

STALKER

IL GIOCO DA TAVOLO



REGOLAMENTO

SOMMARIO

L'Universo di S.T.A.L.K.E.R.	2
Riconoscimenti.....	3
Elenco dei Componenti.....	4
S.T.A.L.K.E.R. – Il Gioco da Tavolo.....	6
Avvio della Campagna	7
Esplorazione della Zona nel Raccoglitrice della Campagna..	8
Setup della Missione nella Guida alle Missioni.....	10
Mappa della Missione	12
Tessere e Spazi	12
Gittata	14
Linea di Vista (LdV)	15
Carte Ambiente.....	16
Segnalini sulla Mappa della Missione	17
Giocare una Missione	18
Fase Evento	18
Fase dei Giocatori.....	19
Turni	19
Azioni	19
Azioni Base	20
Radiazioni sulla Mappa	22
Attenzione	22
PDA ed Equipaggiamento	23
Attacco degli Stalker.....	27
Ferite dei Nemici	28
Segnalini di Status.....	29
Fase Nemici e Zona.....	30
Attivazione dei Nemici	30
Nemici	31
Regole di Movimento dei Nemici.....	32
Attacco dei Nemici	33
Esposizione alle Radiazioni e Riduzione del Dosaggio.....	35
Scartare i Segnalini	35
Riduzione dell'Attenzione.....	35
Effetti della Fine del Round.....	35
Anomalie	36
Modalità Stalker Singolo	38
Territori Perduti.....	39
Confronto tra le Entità.....	40
Glossario delle Icone	41
Glossario delle Pedine.....	42
Indice.....	43
Riferimento Rapido alle Regole	44

L'UNIVERSO DI S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R. si svolge in un universo simile al nostro, ma caratterizzato da eventi aggiuntivi che lo rendono unico. Il gioco è ambientato in una versione alternativa della Zona di Esclusione della Centrale Nucleare di Chornobyl, popolata da anomalie, mutanti, fazioni in guerra e oscuri segreti. La Zona di Esclusione della Centrale Nucleare di Chornobyl, o semplicemente la "Zona", è nata dopo il terribile incidente del 1986, il quale ha irradiato l'area rendendola pressoché inabitabile. In seguito è diventata rapidamente il banco di prova di vari esperimenti clandestini, culminati in un secondo incidente negli anni 2000. Oggi i soggetti mutati di questi esperimenti vagano per la Zona e il territorio è disseminato di anomalie: aree dove le leggi della fisica non si applicano. La Zona attira ogni tipo di persone: dagli scienziati che cercano di scoprirne i segreti, agli zelanti Monolith, un ordine di guerrieri plagiati mentalmente con il compito di "sorveggiarla" dalle influenze esterne, passando per le fazioni contrapposte dei Duty e dei Freedom, ognuna delle quali con la propria visione della Zona e del suo futuro. Inoltre, la Zona è frequentata da semplici mercanti e banditi che cercano di trarre profitto da questo luogo pericoloso.

I giocatori assumeranno il ruolo di stalker: esploratori, cacciatori di taglie e avventurieri che vagano per la Zona. La maggior parte di essi è giunta in questo luogo per la promessa di denaro facile, alla ricerca dei portentosi Reperti, ovvero prodotti delle anomalie che conferiscono abilità speciali agli oggetti comuni. Altri hanno motivazioni più personali, come la ricerca di cure miracolose per i loro cari o il semplice desiderio di dimostrare a sé stessi e al mondo di poter sopravvivere a tutto ciò che la Zona offre.

La Zona di Esclusione di Chornobyl è un microcosmo ostile e pulsante, quindi fate attenzione, voi che osate entrarvi.



RICONOSCIMENTI

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

Un Gioco di: Paweł Samborski

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

© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Progettazione del gioco: Paweł Samborski

Test e sviluppo: Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

Test interni: Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

Regolamento e esempio di gioco: Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

Design narrativo: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Scrittura: Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski

Editing: Matt Click, Daniel Morley

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

Direzione artistica: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Progetto grafico: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka, Michał Stachowiak

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

Design dei personaggi: Ewa Labak, Agnieszka Szade

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

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik

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

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

Sostegno spirituale: Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Ringraziamenti speciali: Paul Grogan, Peter Groome, Justyna i Marcin Olejnarz, Dominik Iłski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D Brelaut, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michał Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski con 7siekiert team, Jacek "Crom" Kowalski, Wojciech Liwanowski. E a tutti coloro che ci hanno sostenuto durante la creazione e lo sviluppo del gioco!

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

Edizione italiana a cura di: Pendragon Game Studio srl

Traduzione: Simone Grillenzoni

Impaginazione: Roberta Cinque

Editing e supervisione del progetto: Alex Grisafi

www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com



ELENCO DEI COMPONENTI

* Il contenuto delle scatole di Missione si trova alle pagine 4 e 5 della sezione Paragrafi (sul retro della Guida alle Missioni).

** I componenti della modalità Sopravvivenza nella Zona sono elencati nel manuale Sopravvivenza nella Zona – Regole e Paragrafi.

CARTACEI



1 Regolamento



1 Guida alle Missioni/Paragrafi



1 Esempio di Gioco



40 Buoni



4 Mappe della Zona con adesivi

CARTE

Carte Standard



27 carte Arma



11 carte Anomalia

Carte Piccole



38 carte Oggetto



26 carte Reperto

Carte Grandi



12 carte Personaggio



18 carte Evento Casuale



12 carte Attivazione del Nemico
Attenzione Elevata (rosse)



10 carte Attivazione del Nemico
Attenzione Scarsa (gialle)



33 carte Accessorio



26 carte Armatura



16 carte Contatto



3 carte Controllo



5 carte Aiuto



17 carte Nemico



21 carte Territori Perduti

SEGNALINI



24 Segnalini Nemico Sconosciuto



31 segnalini Bottino



4 segnalini Fazione Nemica



5 Segnalini Reperto



54 Pedine dei Nemici



20 Pedine Anomalia



1 segnalino Stalker Leader



10 segnalini Debilitato



10 segnalini Esposto



4 segnalini Concentrato



16 segnalini Bullone



4 segnalini Nessuna Visibilità



4 segnalini Attenzione



8 segnalini Turno



4 segnalini Contenitore



8 segnalini Lesione Critica



1 segnalino Carcassa di Pseudogigante



9 segnalini - PV dei Nemici



2 segnalini Trappola



1 segnalino Cane Compagno



2 segnalini Entrata

MINIATURE



4 miniature degli Stalker



1 miniatura Cane Compagno

PLASTICA



6 dadi Stalker



6 dadi Equipaggiamento



1 dado Anomalia



10 Caricatori per Pistola



10 Caricatori per Fucile d'Assalto



10 Caricatori per Fucile



36 indicatori Generici/Munizioni



4 indicatori PV degli Stalker



13 sagome Anomalia



4 basi colorate



24 piedistalli piccoli + 3 piedistalli grandi

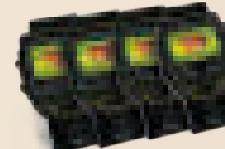


6 set di perni di plastica

ALTRO



4 PDA (plance Giocatore)



4 Contatori Geiger



2 inserti Turno Stalker Solitario



15 tessere Mappa



3 tessere Territorio Perduto



6 scatole di Missione*



1 Raccoglitore della Campagna con 1 portacarte e 2 divisori



1 nascondiglio



Componenti Sopravvivenza nella Zona**



1 foglio di adesivi Orientamento del Nemico

S.T.A.L.K.E.R. – IL GIOCO DA TAVOLO

S.T.A.L.K.E.R. – Il Gioco da Tavolo è uno “zone” crawler narrativo da 1 a 4 giocatori completamente cooperativo. La Campagna del gioco si divide in due sezioni distinte che si ripetono in successione: l’Esplorazione della Zona e le Missioni.

Esplorazione della Zona: Prima di ogni Missione avrete l’opportunità di esplorare la Zona, incontrare nuove persone e gestire i vostri beni per prepararvi al meglio alla Missione successiva.

I componenti principali del gioco durante l’Esplorazione della Zona saranno il Raccoglitrice della Campagna, il vostro Nascondiglio e la Mappa della Zona.

Nel Raccoglitrice della Campagna troverete tutte le regole per l’Esplorazione della Zona e i vostri Contatti. I beni che possedete saranno conservati nel Nascondiglio.

Sulla Mappa della Zona troverete invece i luoghi da visitare nel corso della Campagna, a cui aggiungerete adesivi che rappresentano ulteriori aree da esplorare.

Missioni: La sezione principale del gioco vede i vostri Stalker partire per una Missione, durante la quale dovranno affrontare i Nemici, lottare contro le pericolose Anomalie, saccheggiare oggetti di valore e soprattutto raggiungere gli obiettivi della Missione.

Prima di iniziare una Missione è necessario prepararla seguendo la Guida alle Missioni, la quale fornisce alcune informazioni sui compiti che vi attendono, oltre alle istruzioni su come disporre e allestire la Mappa della Missione.

Ogni Missione ha una propria Mappa, composta da tessere suddivise in spazi. Gli Stalker e i Nemici si muovono in questi spazi. Vari punti di interesse saranno indicati sulle carte Ambiente da sovrapporre alla Mappa. Le aree anomale che alterano la realtà saranno rappresentate da pedine posizionate al centro di sagome trasparenti. A volte, i Nemici non combatteranno solo contro di voi, ma anche tra di loro, formando fazioni diverse. Dopotutto, la Zona è un mondo vivo e pulsante.

Dovrete affidarvi al vostro Equipaggiamento per riuscire a sopravvivere. Ogni aspetto è visualizzato nel vostro fidato PDA (Personal Digital Assistant), che mostra lo Stalker che avete scelto (al centro) e il suo Equipaggiamento distribuito in vari slot: Tasche, Zaino, Reperti equipaggiati, Armatura indossata e Arma in mano.

Ogni Missione si svolge in diversi Round di gioco, durante i quali vari eventi influenzano la situazione attuale e il modo di agire di Stalker e Nemici. Dovrete muovervi furtivamente, correre, saccheggiare e combattere, tutto ciò al fine di completare l’obiettivo della Missione.

Avrete a disposizione diverse Azioni che dipendono dai vari componenti del gioco: dalle Azioni Base presenti sulla carta Aiuto, a quelle fornite dal vostro Equipaggiamento, fino alle carte Ambiente che vi permetteranno di interagire con l’ambiente circostante.

Se riuscite a completare l’obiettivo, la vostra Missione avrà successo. Avanzrete nella Campagna e scoprirete nuovi luoghi nella Zona. Ma attenzione: se anche solo uno degli Stalker muore o il tempo scade, la Missione si concluderà con un fallimento.

Oltre alla Campagna, in S.T.A.L.K.E.R. – Il Gioco da Tavolo potrete giocare un singolo Scenario grazie alla modalità Sopravvivenza nella Zona. Tutte le informazioni necessarie sulle differenze tra la Campagna e la modalità SnZ sono contenute nel manuale Sopravvivenza nella Zona – Regole e Paragrafi.

STRUTTURA DEL REGOLAMENTO

Il regolamento è suddiviso nelle seguenti sezioni:

- Avvio della Campagna:** Contiene le istruzioni per iniziare una nuova Campagna.
- Esplorazione della Zona nel Raccoglitrice della Campagna:** Riassume brevemente tutti i passaggi svolti durante l’Esplorazione della Zona.
- Setup della Missione nella Guida alle Missioni:** Riassume brevemente la struttura della Guida alle Missioni e mostra un esempio di Setup della Missione.
- Mappa della Missione:** Spiega nel dettaglio le regole sugli elementi presenti sulle tessere Mappa e le regole della Gittata.
- Giocare una Missione:** Spiega nel dettaglio il Round di gioco e i componenti.
- Confronto tra le Entità:** Tabella di riferimento rapido delle differenze tra le Entità.
- Glossari:** Aiutano a identificare le pedine dei Nemici e delle Anomalie, oltre a spiegare il funzionamento di tutte le icone.

REGOLE D’ORO

In un gioco come questo, possono verificarsi situazioni ambigue. In questo caso, osservate queste regole:

- Carte prima del Regolamento:** Ogni volta che il testo di una carta contraddice direttamente le regole presenti nel Regolamento, la carta ha la precedenza.
- Componenti limitati:** Tutti i componenti sono limitati. Se un effetto richiede l’uso di un componente che non è disponibile e non specifica come comportarsi altrimenti, quella parte dell’effetto viene ignorata (ad esempio, se l’effetto di un’Anomalia deve far perdere 7PV a uno Stalker e provocargli un , ma tutti i segnalini  sono attualmente utilizzati, lo Stalker perde solo 7PV e non riceve un ).
- Zona impietosa:** Gli Stalker sono intrusi nella Zona, la quale sembra reagire come se avesse una mente propria. Ogni volta che si presenta una situazione poco chiara, la regola è a sfavore del giocatore.

CAMPAGNA

Una Campagna consiste in una serie di Missioni consecutive da giocare con un gruppo di Stalker. Ogni Campagna richiede una nuova Mappa della Zona su cui tener traccia dei progressi e un Nascondiglio separato, poiché due gruppi di Stalker non condividono i propri beni.

NUMERO DI STALKER

Alcuni effetti di gioco cambiano a seconda del numero di Stalker che partecipano a una Missione. È raccomandabile che ogni giocatore controlli solo 1 Stalker.

Se desiderate aggiungere un nuovo Stalker al gruppo della Campagna, ad esempio perché un nuovo giocatore si è unito a voi per una serata di gioco, è sufficiente assegnargli una carta Stalker. Tuttavia, dovete equipaggiarlo utilizzando il contenuto del vostro Nascondiglio.

STORIE

Ogni Missione del gioco è parte di una Storia: esse forniscono una narrazione generale e il loro esito influenzera la vostra Campagna. Ogni Storia è identificata da una lettera, a cui viene fatto riferimento nella Guida alle Missioni e nella Mappa della Zona, in modo da riconoscere, ad esempio, che la narrazione della Missione **A1** proseguirà con la Missione **A2**. Non è necessario completare una Storia prima di iniziare un’altra. Dopo aver completato tutte le Storie della scatola principale, è consigliabile salvare la Mappa della Zona e il contenuto del vostro Nascondiglio. Le Storie successive contenute negli Stretch Goal e nelle espansioni terranno conto dello stato della vostra Campagna.

AVVIO DELLA CAMPAGNA

Per avviare una nuova Campagna, svolgete le seguenti operazioni:

1. Imparate a giocare:

Le regole del gioco sono spiegate nei seguenti capitoli:

- **Esplorazione della Zona:** Riassume le informazioni sull'Esplorazione della Zona, che si trovano nel Raccoglitore della Campagna.
- **Setup della Missione:** Riassume la struttura della Guida alle Missioni e spiega come svolgere la preparazione di una Missione.
- **Mappa della Missione:** Illustra la struttura della Mappa.
- **Giocare la Missione:** Spiega nel dettaglio l'ordine del Round di gioco e le regole dei componenti.

2. Controllate l'Esempio di Gioco:

Giocate il breve scenario che si trova nell'Esempio di Gioco per verificare la vostra comprensione del gioco.

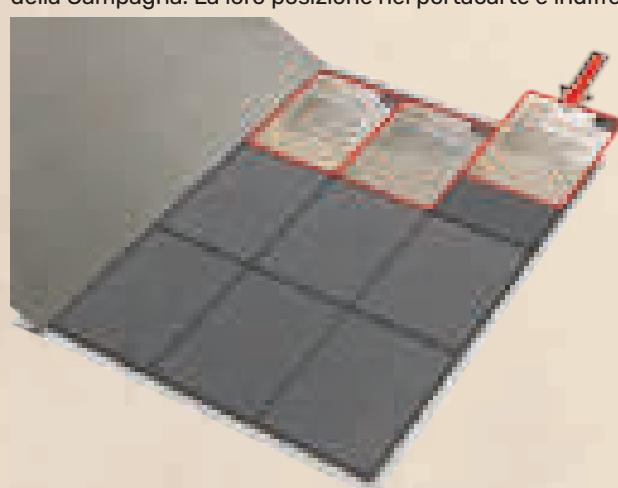
3. Prendete il Raccoglitore della Campagna, il Nascondiglio (la busta portacarte di plastica) e la Mappa della Zona.

Verranno utilizzati durante la parte del gioco dedicata all'Esplorazione della Zona.



4. Inserite le carte iniziali:

Trovate le carte Contatto **C01** (Sidorovich), **C08** (Guida) e **C99** (Patron) nella scatola, poi inseritele in qualsiasi slot del Raccoglitore della Campagna. La loro posizione nel portacarte è indifferente.



5. Scegliete gli Stalker:

Ogni giocatore sceglie 1 carta Stalker e 1 miniatura per rappresentare il proprio Stalker. Le miniature di Stalker fornite sono universali e possono rappresentare qualsiasi Stalker, quindi scegliete quella che preferite.

Potete scegliere tutti gli Stalker disponibili, ma per la prima partita è consigliabile utilizzare i seguenti quattro:

- Borsuk, un esploratore della Zona
- Mamon, un combattente solitario
- Milady, una silenziosa cecchina
- Velet, un versatile incassatore

Gli Stalker scelti rimarranno con voi per tutta la Campagna.

Poi, ciascun giocatore sceglie un colore e prende i seguenti componenti di quel colore:

- PDA
- Segnalino Attenzione
- Base di plastica

Inserite la miniatura dello Stalker nella base di plastica.

Posizionate la carta Stalker al centro del PDA e il segnalino Attenzione nello slot vicino alle Tasche.



Esempio: Componenti iniziali per lo Stalker grigio.

6. Ottenere l'equipaggiamento iniziale:

Ottenete 5000 ₽ indipendentemente dal numero di Stalker presenti nella vostra squadra, e inseriteli nel Nascondiglio. Questo è il denaro iniziale da dividere con la vostra squadra e che potrete spendere durante l'Esplorazione della Zona nel Raccoglitore della Campagna.

Inoltre, ogni Stalker inizia con una carta Armatura Giacca di Pelle: prendetene 1 per Stalker dal mazzo e inseritela nel vostro Nascondiglio.

7. Siete pronti per iniziare!

Aprite il Raccoglitore della Campagna alla prima pagina (Navigazione nella Zona) e seguite le istruzioni per iniziare a giocare la Campagna.

Rigiocare la Campagna

Prima di iniziare la vostra seconda Campagna (o quelle successive) assicuratevi di riportare tutti i componenti allo stato iniziale. Vi occorrerà una nuova Mappa della Zona e dovrete ripristinare il contenuto di tutte le scatole di Missione. I contenuti completi delle scatole di Missione sono riportati nella sezione Paragrafi della Guida alle Missioni, alle pagine 4 e 5.

ESPLORAZIONE DELLA ZONA NEL RACCOLTORE DELLA CAMPAGNA

Prima di ogni Missione dovete compiere l'Esplorazione della Zona utilizzando il Raccoglitore della Campagna e la Mappa della Zona. Esplorere la Zona, interagirete con alcuni dei Contatti acquisiti durante la Campagna e gestirete l'Equipaggiamento.

Le istruzioni dettagliate sui passi da svolgere durante l'Esplorazione della Zona si trovano nel Raccoglitore della Campagna, che è il componente principale da utilizzare in questa fase.

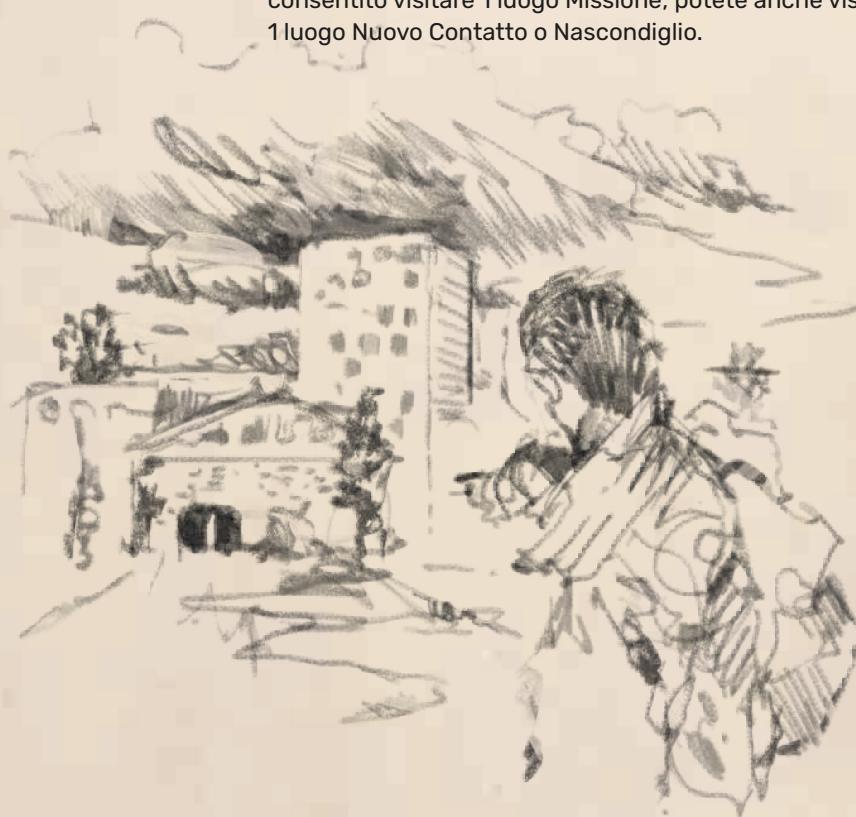
Panoramica dell'Esplorazione della Zona

Durante l'Esplorazione della Zona, ciascuno di questi passi deve essere risolto completamente, in quest'ordine:

- 1. Navigazione nella Zona:** Qui visiterete i luoghi sulla Mappa della Zona. Uno di questi luoghi sarà la vostra prossima Missione. Scegliendolo, vi verrà fornita l'introduzione alla storia, ma non dovete necessariamente iniziare subito la Missione.
- 2. Contatti:** Qui interagirete con i Contatti incontrati durante la Campagna. Essi vi aiuteranno durante le Missioni e vi consentiranno di acquistare e vendere equipaggiamento.
- 3. Andare in Missione:** Qui svolgerete tutti i passaggi necessari per equipaggiare gli Stalker per la Missione. Verrete reindirizzati alla Guida alle Missioni, dove preparerete la Missione.
- 4. Ripristino Post Missione:** Questo passaggio viene svolto dopo la Missione e contiene le istruzioni per riordinare l'area di gioco.

NAVIGAZIONE NELLA ZONA

La Zona è vasta e offre molte opportunità. La scelta dei luoghi da visitare spetta a voi. All'inizio le opzioni sono limitate, ma dopo ogni Missione aggiungerete alla Mappa della Zona adesivi con i nuovi punti di interesse. Durante ogni Navigazione nella Zona è consentito visitare 1 luogo Missione; potete anche visitare fino a 1 luogo Nuovo Contatto o Nascondiglio.



Sulla Mappa della Zona potete trovare tre tipi di punti di interesse:



Nuovi Contatti: Contrassegnati in verde, rappresentano nuovi Contatti che potete incontrare nella Zona. Molti di essi sono mercanti o offrono altri servizi unici. In questi punti di interesse otterrete spesso una nuova carta Contatto. Se optate per questa scelta, leggete il paragrafo corrispondente nella sezione Paragrafi (sul retro della Guida alle Missioni).

Nascondigli: Contrassegnati in blu, rappresentano scorte ben nascoste di altri Stalker, potenzialmente contenenti Equipaggiamento difficile da reperire. In questi punti di interesse avrete spesso la possibilità di ottenere Equipaggiamento, a volte a pagamento. Se optate per questa scelta, leggete il paragrafo corrispondente nella sezione Paragrafi (sul retro della Guida alle Missioni).

Missioni: Contrassegnate in rosso, rappresentano la vostra possibile prossima Missione. Se optate per questa scelta, leggete la pagina corrispondente nella Guida alle Missioni, la quale vi fornirà informazioni su cosa aspettarvi in tale Missione. Scegliere una Missione non la avvia immediatamente, ma una volta scelta non potrete cambiarla. Prima dell'inizio della Missione potrete esplorare ulteriormente la Zona, interagire con i vostri Contatti e preparare l'equipaggiamento.

Contrassegnare i Luoghi

La maggior parte dei paragrafi e alcuni Epiloghi delle Missioni richiederanno di contrassegnare un Luogo. Per farlo, è sufficiente barrare il luogo con una penna o una matita. Fatelo solo quando vi viene chiesto.

I Luoghi barrati non possono essere visitati, in quanto sono già stati completati e non sono più disponibili nella Campagna in corso.

Adesivi

Quando vi viene chiesto di aggiornare la vostra Mappa della Zona con un adesivo, cercatelo sul foglio degli adesivi e applicatelo sulla Mappa nella posizione corretta. Ogni adesivo ha una caratteristica distintiva che corrisponde a un elemento sulla Mappa della Zona, aiutandovi a individuare il punto esatto in cui applicarlo.

CONTATTI

Le carte Contatto rappresentano vari personaggi (e animali) incontrati nel corso della Campagna. Durante ogni Esplorazione della Zona potete scegliere e risolvere un massimo di tre carte Contatto che avete inserito nel portacarte del vostro Raccoglitore della Campagna.

Esistono quattro tipi di carte Contatto:

- **Indipendenti:** Offrono piccoli incarichi, talvolta come atto di bontà, ma di solito richiedono un pagamento considerevole.
- **Mercanti:** Comprano e vendono Equipaggiamento di vario tipo. Grazie a loro è possibile migliorare facilmente la vostra attrezzatura, essenziale per sopravvivere nella Zona.
- **Compagni:** Potete portare con voi in Missione fino a 1 Compagno. Prendete in considerazione l'idea di scegliere un Compagno, se pensate di aver bisogno di una mano durante una Missione.
- **Contratti:** Potete accettare fino a 1 Contratto per ogni Missione. Offrono un obiettivo aggiuntivo e una ricompensa in **₭** se lo porterete a termine.

Di seguito è riportato un esempio di carta Contatto:



5. **Nome:** Ogni contatto ha un nome unico.
6. **Tipo:** Ogni Contatto fa parte di uno dei quattro tipi disponibili.
7. **Numero:** Ogni Contatto presenta un numero nell'angolo in alto a destra. I numeri dei Contatti iniziano con la lettera C.
8. **Storia:** Un breve testo di colore su quel Personaggio.
9. **Regole:** A seconda del tipo di Contatto possono essere effetti monouso, offerte di acquisto/vendita o istruzioni su come utilizzarlo durante una Missione.

Carte Fronte-Retro

Le carte Compagno e Contratto sono fronte-retro. Sul lato "a" troverete le istruzioni da seguire durante l'Esplorazione della Zona, mentre sul lato "b" le regole che si applicano durante la Missione. Durante l'Esplorazione della Zona potete guardare liberamente entrambi i lati prima di decidere se scegliere quel Contatto.

Acquistare e Vendere

Prima della Missione avrete la possibilità di commerciare con diversi Contatti. Vi consigliamo di valutare attentamente le vostre opzioni, perché una preparazione corretta e un buon equipaggiamento possono rendere la Missione molto più facile.

Ogni volta che acquistate o vendete Equipaggiamento (solitamente visitando un Mercante), ottenete o scartate Buoni corrispondenti al valore in **₭** della merce. In genere questo è il valore indicato sulla carta, ma talvolta può essere modificato dal Mercante (ad esempio, Sidorovich vende Oggetti al doppio del loro valore in **₭** tuttavia è disposto a comprare carte Equipaggiamento solo per un quarto del loro valore in **₭**).

Quando comprate qualcosa, cercate il relativo componente e aggiungetelo al vostro Nascondiglio (oppure equipaggiatevelo immediatamente sul vostro PDA). Quando vendete qualcosa, scartatelo e riponetelo nel relativo mazzo o contenitore dei segnalini.

ANDARE IN MISSIONE

Prima di partire per una Missione è essenziale equipaggiarsi a dovere. È importante trovare un equilibrio tra lo spazio necessario per il bottino che potrete trovare e la preparazione per affrontare qualsiasi tipo di problema. Dopotutto, uno Stalker ben equipaggiato è uno Stalker vivo.

Questo è il momento in cui deciderete come distribuire l'equipaggiamento tra gli Stalker. Ogni Stalker dovrebbe avere sempre almeno 1 Armatura e 1 Arma, quindi assicuratevi di prepararli adeguatamente. Inoltre, prima di ogni Missione, dovete svolgere i seguenti passaggi:

- Ogni Stalker imposta i propri PV al valore massimo.
- Ogni Stalker mette nelle proprie Tasche qualche Bullone e si Concentra per la Missione.
- Ogni Arma viene completamente ricaricata.
- Ogni Stalker imposta il dosaggio di Radiazioni sul proprio contatore Geiger.

RIPRISTINO POST MISSIONE

Dopo ogni Missione potete salvare la Campagna o continuare a giocare.

NASCONDIGLIO

Durante la Campagna avete la possibilità di ottenere numerosi Equipaggiamenti e Buoni completando le Missioni, recuperandoli dagli altri nascondigli o semplicemente commerciando con i Contatti. Finché state risolvendo l'Esplorazione della Zona, tutti i vostri beni sono disponibili.

Dopo esservi preparati per una Missione, l'Equipaggiamento che non volete portare in Missione (o che semplicemente non potete a causa dei limiti) rimarrà al sicuro nel vostro Nascondiglio, aspettando pazientemente il vostro ritorno.

Rilevatori e Reperti

I Reperti sono gli oggetti più potenti e preziosi della Zona. Per ottenerli dalle Anomalie è necessaria almeno una carta Accessorio Rilevatore nella propria squadra. Sebbene non sia necessario per la Missione, cercare Reperti è molto spesso utile.

SETUP DELLA MISSIONE NELLA GUIDA ALLE MISSIONI

Durante ogni Esplorazione della Zona dovete scegliere una Missione da affrontare. Tutte le informazioni sulle Missioni si trovano nella Guida alle Missioni e sono suddivise in tre sezioni:

PROLOGO

Leggete questa sezione quando scegliete una Missione sulla Mappa della Zona. Qui troverete l'introduzione narrativa della Missione che intendete affrontare. Il Prologo contiene alcuni suggerimenti utili su ciò che vi attende, in modo da permettervi di equipaggiarvi al meglio. Una volta scelta una Missione, non è necessario iniziatarla immediatamente, ma non potrete sceglierne un'altra finché non avrete completato quella in corso (a prescindere dal suo esito). Dopo aver letto il Prologo, ritornate al Raccoglitore della Campagna, dove potrete esplorare ulteriormente la Zona, visitare vari Mercanti e incontrare altri Contatti.

SETUP

Questa sezione contiene tutte le informazioni necessarie per preparare la Mappa della Missione. Le carte (in particolare gli Eventi di Missione e le carte Ambiente) e i segnalini specifici di ciascuna Missione sono unici e si trovano nella scatola relativa alla Missione appena intrapresa. Ogni altro componente si trova nella scatola principale. Per preparare la Mappa, seguite le istruzioni che trovate nelle due pagine del Setup, passo dopo passo. In queste due pagine potete visualizzare solo il collegamento tra le istruzioni per il setup e la Mappa della Missione preparata. Tutte le regole relative ai componenti si trovano nelle pagine successive del Regolamento.

Di seguito è riportato un esempio di Setup per la Missione A1:

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: 1, 2, 3, 4 e 5 e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione A1.
- Trovate la carta A1-01a (Obiettivo della Missione), leggetela e posizionatela accanto alla Mappa.
- Trovate entrambe le carte A1-05a; sceglietene casualmente una e rimettete l'altra nella scatola di Missione.

- Trovare entrambe le carte A1-07a; sceglietene casualmente una e rimettete l'altra nella scatola di Missione

- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: A1-02a, A1-03a, A1-05a, A1-06a e A1-07a. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate il Carta Ambiente rimanendo accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

- Pescate 1 carta Anomalia di tipo Gravitazionale casuale e posizionate a faccia in su accanto alla Mappa.

- Trovate la carta Anomalia Electro e posizionatela a faccia in su accanto alla Mappa.
- Pescate 1 sagoma Anomalia

Posizionate 1 pedine sulla Mappa.

Gravitationale casuale (3, 5 o 8) e posizionate sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.

Pescate 1 sagona Anomalia Elettrica casuale (6, 7 o 11) e posizionate sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.

Posizionate 1  al centro di ogni Anomalia. Infine, posizionate le pedine  e  a caso sulla Mappa.

3. Ulteriore Setup

Stalker:

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

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Bandito con Fucile d'Assalto e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 
- Trovate la carta Nemico Bandito con Fucile e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 
- Trovate le 3 pedine Bandito con Fucile d'Assalto. Posizionatele 2 sugli spazi contrassegnati con  e 1 accanto alla Mappa.
- Trovate le 3 pedine Bandito con Fucile e posizionatele sugli spazi contrassegnati con 

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione A1.
- Trovate entrambe le carte Evento di Missione II e rimettetene una nella scatola, scelta casualmente.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione I deve essere in cima al mazzo, mentre la carta VIII deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.
- Ricordate! Lasciate la carta Evento Casuale nella scatola di Missione, potrebbe servire in seguito durante la Missione.



EPILOGO

Questa sezione prosegue la narrazione descrivendo gli eventi successivi alla Missione. Vi sono inoltre elencate le ricompense della Missione, che possono essere nuovo Equipaggiamento, Buoni, Contatti o adesivi che aggiungono punti di interesse nella Mappa della Zona e sbloccano nuove Missioni.

ESEMPIO DI MAPPA DELLA MISSIONE DOPO IL SETUP

- Tessere Mappa:** Ogni Mappa della Missione è composta da diverse tessere Mappa, che rappresentano il luogo in cui si svolgerà la Missione. Fate attenzione a orientarle come indicato nell'immagine del setup. I numeri delle tessere richieste vi aiuteranno a capire come posizionare le tessere Mappa in modo corretto.
- Carte Ambiente:** All'interno di ogni scatola di Missione troverete un mazzo Ambiente dedicato e unico. Non guardate il contenuto di queste carte (a meno che non riceviate istruzioni di farlo) e posizionatele sempre sul lato specificato nel setup, altrimenti potrete rovinarvi la sorpresa! Durante il setup, le carte Ambiente sono suddivise in tre categorie:
 - Carte Nota:** Queste carte sono posizionate accanto alla Mappa e contengono gli Obiettivi della Missione, nuove regole e informazioni necessarie per la Missione stessa.
 - Sovrapponibili alla Mappa:** Queste carte vengono posizionate direttamente sulla Mappa, modificandone il contenuto, ed è possibile interagirvi in vari modi. Tutte le carte sovrapposte con testo devono essere orientate in modo che sia disposto nello stesso verso: questo vi aiuterà a posizionarle correttamente sulla Mappa della Missione.
 - Mazzo Ambiente:** Le carte non posizionate durante il setup devono essere impilate per formare un mazzo e collocate accanto alla Mappa. Durante la Missione vi verrà chiesto di trovare delle carte specifiche in quel mazzo.
- Anomalie:** In ogni Missione sarà presente almeno un'Anomalia. Le Anomalie sono costituite dai seguenti componenti:
 - Carta Anomalia:** Riporta le regole relative agli effetti dell'Anomalia e deve essere posizionata accanto alla Mappa.
 - Sagoma Anomalia:** Il Setup indicherà quali sagome utilizzare e dove posizionarle, mostrando esattamente il punto corrispondente al Centro dell'Anomalia.
 - Pedina Anomalia e segnalino Reperto:** Il Setup indicherà in quali Centri delle Anomalie posizionare le pedine Anomalia e i .
- Punto di Partenza degli Stalker:** Ogni Missione specifica lo spazio (o gli spazi) di partenza in cui posizionare gli Stalker.
- Nemici:** In ogni Missione sarà presente almeno un Nemico. I Nemici sono rappresentati dai seguenti componenti:
 - Carta Nemico:** Posizionata accanto alla Mappa e contrassegnata da almeno un segnalino fazione Nemica (                                                                                  <img alt="black icon" data-bbox="1897 74

MAPPA DELLA MISSIONE

La Mappa è il componente principale di ogni Missione e il luogo dove si svolgono le Azioni. La Guida alle Missioni vi spiegherà come preparare la Mappa per ciascuna Missione. La conoscenza della Mappa e come vi si interagisce sono fondamentali per il successo della Missione.

Spazi con Acqua

Gli spazi contrassegnati con  sono spazi d'acqua e nessuna Entità può entrare o muoversi attraverso di essi.

Entità

Le Entità sono gli esseri viventi che attraversano la Zona. Esistono tre tipi di Entità:

- **Stalker:** personaggi dei giocatori.
- **Compagni:** aiutanti degli Stalker.
- **Nemici:** pericolosi Umani e Mutanti ostili agli Stalker.

Maggiori informazioni sulle Entità e sulle loro differenze a pagina **40**.

Spessore del bordo di uno spazio

Alcuni bordi degli spazi possono essere visivamente più spessi degli altri (specialmente quelli sui bordi delle tessere). Lo spessore del bordo non ha effetti sul gioco.

Maggiori informazioni sull'ingresso in spazi completamente occupati si trovano alle pagine **20** e **32** (Regole di Movimento degli Stalker e dei Nemici).

Tessere e Spazi

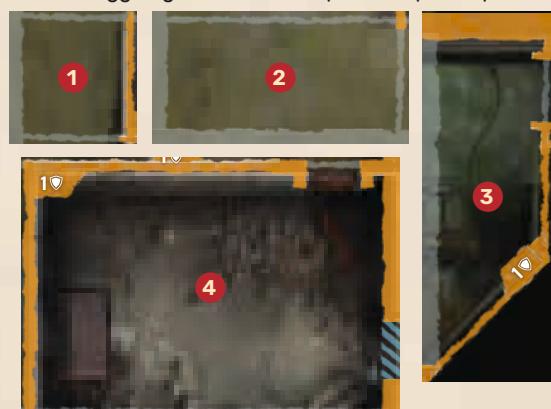
Ogni tessera Mappa è contraddistinta da un numero in uno degli angoli ed è suddivisa in vari spazi di dimensioni e con caratteristiche diverse.



Esempio: La tessera Mappa "1" è suddivisa in 9 spazi.

DIMENSIONI DEGLI SPAZI

In base alle dimensioni di uno spazio, può essere contemporaneamente presente su di esso un determinato numero di Entità (Stalker e Nemici). Lo spazio di dimensioni più piccole e composto da una griglia di 1×1 quadrati: in questo spazio può essere presente una sola Entità. Tutti gli altri spazi presentano un maggior numero di questi quadrati e la loro capacità di Entità presenti aumenta in modo proporzionale. Le porzioni di Mappa che ingrandiscono visivamente uno spazio, ma che non formano un quadrato 1×1 completo, non aggiungono ulteriore capacità a quello spazio.



Esempio: Lo spazio 1 è di dimensioni 1×1 e può contenere 1 Entità.

Lo spazio 2 è di dimensioni 1×2 e può contenere 2 Entità.

Lo spazio 3 è di dimensioni 1×2 e può contenere 2 Entità.

Nonostante lo spazio 3 sia visivamente più grande dello spazio 2, una parte di esso non è un quadrato 1×1 , quindi viene ignorata quando si controllano le dimensioni degli spazi.

Lo spazio 4 è di dimensioni 2×3 e può contenere 6 Entità.

Spazio Completamente Occupato

Uno spazio con un numero di Entità pari alla sua dimensione è completamente occupato. I Nemici non possono terminare il loro Movimento in questo spazio, mentre gli Stalker che terminano il loro Movimento su di esso Springono una delle Entità di 1 spazio.

BORDI DEGLI SPAZI

Due spazi che condividono un bordo in almeno una delle quattro direzioni cardinali sono considerati adiacenti. Esistono cinque diversi tipi di connessioni tra due spazi, i quali modificano il modo in cui un'Entità può interagire con essi.



1. **Bordo Aperto:** Le Entità possono Muoversi, tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso un Bordo Aperto. Sono il tipo più comune di connessione tra due spazi.

2. **Terreno Invalicabile:** Le Entità non possono Muoversi, ma possono tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso un Terreno Invalicabile. I Terreni invalicabili possono formare strutture isolate (ad esempio, una rete di recinzione) o separare parti della Mappa sotto forma di spazi con acqua .

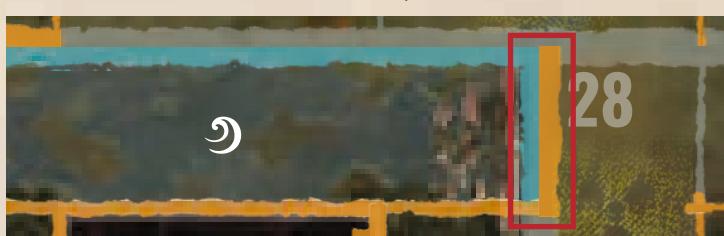
3. **Muro:** Le Entità non possono Muoversi, tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso un Muro. Gli spazi separati da un Muro non sono considerati adiacenti. I Muri possono formare strutture isolate o separare parti della Mappa da edifici.

4. **Porta:** Le Porte fanno parte dei Muri e sono trattate come Bordi Aperti, quindi le Entità possono Muoversi, tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso le Porte. Rappresentano gli ingressi degli edifici.

5. **Finestra:** Le Entità trattano le finestre in modo differente. Gli Stalker e i Nemici Umani le considerano bordi Aperti, i Nemici Psionici le considerano Terreno Invalicabile e tutti gli altri Nemici le considerano Muri.

Se due bordi diversi di due tessere Mappa si collegano tra loro, considerateli come se fossero un unico bordo avente la maggiore restrizione, in questo ordine:

Muro > Terreno Invalicabile > Bordo Aperto.



Esempio: Il bordo segnato è considerato un Muro visto che ha più restrizioni rispetto al Terreno Invalicabile. Quindi nessuna Entità può Muoversi, tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso questo bordo.

EDIFICI E STANZE

Le Stanze sono aree completamente racchiuse da Muri, Porte e Finestre. Più Stanze confinanti tra loro formano un edificio; anche le singole stanze isolate sono considerate edifici.

Alcuni effetti possono riferirsi all'interno o all'esterno di un Edificio (spazi Interni o Esterni).

Gli spazi Interni sono tutti gli spazi di qualsiasi Stanza.

Gli spazi Esterni sono tutti gli spazi che non appartengono ad alcuna Stanza.



Esempio: Questo Edificio è suddiviso in 6 Stanze.

COPERTURA

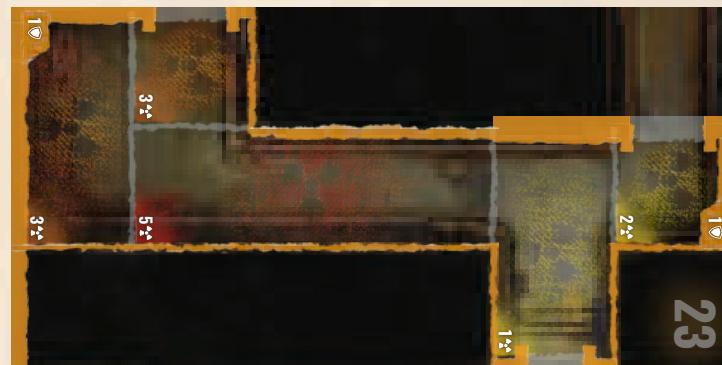


Gli spazi con questa icona offrono una Copertura, il che significa che è più difficile colpire i Bersagli al loro interno a meno che non ci si trovi vicino ad essi. La copertura è rappresentata da ostacoli, nascondigli e altri elementi che si usano a proprio vantaggio durante la difesa.

Ogni volta che un'Entità in uno spazio viene Attaccata e l'Attaccante non si trova sullo stesso spazio (o nella stessa Stanza in caso di combattimenti in un Edificio), riducete il numero di (successi), in caso di Attacchi degli Stalker, o i (danni) in caso di Attacchi dei Nemici pari al valore di .

RADIAZIONI SULLA MAPPA

Le Radiazioni sono un elemento pericoloso della Zona. Non tutte le aree sono contaminate, ma se vi trovate in una di queste, è meglio uscirne rapidamente.



Esempio: A seconda del valore delle Radiazioni, l'intensità delle immagini aumenta e cambia colore. Le Radiazioni sugli spazi con 1-2 sono di colore giallo, quelle su 3-4 sono di colore arancione e quelle su 5+ sono di colore rosso.

Ogni volta che uno Stalker fa scorrere il proprio segnalino Turno (dopo aver risolto completamente l'effetto o l'Azione Standard che ne ha causato lo scorrimento), se si trova in uno spazio , aumenta il proprio dosaggio di Radiazioni (sul suo contatore Geiger) pari al valore di sullo spazio. Questo valore può essere ridotto dal modificatore di Radiazioni sulla Mappa della propria Armatura.

Radiazioni Durante il Movimento

Se per effettuare un Movimento avete fatto scorrere verso il basso uno dei vostri segnalini Turno e vi siete mossi verso, da o attraverso uno o più spazi , aumentate il vostro dosaggio di Radiazioni solo una volta, pari al valore più alto di che avete trovato su quegli spazi. Questo valore può essere ridotto dal modificatore di Radiazioni sulla Mappa della vostra Armatura.



Esempio: Durante l'Azione Base "Movimento", lo Stalker blu ha attraversato 4 spazi. Due con 0 , uno con 2 , e uno con 4 . Dopo aver terminato il Movimento, aumenterebbe il suo dosaggio di Radiazioni di 4, ma la sua Tuta NBC lo riduce di 1. Aumenta quindi il suo dosaggio di Radiazioni di 3.

Nonostante non sia letale nell'immediato, accumulare un dosaggio eccessivo di Radiazioni può danneggiarvi durante ogni Fase Nemici e Zona.

e Radiazioni sulla Mappa

Siccome le Azioni Gratuite non richiedono di far scorrere il segnalino Turno, effettuarle non aumenta il vostro dosaggio di Radiazioni a causa dello spazio in cui vi trovate.

Gittata

La Gittata viene sempre misurata tra due spazi ed è pari al numero minimo di bordi che essa attraversa. La Gittata non deve essere necessariamente misurata in linea retta. Ecco alcuni esempi di Gittata differenti:



Esempio: Differenti Gittate dallo Stalker blu. Gittata 0: verde.
Gittata 1: giallo. Gittata 2: arancione. Gittata 3: rosso.

Gli effetti con Gittata 0 possono essere applicati solo nel proprio spazio. Quando un effetto si riferisce a qualcosa entro Gittata X, tutti gli spazi a partire da Gittata X possono essere influenzati. Nell'esempio precedente, un effetto "entro Gittata 2" si applica agli spazi verdi, gialli e arancioni.

Quando un effetto si riferisce a qualcosa a Gittata X+, tutti gli spazi oltre Gittata X possono essere influenzati. Nell'esempio precedente, un effetto "oltre Gittata 2+" si applica agli spazi arancioni, rossi e a tutti gli spazi più lontani.

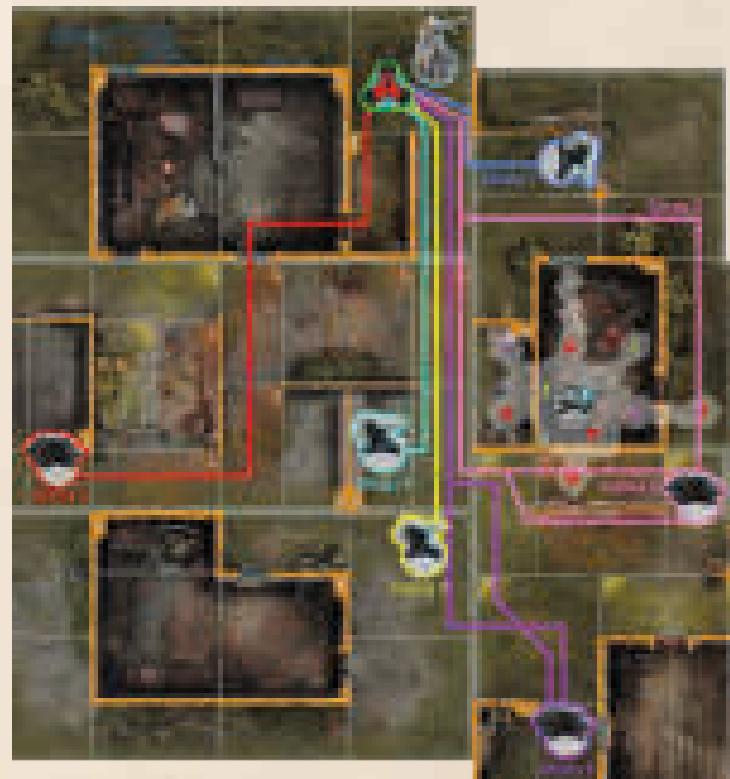


ELEMENTO PIÙ VICINO E PERCORSO PIÙ BREVE

Per trovare l'elemento più vicino a qualcosa fate riferimento alle seguenti regole:

1. Visualizzate il percorso più breve per ogni elemento confrontato (che contenga il minor numero di spazi intermedi).
 - A. I Nemici Umani ignorano tutti i percorsi contenenti simboli Anomalia scoperti (a meno che non ci siano altri percorsi possibili). Cercheranno di evitare le Anomalie a tutti i costi.
2. Scegliete l'elemento con il percorso più breve.
3. In caso di parità, scegliete l'elemento il cui percorso prevede il minor numero di svolte.

In caso di ulteriore parità, decide lo Stalker Leader. Vi invitiamo a cercare di scegliere l'opzione più adatta.

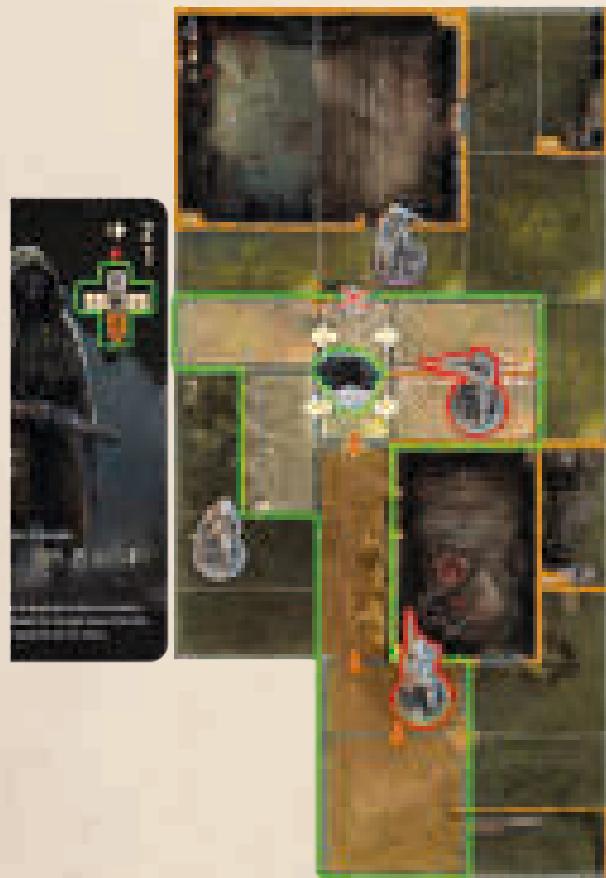


Esempio: Dobbiamo controllare quali Banditi sono più vicini a Il Bandito blu è a Gittata 2, quindi è indiscutibilmente il più vicino, seguito dai Banditi giallo e azzurro che sono a distanza 4. Il percorso del Bandito giallo non prevede alcuna svolta (non importa che debba ruotare due volte per potersi muovere lungo quel percorso), mentre il percorso del Bandito azzurro prevede una svolta, quindi il Bandito giallo è più vicino di quello azzurro. Uno dei percorsi possibili per il Bandito rosa è a Gittata 5, ma passa attraverso un'Anomalia e quindi è da escludere: ai banditi non piace rischiare la vita in questo modo. I percorsi degli ultimi 3 banditi sono tutti a Gittata 6. Il percorso del bandito rosa prevede una svolta, quello viola due e quello rosso tre. Riassumendo, i Banditi si avvicinano a in quest'ordine: blu, giallo, azzurro, rosa, viola e infine rosso.

Linea di Vista (LdV)

La Linea di Vista (LdV) determina se due Entità sulla Mappa siano in grado di vedersi. La LdV si misura sempre tra due spazi. Per determinare se è possibile tracciare una LdV tra gli spazi di queste due Entità, seguite queste regole:

- Per gli Stalker: controllate tutte le direzioni cardinali (davanti, dietro, a sinistra e a destra). Per i Nemici: controllate le direzioni in base al loro Campo Visivo.
- La LdV in ogni direzione cardinale deve essere controllata individualmente. A tal fine, controllate gli spazi collegati orizzontalmente o verticalmente (a seconda della direzione cardinale considerata) allo spazio di un'Entità. Poi, per ciascuno di questi spazi, ripetete il processo nella stessa direzione cardinale finché non raggiungete la fine del Campo Visivo, il bordo della Mappa o un effetto che blocca la LdV (un Muro o un segnalino Nessuna Visibilità ). In altre parole, potete confrontare la LdV con tutti gli spazi che possono raggiungere con il Movimento senza dover cambiare direzione.
- Un'Entità ha sempre una LdV nel suo spazio.
- Un'Entità ha una Linea di Vista verso tutti questi spazi e può quindi vedere ogni altra Entità presente su di essi.
- Entità, Anomalie e la maggior parte dei segnalini non bloccano la Linea di Vista a meno che non sia specificatamente indicato!



Esempio: Il Bandito ha i seguenti Campi Visivi: 3 davanti a sé, 1 ai lati e 0 dietro. In questo caso, il Bandito rivolto verso il basso in questo particolare spazio ha LdV verso 3 spazi di fronte a lui, verso 2 spazi a sinistra e verso 2 spazi a destra. Nello specifico, ha LdV verso gli Stalker verdi e blu, ma non verso lo Stalker grigio (raggiungere quello spazio richiederebbe un cambio di direzione) e lo Stalker viola (si trova nello spazio alle spalle del Bandito, dove ha LdV 0).



Esempio: Gli Stalker hanno Campo Visivo infinito verso tutte le direzioni. Lo Stalker blu in questo particolare spazio ha LdV verso 10 spazi davanti a sé, 2 spazi a sinistra e a destra e 0 spazi dietro, perché c'è un Muro dietro di esso. Lo Stalker blu può quindi vedere tutti e 3 Banditi con Fucile, ma non può vedere i 2 Banditi con Fucile d'Assalto.



Esempio: Lo Stalker blu in questo particolare spazio ha LdV verso 5 spazi davanti a sé, 1 spazio a sinistra e 3 spazi a destra. Lo Stalker blu può quindi vedere 2 dei 4 Banditi.



Carte Ambiente

Scelte e Costi delle Azioni

A volte una carta Nota può offrirvi diverse Azioni tra cui scegliere. Alcune di esse sono contrassegnate con  e richiedono di far scorrere verso il basso il vostro attuale segnalino Turno di uno spazio per poterle effettuare. Ricordate che questo può causare un aumento del vostro dosaggio di Radiazioni.

Ogni Missione prevede un set unico di carte Ambiente. Queste influenzano la Mappa, forniscono suggerimenti e aggiungono o modificano alcune regole.

Esistono due tipi principali di carte Ambiente:

- Sovrapponibili alla Mappa:** Si posizionano direttamente sulle tessere Mappa e hanno lo scopo di aggiungere nuove Azioni/Inneschi o modificare gli spazi e le connessioni tra di essi.
- Nota:** Si conservano accanto alla Mappa. Sono carte testuali che forniscono istruzioni a uso singolo, suggerimenti sulla Missione o regole aggiuntive.

Oltre a queste, alcune carte Ambiente possono occasionalmente rappresentare un'Anomalia o un'Arma.

Di seguito è riportato un esempio di carta Sovrapponibile alla Mappa:

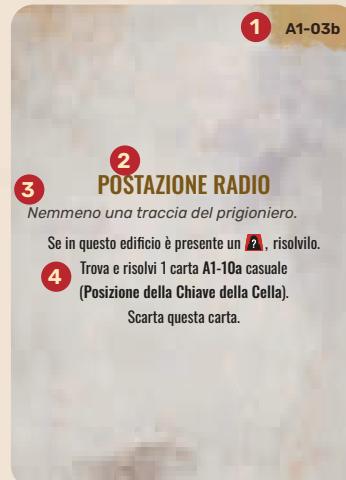


- Numero:** Ogni carta è contrassegnata da un numero, sia sul fronte che sul retro, in modo da essere facilmente distinguibile. I primi due caratteri alfanumerici indicano la Missione. Inoltre, i codici sul fronte delle carte terminano con "a", mentre quelli sul retro con "b".
- Azione  :** Alcune carte concedono un'Azione (Standard o Gratuita) che è possibile effettuare su uno o più spazi specifici di tali carte.
- Innesco :** Alcune carte contengono un effetto di Innesco che deve essere applicato quando uno Stalker (o, a volte, un Nemico) entra in uno specifico spazio (o spazi) di tali carte.

Per facilitare il posizionamento delle carte sovrapponibili, ricordate che il testo sulla maggior parte di esse è orientato nello stesso modo e deve essere allineato alla Mappa.



Di seguito è riportato un esempio di carta Nota:



- Numero:** Ogni carta è contrassegnata da un numero, sia sul fronte che sul retro, in modo da essere facilmente distinguibile. I primi due caratteri alfanumerici indicano la Missione. Inoltre, i codici sul fronte delle carte terminano con "a", mentre quelli sul retro con "b".
- Nome**
- Testo Narrativo:** Alcune carte contengono parti narrative.
- Regole:** Istruzioni da svolgere immediatamente o regole aggiuntive applicate al gioco.

Carte Fronte-Retro

La maggior parte delle carte Ambiente sono fronte-retro: il fronte è contrassegnato dalla lettera "a" accanto al numero, mentre il retro dalla lettera "b". Assicuratevi sempre di seguire le istruzioni del gioco e di posizionare le carte sul lato corretto (ad esempio, se il Setup della Missione richiede di posizionare la carta sovrapponibile **A1-02a** sulla Mappa, evitate di posizionarla accidentalmente sul lato "b"). Come impostazione predefinita, potrete vedere solo la faccia anteriore delle carte Ambiente, ragion per cui dovrebbero essere impilate nel mazzo Ambiente in questo modo.

Girare una Carta Ambiente

Numerosi effetti richiedono di girare una carta Ambiente.

Quando lo fate:

Se si tratta di una carta sovrapponibile, riposizionatela sulla Mappa; dovrebbe essere posizionata nelle immediate vicinanze del punto in cui si trovava in precedenza (l'immagine vi aiuterà a determinarne la posizione).

Se si tratta di una carta Nota, risolvete i suoi effetti. Poi, di solito, vi verrà chiesto di scartarla. Se la carta non deve essere scartata, posizionatela accanto alla Mappa in quanto conterrà informazioni o regole aggiuntive.

Scartare e Rimuovere una Carta Ambiente

Ogni volta che vi viene chiesto di scartare una carta Ambiente, rimettetela nella scatola di Missione.

Saltuariamente un effetto può richiedere di rimuovere una determinata carta dal gioco. Conservate questa carta separatamente perché non dovrebbe più essere utilizzata in questa Campagna.

Segnalini sulla Mappa della Missione



NESSUNA VISIBILITÀ

Nessuna Entità può tracciare una LdV verso, da o attraverso uno spazio con questo segnalino (ai fini della LdV, considerate lo spazio come se avesse un Muro in ciascuno dei suoi bordi). Le Entità sullo stesso spazio del segnalino possono ancora Bersagliarsi l'una con l'altra. I posizionati sulla Mappa vengono rimossi durante la Fase Nemici e Zona.



BULLONI

I Bulloni sono conservati nelle Tasche. Potete posizionarli sulla Mappa per coprire i simboli Anomalia effettuando l'Azione Base "Dadi e Bulloni". I simboli Anomalia coperti da un vengono ignorati quando si effettua il tiro per l'Attivazione dell'Anomalia. I posizionati sulla Mappa vengono rimossi durante la Fase Nemici e Zona.



REPERTO

All'inizio di ogni Missione, i Reperti sono solitamente nascosti sotto le pedine Anomalia e possono essere posizionati sulla Mappa grazie all'Accessorio dell'Armatura Rilevatore. I simboli Anomalia coperti da un vengono ignorati quando si effettua il tiro per l'Attivazione dell'Anomalia. Un posizionato sulla Mappa può essere ottenuto effettuando l'Azione Base "Raccogliere". Quando lo fate, pescate una carta Reperto del Tipo corrispondente all'Anomalia da cui proviene. Se non ci sono carte Reperto disponibili o se avete raccolto il in uno spazio non Anomalia, pescate una carta Reperto casuale.



BOTTINO

Il Bottino rappresenta Equipaggiamento di vario tipo sparso nella Zona, come Bulloni, Oggetti, Armi o, più raramente, Reperti.

Più nello stesso spazio devono essere posizionati uno sopra all'altro per formare una pila. Se viene aggiunto un ulteriore nello spazio, posizionatelo in cima alla pila.

Quando dovete risolvere un (di solito grazie all'Azione Base "Raccogliere"), prendetelo dalla cima della pila, giratelo (se non è già rivelato) e ottenete la ricompensa indicata. Poi, scartate il .



NEMICO SCONOSCIUTO

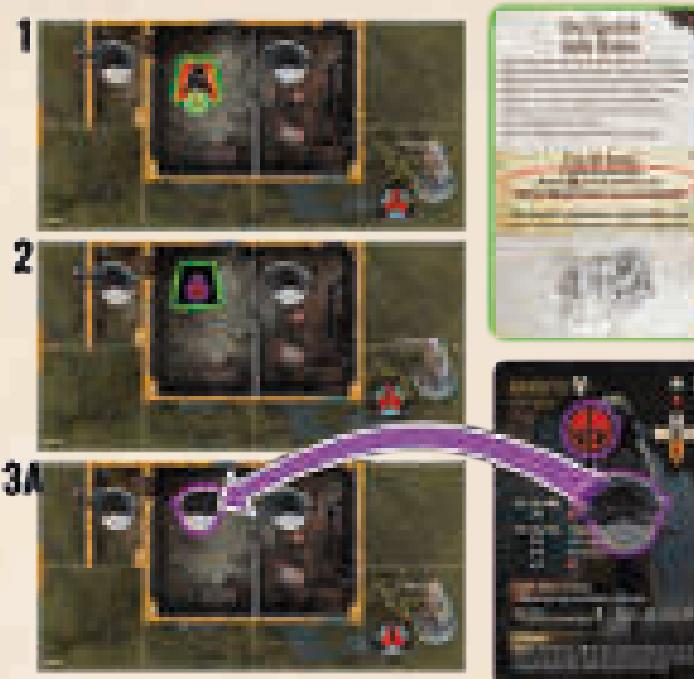
I segnalini Nemico Sconosciuto rappresentano i Nemici che possono entrare in gioco durante la Missione. Quando viene richiesto di risolvere un segnalino giratelo (se non è già rivelato). Poi, seguite queste istruzioni:

Se è , scartatelo.

Se è / / / / , posizionate 1 o 2 pedine Nemico del colore corrispondente su quello spazio, rivolti nella direzione indicata dalla freccia sul segnalino.

Se avete posizionato almeno 1 pedina Nemico, scartate il .

Se non ci sono abbastanza pedine nella riserva dei Nemici per posizionarne almeno 1, pescate una carta Attivazione del Nemico (se è presente almeno 1 segnalino sulla Mappa, pescate una carta Attivazione del Nemico), altrimenti una carta Attivazione del Nemico). Risolvete la, ma Attivate solo 1 singolo Nemico che corrisponde al colore che non è stato possibile posizionare più vicino al risolto. Poi, scartate il .



Esempio A: L'effetto della Fine del Round sulla carta Evento richiede di risolvere più vicino allo Stalker Leader (in questo caso lo Stalker blu). Per farlo, girate il nell'edificio. Il segnalino mostra rivolto verso l'alto. Il Bandito con Fucile è il Nemico contrassegnato con , quindi prendete 1 pedina Bandito con Fucile dalla riserva dei Nemici e posizionate la nello stesso spazio del , rivolto verso l'alto. Poi, scartate il .



Esempio B: Siccome non ci sono pedine di Banditi con Fucile disponibili nella riserva (tutte e 3 sono già sulla Mappa), dovete pescare una carta Attivazione del Nemico (in questo caso) e attivare 1 singolo Bandito con Fucile che si trovi più vicino al . Rispettando le regole di vicinanza, significherebbe Attivare uno dei Banditi a Gittata 1 dal .

quindi sta a voi decidere se Attivare il Bandito nell'edificio o quello appena fuori da esso. Quando risolvete la carta Attivazione del Nemico, ricordate che questi passaggi possono influenzare solo 1 singolo Bandito (se il suo colore corrisponde a quello dei passaggi); inoltre, ignorate la sezione inferiore della carta, in quanto viene risolta solo durante il passo Attivazione dei Nemici della Fase Nemici e Zona.

Posizionamento dei Nemici e spazi completamente occupati

Se una nuova pedina di un Nemico deve essere posizionata su uno spazio completamente occupato (ad esempio, a seguito della risoluzione di un), posizionate quel Nemico nello spazio disponibile più vicino, rivolto verso lo spazio nel quale non poteva essere posizionato.

Risolvere multipli o nessun

Quando viene richiesto di risolvere più contemporaneamente, risolvete uno alla volta.

Quando viene richiesto di risolvere ma non ci sono sulla Mappa, non succede nulla.

GIOCARE UNA MISSIONE

Le Missioni consistono in vari compiti da svolgere durante la Campagna. Queste sono collegate da una storia continua e si giocano sulla Mappa, che è formata dalle tessere Mappa e allestita con diversi componenti durante il Setup.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

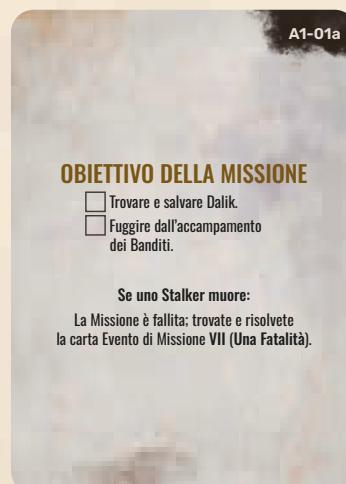
Evento Attivo

In qualsiasi momento del gioco può essere attivo un solo Evento. Quando un effetto richiede di pescare o trovare una carta Evento, posizionatela sopra l'Evento attivo precedente.

Conteggio degli Stalker

L'icona  rappresenta il valore numerico corrispondente al numero di Stalker nella vostra squadra e alcuni effetti potrebbero farvi riferimento.

Esempio: La carta Evento di Missione "Nuova Offensiva" mostrata a destra richiede di posizionare 4 -  Eventi Casuali in cima al Mazzo degli Eventi. In una partita con 2 Stalker, questo effetto posizionerebbe 2 Eventi Casuali (4-2=2).



Esempio: Obiettivo principale della prima Missione (A1).

STRUTTURA DEL ROUND DI GIOCO

Ogni Missione si svolge in diversi Round di gioco, ognuno dei quali è composto da tre Fasi. Durante ogni Round, i giocatori rivelano e risolvono una nuova carta Evento, poi pianificano e giocano i propri Turni, e infine la Zona e i Nemici rispondono alle Azioni dei giocatori. Questo processo si ripete fino a quando i giocatori non completano la Missione con successo, uno Stalker muore o il tempo a disposizione si esaurisce. In ogni caso, i giocatori dovranno risolvere una carta Evento Missione specifica.

Il Round di gioco consiste nelle seguenti Fasi:

- Fase Evento:** Pescate e leggete una nuova carta Evento per scoprire cosa sta succedendo, applicando le regole istantanee presenti su di essa.
- Fase Giocatori:** Ciascun giocatore svolge due Turni, durante i quali può effettuare varie Azioni.
- Fase Nemici e Zona:** I Nemici si attivano, gli Stalker subiscono il dosaggio di Radiazioni accumulato e si applicano gli effetti di Fine Round (presenti soprattutto sulle carte Evento).

Fase Evento

Gli Eventi segnano il passare del tempo durante una Missione e raccontano ciò che accade durante i Round. In questa Fase, pescate la prima carta del Mazzo degli Eventi e leggetela, risolvendo gli effetti istantanee presenti. Successivamente, posizionatela accanto al mazzo (sopra la carta Evento del Round precedente) e procedete con la Fase Giocatori.

Ricordate che in questo modo saprete in anticipo cosa accadrà durante il passo Fine del Round, quindi pianificate le vostre Azioni di conseguenza!

Il mazzo degli Eventi è composto da due tipi di carte Evento:

- Evento di Missione:** Queste carte delineano la progressione della storia e situazioni specifiche della Missione. Ogni Evento è unico per la propria Missione e viene incluso nel mazzo degli Eventi durante il Setup.
- Evento Casuale:** Queste carte includono piccoli colpi di scena, come il ritrovamento di bottino extra o improvvisi picchi di Radiazioni. Vengono aggiunte nel mazzo degli Eventi durante la Missione.

Di seguito sono riportati un esempio di carta Evento di Missione e di carta Evento Casuale:



- Nome:** Ogni carta Evento ha un nome unico.
- Numero:** Ogni carta Evento di Missione presenta un numero sia sul fronte che sul retro. Gli Eventi Casuali di ogni scatola di Missione presentano il numero della Missione sul fronte, in modo da essere facilmente distinguibili.
- Testo Narrativo:** Una descrizione di ciò che sta accadendo.
- Istantaneo:** Questi effetti si risolvono immediatamente dopo aver pescato la carta durante la Fase Evento. Alcuni di essi permettono agli Stalker di effettuare Azioni aggiuntive, come il Movimento o l'Attacco, senza dover far scorrere i propri segnalini Turno verso il basso, a meno che non sia specificato diversamente.
- Fine del Round:** Questi effetti si risolvono al termine della Fase Nemici e Zona.
 - Gli effetti cerchiati non appaiono su tutte le carte Evento e possono essere diversi da carta a carta. Di solito aggiungono nuovi Eventi Casuali al mazzo o causano l'entrata in gioco di Nemici aggiuntivi.
 - Gli effetti non cerchiati che appaiono sulle carte Evento sono esattamente gli stessi per tutte le carte e ricordano i passaggi necessari prima di iniziare il Round successivo.

Fase dei Giocatori

Durante questa fase gli Stalker svolgono ciascuno il proprio Turno, uno alla volta e in senso orario. Ogni Round inizia con il Turno dello Stalker Leader.

In un determinato Round, ogni Stalker svolge un totale di due Turni (ciascuno rappresentato da un segnalino Turno) e durante ogni Turno effettua 2 Azioni Standard (■).

Quando tutti gli Stalker hanno terminato entrambi i loro Turni, passate alla Fase Nemici e Zona.

TURNI



Esempio: Segnalini Turno prima di effettuare una qualsiasi ■ (a sinistra).

Segnalini Turno dopo aver effettuato la prima ■ di quel Turno (al centro).

Segnalini Turno dopo aver effettuato la seconda ■ di quel Turno (a destra).

Se lo Stalker decide di non effettuare alcuna ■, il suo Turno termina e i Nemici che posso tracciare una LdV verso di esso possono Reagire.

Ogni Turno è rappresentato da uno dei due segnalini Turno presenti sul PDA di uno Stalker.

Durante un Turno, solo lo Stalker Attivo può effettuare Azioni.

Un Turno deve essere terminato prima di poter iniziare il successivo.

Durante ogni Turno, lo Stalker deve effettuare 2 Azioni Standard (■), tuttavia può effettuare un numero illimitato di Azioni Gratuite (□).

Ogni volta che lo Stalker effettua un'Azione Standard, fa scorrere il suo segnalino Turno verso il basso di uno spazio. Quando un segnalino Turno raggiunge lo spazio inferiore e lo Stalker non vuole effettuare altre Azioni Gratuite (□), il suo Turno termina.

Fine del Turno di uno Stalker

Dopo il Turno di ogni Stalker, i Nemici che hanno Linea di Vista verso di esso avranno la possibilità di Reagire per poterlo Attaccare. Questa informazione viene ricordata sul PDA quando un segnalino Turno raggiunge lo spazio inferiore. Maggiori informazioni sulla Reazione dei Nemici a pagina 34.

Passare il Turno

Prima dell'inizio del Turno del proprio Stalker, un giocatore può decidere di passare senza sprecare il Turno. In tal caso, procedete semplicemente con il Turno dello Stalker successivo. Ciò significa che potete liberamente rimandare il vostro Turno e aspettare una situazione migliore per spendere le vostre Azioni; dovete comunque portare a termine il vostro Turno.

AZIONI

Dal compiere qualche passo al colpire un Bandito alla testa, ogni Azione è importante e può condizionare l'intera Missione.

Un'Azione deve essere completata prima di poter iniziare la successiva.

Le Azioni Base sono Azioni comuni a ogni Stalker, e sono spiegate dettagliatamente nelle pagine seguenti. Altre fonti che possono concedere Azioni diverse sono le carte Ambiente sulla Mappa della Missione e le carte Equipaggiamento che avete ottenuto (ad esempio, Armi differenti, granate, kit medici...).

Le Azioni sono rappresentate da due diverse icone:



Azione Standard: Per effettuare questo tipo di Azione è necessario far scorrere il proprio segnalino Turno di uno spazio verso il basso. Queste Azioni rappresentano gesta relativamente semplici, come muoversi di qualche metro, lanciare una granata o sparare con un'arma. Tuttavia, c'è un limite a ciò che è possibile compiere in un breve lasso di tempo.



Azione Gratuita: Non richiede di far scorrere il segnalino Turno. Durante il vostro Turno potete effettuare un qualsiasi numero di Azioni Gratuite, prima, dopo o tra le vostre due Azioni Standard. Queste Azioni rappresentano gesta che possono essere compiute senza alcuna preparazione, come sbirciare da una finestra all'interno di un edificio, aprire una porta o bere una bevanda energetica.



Stalker Leader

Stalker Leader è un titolo attribuito a un singolo Stalker per volta. Per maggior informazioni, leggete pagina 24.

Esempio di Gioco

Potete apprendere lo svolgimento del gioco nel libretto Esempio di Gioco.

Indicatori ■ sui segnalini Turno

Alcuni effetti possono richiedere di posizionare 1 o più ■ sul vostro segnalino Turno. Questi hanno lo scopo di aumentare il numero di ■ che potete effettuare durante quel Turno. Ogni volta che effettuate una ■ mentre avete almeno 1 ■ sul segnalino Turno corrente, dovete scartare 1 ■ anziché far scorrere il segnalino Turno verso il basso. Durante la Fine del Round, gli Stalker scartano i ■ rimanenti sui propri segnalini Turno.

AZIONI BASE

Ogni Stalker ha accesso alle queste Azioni (elencate anche sulla carta Aiuto).

■ Movimento:

A volte, l'unica cosa che potete fare è correre il più veloce possibile...

Muovetevi fino a 3 spazi. Questa è l'Azione più comune per attraversare la Mappa della Missione. Questo Movimento richiede di spostare/posizionare il vostro segnalino Attenzione.

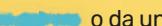
■ Movimento Cauto:

Alcune situazioni richiedono un approccio attento e silenzioso.

Non potete effettuare questa Azione per Muovervi dalla o verso la LdV dei Nemici. Muovetevi di 1 spazio. Non spostate/posizionate il vostro segnalino Attenzione.

Regole di Movimento degli Stalker

Il Movimento può essere svolto in diverse forme e provenire da diverse fonti. Quale sia la fonte che concede un Movimento, tutti i Movimenti degli Stalker osservano le seguenti regole:

- Per Muoversi di X spazi, spostate semplicemente lo Stalker in uno spazio adiacente per X volte. Gli spazi separati da un Terreno Invalidabile  o da un Muro  senza Finestre  non sono considerati adiacenti ai fini del Movimento.
- Se entrate in uno spazio con un Nemico, il Movimento viene interrotto e deve essere immediatamente terminato.
- Se decidete di terminare il vostro Movimento in uno spazio completamente occupato, Spingete una delle Entità da quello spazio (iniziando dagli Stalker, se presenti) verso uno spazio adiacente (possibilmente quello da cui vi Muovete). Se non potete Spingere nessuna Entità per riuscire a entrare in quello spazio, non potete terminare il vostro Movimento in tale spazio.
- Potete Muovervi attraverso spazi occupati ma senza Nemici.
- Se vi muovete da uno spazio con un Nemico, ruotate la pedina del Nemico in modo che sia rivolta verso lo spazio adiacente in cui vi spostate.

Attenzione

- Se vi Muovete attraverso uno spazio nella LdV di un Nemico, posizionate il vostro segnalino  sul primo spazio attraversato che non è entro la LdV di un Nemico.
- Se terminate il vostro Movimento nella LdV di un Nemico, posizionate il  nel vostro spazio.
- Se terminate il Movimento e il vostro segnalino  non è già posizionato sulla Mappa, posizionate il  nel vostro spazio.

Radiazioni

- Se il Movimento ha causato lo scorrimento verso il basso di uno dei vostri segnalini Turno e vi siete mossi verso, da o attraverso uno o più spazi , aumentate il vostro dosaggio di Radiazioni del valore più alto di  tra quelli indicati in quegli spazi. Questo valore può essere ridotto dal modificatore di Radiazioni sulla Mappa della vostra Armatura.

Inneschi

Durante il Movimento, controllate se siete entrati in uno spazio contenente un  o un simbolo Anomalia (   ) e risolvete gli effetti innescati. Se l'effetto  si applica immediatamente e non specifica che interrompe il Movimento, potete continuare il Movimento dopo aver risolto completamente l'effetto.

■ Preparare:

Scambio rapido di equipaggiamento con un compagno o ricerca di una posizione di tiro migliore.

- Ottenete un  (Concentrato). Maggiori informazioni sullo status Concentrato a pagina 29.
- Ottenete 1  (Bullone).

Poi, per un numero qualsiasi di volte e in qualsiasi ordine, gli Stalker nel vostro spazio possono:

- Scambiare un Reperto, Accessorio, Armatura, Oggetto, Arma, Caricatore,  o un Ritrovamento Personale Importante (un sottotipo di carte Nota trovate durante la Missione) con un altro Stalker sullo stesso spazio.
- Spostare un'Arma dallo slot Arma allo Zaino e viceversa. Le Munizioni rimangono sull'Arma.
- Spostare un'Armatura dallo slot Armatura allo Zaino e viceversa.
- Installare o Rimuovere un Accessorio da un'Arma o da un'Armatura.
- Spostare un Reperto dallo slot Reperti allo Zaino e viceversa.

■ Ricaricare:

Quando la vostra arma è senza proiettili, dovete semplicemente inserirne altri.

Se possedete un  considerate questa Azione come  (non scartate il ).

Scartate dalle vostre Tasche 1 Caricatore del tipo corrispondente alla vostra Arma (Pistola , Fucile , o Fucile d'Assalto ) per aggiungere un numero di  a quell'Arma fino a raggiungere la sua capacità massima di Munizioni.

■ Raccogliere:

Abbandonati nella Zona ci sono molti oggetti che aspettano solo di essere raccolti.

Scegliete 1  (Bottino) o  (Reperto) nel vostro spazio. Se si tratta di un , non rivelato: rivelatelo, ottenete la ricompensa indicata e scartatelo.

Quando raccogliete un , ottenete una carta Reperto del tipo corrispondente all'Anomalia da cui avete raccolto il segnalino.

■ Esca:

A volte basta una piccola distrazione.

Lanciare un'esca vi permette di muovere i vostri avversari o attirarli in una trappola. Tuttavia, usatela con cautela!

Non potete effettuare questa Azione se il vostro segnalino  è sulla Mappa.

Scartate 1  dalle vostre Tasche. Scegliete uno spazio entro Gittata 3 dal vostro Stalker. Posizionate il vostro segnalino  in quello spazio. Poi, se ci sono Nemici nello spazio scelto o negli spazi adiacenti, pescate una carta Attivazione del Nemico  e risolvetela, ma Attivate solamente i Nemici che si trovano nello spazio scelto e negli spazi adiacenti. Infine, se uno di questi Nemici ha LdV su un qualsiasi segnalino Attenzione, spostate quel segnalino Attenzione di 1 verso il suo proprietario.

Spinta

La spinta causa una forma involontaria di Movimento che non può essere interrotta. Quando un Nemico viene Spinto, ruotate la sua pedina in modo che sia rivolta verso lo spazio da cui si è mosso.

Muoversi con Cautela

Alcune Azioni specificano che dovete Muovervi senza spostare o posizionare il segnalino Attenzione. In questi casi, spostate o posizionate il segnalino Attenzione solo se terminate quel Movimento nella LdV del Nemico.

Dadi e Bulloni:

L'amico fidato (e arrugginito) di ogni Stalker. Tutti gli Stalker hanno in tasca alcuni Bulloni, che li aiutano a trovare percorsi sicuri attraverso le Anomalie.

Prendete 1  dalle vostre Tasche e posizionate lo su un simbolo Anomalia a scelta entro Gittata 3. Un simbolo Anomalia coperto da  viene ignorato quando tirate il dado per l'Attivazione dell'Anomalia.

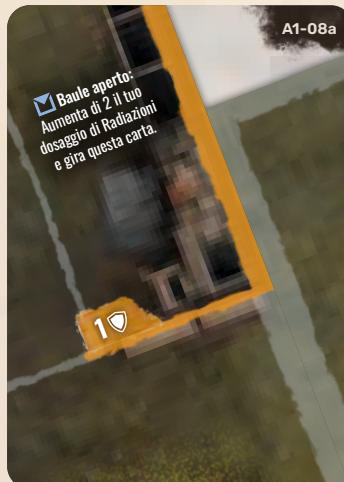
I  che si trovano sulla Mappa vengono rimossi durante la Fase Nemici e Zona.

Coltello:

Sempre utile, sia per aprire una lattina di Delizia del Turista, sia come alternativa quando il vostro AKM è a corto di proiettili.

Usare il Coltello è considerata un'Azione di Attacco. Per effettuarla, dovete trovarvi nello stesso spazio del Nemico che volete Attaccare. Scegliete quale Parte del Corpo colpire, poi tirate 3 . Se uccidete il bersaglio, riducete la vostra Attenzione.

ALTRÉ AZIONI E DOVE TROVARLE



INNESCHI ISTANTANEI E REGOLE AGGIUNTIVE

Nonostante non siano Azioni, gli Inneschi sono parte integrante del gioco e possono verificarsi in qualsiasi momento quando le loro condizioni vengono soddisfatte. Alcuni di essi aiutano o interrompono le Azioni, altri servono a nascondere informazioni al giocatore finché non effettua un'Azione specifica, altri ancora sono necessari per progredire nella Missione.

Inneschi

Gli Inneschi appaiono sulle carte Ambiente sovrapponibili e sulle carte Anomalia. Indicano che accadrà qualcosa non appena uno Stalker (o talvolta un Nemico) entra in uno spazio specifico della Mappa della Missione. Gli Inneschi specificano se devono essere risolti immediatamente durante l'Azione o dopo averla terminata. Se devono essere risolti immediatamente, non pongono fine all'Azione, a meno che non sia specificato.



Regole Aggiuntive

Il vostro Personaggio, molte parti del vostro Equipaggiamento e alcune carte Ambiente vi permettono di accedere a nuove abilità, contrassegnate dalle icone  /  /  a seconda del colore della carta. Queste abilità possono potenziare Azioni specifiche o fornire effetti passivi permanenti.



Attacchi

Maggiori informazioni sugli Attacchi degli Stalker a pag. 27.

Oltre alle Azioni Base, gli Stalker possono fare molto di più.

Le diverse Azioni si trovano sui vari componenti del gioco. Le più comuni sono:

- Armi:** Ogni Arma dispone di almeno un'Azione di Attacco (vedere: Attacchi) che può richiedere di consumare Munizioni .
- Carte Ambiente:** Potete interagire con la maggior parte delle carte Ambiente effettuando le Azioni scritte su di esse, al fine di scoprire nuovi segreti o per progredire in una Missione.
- Oggetti:** Ognuno di essi dispone di una propria Azione. Questa può essere effettuata se l'Oggetto è presente nel vostro Zaino, scartandolo dopo l'uso.
- Reperti:** Alcuni Reperti concedono Azioni uniche.

RADIAZIONI SULLA MAPPA

Anche dopo tutti questi anni dal primo incidente, la Zona è piena di aree radioattive. Uno Stalker saggio sa quando attraversarle e come prepararsi: un'armatura di buona qualità e un po' di vodka possono fare la differenza in queste situazioni.

Ogni volta che fate scorrere il vostro segnalino Turno verso il basso (di solito effettuando una ), se durante l'Azione vi siete mossi verso, da o attraverso uno o più spazi  (Radiazioni), aumentate il vostro dosaggio di Radiazioni del valore di  più alto tra quelli indicati negli spazi in cui siete passati durante quell'Azione. Il modificatore di Radiazioni sulla Mappa della vostra Armatura può ridurre questo valore.

Contatore Geiger e Dosaggio di Radiazioni



Tenete il contatore Geiger accanto al vostro PDA per monitorare il dosaggio di Radiazioni accumulato durante la Missione. Ogni volta che aumentate il vostro dosaggio di Radiazioni, girate la rotella verso numeri più alti; ogni volta che lo riducete, giratela verso numeri più bassi.

Durante la fase Nemici e Zona e ogni volta che il gioco lo richiede, potrete subire l'Esposizione alle Radiazioni (per maggiori informazioni, vedere pagina 35).

Dosaggio di Radiazioni Critico

Se il vostro dosaggio di Radiazioni aumentasse oltre 16 (entrando nell'area grigia) tirate immediatamente 4 : perdete PV pari al numero di  ottenuti, poi impostate il dosaggio di Radiazioni a 16.

ATTENZIONE

Se fate qualcosa, qualcuno sicuramente lo noterà. E di solito non in senso positivo...

Molte Azioni vi richiederanno di posizionare il vostro segnalino Attenzione sulla Mappa, attirando i Nemici verso di voi. Con il trascorrere del tempo, l'Attenzione svanisce, permettendovi di usarla in modo tattico. Il posizionamento dell'Attenzione non provoca immediatamente una reazione dei Nemici, ma influenza il loro comportamento durante il passo Attivazione dei Nemici.

 **Attenzione Scarsa:** Rappresenta rumori e altri segni della vostra presenza che i Nemici potrebbero ignorare, come muovere qualche passo troppo velocemente o sferrare un colpo letale con un'Arma silenziata. Se sulla Mappa ci sono solo segnalini  o non ce ne sono affatto, i Nemici non seguiranno necessariamente i vostri passi e potranno continuare le loro perlustrazioni.

 **Attenzione Elevata:** Rappresenta rumori e altri segni della vostra presenza che i Nemici non ignoreranno, come sparare con un'Arma o muoversi davanti ai loro occhi. Queste Azioni metteranno in allarme i Nemici e li spingeranno a cercarvi. Se sulla Mappa è presente almeno 1 , il comportamento dei Nemici diventerà più aggressivo e si concentrerà maggiormente sulla fonte dell'Attenzione.

Finché il vostro segnalino  è sulla Mappa, nessun effetto può farvi posizionare anche il .

Finché un Nemico ha LdV sul vostro Stalker, il vostro segnalino  deve rimanere sul vostro spazio e nessun effetto può muovere, posizionare o ridurre il vostro .

Riduzione dell'Attenzione

Alcuni effetti riducono l'Attenzione. Quando dovete ridurre , giratelo sul lato . Quando dovete ridurre , rimettetelo sul vostro PDA.



PDA ED EQUIPAGGIAMENTO

Il componente più importante per ogni giocatore è il suo PDA (ovvero la plancia giocatore). Durante le Missioni vi conserverete l'Equipaggiamento e vi troverete tutte le informazioni riguardanti il vostro Stalker. Ecco un elenco dei componenti presenti sul PDA:



- Slot Stalker:** Inserite qui la vostra carta Stalker.
- Slot Turno:** Inserite qui i vostri segnalini Turno. Fateli scorrere verso il basso per indicare che avete effettuato una .

 - Segnalino Turno:** Durante ogni Round, ciascun segnalino Turno deve essere rimesso nella parte superiore del proprio slot. Dopo aver effettuato due  - Carta Arma:** Posizionate qui la vostra Arma equipaggiata.
 - Accessori Arma:** Qui potete posizionare fino a due Accessori che corrispondono agli slot Accessorio della vostra Arma attualmente equipaggiata.
 - Tracciato Caricatore:** Inserite qui i  - Carta Armatura:** Posizionate qui la vostra Armatura attualmente equipaggiata.
 - Accessorio dell'Armatura:** Qui potete posizionare fino a un Accessorio dell'Armatura.

- Slot Reperti**
 - Carta Reperto:** Posizionate qui il Reperto equipaggiato con il valore di 
 - Zaino:** Qui potete conservare gli Oggetti e le altre carte Equipaggiamento che non utilizzate in quel momento.
 - Tasche:** Qui potete conservare tutti i , i Caricatori e talvolta alcuni segnalini forniti dalla Missione.
 - Attenzione:** Conservate qui il segnalino Attenzione, se non lo avete ancora posizionato sulla Mappa.
 - Tracciato PV:** Segnate qui il valore attuale dei vostri PV.

Raggiungere 0 PV

Ogni volta che i vostri PV scendono a 0 (e ogni volta che dovrebbero scendere sotto lo 0, se foste già a 0) subite una Lesione Critica. Quando ottenete la terza Lesione Critica, siete morti.

Maggiori informazioni sulle Lesioni Critiche e sulla Morte degli Stalker alla pagina **29**.

Perdere e Curare PV

Quando perdete PV, spostate il vostro indicatore verso destra di un egual numero di spazi (fino a 0).

Quando curate PV, spostate il vostro indicatore verso sinistra di un egual numero di spazi (fino al massimo di PV del vostro Stalker).

Carta Stalker

I giocatori assumono il ruolo di Stalker, i quali esplorano la Zona ciascuno per i propri motivi. Ogni Stalker è rappresentato da una carta Stalker unica. Sebbene ognuno di essi sia differente dagli altri, ci sono alcune informazioni universali presenti su queste carte:



- Nome:** ogni Stalker ha il proprio nome unico.
- PV:** La quantità massima di PV che il Personaggio può avere. Iniziate ogni Missione con la quantità di PV indicata, e non potete superare questo valore in nessun momento della Missione.
- Mira:** Indica il numero di 

| GIOCARE UNA MISSIONE | FASE DEI GIOCATORI | 23

Stalker Leader

Ogni gruppo ha bisogno di un leader.

Il titolo di Stalker Leader viene attribuito a un singolo Stalker per volta. Alcuni effetti di gioco (ad esempio quelli che si trovano negli Eventi) si riferiscono allo Stalker Leader. Lo Stalker Leader ha anche l'ultima parola in caso di dispute irrisolte tra i giocatori.

Lo Stalker Leader è rappresentato dal seguente segnalino:



Finché uno Stalker possiede questo segnalino, può effettuare la seguente Azione:

Gira questo segnalino e passalo al giocatore successivo per scegliere tra:
• Curare 2PV.
• Ottenere un'omonima.

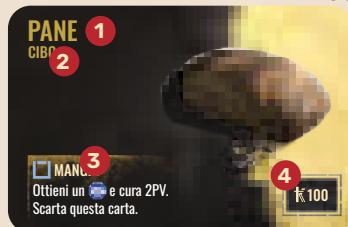
Dopo aver effettuato questa Azione, lo Stalker successivo alla sua sinistra diventerà il nuovo Stalker Leader, tuttavia non potrà effettuare l'Azione del segnalino (e quindi passare il segnalino Stalker Leader) fino a quando non verrà girato sul lato iniziale durante il passo Fine del Round.

Potete effettuare questa Azione anche se non otterreste alcun beneficio dal suo effetto (semplicemente per passare il segnalino).

Oggetti

Gli Oggetti sono Equipaggiamenti comuni che si trovano in abbondanza nella Zona. Spaziano da diversi tipi di granate e kit medici, fino alle provviste. Gli Oggetti sono conservati nello Zaino e ognuno di essi ha un effetto monouso.

Di seguito è riportato un esempio di carta Oggetto:

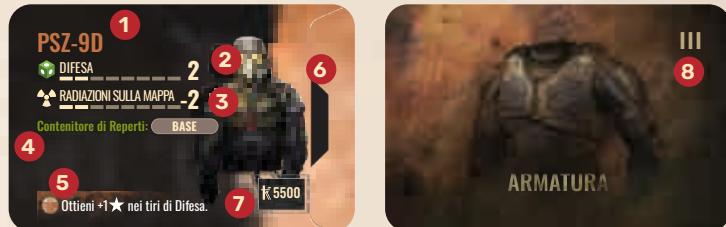


- Nome**
- Tipo:** Ogni oggetto appartiene ad almeno un tipo. A volte gli effetti possono fare riferimento a un tipo di Oggetto (ad esempio, ottieni 1 Oggetto **Cibo**).
- Effetto:** Ogni Oggetto concede un'Azione monouso, dopo la quale viene scartato.
- Valore in Buoni:** Il valore dell'Oggetto. Rappresenta un prezzo equo per questo Oggetto nella Zona.

Armatura

L'Armatura offre protezione dagli Attacchi Nemici e, talvolta, riduce il dosaggio di Radiazioni. È consentito equipaggiare solamente 1 Armatura alla volta, ma ne potete conservare altre nello Zaino. È consigliabile avere con sé almeno 1 Armatura in qualsiasi momento, in quanto la Zona è un luogo estremamente pericoloso. Sebbene le Armature possano variare per forma e dimensioni, presentano alcune caratteristiche comuni.

Di seguito è riportato un esempio di carta Armatura:



- Nome**
- Valore di Difesa:** Indica il numero di da tirare per Difendersi dagli Attacchi. Ogni riduce di 1 il (Danno) in arrivo.
- Radiazioni sulla Mappa:** Indica un modificatore del valore di presente su alcuni spazi, che consente di ridurre il dosaggio di Radiazioni subito. Alcuni effetti possono aumentare direttamente il dosaggio di Radiazioni, specificando se la vostra Armatura può proteggervi o meno da questi effetti.
- Contenitore di Reperti:** , , o . Indica quanto siete protetti dal dosaggio di Radiazioni base dei Reperti equipaggiati e se dovete utilizzare il segnalino Contenitore di Reperti.
- Regole Aggiuntive:** Alcune Armature prevedono regole aggiuntive (ad esempio, l'Armatura PSZ-9D protegge sempre da almeno 1 degli Attacchi dei Nemici).
- Slot Accessorio:** Ogni Armatura prevede 1 slot Accessorio sul quale può essere installato un qualsiasi Accessorio dell'Armatura.
- Valore in Buoni:** Il valore dell'Armatura. Rappresenta un prezzo equo per questa Armatura nella Zona.
- Livello dell'Armatura:** Indica la facilità con cui può essere ottenuta nella Zona e la sua efficacia. Nella scatola base i Livelli delle Armature vanno da I a III, dove il Livello I è il più comune e meno efficace.

Accessori delle Armature



Su ogni Armatura è possibile installare solamente 1 Accessorio. Gli Accessori sono universali e si adattano a ogni tipo di Armatura. Questi Accessori includono Rilevatori, che forniscono le Azioni necessarie per recuperare i Reperti dalle Anomalie, nonché alloggiamenti extra o piastre difensive che conferiscono nuove abilità.

Reperti

Veri e propri doni della Zona, i Reperti sono oggetti con effetti strani e soprannaturali.

I Reperti sono Oggetti speciali che possono essere ottenuti nel corso del gioco, principalmente esplorando le Anomalie. Danno agli Stalker l'accesso a potenti abilità speciali, ma li espongono anche alle Radiazioni.

I Reperti possono essere trasportati in modo sicuro nello Zaino, ma per utilizzarne gli effetti è necessario equipaggiarli. È consentito equipaggiare fino a 3 Reperti alla volta, ma ne potete conservare altri nello Zaino.

Sebbene i Reperti possano variare per forma e dimensioni, presentano alcune caratteristiche comuni.

Di seguito è riportato un esempio di carta Reperto:



1. **Nome**
2. **Tipo:** Quando raccogliete un da un'Anomalia, ottenete la carta Reperto del tipo corrispondente all'Anomalia.
3. **Effetto speciale:** Ogni Reperto vi conferisce una nuova abilità, sotto forma di Azioni che potete effettuare o nuove regole che vi influenzano.
4. **Valore in Buoni:** Il valore del Reperto. Rappresenta un prezzo equo per questo Reperto nella Zona.
5. **Dosaggio di Radiazioni base :** Indica le Radiazioni a cui venite esposti fintanto che equipaggiate questo Reperto.



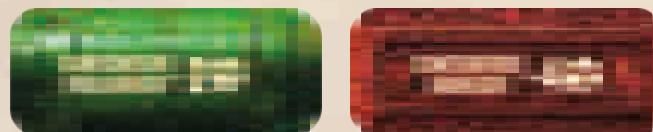
Dosaggio di Radiazioni base di un Reperto

Ogni Reperto presenta un dosaggio di Radiazioni base visibile nell'angolo in basso a destra. Durante il passo Esposizione alle Radiazioni della Fase Nemici e Zona, se il vostro dosaggio di Radiazioni attuale è inferiore al dosaggio di Radiazioni base del vostro Reperto, dovete aumentarlo fino a raggiungere tale valore. Se avete più Reperti equipaggiati, prendete in considerazione solo quello con il valore di più alto. Posizionate quel Reperto nello slot superiore e gli altri Reperti negli slot inferiori, in modo che il loro valore di sia coperto.

Il dosaggio base del Reperto può essere abbassato equipaggiando un'Armatura con un Contenitore di Reperti

MIGLIORATO o **AVANZATO**.

I Contenitori di Reperti sono rappresentati dai segnalini, i quali devono essere posizionati nello slot contenitore che si trova sotto il Reperto con il valore di più alto.



Il Contenitore di Reperti Migliorato abbassa il dosaggio base del Reperto di 2, mentre quello Avanzato lo abbassa di 4.

Zaino

Spesso uno zaino robusto è più importante di una pistola carica.

Lo Zaino è lo spazio sotto il vostro PDA. Durante una Missione vi conserverete tutti gli Oggetti e le carte Equipaggiamento che non state utilizzando. La capacità base dello Zaino è di 6 carte Equipaggiamento, ma alcuni effetti possono aumentare questo valore.

Le seguenti carte sono definite carte Equipaggiamento:

- Armatura
- Reperti
- Accessori
- Oggetti
- Armi

In qualsiasi momento durante la Missione, se possedete più carte Equipaggiamento di quelle consentite dallo Zaino, dovete scartare quelle in eccesso (a vostra scelta, comprese quelle appena ottenute). Mentre vi equipaggiate (ad esempio, effettuando l'Azione "Preparare") ignorate questo limite e controllatelo solo al termine dell'Azione.

Le carte Oggetto sono le uniche che possono essere utilizzate mentre sono nello Zaino. Tutte le altre carte Equipaggiamento non hanno effetto finché si trovano nello Zaino e devono essere equipaggiate effettuando l'Azione Base "Preparare".

Ottenere una nuova carta Equipaggiamento

Ogni volta che ottenete una nuova carta Equipaggiamento (ad esempio grazie a un), mettetela nel vostro Zaino. In alternativa, potete equipaggiarla immediatamente, sostituendo una carta attualmente equipaggiata. Nel caso si trattasse di una carta Arma o Armatura, potete installare gli Accessori corrispondenti in vostro possesso. Le Armi che ottenete sono sempre completamente caricate. Se mettete un'Arma nello Zaino, lasciate anche i sulla carta Arma. Se equipaggiate una carta Arma, posizionate i relativi nell'apposito slot del PDA.

Tasche

Che siano le tasche dei pantaloni o le borse tattiche per le munizioni, a ogni stalker serve un posto dove riporre bulloni e caricatori di riserva.

Durante una Missione, nelle Tasche conserverete , Caricatori e, talvolta, alcuni segnalini specifici dalla Missione. Se un effetto richiede di scartare un o un Caricatore, deve essere uno di quelli che avete nelle Tasche. I che avete nelle Tasche possono essere utilizzati per effettuare due Azioni Base: "Dadi e Bulloni" e "Esca". La prima si utilizza per creare passaggi sicuri attraverso le Anomalie, mentre la seconda per distrarre i Nemici.

Livello

Alcune carte Equipaggiamento sono contraddistinte dal Livello sul retro della carta.

Il Livello definisce l'efficacia dell'Equipaggiamento e la sua rarità.

Alcuni effetti di gioco (solitamente Mercanti e ricompense) fanno riferimento al Livello dell'Equipaggiamento. Se l'effetto non specifica il Livello dell'Equipaggiamento, questo viene ignorato ai fini dell'effetto (ad esempio, "Ottieni 1 Accessorio" significa mescolare il mazzo degli Accessori e ottenere la prima carta, che può essere di Livello I come di Livello II).

Armi

Per affrontare i numerosi pericoli della Zona avrete bisogno di un'Arma fidata. È consentito equipaggiare solamente 1 Arma alla volta, ma ne potete conservare altre nello Zaino.

È consigliabile avere con sé almeno 1 Arma in qualsiasi momento, in quanto affrontare i Nemici da disarmati può rappresentare una sfida troppo ardua. Sebbene le Armi possano variare per forma e dimensioni, presentano alcune caratteristiche comuni.

Di seguito è riportato un esempio di carta Arma:



1. **Nome**
2. **Gittata Ideale:** Indica la distanza entro la quale l'Arma è più precisa. All'interno di questa Gittata, la faccia dei fornisce 4 anziché 2 .
3. **Gittata Massima:** Indica la distanza massima entro la quale l'Arma può sparare. Ogni Arma può essere usata per Attaccare Nemici da Gittata 0 fino alla sua Gittata Massima.
4. **Munizioni:** Indica il tipo di Arma (Pistola , Fucile , Fucile d'Assalto , o Speciale) e la sua capacità massima di Munizioni. Le Munizioni sono rappresentate da posizionati nel tracciato Caricatore del PDA (accanto alla carta Arma equipaggiata) o direttamente sulla carta Arma se questa è conservata nello Zaino. Le Munizioni vengono scartate per effettuare gli Attacchi dell'Arma. Gli Stalker iniziano le Missioni con le Armi completamente caricate.
5. **Slot Accessorio:** Le Armi possono disporre di un massimo di 2 slot Accessorio. Se gli slot Accessorio sulla carta Arma e sulla carta Accessorio combaciano, è possibile installare quell'Accessorio per migliorare l'Arma.
6. **Tratti dell'Arma:** Possono indicare effetti di vario tipo, spesso applicabili durante gli Attacchi con l'Arma in base al numero di ottenuti, e talvolta rimangono sempre in vigore.
7. **Azioni di Attacco:** Indica come l'Arma può essere usata per Attaccare. Le Armi possono disporre di 1 o 2 Azioni di Attacco. Ogni Attacco include:
 - A. **Costo dell'Azione:** o .
 - B. **Consumo di Munizioni:** Il numero richiesto di che dovete scartare dall'Arma per effettuare l'Attacco.
 - C. **Tipo di Attacco:** Alcune carte, come gli Accessori delle Armi, possono fare riferimento o influenzare solo uno specifico tipo di Attacco.

Faccia Gittata Ideale



Una delle facce dei è contrassegnata in modo speciale e può fornire effetti aggiuntivi durante gli Attacchi con le Armi.

Caricatori

Esistono tre tipi di Caricatori:



Da sinistra: Pistola , Fucile e Fucile d'Assalto .

Corrispondono ai tipi di Munizioni utilizzate dalle diverse Armi.

Utilizzate i Caricatori per effettuare l'Azione Base "Ricaricare": scartate un Caricatore corrispondente al tipo di Munizioni dell'Arma per aggiungere un numero di pari alla sua capacità massima di Munizioni. Potete ricaricare l'Arma attualmente equipaggiata o qualsiasi Arma presente nel vostro Zaino.

D. **Dadi:** Il numero di da tirare, in aggiunta ai dadi Stalker , durante l'Attacco con l'Arma.

E. **Attenzione:** Posizionate il segnalino Attenzione richiesto sul vostro spazio.

F. **Effetti Aggiuntivi:** Alcuni Attacchi forniscono degli effetti aggiuntivi, come la possibilità di scegliere una Parte del Corpo, o addizionali o requisiti speciali per effettuare quell'Attacco.

8. **Valore in Buoni:** Il valore dell'Arma. Rappresenta un prezzo equo per quest'Arma nella Zona.

9. **Livello dell'Arma:** Indica la facilità con cui può essere ottenuta nella Zona e la sua efficacia. Nella scatola base i Livelli delle Armi vanno da I a III, dove il Livello I è il più comune e meno efficace.

Accessori per le Armi

Le Armi possono disporre di un massimo di 2 slot Accessorio. In ciascuno slot è possibile installare 1 Accessorio per le Armi. Tuttavia, non tutti gli Accessori sono compatibili con tutte le Armi: per poter installare un Accessorio sull'Arma, gli slot devono combaciare.

È importante notare che il tipo di Accessorio non è l'unico fattore da prendere in considerazione: alcuni Accessori possono potenziare solo un tipo specifico di Attacco, che potrebbe non essere disponibile per quell'Arma. *Modificate la vostra Arma in modo intelligente, Stalker!*

Di seguito sono riportati tutti gli slot per gli Accessori delle Armi presenti nel gioco base. Da notare che uno di questi slot, presente su alcune carte Arma, può ospitare due diversi tipi di Accessori.



ATTACCO DEGLI STALKER

Il piombo è una moneta a sé stante.

Gli Attacchi sono Azioni che vi consentono di ingaggiare i Nemici. I vari tipi di Attacco sono comunemente descritti sulle Armi e talvolta su altre carte (ad esempio, l'OGgetto Granata a Frammentazione). Esiste inoltre un'azione di Attacco Base: l'azione Coltello.

Per effettuare un Attacco, il vostro Stalker deve solitamente essere entro Gittata dello spazio del bersaglio e/o potervi tracciare una LdV.

A meno che non sia indicato diversamente, con un Attacco si possono bersagliare solo i Nemici.

Sequenza di Attacco

Per effettuare un Attacco, svolgete i seguenti passi:

1. Scegliete un'azione di Attacco e un bersaglio valido.
 - When Attaccate con un'arma, il bersaglio deve trovarsi entro la Gittata Massima dell'arma e nella vostra LdV.
 - Inoltre, alcuni Attacchi con un'arma indicano una Gittata minima dal bersaglio.
 - Gli Attacchi senza un'arma specificano la Gittata entro la quale possono essere effettuati e se il bersaglio deve trovarsi nella LdV.
2. Ricordatevi di far scorrere il segnalino Turno in caso di Attacco  oltre che di spendere le munizioni , se necessario.
3. Posizionate il segnalino Attenzione richiesto.
 - Se l'attacco richiede di posizionare il segnalino Attenzione ma non specifica dove, posizionate lo nel vostro spazio.
 - Se l'attacco richiede di posizionare il segnalino , ma il vostro  si trova in un punto qualsiasi della mappa, non dovete posizionare il .
 - Ricordate che se vi trovate nella LdV di un nemico, il vostro  è sempre nel vostro spazio.
4. Bersagliate una Parte del Corpo:
 - Se l'attacco consente di scegliere una Parte del Corpo, fatelo ora. In caso contrario, colpirete il Torace.
 - Le Parti del Corpo hanno differenti tabelle Per Colpire, in modo da bilanciare la difficoltà di un colpo con il suo effetto.
5. Tirate i dadi:
 - When Attaccate con un'arma, tirate i  indicati sulla vostra carta Stalker e i  aggiuntivi specificati dall'attacco dell'arma.
 - Gli Attacchi senza un'arma specificano il numero di  e/o  che dovete tirare.
 - Tirate eventuali  e/o  aggiuntivi specificati da altri componenti. Le fonti più comuni di dadi aggiuntivi sono gli Accessori per le Armi.
6. Se avete un  o un altro effetto che vi permette di ripetere il tiro dei dadi, potete usarlo ora.
7. Risolvete i risultati del tiro:
 - La maggior parte degli attacchi consente di spendere i risultati  ottenuti per applicare effetti aggiuntivi. Lo stesso effetto può essere applicato più di una volta, purché disponiate di un numero sufficiente di .
 - Contate i  ottenuti e confrontateli con il valore Per Colpire della Parte del Corpo bersagliata. Risolvete l'effetto della soglia più alta raggiunta relativa a quella Parte del Corpo.

- Se state effettuando un Attacco con un'arma entro la sua Gittata Ideale, ricordatevi di considerare i  come 4 .
- Se l'effetto è una Ferita Leggera o Pesante, pescate una carta Ferita del Nemico e applicate il risultato corrispondente.
- Se non avete raggiunto alcuna soglia, l'attacco è fallito.
- Se vi avanzano dei risultati , questa è l'ultima possibilità che avete di spenderli per applicare effetti aggiuntivi.

8. Se non riuscite a uccidere il nemico, ruotate lo in modo che sia rivolto verso il vostro Stalker.



Esempio: Palkan decide di attaccare uno Snork con un attacco a Colpo Singolo della sua PTM. Per farlo, deve far scorrere di uno spazio il suo segnalino Turno (in quanto si tratta di una  e scartare 1  dalla PTM). Tira 3  (grazie alla sua Mira) e 1  (grazie all'attacco della PTM).

Il Colpo Singolo consente di mirare a una Parte del Corpo,

quindi Palkan decide di mirare alla testa dello Snork.

Palkan ottiene 3 , 2 , 1 , e 2 .

L'unica soglia del valore Per Colpire alla Testa dello Snork è 6 .

Siccome Palkan ha ottenuto abbastanza , il risultato sarà .

Sufficiente per uccidere lo Snork (in quanto ha solamente 1 ).

Se Palkan avesse ottenuto meno di 6 ,

lo Snork non avrebbe subito alcun danno, tuttavia Palkan avrebbe potuto spendere i 2 risultati  per attivare il tratto Soppressione della PTM e infliggere un  (Debilitato) allo Snork.

Attaccare Più Nemici

Alcuni attacchi consentono di colpire più bersagli. I più comuni sono l'esplosione di una Granata, la raffica di un Fucile d'Assalto o i colpi a dispersione dei fucili.

Attacco a Raffica/Automatico: Questi tipi di attacchi consentono di distribuire i  e gli effetti aggiuntivi (applicati durante il passo 7 della sequenza di attacco) tra il bersaglio principale e qualsiasi nemico adiacente ad esso e nella vostra LdV (ma non necessariamente nella stessa direzione cardinale).

Effetti con Esplosione: Il tratto Esplosione dei fucili e gli Oggetti Esplosivi permettono di colpire tutti i nemici presenti in uno o più spazi. In questo caso, tirate i dadi una sola volta e applicate lo stesso numero di  ottenuti a tutti i nemici colpiti.

Maschere

Alcune facce dei dadi  presentano il simbolo . Potete spendere questi simboli per applicare effetti aggiuntivi che di solito si trovano sulle Armi. Questi effetti possono essere applicati più volte, inoltre potete decidere di applicare effetti diversi (se presenti) fintanto che siete in grado di pagare il costo in .

Ogni volta che utilizzate un effetto di questo tipo, sottraiete il numero richiesto di  dal risultato del tiro. Questi effetti possono essere utilizzati prima o dopo aver attribuito i colpi dell'attacco.

Ritiri Multipli

Non c'è limite al numero di volte in cui un dado può essere ritirato, purché ogni effetto che permetta il ritiro provenga da una fonte differente.

Riserva dei Nemici

All'inizio di ogni Missione e ogni volta che compare un nuovo Nemico durante la stessa, verrà richiesto di preparare un Numero specifico di pedine dei Nemici. Alcune di esse potrebbero essere posizionate sulla Mappa, mentre altre conservate accanto ad essa. Complessivamente, queste compongono la riserva delle pedine di un determinato Nemico. Ciò limita il numero di pedine di un Nemico che possono essere presenti contemporaneamente sulla Mappa.

Limite di segnalini  e 
Ogni Entità può avere un massimo di 1  e 1 . Se un effetto infligge un  o  ma l'Entità ha già quello status, non ne riceve un secondo.

FERITE DEI NEMICI

A volte, tutto ciò che si può fare è sparare e pregare che vada tutto per il meglio.

Ogni volta che un Nemico subisce una Ferita Leggera o Pesante (solitamente causata da Attacchi o effetti delle Anomalie), pescate la prima carta del mazzo Ferite del Nemico e risolvete gli effetti corrispondenti al tipo di Ferita che ha subito. Dopo aver risolto una carta Ferita del Nemico, scartatela.

La risoluzione di una carta Ferita del Nemico può avere sei diversi esiti:



- Questo Nemico subisce :** Posizionate un segnalino  accanto alla pedina del Nemico per indicare che ha subito questo status.
- Questo Nemico subisce  e un :** Posizionate un segnalino  e un segnalino  accanto alla pedina del Nemico per indicare che ha subito entrambi questi status. Se un Nemico ha subito questa Ferita per effetto di un , riceverà comunque il nuovo . Questa è l'unica eccezione in cui può avere due 
- Se questo Nemico ha già , Spingetelo. Altrimenti, subisce :** Posizionate un segnalino  accanto alla pedina del Nemico per indicare che ha subito questo status; nel caso in cui il Nemico aveva già  quando ha subito questa Ferita, dovete invece Muoverlo di 1 spazio allontanandolo da voi (il Movimento non può essere interrotto). Se non è disponibile uno spazio in cui allontanare il Nemico, non Muovetelo.
- 1:** Il Nemico perde 1 . Siccome la maggior parte dei Nemici possiede solo 1 , questo solitamente ne provoca la morte. Se questo Nemico possiede più di 1 , posizionate il segnalino  accanto alla pedina del Nemico o sulla sua carta Nemico (nel caso ci sia un'unica pedina per quel Nemico).
- Se questo Nemico ha già , subisce . Altrimenti, subisce :** Posizionate un segnalino  accanto alla pedina del Nemico per indicare che ha subito questo status; nel caso in cui il Nemico aveva già un  quando ha subito questa Ferita, perde invece 1 .
- 1. Poi, rimescolate questo mazzo:** - Il Nemico perde 1 . Siccome la maggior parte dei Nemici possiede solo 1 , questo solitamente ne provoca la morte. Dopodiché rimescolate tutte le carte Ferita del Nemico (compresa questa) per ripristinare il mazzo.

Morte di un Nemico

Se i  di un Nemico scendono a 0 o meno, quel Nemico muore. Quando ciò accade, rimuovete la sua pedina dalla Mappa e rimettetela nella riserva, poiché potrebbe rientrare in gioco in seguito grazie ai segnalini .

Lasciare un Bottino

Gli umani nella Zona portano con sé diversi Equipaggiamenti; quindi, dopo averne ucciso uno, potrete recuperare qualcosa dal suo cadavere.

I mutanti invece no. Non vi aspettereste che uno Snork abbia un AKM in tasca, vero?

Ogni volta che un Nemico Umano muore, posizionate 1  sul suo spazio.

Quando un Nemico Mutante muore, non lascia alcun .

SEGNALINI DI STATUS

Durante la Missione, gli Stalker e i Nemici possono ottenere i seguenti effetti di status, rappresentati da segnalini.



Lesione Critica

Un'emorragia pesante, una costola rotta, una brutta commozione cerebrale... Alla fine hanno tutte lo stesso effetto: portarvi sull'orlo della morte.



Una Lesione Critica è uno status negativo che subite ogni volta che i PV del vostro Stalker scendono a 0. Quando accade, mettete un segnalino Lesione Critica su uno dei vostri segnalini Turno. Finché uno Stalker ha quel segnalino, può effettuare solo un'azione  in quel Turno.

Se perdete altri PV mentre siete a 0 PV, subite una seconda Lesione Critica. Posizionate la sopra l'altro segnalino Turno.

È consentito subire 1 sola Lesione Critica da ogni singola fonte di perdita di PV.

Quando i vostri PV aumentano oltre lo 0, scartate tutti i segnalini Lesione Critica dal vostro PDA, ma non fate scorrere i segnalini Turno verso l'alto (le  perse a causa di una Lesione Critica non possono essere recuperate durante lo stesso Round).



Esempio: Ricevete la vostra prima Lesione Critica, posizionandola sopra il vostro segnalino Turno di sinistra. Per inserirla, dovete far scorrere il vostro segnalino Turno verso il basso, limitando a 1 la quantità di  che potete effettuare nel vostro primo Turno.

Morte degli Stalker

Se uno Stalker possiede già due segnalini Lesione Critica e perde altri PV, quello Stalker muore. Quando uno Stalker muore, la Missione in corso è fallita. Ogni carta Obiettivo contiene informazioni su come procedere in questa situazione.

Concentrato

Se siete concentrati sul vostro obiettivo, tutto è più facile.

Concentrato è uno status positivo che potete ottenere attraverso molte Azioni, la più comune delle quali è l'Azione Base "Preparare". Ogni Stalker può possedere solo 1 .

Se uno Stalker possiede un , può scartarlo per ritirare un qualsiasi numero di dadi durante il suo tiro di Attacco, di Difesa o per l'Attivazione dell'Anomalia.

Alcune Azioni necessitano che uno Stalker possieda o spenda un  per poterle effettuare. Ad esempio, finché uno Stalker possiede un , può effettuare l'Azione Base "Ricaricare" come  anziché .

Debilitato

Se cadete a terra, scivolate sulle foglie autunnali o venite storditi dall'esplosione di una granata, è necessario riprendersi.

Debilitato è uno status negativo che impedisce le Azioni di un'Entità. Quando uno Stalker subisce questo status, posizionate il segnalino in cima ai suoi segnalini Turno; quando un Nemico subisce questo status, posizionate il segnalino accanto alla sua pedina come promemoria. Ogni Entità può possedere solo 1 .

Stalker:

Gli Stalker in possesso di un  possono effettuare solo questa Azione:

 Scarta il tuo .

Gli Stalker in possesso di un  non possono effettuare nessun'altra  o  finché non si liberano del . Prima di fare qualsiasi altra cosa, devono prima scartare il .

Solo lo Stalker affetto da  può scartarlo. Ma, gli altri Stalker possono cercare di coprire la sua posizione mentre sta tentando di rimuoverlo.

Ottenerne  può essere particolarmente pericoloso se uno Stalker ha una Lesione Critica e ci sono Nemici nelle vicinanze. Dovete essere una squadra, Stalker!

Nemici:

Se un Nemico in possesso di un  deve Reagire alla fine del Turno di uno Stalker, scarta invece il .

I Nemici in possesso di un  non si Attivano quando dovete risolvere una carta Attivazione del Nemico.

Se un Nemico subisce un  durante un passaggio di una carta Attivazione del Nemico, non si Attiva durante i restanti passaggi di quella carta.

Tutti i Nemici scartano il proprio  durante il passo Scartare Segnalini della Fase Nemici e Zona.

Esposto

Sia che il vostro attacco distrugga il mobile dietro cui si nascondevano i nemici, sia che feriate leggermente uno di loro, diventate esposti. Ora è un buon momento per colpire.

Esposto è uno status negativo che rende un'Entità più vulnerabile agli Attacchi. Quando un'Entità subisce questo status, mette il segnalino accanto alla propria miniatura/pedina. Ogni Entità può avere solo 1 .

Stalker:

Quando uno Stalker in possesso di un  viene Attaccato, aumentate i  di 3, poi scartate il segnalino. Solitamente ciò significa che perderà 3PV in più a causa dell'Attacco del Nemico, a meno che non sia in grado di compensarlo grazie ad altri modificatori di Difesa.

Dopo che uno Stalker in possesso di  si è Mosso, scarta il segnalino (a prescindere da quale sia la fonte del Movimento).

Gli Stalker possono liberarsi facilmente di questo status, ma se non lo fanno è meglio che si preparino a ricevere un duro colpo.

Nemici:

Se un Nemico in possesso di un  deve subire una Ferita Leggera, subisce invece una Ferita Pesante. Poi, scarta il segnalino.

Se un Nemico in possesso di un  deve subire una Ferita Pesante, subisce invece . Poi, scarta il segnalino. Poiché la maggior parte dei Nemici possiede solo 1 , questo solitamente ne provoca la morte.

Dopo che un Nemico in possesso di  si è Mosso, scarta il segnalino (a prescindere da quale sia la fonte del Movimento).

Fase Nemici e Zona

Durante questa fase svolgerete vari compiti che segnano il trascorrere del tempo. Accuserete le conseguenze delle Radiazioni accumulate durante le vostre avventure, gli effetti temporanei svaniranno, potrebbero comparire nuovi Nemici, ma soprattutto i Nemici si Attiveranno per darvi la caccia.

Durante questa Fase, risolvete questi passi nel seguente ordine:

1. Attivazione dei Nemici.
2. Esposizione alle Radiazioni e riduzione del dosaggio di Radiazioni.
3. Scartare i segnalini (●, ▲, ■).
4. Riduzione dell'Attenzione.
5. Effetti di fine Round.

Conteggio degli Stalker

Alcuni effetti sulle carte Attivazione del Nemico variano in base al numero di Stalker nella vostra squadra.

L'icona  rappresenta il numero di Stalker presenti.

Tutti Nemici

Questa icona, presente sulle carte Attivazione del Nemico, si riferisce a tutti i Nemici attualmente presenti sulla Mappa, compresi quelli senza una base colorata a indicarne la fazione.

Bersaglio

In S.T.A.L.K.E.R. – Il Gioco da Tavolo, non tutti sono avversari e non sempre i mostri e i banditi si piacciono a vicenda.

Gli Stalker possono Bersagliare e Attaccare direttamente solo i Nemici.

I Nemici possono Bersagliare gli Stalker e i Nemici di un'altra fazione.

Le carte Compagno indicheranno se i Compagni possono essere Bersagliati dai Nemici.

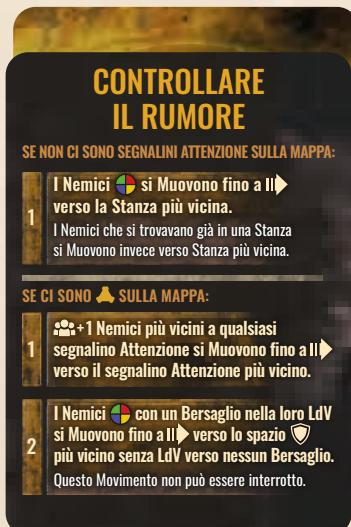
ATTIVAZIONE DEI NEMICI

In base all'Attenzione che attirate su di voi, i Nemici saranno più o meno allertati dalle vostre Azioni e risponderanno di conseguenza. Se rimanete furtivi, potete contare sul fatto che continueranno a vagare nell'area; tuttavia, se si accorgeranno delle vostre Azioni, state certi che proveranno a darvi la caccia.

Durante questo passo, i Nemici si Attivano in base alla carta Attivazione del Nemico.

Se è presente almeno 1  in qualsiasi punto della Mappa, pescate una carta Attivazione del Nemico  e risolvetela.

Altrimenti, pescate e risolvete una carta Attivazione del Nemico .



Le carte Attivazione del Nemico  si focalizzano sui Nemici in cerca degli Stalker, ispezionando tutte le fonti di . Presentano una sezione aggiuntiva che viene risolta solo durante questo passo.

Le carte Attivazione del Nemico  si focalizzano sulla copertura di diverse aree della Mappa, talvolta ignorando anche i  posizionati dagli Stalker. Presentano due sezioni distinte: risolvete solo una, in funzione della presenza di almeno un  sulla Mappa o della sua totale assenza.

Quando dovete risolvere una carta Attivazione del Nemico, completate tutti i punti dall'alto verso il basso. Ogni punto deve essere completato per un Nemico alla volta e deve essere completamente risolto prima di passare al punto successivo. Se devono essere Attivati più Nemici, iniziate da quelli più vicini al punto di interesse (di solito il segnalino Attenzione più vicino). In caso di parità, è consigliabile Attivarli nel seguente ordine:



Di seguito sono riportate le istruzioni di ciò che si può trovare su una carta Attivazione del Nemico. Le regole dettagliate sul Movimento dei Nemici si trovano a pagina 32, mentre quelle sugli Attacchi dei Nemici a pagina 33.

I Nemici  si Muovono fino a X verso Y: I Nemici specificati si muovono fino a X spazi verso un punto di interesse (solitamente il segnalino Attenzione più vicino) finché non raggiungono il bersaglio o vengono interrotti.

I Nemici  Avanzano fino a X: I Nemici specificati si Muovono fino a X spazi in linea retta (ruotando prima di iniziare il Movimento, se necessario) o finché non vengono interrotti.

I Nemici  Attaccano un Bersaglio nella loro LdV: I Nemici che possono vedere un Bersaglio in questo momento, lo Attaccano, dando priorità agli Stalker, se possibile. A volte, i diversi colori dei Nemici aumentano o riducono il  (Danno) inflitto durante l'Attacco.

I Nemici si Guardano Attorno: Ruotate la pedina del Nemico in senso orario finché non compie una rotazione completa di 360° o vede un Bersaglio nella sua LdV, nel qual caso si ferma.

I Nemici  attivano la loro abilità Speciale: Ciascun Nemico del colore specificato attiva la propria abilità Speciale (se possibile). Spesso l'abilità Speciale permette ai Nemici di ritirarsi in una posizione più sicura, ma talvolta sono più orientati all'offensiva.

Se un Nemico ha LdV su qualsiasi segnalino Attenzione, spostate quel segnalino di 2 spazi verso il suo proprietario: Questo effetto permette ai Nemici di "dare la caccia" agli Stalker, consentendo loro di seguire gli spostamenti di questi ultimi. Grazie a questo effetto, quando un Nemico vede un segnalino Attenzione sprovvisto del suo proprietario, deduce dove si nasconde lo Stalker responsabile della fonte di Attenzione.

NEMICI

Di seguito è riportato un esempio di carta Nemico:



- Nome.**
- Categoria:** Esistono tre categorie di Nemici.
 - Orda** : Nemici numerosi e facili da affrontare, ma che continuano ad arrivare senza sosta.
 - Elite** : Nemici duri e resistenti, tuttavia la loro quantità è esigua. Di solito vengono generati in numero limitato.
 - Boss** : Nemici molto rari e pericolosi. È più saggio evitarli, ma se siete costretti a combattere è meglio avere un buon piano.
- Tipo:** Ogni Nemico appartiene ad almeno 1 tipo. Alcuni effetti di gioco possono fare riferimento a queste parole chiave e incorporano alcune differenze di regole tra i Nemici.
- Movimento:** Valore Base del Movimento. Quando un Nemico "si muove fino a II", significa che si Muove di un massimo di spazi pari a quel numero.
- Punti Vita (PV):** La maggior parte dei nemici di S.T.A.L.K.E.R. ha solo 1, quindi un singolo colpo preciso è sufficiente per abbatterli. I Nemici tendono ad avere un numero maggiore di e richiedono un approccio più cauto. Quando i di un Nemico sono ridotti a 0, il Nemico è morto.
- Campo Visivo:** I Nemici possono individuarvi da distanze diverse. Questa griglia indica quanti spazi in ogni direzione può vedere un determinato Nemico. Se vi trovate in quella Gittata, siete nella LdV di quel Nemico. Il triangolo indica la direzione in cui è rivolto il Nemico.
- Abilità:** Alcuni Nemici possiedono effetti passivi o innescabili.
- Parti del Corpo:** Ogni Nemico ha almeno una Parte del Corpo attaccabile, rappresentata in questa tabella. Il lato sinistro mostra il numero di che dovete ottenere durante un Attacco contro questo Nemico per poter colpire una Parte del Corpo. Il lato destro mostra gli effetti per averla colpita. A volte (come nell'esempio della Chimera) il lato destro presenta più di un effetto. In questo caso, risolvete gli effetti uno alla volta, da sinistra a destra.
- Attacco:** Ogni Nemico dispone di un Attacco.
- Speciale:** Alcuni Nemici hanno un'abilità Speciale che può essere attivata durante la risoluzione di alcune carte Attivazione del Nemico .

Tipi di Nemici

In funzione del loro Tipo, i Nemici hanno alcune regole aggiuntive:

Umano	Psionico	Mutante
• Tratta le Finestre come bordi Aperti.	• Tratta le Finestre come Terreno Invalidabile.	• Se non è Psionico, Tratta le Finestre come Muri.
• Se muore, mettete 1 sul suo spazio.	• Se muore, non lascia .	• Se muore, non lascia .
• Di solito, il suo Campo Visivo prevede una lunga Gittata di fronte, una corta Gittata sui lati e nessuna Gittata dietro di sé.	• Di solito, il suo Campo Visivo è ampio in tutte le direzioni.	• Non sempre il suo Campo Visivo è ampio, ma dietro di sé può vedere sempre almeno a Gittata 1.
• Di solito, la sua abilità Speciale gli permette di ritirarsi in una posizione più sicura.		

Segnalini Fazione Nemica

La maggior parte dei Nemici, quando viene aggiunta a una Missione, è contrassegnata da un segnalino Fazione Nemica di uno dei quattro colori, il quale ne differenzia il comportamento (in funzione delle carte Attivazione del Nemico).

I Nemici sono mostri come i boss, pericolosi e letali anche singolarmente.

I Nemici sono guardie d'élite, esecutori e mutanti che cacciano in piccoli gruppi.

I Nemici sono branchi di mutanti o gruppi di umani (come i banditi).

I Nemici sono orde di Nemici, con poca coordinazione ma che fanno affidamento alla loro quantità.

I segnalini Fazione dei Nemici sono fronte-retro. Un lato è segnato con il numero "1" e l'altro dal numero "2". I Nemici contrassegnati da segnalini con lo stesso numero sono considerati appartenenti alla stessa fazione e non si Bersagliano a vicenda. Se un Nemico non è contrassegnato da un segnalino, viene sempre considerato appartenente a una fazione opposta rispetto alle fazioni dei Nemici 1 e 2.



Esempio: Siccome entrambi i Banditi appartengono alla stessa fazione ("2"), non si Bersagliano a vicenda; se incontrano uno Snork, tuttavia, lo Attaccheranno, in quanto appartiene all'altra fazione ("1").

Rotazione durante il Movimento

Quando un Nemico si muove in uno spazio adiacente, lo fa sempre rivolto verso quello spazio.

A tal fine, a volte il Nemico deve essere ruotato prima del Movimento. La rotazione non diminuisce il numero di spazi in cui il Nemico può Muoversi, ma può causare l'interruzione del Movimento.

Percorso più Breve

Il percorso più breve è quello che richiede il Movimento verso una destinazione attraversando il minor numero possibile di spazi. Se più percorsi offrono lo stesso minor numero di spazi, risolvete la parità seguendo i criteri indicati a pagina 14.

REGOLE DI MOVIMENTO DEI NEMICI

I Nemici possono effettuare due tipi di Movimento:

Muoversi: Quando i nemici si Muovono, lo fanno verso un bersaglio attraverso il percorso più breve. I Nemici seguono il percorso scelto ruotando verso lo spazio in cui si Muoveranno, prima di effettuare il Movimento. Ripeteranno questa operazione per il numero di volte indicato dall'Azione di Movimento, fermandosi quando raggiungono lo spazio bersaglio o la loro distanza massima. Se non hanno raggiunto la loro destinazione e non sono attualmente rivolti nella direzione in cui dovrebbero continuare il Movimento, ruotano verso quella direzione.

Avanzare: I Nemici che Avanzano stanno pattugliando l'area senza badare troppo all'ambiente circostante. Quando ai Nemici viene richiesto di Avanzare, essi procedono direttamente nella direzione in cui sono rivolti, ruotando di 90° solo se non possono procedere oltre. In questo caso, ruotano il minor numero di volte (in senso orario, in caso di parità) finché non possono Avanzare di nuovo.

Le parole chiave Muoversi e Avanzare sono sempre accompagnate dal valore numerico che rappresenta la quantità di spazi in cui il Nemico può muoversi. Questo valore è talvolta indicato con l'icona la quale si riferisce al valore di Movimento stampato sulla carta Nemico.



Esempio: Nel caso dello Zombi, l'Azione "Muovi fino a 1" gli consente di Muoversi solo di 1 spazio, mentre l'Azione "Muovi fino a 2" gli consente di muoversi di 2 spazi.

Persino uno Zombi può ricevere una scarica improvvisa di energia!

Interruzione del Movimento

Quando si Muovono, i Nemici sono consapevoli di ciò che li circonda. Se individuano un Bersaglio, non continueranno a seguire ciecamente la prima cosa che ha attirato la loro attenzione.

In qualsiasi momento durante il Movimento, se un Nemico ottiene una LdV verso un possibile Bersaglio, oppure se ha già una LdV su un Bersaglio, termina immediatamente il suo Movimento (ad esempio, se un Nemico deve Muoversi ma ha già un Bersaglio nella sua LdV, non effettua nemmeno una rotazione). Alcune forme di Movimento specificano che non possono essere interrotte. L'interruzione non porta i Nemici ad Attaccare immediatamente o a effettuare altre Azioni.

Se un'interruzione si è verificata durante la risoluzione di una carta Attivazione del Nemico, continuate a risolverla normalmente.

Attenzione Elevata

Ogni volta che un Nemico ottiene una LdV su uno Stalker, quello Stalker deve posizionare il proprio segnalino nello spazio in cui si trova.



Esempio: Lo Snork si muove verso il segnalino dello Stalker verde. Durante il movimento, lo Snork ottiene una LdV verso lo Stalker verde. Il suo Movimento viene immediatamente interrotto e, poiché ora ha una LdV verso lo Stalker verde, quest'ultimo deve posizionare il proprio segnalino sul suo spazio.

Movimento dei Nemici e Spazi Completamente Occupati

I Nemici non possono terminare il proprio Movimento in uno spazio completamente occupato. Se ciò accade, il Nemico termina il suo Movimento in uno spazio adiacente lungo il percorso del Movimento. Se anche in questo caso si tratta di uno spazio completamente occupato, il Nemico sceglie il successivo percorso più breve per effettuare quel Movimento.

I Nemici possono Muoversi attraverso spazi completamente occupati senza possibili Bersagli, ma quando lo fanno non possono venire interrotti in quello spazio.



Esempio: Lo Snork più a sinistra vuole muoversi verso il più vicino. Il segnalino Attenzione dello Stalker blu è il più vicino, poiché il percorso verso di esso non contiene svolte. Per raggiungerlo, lo Snork si Muove attraverso uno spazio in cui otterrebbe una LdV verso lo Stalker verde, ma poiché quello spazio è completamente occupato da altri due Snork, il movimento dello Snork non viene interrotto, quindi raggiungerà lo spazio contenente il dello Stalker blu.

ATTACCO DEI NEMICI

Voi non siete l'elemento più pericoloso nella Zona. La vostra vita può finire in un batter d'occhio.

I Nemici effettuano un Attacco quando ricevono l'istruzione da una carta Attivazione del Nemico o quando uno Stalker termina il proprio Turno nella LdV di un Nemico.

Tutti gli Attacchi dei Nemici hanno successo. Solo la vostra Armatura, una Copertura e i tiri di Difesa possono diminuire la quantità di PV che perderete.

Ogni Nemico ha un'Azione di Attacco, mostrata sulla propria carta.



L'Attacco di un Nemico ha le seguenti proprietà:

- 1. Tipo:** Esistono due tipi di Attacchi dei Nemici. Gli Attacchi a Distanza consentono ai Nemici di Attaccare da lontano. Gli Attacchi con Carica consentono ai Nemici di effettuare un Movimento extra prima di infliggere danni.
- 2. Effetti Aggiuntivi:** Non tutti gli Attacchi ne sono provvisti. Possono consistere in restrizioni, applicazioni di status o bonus, nel caso vengano soddisfatte determinate condizioni.
- 3. Danno** : Indica la forza dell'Attacco.
- 4. Gittata:** Misura in spazi la distanza che l'Attacco può raggiungere.

Carica

I Nemici con Attacco di tipo Carica cercheranno di avvicinarsi il più possibile al Bersaglio prima di Attaccare.

Se un Nemico con un Attacco di tipo Carica non si trova entro Gittata 1 dal suo Bersaglio, si muove fino a per raggiungere il Bersaglio. Questo Movimento non può essere interrotto, ma per il resto segue tutte le normali regole del Movimento.

Nella maggior parte dei casi ciò significa che, grazie a questo Movimento extra, sarà in grado di raggiungere qualsiasi Bersaglio nella sua LdV.



Sequenza di Attacco dei Nemici

Ogni volta che un Nemico Attacca, svolge i seguenti passi:

Sceglie un Bersaglio nella sua LdV:

- Se c'è più di uno Stalker nella sua LdV, sceglie quello più vicino. Se più Stalker si trovano nello stesso spazio, decidono i giocatori.
 - Se non ci sono Stalker nella sua LdV, ma ci sono altri Bersagli nella sua LdV, sceglie il più vicino. Se si trovano nello stesso spazio, i giocatori decidono quale Bersaglio.
 - Se non ci sono Bersagli nella sua LdV, l'Attacco termina.
 - Se questo Nemico può Caricare, lo fa ora.
- Ruotate il Nemico in modo che sia rivolto verso il Bersaglio.
- Il Nemico infligge indicati dal suo Attacco. Verificate la presenza di eventuali modificatori a tali . Le Coperture sono modificatori comuni e riducono i in del valore di solamente contro gli Attacchi effettuati al di fuori di quello spazio (o di quella Stanza, nel caso di edifici).

- Poi, a seconda del Bersaglio:

Stalker:

- Lo Stalker Attaccato tira un numero di pari alla Difesa della sua Armatura. Controllate eventuali modificatori ai tiri di Difesa.
- Se possiede un o un effetto che gli permette di ritirare i dadi, può utilizzarlo ora.
- Conta i propri e li sottrae ai ricevuti.
- Perde PV pari ai rimanenti.

Nemici:

- Confrontate i dell'Attaccante con il valore Per Colpire al Torace del Nemico Attaccato, trattando i come se fossero . Risolvete l'effetto corrispondente alla soglia più alta di raggiunta. Se non viene raggiunta alcuna soglia, l'Attacco fallisce. Se l'effetto dell'Attacco è una Ferita Leggera o Pesante, pescate una carta Ferita e applicate il risultato corrispondente.
- Se l'Attaccante non riesce a uccidere il Nemico, ruotate la pedina del Bersaglio in modo che siano rivolti l'uno verso l'altro.



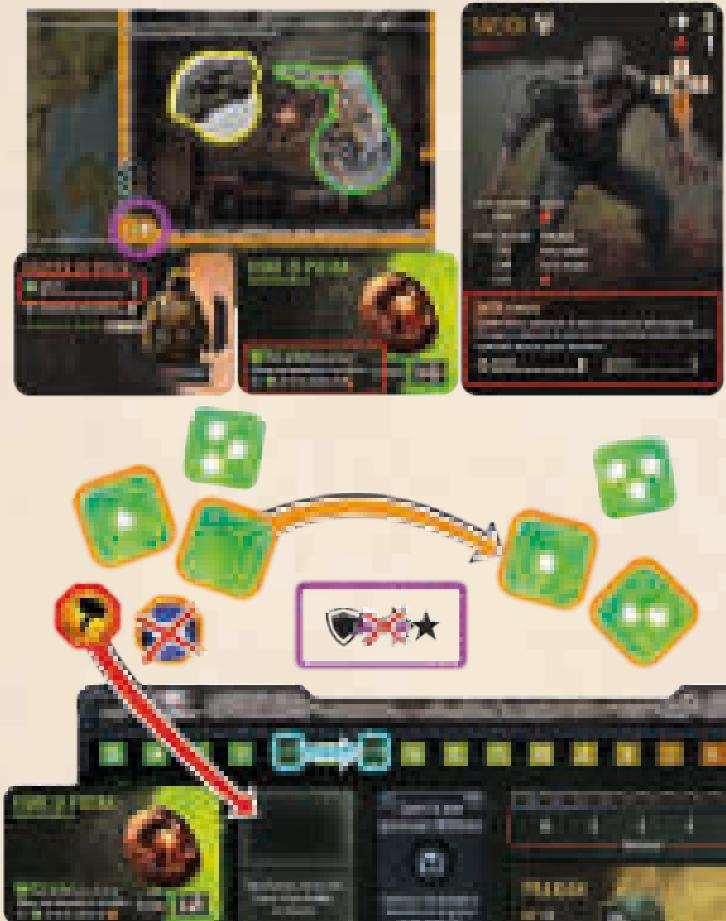
FERITA LEGGERA

Se questo Nemico ha già un Spingetelo. Altrimenti, questo Nemico subisce un .

FERITA PESANTE

-1

Esempio: Poiché appartengono a fazioni diverse, i Bandito e gli Snork possono Bersagliarsi a vicenda. Durante l'Attivazione dei Nemici, il Bandito attacca uno Snork. Il valore dei del Bandito è pari a 7: se non vengono applicati modificatori a questo Attacco, lo Snork subisce una Ferita Pesante. L'effetto della Ferita Pesante pescata è -1, sufficiente a uccidere lo Snork perché ha solo 1 .



Esempio: Lo Snork Attacca lo Stalker grigio. Il valore dei  dello Snork è pari a 8 e lo Stalker si deve Difendere dall'Attacco. Nonostante lo Stalker grigio si trovi su uno spazio , non ottiene quel bonus in quanto l'Attacco viene effettuato dalla stessa Stanza. L'Armatura Giacca di Pelle permette allo Stalker grigio di tirare 1  in Difesa. Lo Stalker controlla se può applicare altri bonus: il suo Reperto Fiore di Pietra gli consente di tirare 2  aggiuntivi, subendo però un . Decide di usarlo, ricevendo così il  e tirando un totale di 3  in Difesa. Il risultato dei tre dadi è 1★, 3★, e 0★. Decide di spendere il proprio  per ritirare i dadi con risultato 1★ e 0★. Il nuovo risultato è 1★ e 2★. Il risultato finale è una Difesa pari a 6★, che confrontata con gli 8  significa che lo Stalker grigio perde 2 PV, riducendo quindi i suoi PV da 16 a 14.

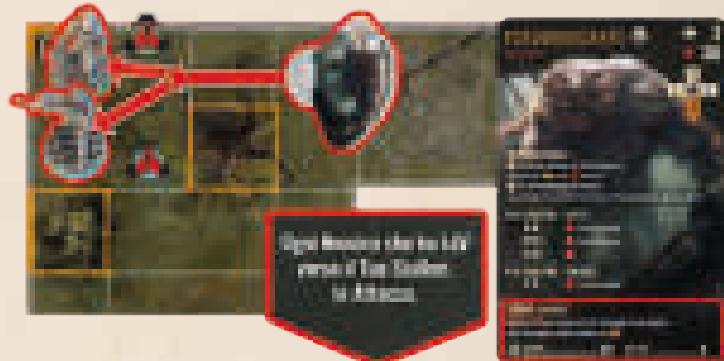
Reazione dei Nemici

Se rimanete nella visuale del vostro nemico, non aspettatevi che rimanga a guardare.

Dopo il Turno di uno Stalker, i Nemici con una LdV su quello Stalker avranno la possibilità di Reagire, effettuando un Attacco. Solo lo Stalker il cui Turno è appena terminato può essere Bersaglio della Reazione di un Nemico (se non diversamente indicato dalla carta Nemico).



Esempio 1: lo Stalker blu termina il proprio Turno nella LdV di un Bandito. Nonostante lo Stalker verde sia più vicino al Bandito e si trovi nella sua LdV, solo lo Stalker blu verrà Attaccato dal Bandito.



Esempio 2: Lo Stalker blu termina il proprio Turno nella LdV di uno Pseudogigante. Come parte dell'Attacco, lo Pseudogigante Carica nello spazio dello Stalker blu. Il suo Attacco afferma che Attacca tutti i Bersagli su uno spazio, quindi sia lo Stalker blu che lo Stalker verde saranno Attaccati.

ORIENTAMENTO DEI NEMICI

È importante posizionare correttamente i Nemici, poiché la direzione in cui sono rivolti influenza la loro Linea di Vista. I Nemici hanno un'immagine sul fronte e uno sfondo nero sul retro della loro pedina.

È inoltre possibile utilizzare gli adesivi arancioni a forma di triangolo (analoghi a quelli sulla parte anteriore della croce della Visuale) per contrassegnare la parte frontale dei piedistalli delle pedine.



Esempio: Fronte e retro di un Bandito con un Fucile d'Assalto.

ESPOSIZIONE ALLE RADIAZIONI E RIDUZIONE DEL DOSAGGIO

Le radiazioni sono un assassino paziente. Maggiore è il dosaggio, peggiore è la situazione.

Durante una Missione, gli Stalker possono accumulare Radiazioni entrando nelle aree irradiate e rimanendovi troppo a lungo.

In questo passo, ogni Stalker che si trova sulla soglia gialla, arancione, rossa o nera del proprio contatore Geiger, subisce l'Esposizione alle Radiazioni.

Poi, ogni Stalker riduce il proprio dosaggio di Radiazioni fino a raggiungere la soglia  immediatamente inferiore.

Infine, ogni Stalker al di sotto del dosaggio di Radiazioni Base  del proprio Reperto aumenta il proprio dosaggio di Radiazioni fino a raggiungere quel valore.

Esposizione alla Radiazioni

Quando ricevete l'istruzione di subire un'Esposizione alle Radiazioni, controllate la vostra posizione attuale sul contatore Geiger, poi tirate il numero richiesto di  e perdetevi PV pari al numero di  ottenuti.

0-3: soglia verde (nessun tiro di dadi).

4-7: soglia gialla (1 ).

8-11: soglia arancione (2 ).

12-15: soglia rossa (3 ).

16: soglia nera (4 ).



Esempio: Durante la Fase Nemici e Zona, il dosaggio di Radiazioni dello Stalker grigio è pari a 6: è nella soglia gialla, perciò deve tirare 1 .

Il risultato è 2 , quindi perde 2 PV. Poi, riduce il dosaggio a 3, poiché è il valore immediatamente inferiore contrassegnato con . Infine, controlla i Reperti attualmente equipaggiati.

Nello slot Reperti ha un Reperto Neurone, il quale presenta un valore di  pari a 6, e indossa un'Armatura che fornisce un Contenitore di Reperti **MIGLIORATO**, ovvero che riduce di 2 il valore di  dei suoi Reperti.

Il valore finale di  è pari a 4; siccome il dosaggio di Radiazioni dello Stalker è inferiore a questo valore, deve aumentarlo a 4.

SCARTARE SEGNALINI

Questo passo segna il trascorrere del tempo: il fumo si disperde nell'aria, le Anomalie disturbate dai Bulloni si riattivano e i Nemici ritornano in piedi. Scartate tutti i  e i  dalla Mappa. Tutti i Nemici scartano i propri .

RIDUZIONE DELL'ATTENZIONE

Nemmeno il Nemico più allertato vi darà la caccia per sempre.

Riducete il segnalino Attenzione di ogni Stalker che attualmente non si trova nella Linea di Vista di un Nemico. Quando riducete un , giratelo su . Quando riducete un  rimettetelo nel PDA del suo proprietario.

EFFETTI DI FINE ROUND

Durante questo passo, risolvete tutti gli effetti che si verificano alla Fine del Round. La maggior parte degli effetti di Fine Round si trovano sulle carte Evento, tuttavia possono essere inclusi anche in altre carte.

Se ci sono più effetti di Fine Round da risolvere, fatelo in qualsiasi ordine, ma risolvete quelli sulle carte Evento sempre per ultimi.

Gli effetti della Fine del Round sulle carte Evento si dividono in due tipi:

- Effetti cerchiati:** Variano da carta a carta. Di solito causano l'entrata in gioco di nuovi Nemici o aggiungono Eventi Casuali al mazzo degli Eventi.
- Effetti non cerchiati:** Appaiono sulla maggior parte degli Eventi e sono sempre uguali. Spiegano le istruzioni finali che devono essere svolte tra due Round. Dopo averli risolti, inizia un nuovo Round.



Anomalie

Le Anomalie sono aree presenti esclusivamente nella Zona che sfidano le leggi della fisica, o almeno quelle note. Tuttavia, non tutte le aree sono colpiti allo stesso modo e gli Stalker esperti sono in grado di attraversarle con attenzione.

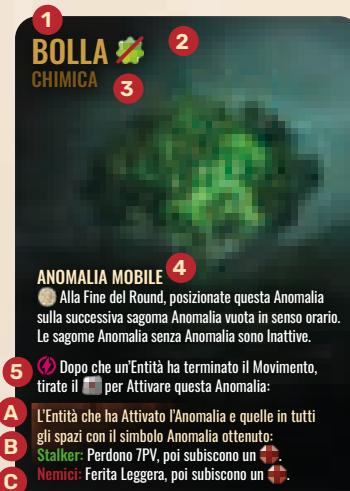
Le Anomalie sono estremamente pericolose, ma sono anche l'unico luogo in cui gli Stalker possono trovare i favolosi Reperti, oggetti unici che forniscono potenti abilità.

Le Anomalie sono formate da alcuni componenti del gioco:

- **Carta Anomalia:** Spiega nel dettaglio le regole della specifica Anomalia, descrivendo i suoi effetti e come essa influisce sulle Entità che entrano nella sua area.
- **Sagoma Anomalia con pedina Anomalia:** La sagoma Anomalia è un inserto trasparente che mostra i simboli dell'Anomalia e delinea l'area di effetto di tale Anomalia. Al centro di ogni sagoma Anomalia si trova una pedina che rappresenta quell'Anomalia.

Le Anomalie sono la principale fonte di Reperti: oggetti preziosi e potenti, ricercati da tutti gli Stalker.

Di seguito è riportato un esempio di carta Anomalia:



1. Nome

2. **Reperto:** Indica se l'anomalia può produrre (+) o non può produrre (-) Reperti.

3. **Tipo:** Quando ottenete un Reperto da questa Anomalia, lo ottenete del tipo corrispondente. Alcuni effetti possono anche fare riferimento al tipo di Anomalia.

4. **Regole speciali:** Alcune Anomalie possono presentare una regola speciale (ad esempio, Bolla è un'Anomalia mobile si sposta su una sagoma differente a ogni Round).

5. **Effetto dell'Attivazione:** Quando un'Entità entra in uno spazio con un'Anomalia, essa potrebbe attivarsi. Se lo fa, risolvete il suo effetto.

A. **Bersaglio:** La maggior parte delle Anomalie può colpire più Entità contemporaneamente.

B. **Stalker:** Effetto applicato agli Stalker che interferiscono con l'Anomalia.

C. **Nemici:** Effetto applicato ai Nemici che interferiscono con l'Anomalia.

Dado Anomalia

Il dado Anomalia è un D10 con le seguenti facce:

1x (10%)

2x (20%)

3x (30%)

4x (40%)

Come si può notare, il numero di "petali" su ogni icona corrisponde alla sua probabilità di uscita durante il tiro.

Gittata verso l'Anomalia

Quando dovete misurare la Gittata verso un'Anomalia, considerate qualsiasi spazio contenente i simboli di quell'Anomalia come parte di essa.

Anomalie Inattive

Le sagome Anomalia prive di una pedina Anomalia sono Anomalie inattive, e sono considerate inesistenti per tutte le regole che non si riferiscono direttamente ad esse.

Di seguito è riportato un esempio di sagoma Anomalia sulla Mappa:



Esempio: Questa sagoma diffonde l'Anomalia su 4 spazi.

Gli spazi 1 e 2 (entrambi con simboli Anomalia), lo spazio 3 (con simboli Anomalia e anima) e lo spazio 4 (che contiene il centro dell'Anomalia, oltre a 2x simboli Anomalia, 2x simboli anima, 2x simboli anima e 2x simboli Anomalia).

Centro dell'Anomalia

È il punto in cui sono posizionati la pedina Anomalia e il simbolo Anomalia. Contiene sempre tutti e 4 i simboli dell'Anomalia, quindi è molto pericoloso entrarvi incautamente.

ATTIVAZIONE DI UN'ANOMALIA

Ogni sagoma Anomalia presenta una serie di simboli Anomalia (, , ,), che differenziano la probabilità che essa si Attivi quando un'Entità entra in uno spazio con quei simboli.

Dopo che un'Entità ha terminato il Movimento, se si è Mossa verso, da o attraverso uno o più spazi contenenti simboli Anomalia, tirate il dado. Se in uno qualsiasi di quegli spazi è presente un simbolo Anomalia scoperto che corrisponde al risultato del tiro, risolvete l'effetto di Attivazione di quell'Anomalia. L'effetto interessa tutti i Bersagli indicati. Entrare in più Anomalie durante lo stesso Movimento richiede un tiro di dado separato per ciascuna di esse.

Gli Stalker possono scartare un dado per ritirare il simbolo Anomalia per l'attivazione dell'Anomalia.

Qualsiasi simbolo attualmente coperto da , , o Entità viene ignorato (ma ogni istanza di un simbolo deve essere coperta separatamente).

Ogni simbolo Anomalia differente attraverso il quale un'Entità si muove aumenta la possibilità che l'Anomalia si Attivi. Tuttavia, passare più volte sullo stesso simbolo non aumenta il rischio.



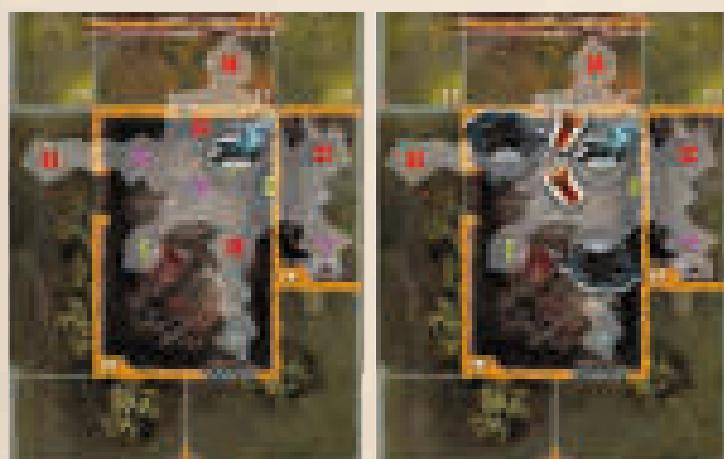
Esempio: Lo Stalker blu decide di effettuare un Movimento piuttosto rischioso, attraversando uno spazio con e e terminando il Movimento su uno spazio con . Fortunatamente due simboli uguali non aumentano la difficoltà del tiro, ma c'è comunque un'elevata possibilità che l'Anomalia si Attivi (esattamente pari al 70% - 3 su 10 e - 4 su 10).

Bloccare i Simboli Anomalia

Esistono tre modi fondamentali per bloccare un simbolo Anomalia:

- Posizionando un su un simbolo (di solito effettuando l'Azione Base "Dadi e Bulloni").
- Posizionando un su un simbolo (di solito prendendolo da sotto l'Anomalia con l'aiuto di un Accessorio Rilevatore).
- Se un'Entità termina il proprio Movimento o viene posizionata su uno spazio contenente un simbolo Anomalia. Dopo aver tirato per l'Attivazione dell'Anomalia, l'Entità copre il simbolo scoperto di maggior valore possibile: → → → .

Uno spazio viene comunque trattato come uno spazio Anomalia anche se tutti i simboli sono coperti. Allo stesso modo, i simboli Anomalia vengono trattati come se fossero presenti: la loro copertura influisce solo sulla probabilità di attivare l'Anomalia.



Esempio: Nell'immagine di sinistra, lo spazio all'interno di questa baracca ha il 100% di probabilità di innescare questa Anomalia, poiché contiene tutti i tipi di simboli (2 di ciascuno). Nell'immagine di destra, due Entità e 2 bloccano 2 e 2 quindi la probabilità di innescare questa Anomalia si riduce al 30% (data da -1 su 10 e -2 su 10).

RECUPERARE REPRTI DALLE ANOMALIE

La maggior parte dei Reperti ha origine nelle vicinanze di potenti Anomalie. Per individuare la loro posizione, gli Stalker utilizzano rilevatori di vari tipi.

Durante il gioco, i Reperti vengono sempre posizionati sotto le pedine Anomalia. Possono essere raccolti solamente tramite l'Azione di una carta Accessorio Rilevatore che individui la posizione del Reperto: posizionate il segnalino Reperto su un simbolo Anomalia specifico, dove può poi essere ottenuto grazie all'Azione Base "Raccogliere".

Ogni volta che effettuate l'Azione Base "Raccogliere" per risolvere un , ottenete una carta Reperto del tipo corrispondente al tipo di Anomalia da cui deriva il Reperto.



Esempio: Lo Stalker viola vuole recuperare un Reperto da questa Anomalia Elettrica. Per farlo ha bisogno di una carta Accessorio Armatura Rilevatore e deve trovarsi alla giusta distanza.

Il suo Rilevatore Eco gli permette di rilevare un Reperto a Gittata 0, quindi deve trovarsi su uno spazio Anomalia per poter effettuare questa Azione.

Lo spazio Anomalia più vicino contiene i simboli e , perciò entrarvi comporterebbe un rischio del 70% di Attivare l'Anomalia.

Allo Stalker viola non piace questa percentuale, pertanto decide di effettuare l'Azione Base "Dadi e Bulloni", lanciando un per coprire . Le probabilità abbassate al 30% non sembrano così male, così decide di entrare in quello spazio. Tira il e il risultato è !

La fortuna oggi non è dalla sua parte. Fortunatamente ha a disposizione un , che può scartare per ritirare il . Il risultato è : essere cauti ha dato i suoi frutti!

Se non avesse lanciato il , sarebbe potuta finire molto male.

Al termine del suo Movimento, copre il e posiziona il suo in quello spazio.

Siccome si trova sullo spazio dell'Anomalia, decide di rilevare subito il Reperto effettuando l'Azione del Rilevatore Eco. Tira il e il risultato è . Nonostante il simbolo sia al momento coperto, è ancora considerato un simbolo Anomalia,

quindi lo Stalker prende il segnalino sotto l'Anomalia e lo posiziona nel suo spazio. Poiché in questo turno ha già effettuato due ("Movimento" e "Dadi e Bulloni"), il Turno dello Stalker viola termina.

Durante il prossimo Turno può ottenere questo Reperto effettuando l'Azione Base "Raccogliere".



Modalità Stalker Singolo

I veri Stalker raramente si muovono in gruppo: troppi uomini con cui dividere il bottino. I professionisti esplorano la Zona da soli.

Se volete giocare in solitaria, vi raccomandiamo vivamente di utilizzare un solo Stalker. Il tema della solitudine di fronte a un mondo indifferente è forte in tutto l'universo di S.T.A.L.K.E.R., e giocare con più di uno Stalker per giocatore tende ad attenuare questa atmosfera.

INSERTI TURNO

Quando giocate con solamente 1 Stalker in squadra, posizionate gli speciali inserti Turno sul vostro PDA, sui quali farete scorrere i segnalini Turno.

Questi inserti permettono di effettuare 3 anziché 2 durante ciascuno dei vostri Turni, per un totale di 6 durante ogni Round.



STALKER LEADER

Siete sempre lo Stalker Leader, quindi non perderete mai questa condizione. Tuttavia, quando effettuate dal segnalino Stalker Leader, girate il segnalino. Potete girarlo nuovamente grazie all'effetto Fine del Round della carta Evento.

LESIONE CRITICA

Se subite una Lesione Critica, posizionatela normalmente. Noterete che sull'inserto Turno coprirà 2 spazi, quindi ricevendola perderete 2 durante quel Turno!

Territori Perduti

Se pensate di conoscere la Zona in ogni suo angolo e anfratto, è il momento in cui dovete fare molta attenzione. Gli Stalker esperti raccontano spesso storie di sentieri ben battuti che all'improvviso conducono a campi di Anomalie sconosciuti e di anime perdute che vagano nella Foresta Rossa. E per una buona ragione.

Territori Perduti è un'espansione opzionale che aggiunge nuove aree a cui potete accedere durante la Campagna o gli Scenari Sopravvivenza nella Zona. Il suo utilizzo è facoltativo, nonostante alcune Missioni potrebbero richiedere l'uso dei componenti di Territori Perduti.

Potete aggiungere Territori Perduti a qualsiasi Missione della Campagna o Scenario Sopravvivenza nella Zona.

Tuttavia, è consigliabile aggiungere questa espansione dopo aver acquisito un po' di esperienza con il gioco, poiché alcune interazioni tra le regole possono diventare abbastanza complesse!

La modalità Territori Perduti utilizza i seguenti componenti:



8 carte Setup



13 carte Ambiente Territori Perduti



3 tessere Territori Perduti



2 segnalini Entrata

Per aggiungere Territori Perduti a una partita, dopo aver finito di preparare la Mappa di una Missione della Campagna o di uno Scenario Sopravvivenza nella Zona, pescate 1 carta Setup Territori Perduti e risolvetela.

La carta spiegherà dove posizionare il segnalino Entrata, quale Territorio Perduto utilizzare ed eventuali carte Ambiente aggiuntive.

I numeri sulle carte Ambiente Territori Perduti iniziano con la lettera L.

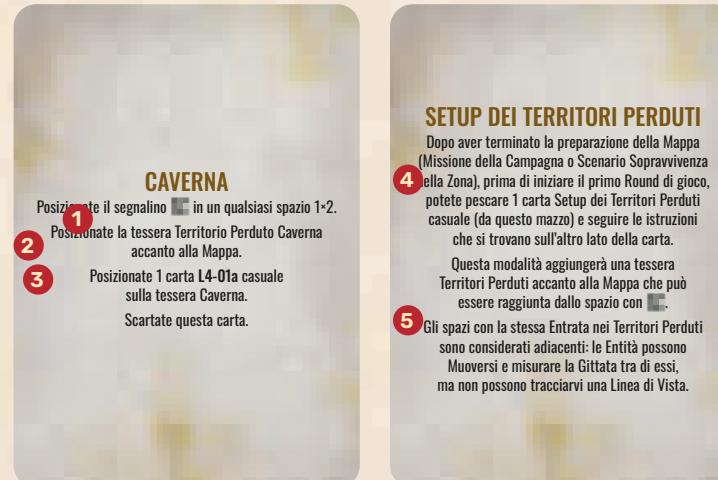
Raggiungere il Territorio Perduto

Ogni tessera Territorio Perduto contiene un'Entrata. Inoltre, una carta Setup vi richiederà di posizionare 1 segnalino Entrata sulla Mappa.

Gli spazi con un'Entrata nei Territori Perduti sono considerati adiacenti ai fini del Movimento e della misurazione della Gittata per tutte le Entità, ma non è possibile tracciare una Linea di Vista "attraverso" il segnalino Entrata. Pertanto, potete lanciare una Granata o un Bullone tra la tessera Territorio Perduto e la Mappa e i Nemici possono seguirvi su di essa, ma non potete Attaccare con un'Arma perché richiede una Linea di Vista.

Setup di Territori Perduti

Di seguito è riportato un esempio di carta Setup Territori Perduti:



1. Indica dove posizionare un segnalino Entrata. Se sono disponibili più spazi di questo tipo, decidono i giocatori.
2. Indica quale tessera Territorio Perduto deve essere posizionata accanto alla Mappa.
3. Indica l'eventuale carta Ambiente aggiuntiva utilizzata per questa tessera.
4. Riepilogo su come utilizzare i Territori Perduti.
5. Riepilogo su come passare dalla Mappa ai Territori Perduti.

TABELLA DI CONFRONTO TRA LE ENTITÀ

La seguente tabella fornisce una rapida panoramica delle differenze tra le varie Entità del gioco e le loro interazioni.

	Stalker	Compagni	Nemici					
			Umani	Psionici	Mutanti			
Campo Visivo	Campo Visivo illimitato in tutte le direzioni.	Campo Visivo illimitato in tutte le direzioni.	Il Campo Visivo si limita a lunga Gittata di fronte, corta Gittata sui lati e nessuna Gittata dietro.	Il Campo Visivo è solitamente ampio e ha gli stessi valori in tutte le direzioni.	Non sempre il loro Campo Visivo è ampio, ma dietro vedono sempre almeno a Gittata 1.			
Orientamento	L'orientamento non ha importanza.		Il loro Campo Visivo dipende dal loro orientamento. Cambiano orientamento durante il Movimento e gli Attacchi, quando si Guardano Attorno o quando un Bersaglio lascia il loro spazio.					
Attenzione	A seconda delle Azioni, possono posizionare o sulla Mappa.	Non possono posizionare o sulla Mappa.	Sono attirati da e da sulla Mappa. Finché vedono lo Stalker, quest'ultimo mantiene il suo sul suo spazio.					
Attacchi e Bersagli	Possono Attaccare e Bersagliare direttamente solo i Nemici.	Le Azioni sulle carte Compagno specificano i possibili Bersagli.	Possono bersagliare gli Stalker e i Nemici di una fazione diversa. Le carte Compagno indicheranno se i Compagni possono essere Bersagliati dai Nemici.					
Status	Possono ottenere , , , e le Lesioni Critiche.	Non possono ottenere alcuno status.	Possono ottenere e .					
Morte	La morte comporta il fallimento della Missione.	La carta Compagno specifica cosa accade. Di solito, fuggono dal campo di battaglia quando sono in grave pericolo.	In caso di morte, posizionate 1 su quello spazio e rimettete la pedina nella Riserva dei Nemici.	In caso di morte, rimettete la pedina nella Riserva dei Nemici. Non posizionate alcun .				
Finestre 	Trattano le Finestre come bordi Aperti per Muoversi, tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso di esse.	Trattano le Finestre come Terreno Invalidabile, quindi non possono Muoversi attraverso di esse ma possono tracciarvi una LdV e misurarvi la Gittata.	Trattano le Finestre come bordi Aperti per Muoversi, tracciare una LdV e misurare la Gittata attraverso di esse.	Trattano le Finestre come Terreno Invalidabile, quindi non possono Muoversi attraverso di esse ma possono tracciarvi una LdV e misurarvi la Gittata.	Trattano le Finestre come Muri, a meno che i Mutanti non siano anche Psionici.			
Interruzione del Movimento	Il Movimento viene interrotto quando entrano in uno spazio con un Nemico.		Il Movimento viene interrotto quando ottengono una LdV su un possibile Bersaglio, o se hanno già una LdV su un Bersaglio, nel qual caso il Movimento non avviene affatto.					
Spazi completamente occupati	Possono Muoversi attraverso spazi occupati ma privi di Nemici. Quando terminano il Movimento in uno spazio occupato, Spingono una delle Entità da quello spazio a uno spazio adiacente.	Possono Muoversi attraverso spazi occupati ma privi di Nemici. Non possono terminare il Movimento in uno spazio occupato.	Possono Muoversi in spazi completamente occupati ma privi di possibili Bersagli e non possono essere interrotti in tali spazi. Non possono terminare il Movimento in uno spazio completamente occupato.					
Anomalie	Ogni Entità può attivare Anomalie e bloccare un simbolo Anomalia quando termina il proprio Movimento o viene posizionata in uno spazio contenente un simbolo Anomalia.							
Occupazione dello spazio	Ogni Entità occupa 1 slot nel proprio spazio.							

GLOSSARIO DELLE ICONE

Dadi:

 **Dadi Equipaggiamento:** Dadi tirati in molte occasioni, solitamente per effetto di una carta Equipaggiamento. Ogni faccia contiene un numero variabile di ★, i quali determinano l'efficacia del tiro.

 **Dadi Stalker:** Dadi tirati solitamente durante gli Attacchi con le Armi. Oltre a ★, alcune facce contengono le icone ☠, utilizzate per applicare effetti aggiuntivi.

 **Dado Anomalia:** Dado tirato solitamente durante l'interazione con le Anomalie. Contiene una distribuzione non uniforme dei simboli: 1x ○, 2x ♦, 3x ♪, 4x ♫.

 **Successo:** Risultato del dado ♢ o ♣; determina l'efficacia di un'Azione.

 **Maschera:** Risultato del dado ♢; necessario per applicare alcuni effetti aggiuntivi durante gli Attacchi con Armi.

 **Simboli Anomalia:** Queste icone si riferiscono al risultato specifico di un tiro del ☠ o a un simbolo specifico di una sagoma Anomalia.

 **Faccia Gittata Ideale:** Una delle facce dei ♢. Quando Attaccate un Nemico entro la Gittata Ideale dell'Arma, conta come 4★ anziché 2★.

Mappa:

 **Radiazioni sulla Mappa:** Appare sugli spazi della Mappa e rappresenta l'irradiazione di tali spazi. Trascorrere del tempo su questi spazi provoca l'aumento del dosaggio di Radiazioni e può causare la perdita di PV durante la Fase Nemici e Zona.

 **Innesco:** Le carte con questa icona contengono un effetto che deve essere applicato quando un'Entità entra in uno spazio specifico.

 **Finestra:** Gli effetti con questa icona si riferiscono alle Finestre o agli spazi adiacenti ad esse.

 **Copertura:** Appare sugli spazi della Mappa. Rappresenta vari elementi dietro i quali le Entità possono nascondersi per aumentare le loro probabilità di sopravvivenza. Ogni ♦ riduce di 1 sia i ☠ degli Attacchi dei Nemici che i ★ degli Attacchi degli Stalker.

 **Spazio con Acqua:** Rappresenta Terreni Invalicabili come acque profonde o bacini altamente contaminati. Le Entità non possono entrare o Muoversi attraverso uno spazio con acqua, ma possono misurare la Gittata e tracciare una LdV attraverso di essi.

Segnalini:

 **Reperto:** Oggetti unici con potenti abilità, solitamente nascosti nelle Anomalie.

 **Bottino:** Vari Equipaggiamenti sparsi nella Zona che possono essere raccolti.

 **Nemico Sconosciuto:** Rappresenta i Nemici che possono entrare in gioco durante la Missione.

 **Nemico Sconosciuto:** Tipo specifico di segnalino Nemico Sconosciuto, necessario per preparare le pile di ☠.

 **Entrata dei Territori Perduti:** Contrassegna uno spazio che si collega alla tessera Territori Perduti.

 **Bullone:** I Bulloni si trovano comunemente nella Zona. Possono essere usati come esche o per creare passaggi sicuri attraverso le Anomalie.

 **Concentrato:** Uno status positivo che è possibile scartare per ritirare un numero qualsiasi di dadi durante un tiro di Attacco, Difesa o Attivazione di un'Anomalia.

 **Debilitato:** Uno status negativo che impedisce le Azioni di un'Entità.

 **Esposto:** Uno status negativo che rende un'Entità più suscettibile agli Attacchi.

 **Nessuna Visibilità:** Questo segnalino viene posizionato sulla Mappa per ostruire la visuale. Nessuna Entità può tracciare una LdV verso, da o attraverso uno spazio contenente questo segnalino.

 **Attenzione Scarsa:** Rumori e altri segni della vostra presenza che i Nemici potrebbero ignorare. Le carte Attivazione del Nemico 🕗 si focalizzano sulla copertura di diverse aree della Mappa, talvolta ignorando anche i 🕗 posizionati dagli Stalker.

 **Attenzione Elevata:** Rappresenta rumori e altri segni della vostra presenza che i Nemici non ignoreranno. Le carte Attivazione del Nemico 🚨 si focalizzano sui Nemici in cerca degli Stalker, ispezionando tutte le fonti di 🚨.

Nemici:

 **Nemici Orda:** I Nemici più comuni, numerosi e semplici da sconfiggere, ma che continuano ad arrivare senza sosta.

 **Nemici Elite:** Nemici duri e resistenti, tuttavia la loro quantità è esigua. Di solito sono un numero limitato.

 **Nemici Boss:** Nemici molto rari e pericolosi. A volte è più saggio evitarli, ma se siete costretti a combattere è meglio avere un buon piano.

 **Nemici/ai Nemici:** Si riferiscono al Nemico/ai Nemici del colore specificato.

 **Tutti i Nemici:** Si riferisce a tutti i Nemici (anche quelli sprovvisti di segnalino fazione Nemica).

 **Fazione e colore dei Nemici:** Il colore differenzia il comportamento dei Nemici (in base alle carte Attivazione del Nemico). I lati contrassegnati con "1" e "2" definiscono la fazione a cui appartiene il Nemico.

 **Movimento:** Valore del Movimento Base di un Nemico.

 **PV del Nemico:** Valore massimo dei PV di un Nemico.

 **Perdita di PV del Nemico:** Segnalini da assegnare a un Nemico per ridurne i PV. Quando i PV di un Nemico scendono a 0, quel Nemico muore.

 **Danno:** Forza dell'Attacco di un Nemico.

Altri:

 **Azione Standard:** Azioni che richiedono di far scorrere il proprio segnalino Turno di uno spazio. Di solito è possibile effettuare due Azioni di questo tipo durante un singolo Turno.

 **Azione Gratuita:** Azioni illimitate che possono essere effettuate tutte le volte lo si desidera.

 **Regola Aggiuntiva:** Regole aggiuntive che potenziano Azioni specifiche o forniscono effetti passivi continui.

 **Indicatore Generico/Munizioni:** Alcuni effetti utilizzano indicatori generici per tener traccia di qualcosa. Se applicato alle Armi, si riferisce alle sue Munizioni.

 **Numero di Stalker:** Valore numerico che indica il numero di Stalker presenti nel gioco.

 **Radiazione:** Rappresenta l'irradiazione dei Reperti. Durante la fase Nemici e Zona dovete aumentare il dosaggio di Radiazioni fino a raggiungere il ☠ più alto dei Reperti che avete Equipaggiato (se inferiore).

 **Munizioni per Pistola/Fucile d'Assalto/Fucile:** Diversi tipi di Caricatori in funzione del tipo di Arma che li utilizza.

 **Munizioni Speciali:** Le Armi più esotiche richiedono Munizioni rare e uniche, difficilmente reperibili in Zona.

 **Buoni:** La valuta della Zona.

GLOSSARIO DELLE PEDINE

NEMICI

*Alcune pedine hanno nomi diversi rispetto alla carta Nemico che rappresentano.



6 Snork



6 Roditori



5 Cani



4 Zecche



2 Controllori



2 Succhiasangue



2 Lo Scieme



1 Chimera



1 Pseudogigante



1 Poltergeist



1 Izlom



8 Zombi



4 Nemici Militari
(Mercenari, Monolith)



1 Cheratocefalo



2 Nemici con Esoscheletro
(Dalik)



8 Banditi:

3 con Fucile, 3 con Fucile d'Assalto, 2 con Mitragliatrice
Se non specificati dallo scenario, tutte le 8 pedine possono
rappresentare la stessa carta Nemico.

ANOMALIE

*Le pedine Anomalia possono essere utilizzate da Anomalie differenti.



3 Anomalie Elettriche
(Electro, Tesla)



3 Anomalie Incendiarie
(Bruciatore, Cometa, Popper)



3 Anomalie Chimiche
(Bolla, Frullato)



3 Gravitazionali I
(Mulinello, Trampolino)



2 Gravitazionali II
(Magnete)



3 Gravitazionali III
(Rasoio)



1 Speciale
(Freezer, Falso Specchio)



2 Spaziali
(Spazio)

SAGOME

*Le sagome Anomalia sono solitamente legate al tipo di Anomalia, ma a volte un effetto può richiederne una specifica.



1 Speciale (98)



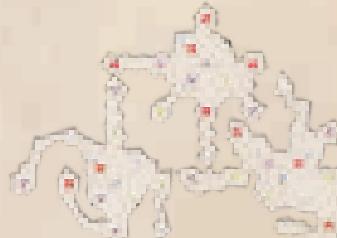
3 Incendiarie (2, 9, 10)



3 Chimiche (1, 4, 12)



3 Gravitazionali (3, 5, 8)



3 Elettriche (6, 7, 11)

INDICE

Accessorio (Arma).....	26	Contatore Geiger	13, 22, 35	Livello.....	25	Regole Aggiuntive 	21
Accessorio (Armatura)	24	Contatto	9	Mappa della Missione.....	12	Regole di Movimento dei Nemici	32
Acquistare.....	9	Conteggio degli Stalker.....	6, 18, 30	Mappa della Zona	8	Regole di Movimento degli Stalker....	20
Adesivi	8	Contenitore di Reperti.....	24, 25	Maschere 	27	Regole d'Oro	6
Adiacente.....	12	Contratto.....	9	Mazzo degli Eventi.....	18	Riduzione dell'Attenzione	22, 35
Anomalie	36	Copertura 	13	Mercante	9	Rilevatore	24, 37
Anomalie Inattive	36	Curare	23	Mira.....	23, 27	Rimuovere una Carta Ambiente	16
Arma.....	26	Dado Anomalia 	36	Misone.....	18	Ripetere il Tiro	27, 29
Armatura	24	Dadi Equipaggiamento 	5	Modalità Stalker Singolo	38	Riserva dei Nemici	28
Attacco dei Nemici.....	33	Dadi Stalker 	5, 23	Morte (Nemici)	28	Rotazione	32
Attaccare Più Nemici.....	27	Difesa.....	24, 33	Morte (Stalker).....	29	Sagoma Anomalia	36, 42
Attenzione 	20, 22, 30	Dimensioni degli Spazi	12	Munizioni 	26	Scartare una Carta Ambiente	16
Attivazione dei Nemici.....	30	Dosaggio Critico di Radiazioni	22	Muro	12	Scatole di Missione	5
Attivazione di un'Anomalia	36	Dosaggio di Radiazioni	22	Nascondiglio.....	9	Segnalini Fazione	
Azione Base Coltello	21	Dosaggio di Radiazioni		Navigazione nella Zona	8	Nemica 	31
Azione Base Dadi e Bulloni.....	21	Base del Reperto 	25, 35	Nemico	31	Segnalini sulla Mappa della Missione ..	17
Azione Base Esca	20	Edificio	13	Nemico Boss 	31	Segnalini di Status	29
Azione Base Movimento.....	20	Effetti di Fine Round	18, 35	Nemico Elite 	31	Segnalini Trappola	5
Azione Base Movimento Cauto	20	Effetto Istantaneo	18	Nemico Mutante	31	Segnalini Turno	19
Azione Base Preparare	20	Entità.....	12, 40	Nemico Orda 	31	Segnalino Bottino 	17
Azione Base Raccogliere	20	Epilogo della Missione	10	Nemico Psionico	31	Segnalino Reperto 	17
Azione Base Ricaricare	20	Esplorazione della Zona	8	Nemico Sconosciuto 	17	Sequenza di Attacco (Nemici)	33
Azioni 	19	Esplosione.....	27	Nemico Umano	31	Sequenza di Attacco (Stalker)	27
Azioni Base	20	Esposizione alle Radiazioni	35	Nessuna Visibilità 	17	Setup della Missione	10
Barrare i Luoghi	8	Esposto 	29	Obiettivo della Missione	18	Spazi d'Acqua 	12
Bersaglio	30	Evento Attivo.....	18	Oggetto	24	Spazio	12
Bloccare i Simboli Anomalia	37	Fase Evento	18	Orientamento dei Nemici	34	Spazio Completamente	
Bordi degli Spazi	12	Fase dei Giocatori.....	19	Ottenere una Nuova Carta		Occupato	12, 17, 20, 32
Bulloni 	17	Fase Nemici e Zona	30	Equipaggiamento.....	25	Spinta	20
Buoni 	4, 9	Ferita Pesante.....	28	Paragrafi	8	Stalker	23
Campagna.....	6	Ferite dei Nemici.....	28	Parti del Corpo (Nemici).....	31	Stalker Leader	24
Carica	33	Fine del Turno di Uno Stalker	19	Passare il Turno.....	19	Stanza	13
Caricatori 	26	Finestra 	12	PDA (Plancia Giocatore)	23	Storie	6
Carte Ambiente.....	16	Girare una Carta Ambiente.....	16	Percorso Più Breve.....	14	Struttura del Round	18
Carte Controllo	4	Gittata	14	Pedine Anomalia	42	Tabella di Confronto Tra le Entità	40
Carte Equipaggiamento	25	Gittata Ideale.....	26	Pedine dei Nemici	42	Tasche	25
Carte Evento	18	Guida alle Missioni.....	10	Più Vicino, Il	14	Terreno Invalicabile	12
Carte Evento Casuale	18	Indicatori sui segnalini Turno 	19	Porta	12	Territori Perduti	39
Carte Evento di Missione	18	Indipendenti	9	Prologo della Missione	10	Tessere Mappa	11, 12
Carte Nota	16	Inneschi 	20, 21	Punti Vita (Nemici) 	31	Tipi di Nemici	31
Carte Sovrapponibili alla Mappa	16	Interruzione del Movimento (Nemici)	32	PV (Stalker)	23	Turno	19
Carta Reperto	25	Interruzione del Movimento (Stalker)	20	Raccoglitore della Campagna	7, 8	Tutti i Nemici 	30
Centro dell'Anomalia	36	Lesione Critica	29	Radiazioni sulla Mappa 	13	Vendere	9
Compagno	9, 40	Limite dei Componenti	6	Reazione dei Nemici	34	Zaino	25
Concentrato 	29	Linea di Vista (LdV)	15	Recuperare un Reperto	37		

RIFERIMENTO RAPIDO ALLE REGOLE

RADIAZIONI SULLA MAPPA

Dopo aver fatto scorrere il segnalino Turno (di solito effettuando una ), aumentate il vostro dosaggio di Radiazioni del valore più alto di  tra quelli indicati negli spazi in cui siete stati presenti durante quell'Azione. Il modificatore di Radiazioni sulla Mappa della vostra Armatura può ridurre questo valore.

ESPOSIZIONE ALLE RADIAZIONI

Durante la Fase Nemici e Zona e ogni volta che il gioco lo richiede, potrete soffrire di Esposizione alle Radiazioni. In questo caso, controllate la vostra posizione attuale sul contatore Geiger. Se vi trovate sulla soglia gialla, arancione, rossa o nera, dovete tirare la quantità di dadi  richiesta e perdere PV pari al numero di  ottenuti.

0-3: soglia verde (nessun tiro di dadi).

4-7: soglia gialla (1 ).

8-11: soglia arancione (2 ).

12-15: soglia rossa (3 ).

16: soglia nera (4 ).

ATTENZIONE

Finché il vostro  è sulla Mappa, nessun effetto può farvi posizionare il segnalino .

Finché un Nemico ha LdV sul vostro Stalker, il vostro segnalino  deve rimanere nello spazio in cui vi trovate e nessun effetto può spostare, posizionare o ridurre il vostro .

Se vi Muovete attraverso uno spazio entro la LdV di un Nemico, posizionate il vostro  sul primo spazio attraversato che non è entro la LdV di un Nemico.

Se terminate il Movimento e il vostro  non è già sulla Mappa, spostate/ posizionate il  nel vostro spazio.

Riduzione dell'Attenzione

Alcuni effetti riducono l'Attenzione. Quando dovete ridurre il segnalino , giratelo sul lato . Quando dovete ridurre il segnalino , rimettetelo sul vostro PDA.

ATTIVAZIONE DI UN'ANOMALIA

Dopo che un'Entità ha terminato il Movimento, se si è Mossa verso, da o attraverso uno o più spazi contenenti simboli Anomalia, tirate il . Se in uno qualsiasi di quegli spazi è presente un simbolo Anomalia che corrisponde al risultato del tiro, Attivate l'Anomalia in base a quanto descritto nella carta Anomalia.

REGOLE DI MOVIMENTO DEGLI STALKER

Il Movimento può essere svolto in diverse forme e provenire da diverse fonti. Indipendentemente dalla fonte che concede un Movimento, tutti i Movimenti degli Stalker osservano le seguenti regole:

Per Muovere di X spazi, spostate semplicemente lo Stalker in uno spazio adiacente per X volte. Gli spazi separati da un Terreno Invalidabile  o da un Muro  senza Finestre  non sono considerati adiacenti.

Se entrate in uno spazio con un Nemico, il Movimento viene interrotto e deve essere immediatamente terminato.

Se decidete di terminare il vostro Movimento in uno spazio completamente occupato, Spingete una delle Entità da quello spazio (iniziando dagli Stalker, se presenti) verso uno spazio adiacente (possibilmente quello da cui vi Muovete). Se non potete Spingere nessuna Entità per riuscire a entrare in quello spazio, non potete terminare il vostro Movimento in tale spazio.

Se vi muovete da uno spazio con un Nemico, ruotate la pedina del Nemico in modo che sia rivolta verso lo spazio adiacente in cui vi siete Mossi.

TIPI DI NEMICI

In funzione del loro Tipo, i Nemici hanno alcune regole aggiuntive:

Umano	Psionico	Mutante
• Tratta le Finestre come bordi Aperti.	• Tratta le Finestre come Terreno Invalidabile.	• A meno che non sia Psionico, Tratta le Finestre come Muri.
• Se muore, posizionate 1  sul suo spazio.	• Se muore, non lascia  .	• Se muore, non lascia  .
• Di solito, il suo Campo Visivo prevede una lunga Gittata di fronte, una corta Gittata sui lati e nessuna Gittata dietro di sé.	• Di solito, il suo Campo Visivo è ampio in tutte le direzioni.	• Non sempre il suo Campo Visivo è ampio, ma dietro di sé può vedere sempre almeno a Gittata 1.
• Di solito, la sua abilità Speciale gli permette di ritirarsi in una posizione più sicura.		

SEQUENZA DI ATTACCO DEGLI STALKER

Per effettuare un Attacco, svolgete i seguenti passi:

1. Scegliete un'Azione di Attacco e un Bersaglio valido.
2. Ricordatevi di far scorrere il segnalino Turno in caso di Attacco , oltre che di spendere le Munizioni  se necessario.
3. Posizionate il segnalino Attenzione appropriato.
4. Bersagliate una Parte del Corpo.
5. Tirate i dadi.
6. Se avete un  o un altro effetto che vi permetta di ripetere il tiro dei dadi, potete usarlo ora.
7. Risolvete i risultati del tiro:
 - Spendete i risultati  per applicare effetti aggiuntivi.
 - Contate i  ottenuti (se state effettuando un Attacco con un'Arma entro la sua Gittata Ideale, ricordatevi di considerare i  come 4 ) e confrontateli con il valore Per Colpire della Parte del Corpo bersagliata. Risolvete l'effetto della soglia più alta raggiunta per quella Parte del Corpo.
 - Se l'effetto è una Ferita Leggera o Pesante, pescate una carta Ferita del Nemico e applicate il risultato corrispondente.
 - Se non avete raggiunto alcuna soglia, l'Attacco è fallito.
 - Spendete i  rimanenti per applicare effetti aggiuntivi.
8. Se non riuscite a uccidere il Nemico, ruotate lo in modo che sia rivolto verso il vostro Stalker.