зіткнулися зі зломом. Виберіть інше місце.

Інакше:

Чи можливо знайти слова, щоб передати комсь, що їхній зми-клий батько, імовірно, став жертвою жахливого експеру-менту, який стер усе людське в ньому і залишив тільки заросли, митовану оболонку, яка тепер коротає свої дні, вбиваючи невинних людей? Може, існує який-небудь належащий етикет листування для таких випадків? Ви вирішите бути максимально відвертим. Відповідь дочку була неочікувано швидкою.

205.

Кінець стражданьям

Ваше повідомлення знову коротке. «З ним покінчено», — пишете ви на своєму КТК, задумуючись на мить, чи варто додати якусь стандартну фразу на кшталт «Співчуваю вашій утраті», будучи де-факто вбив-цею її батька... Ви натискаєте кнопку «Надіслати».

«Дякую, — відповідає вона. — Ви все зробили правильно».

Ви не впевнені, напустила вона друге речення вам чи самій собі. Через кілька днів до вас підхо-дять знайоме обличчя. Це один із бігунів Землекопа з посилкою для вас. Пряма доставка в межах Зони дороба, але гвинтівка, яку ви знаходите в коробці, ще дорожча. Ким би не була цього донька, вона точно знайшла собі краше життя за межами Зони, ніж могла б мати в халупі на березі радіоактивного озера.

Візьміть із коробки місця С3 карту зброї «Протити Х-17» і покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

206.

Немає спокою гіршникам

Ви повідомляєте доньці злама про того щойно вирішену долю та його відновлений статус одного зі «Штурів» Валентину. Звісно ж, ви не згадуєте про свою участь у цьому. Ви ж хочете отримати платню, правда?

«Зрозуміло», — відповідає вона.

«Дякую, що повідомили. Дялі

я вже розберуся».

На першу погляд її відповідь видається струманою та спо-

тепер, сталкері? Отримайте 5000 ₴ і покладіть у схрон. Викресліть це місце. Наклійте на ману Зони наліпку 47. «Помста. Подавати гарячою». Поверніться до теки кампанії.

207.

Невизначена доля

Вам важко уявити, як донька злама відрагує на новину про того втечу. Так, саме вона попросила вас убити цього і зро-була це з дивовижною рішучістю. Але це лише означає, що вона звикла віддавати накази. А як щодо рішень, які їм передують? Ну, є деякі, що завжди кращі вам серце.

«Ця істота — не мій батько. — Від-повідає вона, вочевидь, знову незворушно. — Дякую вам за спробу. Знак моєї вдячності ви отримуєте дуже скоро».

Проте пізніше тієї ж ночі ви отру-муєте ще одне повідомлення. «Як думаєте, чи страждає він?» Ви відкладаєте свій КТК. Вам нічого сказати.

Витягніть і випадкову карту зброї рівня III та покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

208.

Помста. Подавати гарячою

Усі канали зв'язку Зони гудуть однією і тією ж новиною: лікарня згоріла дощенту разом із персоналом і пацієнтами.

Зазвичай уже почали б висувати припущення і звинувачення, але загальновідомо, що всі фракції в Зоні користувалися послугами цього закладу. Єдині теорії, що

Додаток

200.

Колу ви входить до бару «100 рентаген», до вас підходять два зацікавлені ботани.

Якщо у вас є наліпка досягнення

«Науківий асистент»:

«Ви вкотре допомогли нам,

сталежері! А який незвичайний

екземпляр ви відгустили, щоб ми

могли за ним спостерігати! Ви

не повірте, в якому дивовижному

спосіб цей мутант прустосову-

ється до нового середовища... Та

дозвольте нам висловити свою

вдячність як належить».

Дістаньте з коробки місії С3 карту

костюма «Екзоскелет еколога»

і покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії!

Інакше:

Вони зауважили, що ви «відлус-

тили» знама на волю. Еколог

радіють можливість спостерігати

за цим унікальним індивідом

у природному середовищі та

хотли б відвечити вам унікаль-

ною пропозицією: абсолютна

новим прототипом екзоскелета

за надввичайно низькою ціною,

якщо ви забажаєте купити його

зараз.

«Знаєте, це майже, як пожертва.

Пожертва на подальші дослід-

ження та майбутні результати».

Дістаньте з коробки місії С3 карту

201.

Схрон Гієни

Одного разу Гієна вже приво-

див вас сюди: до непомітного

старого мисливського сховку

з напівгнилою драбиною, на

яку ніхто б не рузикнув зализти,

якщо б не знав, на які сходи

можна ставати... Ви залазте

нагору. Звісно ж, ваші гроші десь

в іншому схроні, але знайдіть

запаси мають трохи підсолодити

це гірке розчарування.

Візьміть 5 карт предметів «Іжа» та

1 маргезин кожного типу і покладіть

у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії!

202.

Мобільна лабораторія

Як завжди, ви заходите до

дослідницького табору з неод-

нозвичайними почуттями. Ви

ніколи не могли визначитися

щодо цих ботанів. З одного

боку, вони воліють говорити,

перш ніж стріляти, на відміну від

інших мешканців Зони. І вони

пам'ятають, що приймає ванну

треба частіше, ніж раз на місяць.

З іншого боку, всі нагірші жахи,

які ви бачили в Зоні, були або

створені ботанам, або ж були

предметами їхнього захоплення.

«Ось пакуночок для пані Вален-

тини, — говорять начальник

табору, передаючи вам аку-

ратно запаковану посилку. Від

нього пахне хлором і цугар-

каму. — Ем... Хочу подікавтуся:

наскільки давні ці опіки на

ваших ружках? Ми досліджуємо

можливі регенеративні властивості

«Відвалу», — гарчуче ви, вуду-

ваючи пакунок із цього ружка. Так,

ці ботани не такі вже й погані!

Ви отримали пакунок за дорученням

Валентини.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії!

203.

Невідправлений лист

Якщо на наліпці досягнення «Криваві

гроші» позначені пункти 1 і 2, дві.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві

гроші» позначений пункт 1, ви не

дизналися нічого нового. Виберіть

інше місце.

Ви навіть не знали, навіщо взяли

той невідправлений лист ста-

рого. Але тепер, коли він уже