# S.T.A.L.K.E.R.

## DESKOVÁ HRA

**FAQ a errata**
**V2.0**

03.06.2026

AWAKEN REALMS
CHANGE THE GAME

Albi

FOX in THE BOX

# ERRATA

Změněné a přidané texty jsou purpurové.

## Průvodce hrou

**strana 7**
4. akce (nůž): Mamon by měl se 3 hodit navíc 1 , protože jeho dovednost bývalého Monoliťana účinkuje při všech útocích.

## Pravidla

**strana 19**
Příklad pod obrázkem s žetony tahu:
Vpravo – žeton tahu po provedení druhé v probíhajícím tahu.

**strana 20, strana 44**
Pravidla pohybu stalkera, první odrážka: Při pohybu o X polí jednoduše svým stalkerem pohněte X-krát na sousední pole. Pole oddělená neprůchozím terénem nebo zdí nejsou pro účely pohybu považována za sousední.

**strana 22**
Radiace: Kdykoli posunete dolů jeden ze svých žetonů tahu (obvykle provedením ), a pokud jste v průběhu provedené akce zůstali na poli s , vstoupili na něj, opustili jej, nebo prošli jedním či několika takto označenými poli, zvyšte svou dávku radiace o nejvyšší hodnotu ze všech polí, na nichž se váš stalker během akce ocitl.

## Průvodce misemi

**strana 14**
Máte-li kartu dodatečného cíle (**A3-15a**):

- Dalik přežil a bude se chtít pomstít. Do balíčku náhodných událostí přidejte kartu Odstřelovač Monolitu, kterou najdete v krabičce mise **A3**.

Jinak:

- Do svého přehledu splněných výzev na mapě Zóny přidejte samolepku č. 11 Nepřítel Monolitu. Monolit nezapomene, že jste zabili jednoho z jejich nejlepších bojovníků.

## Průvodce misemi 2

**strana 4**
Přehled figurek - anomálie:
3 ohnivé
(Ohnivý dech)

**strana 17**
Vyhledejte kartu nepřítele Obránce nemocnice a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .

**strana 31**
Sólový stalker / 3 stalkeři: 4× X,
4×, 1×, 4×, 3×

2 stalkeři / 4 stalkeři: 2× X,
4×, 2×, 4×, 4×

## Kniha setkání

**strana 2, setkání 109**
Má-li některý z vašich stalkerů střelecké umění přesně 2 , doberte si 1 kartu doplňkové výzbroje a umístěte ji do své skrýše.

## Povinnost a Svoboda – pravidla a průvodce misemi

**strana 8**
Přibyl celý tento odstavec:

**Ztracená území:**

- Do této mise nemůžete přidat ztracené území, jelikož k jeho přidání může dojít vlivem událostí v průběhu mise.

## Osobní příběhy 2 – vzpomínky

**strana 4, Einova vzpomínka 01**

*Eino pádil chodbami pobořené školy a ve spěchu koutkem oka nahlížel do opuštěných učeben. Zastavil se před kabinetem učitele tělocviku – stísněnou místností plnou zaprášených trofejí a dávno vybledlých diplomů z nejrůznějších soutěží. Eino mezi nimi zahlédl povědomý tvar a jeho srdce se na okamžik zastavilo. Byly tam staré sportovní ~~digitální~~ hodinky v neporušeném obalu, jako by tam na něj čekaly. Opatrně je vyndal z krabičky a pozvolna je obracel v dlani, aby si je prohlédl ze všech úhlů. Ciferník byl usazený ve stříbrném ~~obdélníkovém~~ šasi s jemně zaoblenými hranami. Na pravé straně se nacházela tři tlačítka, ~~zatímco na levé jedno,~~ přesně tak si to pamatoval.*

(Opravený popis hodinek, aby odpovídal obrázku na kartě.)

## Karty

### ANOMÁLIE

**Magnet**
**Nepřátelé**: Provedou pohyb směrem k poli s ohniskem této anomálie ~~a ztratí 6 BZ za každé pole, na něž při tomto pohybu vstoupí~~.

### ARTEFAKTY

**Jádro**
Přesuňte 1 žeton , nebo , na který vidíte, na pole v jeho sousedství. Jednou za tah. Přesunete-li nebo na jiné pole anomálie, smíte jím zakrýt vybraný symbol anomálie.

(Přibyl symbol žetonu artefaktu ve 3. větě.)

## KONTAKTY

**C42b**
Nepřátelé mohou na bažanta Povinnosti cílit své akce. Pro účely vyhodnocení efektů anomálií je bažant považován za stalkera.
Kdykoli má bažant ztratit BZ následkem útoku nebo účinku anomálie, umístěte na tuto kartu 1. Místo umístění 3. 1 bažant zemře. Jeho miniaturu odstraňte z mapy, na jeho pole umístěte 1 ? a tuto kartu vraťte do pouzdra.

## NÁHODNÉ UDÁLOSTI

**Radioaktivní déšť**
Každý lidský nepřítel na poli bez 🛡 poté utrpí 🎯.

## NEPŘÁTELÉ

**Zombie**
Místo útoku provede postup vpřed až o 1 pole. Tento pohyb nemůže být přerušen.

## POSTAVY

**Čert**
Při každém útoku nebo obraně hoďte +1 🎲, pokud se v dosahu 1 nachází nepřítel ⊕.

## PROSTŘEDÍ

**B1-13b**
Umístěte tuto kartu vedle své desky PDA a umístěte na ni 2■, které představují vaše výbušné nálože.
**PS2-02b**
Není-li v zásobě dostatek strážců Monolitu, nebo není-li v místnosti dost místa, za všechny neumístěné strážce aktivujte stejný počet co nejblíže se nacházejících strážců Monolitu (ne však těch, kteří byli umístěni účinkem této karty).
**PS2-15a**
Kdykoli opustí pole s Vědcem poslední nepřítel, pohněte Vědcem spolu s tímto nepřítelem.
**PS3-11b**
Z vrchu balíčku událostí odhoďte všechny karty náhodných událostí a kartu hlavní události **II**.

## UDÁLOSTI – POVINNOST A SVOBODA

Karty události číslo **VII** mají označení **VII-D** a **VII-F**, přičemž mají mít **VII-P** a **VII-S**.

## PŘEHLEDOVÁ KARTA PRAVIDLA MAGNETOVÉ KOSTKY

První bod, druhá odrážka:
🍀 – Přemístěte 1 🍀 zpod figurky této anomálie nebo z jakéhokoli jejího pole na poslední pole této anomálie, na něž jste při svém pohybu vstoupili, opustili jej, nebo jím prošli. Není-li na anomálii žádný 🍀, místo toho ji aktivujte.
Třetí bod, třetí odrážka:
🍀 – Přemístěte 1 🍀 zpod figurky libovolné anomálie na vybraný symbol na tomto poli. Není-li pod figurkou anomálie žádný 🍀, bez účinku.

## PŘEŽITÍ V ZÓNĚ

**BTR**
Došla munice! – Odhoďte tuto kartu ~~a žeton hlavně BTR~~.
**Bunkr**
Kdykoli by měl stalker získat 🔑 z vyhodnoceného ? (kdekoli na mapě), a pokud žádný stalker nemá žeton klíče, hodí ⊠.
**Otevřené prostranství**
Stalkeři mohou opustit mapu z libovolného venkovního pole na okraji mapy, jako kdyby tato karta s daným polem sousedila. Jakmile stalker opustí mapu, umístěte jej na tuto kartu. Jeho pohyb končí a až do kroku osudových účinků nemůže provést žádný další pohyb. Stále může provádět ostatní akce, ale nemá dosah ani dohled na žádné pole na mapě.
**Výbuch**
Umístěte žeton 🔥 (ze zásoby žetonů pro PvZ) na libovolné pole této místnosti. Na konci tohoto kola jej odhoďte.

## SCHRÁNKY S POKLADY

**Sbírka vylepšení**
*Sbírka všelijaké doplňkové výzbroje a výstroje. Takže si vyber svého favorita nebo si to vezmi všechno. V Zóně není žádný smršťovač, který by říkal, že to nesmíš dělat.*

# Žetony

**žeton -10 🩸**
Na jedné straně by mělo být -20 🩸. Pokud potřebujete u nepřítele zaznamenat ztrátu 20 🩸, umístěte na žeton -10 🩸 univerzální ukazatel.

# FAQ

## Tahy a akce

**Q: Mohu přeskočit 1 nebo více akcí? Můj stalker se nachází na poli s radiací a chce tam zůstat, ale ještě mu zbývá několik akcí.**

A: Nemůžete přeskočit akce. Stalkeři musejí provést dvě běžné akce v každém tahu (akce představují plynutí času a působení radiace na stalkery).

**Q: Kvůli účinku události jsem musel posunout jeden ze svých žetonů tahu o 1 pole dolů. Jak mám teď provést požadované 2 běžné akce v daném tahu?**

A: Provedete maximum možných akcí.

**Q: Můj žeton tahu se nachází na spodním poli ještě předtím, než jsem mohl svůj tah odehrát (mám vážné zranění a kvůli účinku události jsem musel tento žeton tahu posunout o 1 pole dolů). Musím tento tah stále odehrát?**

A: Ano, musíte. Stále smíte provádět volné akce a zároveň na vás na konci tohoto tahu budou moci zaútočit nepřátelé.

## Zbraně a útoky

**Q: Kumuluje se účinek vlastnosti zbraně „Výkonnost" s účinkem doplňkové výzbroje laserový zaměřovač? Mohu dobrat 3 karty zranění?**

A: Ne. Oba účinky vám umožňují dobrat dvě karty zranění a vyhodnotit jednu z nich. Protože nahrazují standardní pravidla stejným způsobem, nesčítají se.

**Q: (PvZ) Na některých kartách je zmíněn útok s účinkem rozptylu, co to je?**

A: Útoky s účinkem rozptylu jsou útoky zbraněmi s vlastností „Rozptyl", při nichž tuto vlastnost uplatníte pomocí , útoky pomocí předmětů, které mají vlastnost „Rozptyl", a nakonec nejrůznější zvláštní účinky, u nichž je uvedeno, že se vyhodnocují jako útok s účinkem rozptylu.

**Q: Je možné při útoku dávkou vybrat i nepřátele, kteří se nacházejí na stejném poli jako cíl útoku, nebo je možné vybírat pouze nepřátele na sousedních polích?**

A: Můžete vybrat i nepřátele na stejném poli.

**Q: Když útočím dávkou, musí být všichni nepřátelé v účinném dostřelu, aby platil výsledek přesné střelby na zelených kostkách?**

A: Ne. Pouze hlavní cíl útoku musí být v účinném dostřelu.

**Q: Při útoku dávkou mohu ★ rozdělit mezi více nepřátel podle své volby. Znamená to, že mám možnost udělit sudý/lichý počet ★ poltergeistovi a upírovi?**

A: Ano, pokud existuje další nepřítel, jemuž můžete v rámci daného útoku dávkou udělit zbývající ★.

**Q: Mohu střílet, aniž bych vybral nepřítele jako cíl, prostě jen kvůli způsobení hluku (chci umístit )? Stejná otázka platí také pro tříštivý granát a zábleskový granát.**

A: Útok zbraní nemůžete provádět bez vybraného cíle, nicméně u tříštivého i zábleskového granátu vybíráte pole, nikoli cíl, takže tyto skutečně můžete použít, aniž by se na vybraném poli nacházeli nepřátelé.

## Nepřátelé

**Q: Aktivují se nepřátelé, kteří nemají žeton nepřátelského týmu? Pokud ano, kdy?**

A: Aktivují se pokaždé, když karta aktivace nepřátel uvádí, že nepřátelé něco udělají. Dále se mohou se aktivovat, když karta aktivace nepřátel uvádí, že nejbližších nepřátel něco udělá.

**Q: Při vyhodnocování žetonů neznámých nepřátel jsem otočil žeton s barvou, která nepřísluší žádném nepříteli. Co mám dělat?**

A: Nedělejte nic. Berte jej jako žeton, na němž je „X".

**Q: Během svého pohybu uvidí nepřítel cíl, který jeho pohyb přeruší. Mám daného nepřítele okamžitě otočit čelem k cíli a/nebo zaútočit na tento cíl?**

A: Ne. Pohyb je přerušen a okamžitě končí bez jakéhokoli dodatečného otočení (tato situace může nastat i v případě, že nepřítel vidí cíl před tím, než se začne pohybovat). Nepřítel zaútočí pouze v okamžiku, kdy je to uvedeno na kartě aktivace nepřátel, a při útoku se také otočí.

**Q: Během svého pohybu vstoupil nepřítel na pole s žetonem hluku. Stane se něco?**

A: K ničemu zvláštnímu nedojde, nicméně pokud se nepřítel pohyboval směrem k žetonu hluku, obvykle se na poli s ním zastaví.

**Q: Co mám dělat, pokud nemohu vyhodnotit kartu aktivace nepřátel celou? Případně když se některá z jejích částí stane dostupnou/nedostupnou až v průběhu vyhodnocování?**

A: Pokud nepřítel nemůže vyhodnotit svou akci z karty aktivace nepřátel (např. nevidí žádný cíl), jednoduše danou akci přeskočí. Nepřátelé jsou aktivováni jeden po druhém v závislosti na jejich vzdálenosti od cílů a ta se může v průběhu vyhodnocování karty změnit (kvůli útokům, smrtím, odstrčením atd.). Například jeden nepřítel nevidí na cíl, ale druhý nepřítel odstrčí stalkera tak, že už na něj první nepřítel uvidí. V takovém případě pak může na stalkera zaútočit.

**Q: Když se lidský nepřítel pohybuje a VŠECHNY možné cesty vedou přes pole se symbolem anomálie, jde nejbezpečnější cestou?**
***Například bandita se snaží dostat na pole s . První cestou je od něj v dosahu 5, ale musel by projít přes pole s červeným symbolem anomálie. Druhou cestu je v dosahu 9 a musel by projít přes pole se zeleným symbolem anomálie. Vybere si delší cestu?***

A: Lidští nepřátelé se pohybují následovně:
Vyberou si nejkratší bezpečnou cestu (bez anomálie) k cíli. Pokud taková není, vyberou si nejkratší nebezpečnou cestu (s anomálií) k cíli.
Pokud existuje více nebezpečných cest se stejným dosahem, vyberou si tu nejbezpečnější z nich.
Ve výše zmíněném příkladu by tedy bandita vybral

cestu přes pole s červeným symbolem anomálie, protože obě cesty jsou nebezpečné a tato je nejkratší.

**Q: V PvZ scénáři „Útěk“ jsou zamčené dveře a za těmito dveřmi jsou nepřátelé. Protože nepřátelé považují tyto dveře za zeď, jsou od stalkerů zcela odříznutí. Mohou se nepřátelé pohnout za dveře směrem ke hluku, nebo zůstávají uvnitř, dokud stalkeři dveře neotevřou?l**

A: Obecně platí, že pokud nepřátelé nemají platnou cestu, po níž by se pohnuli k předmětu svého zájmu (např. jsou obklopeni zdmi), nepohnou se vůbec.

# Anomálie

**Q: Objevil jsem artefakt, ale nelíbí se mi, kde leží (např. na poli, na které se nemohu dostat). Mohu jeho objevení provést znovu?**

A: Detektory vám umožňují objevit pouze artefakty, které se nacházejí pod figurkami anomálií. Jakmile byl artefakt objeven a umístěn na mapu, nelze jeho objevení provést znovu (ani když leží na nedostupném poli).

**Q: Detektor Echo má dosah 0. Znamená to, že jej mohu použít pouze v ohnisku anomálie (což představuje dosah 0 od polohy artefaktu)?**

A: Ne. Dosah detektorů se určuje od kteréhokoli pole anomálie, ne jen od jejího ohniska.

**Q: Objevil jsem artefakt a padl mi symbol, který se nachází pod nepřítelem. Mohu umístit artefakt na pole s nepřítelem a zakrýt jím ten samý symbol, který zakrývá nepřítel?**

A: Ano, můžete.

**Q: Objevil jsem artefakt, hodil kostkou, ale nelíbí se mi, kam bych měl artefakt umístit. Mohu se rozhodnout jej neumístit, nebo provést akci znovu, abych jej umístil jinam?**

A: Jakmile objevíte artefakt, musíte jej umístit na symbol, který padl na kostce. Detektory mohou přemístit artefakt pouze zpod anomálie, nelze je použít na další přemisťování artefaktu.

**Q: Když používám Borsukovu znalost anomálií, musím umístit dodatečný na to samé pole anomálie?**

A: Ne. Můžete jej umístit na kterékoli pole se symbolem anomálie v dosahu 3 od Borsuka.

**Q: Šroub zakrývá symbol . Stalker se pohne na stejné pole a zakryje symbol , protože ten je nyní nejvýše v pořadí. Na konci kola je šroub odhozen. Přesune se stalker na symbol , když bytosti mají zakrývat vždy symbol nejvýše v pořadí? Nebo je toto pravidlo platné pouze v okamžiku pohybu?**

A: Bytosti se nepřemisťují z jednoho symbolu na druhý, pokud dojde k jeho odkrytí. K zakrytí symbolů dochází pouze po pohybu a hodu kostkou na aktivaci anomálie.

**Q: Bytost aktivovala anomálii Pružina, ale neexistuje pole s hozeným symbolem, případně jsou všechna taková pole plně osazená. Co se stane?**

A: Pokud takové pole neexistuje, nic se nestane. Pokud jsou všechna taková pole plně obsazená:
anomálii aktivoval stalker –> odstrčí jednu bytost;
anomálii aktivoval nepřítel –> nic se nestane.

**Q: Nepřítel aktivoval anomálii Magnet, ale mezi ním a ohniskem anomálie se nachází zeď. Měl by se:**

**1) nehýbat, protože zeď jej zastaví,**

**2) pohnout skrz (přes) zeď,**

**3) pohnout po nejkratší cestě okolo zdi.**

**Měl by se pohnout o svou základní hodnotu pohybu, nebo až na ohnisko anomálie? A jaká varianta platí pro stalkera?**

A: Pro nepřítele i stalkera platí totéž, pohněte jeho figurkou po nejkratší cestě okolo zdi až na ohnisko anomálie.

**Q: Nepřítel se objevil (po vyhodnocení žetonu neznámého nepřítele) na poli se symbolem anomálie. Měl by hodit na aktivaci anomálie a/nebo zakrýt symbol nejvýše v pořadí na daném poli?**

A: Bytosti umístěné na pole s anomálií ji neaktivují, ale zakryjí symbol nejvýše v pořadí na daném poli.

# Radiace

**Q: Mám ochranný oděv s modifikátorem radiace -4. Používám tento modifikátor pokaždé, když bych měl zvýšit svou dávku radiace?**

A: Ne. Modifikátor radiace ochranného oděvu se používá pro snížení dávky radiace, kterou obdržíte z polí na mapě a kdykoli je ve hře vysloveně zmíněno, že lze Modifikátor radiace ochranného oděvu použít.

**Q: Sebral jsem artefakt a hned jsem jej začal používat (umístil jsem jej na své pole artefaktů). Mám si zvýšit dávku radiace na svém Geigerově počítači o jeho hodnotu?**

A: Ne. Umístění artefaktu na pole artefaktů nezvyšuje vaši dávku radiace. Ovlivňují pouze vaši základní dávku radiace při vyhodnocení kroku „Působení radiace a snížení dávky radiace“.

# Různé

**Q: Kdy dochází k míchání jednotlivých balíčků?**

A: Není určen žádný specifický okamžik. Zamíchejte balíček, pokud v něm hledáte určitou kartu a kdykoli v něm karty dojdou.

**Q: V mojí krabičce mise B2 chybějí žetony A, B, C, D a E!**

A: Nechybějí, mise B2 používá žetony A, B, C, D a E z mise B1.

**Q: Jakým způsobem mám manipulovat s žetony pohozených dokumentů v misi B3?**

A: Můžete si je vzít provedením základní akce sebrání.