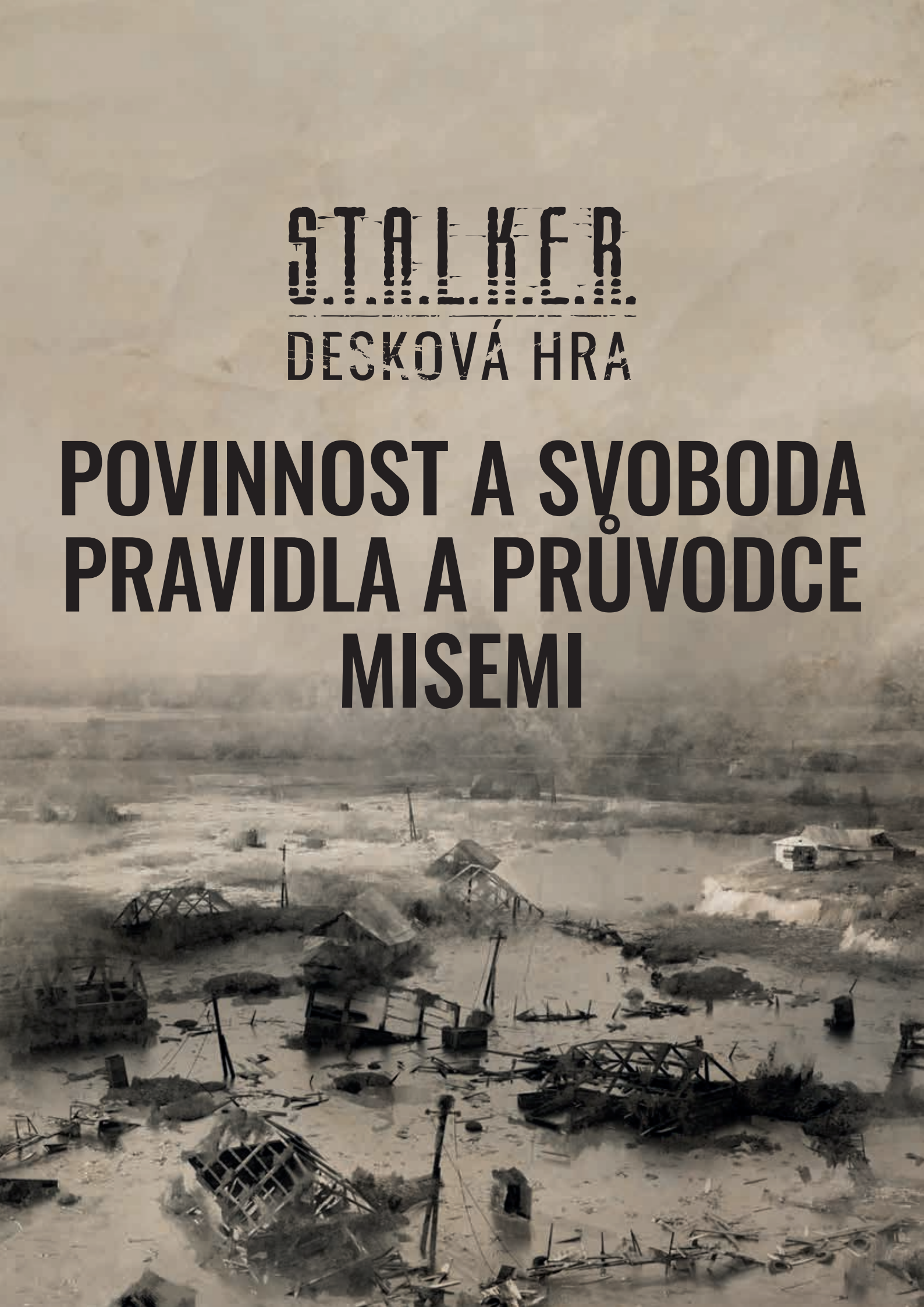
S.T.A.L.K.E.R.

DESKOVÁ HRA

POVINNOST A SVOBODA
PRAVIDLA A PRŮVODCE MISEMI



HERNÍ KOMPONENTY

* Obsah krabiček misí se nachází v Knize setkání Povinnosti a Svobody (PS) na straně **5** (z druhé strany těchto pravidel a Průvodce misemi).

PAPÍR

1 sešit pravidel a Průvodce misemi PS/Kniha setkání PS

4 sady samolepek

KARTY

Běžné karty

19 karet zbraní

22 karet následků

6 karet kontaktů

Malé karty

18 karet ochranných oděvů

11 karet doplňkové výstroje a výzbroje

2 karty předmětů

ŽETONY

32 žetonů schopností

11 žetonů -1 BZ nepřátel

2 Enemy Team tokens

MINIATURY

3 miniatury vojáků Povinnosti

1 miniatura exoskeletu Povinnosti

3 miniatury vojáků Svobody

1 miniatura exoskeletu Svobody

OSTATNÍ

4 díly herního plánu

3 krabičky misí*

2 rozdělovače pro pořadač kampaně

DESKOVÁ HRA S.T.A.L.K.E.R.
ROZŠÍŘENÍ POVINNOST A SVOBODA

Povinnost a Svoboda jsou jako dvě strany stejné mince a historie jejich konfliktu sahá až k samotným počátkům Zóny. Pokud se připojíš k jedněm, znepřátelíš si druhé a dlouhodobě tím změníš i svůj osud. Stane se tak k lepšímu, nebo k horšímu? To ukáže až čas…

PŘIDÁNÍ ROZŠÍŘENÍ DO ZÁKLADNÍ HRY

Rozšíření Povinnost a Svoboda (PS) doplňuje *deskovou hru S.T.A.L.K.E.R.* o další příběh a komponenty. Po otevření krabice, v níž je uloženo, můžete příslušný herní materiál přidat do krabice základní hry, a to následujícím způsobem:

1. Kartu zbraně RPG-7U přidejte do balíčku zbraní. Můžete ji získat podle běžných pravidel hry.
2. 2 karty předmětů Sumka s RPG granáty přidejte do balíčku předmětů. Můžete je získat podle běžných pravidel hry.
3. 11 karet doplňkové výstroje a výzbroje přidejte do balíčku doplňkové výstroje a výzbroje. Můžete je získat podle běžných pravidel hry.
4. Všechny 4 díly herního plánu přidejte k dílům herního plánu základní hry. Díly PS mají následující čísla: **60**, **61**, **62**, **63**.
5. Žetony nepřátelského týmu a žetony -1 umístěte do jim vyhrazených přihrádek v úložišti žetonů.
6. Zbývající komponenty můžete odemknout svým postupem v rámci příběhu PS.

Všechny karty zamíchané mezi karty základní hry mají v rohu značku PS, která vám usnadní jejich identifikaci, pokud je budete chtít odstranit a zahrát si hru bez rozšíření Povinnost a Svoboda. Karty vztahující se pouze k jedné frakci jsou jasně označeny jako karty Povinnosti nebo Svobody.

Příběh Povinnosti a Svobody

Rozšíření Povinnost a Svoboda přidává další příběh složený ze 3 misí, který do své hry můžete přidat v libovolnou chvíli. Mapu Zóny pouze upravte nalepením následující samolepky:

- 50. „Mise **PS1** Mezi dvěma ohni“

Z důvodu pohodlnějšího uložení herních komponent můžete vyměnit krabičky splněných misí za krabičky misí Povinnosti a Svobody.

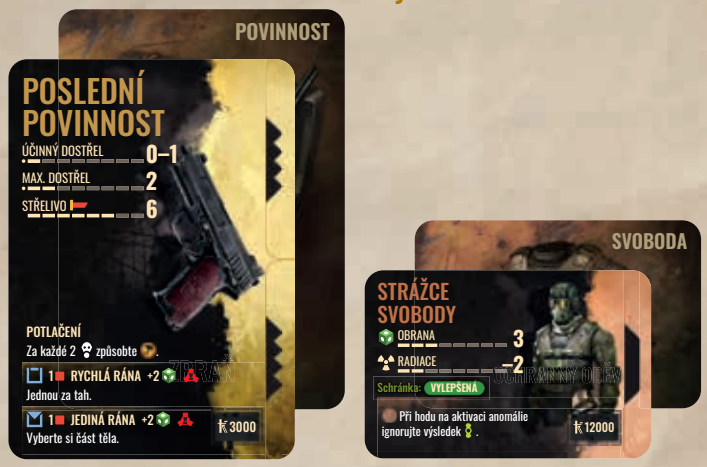
Ukončení „Mise **PS1** Mezi dvěma ohni“ změní průběh Průzkumu Zóny i obsah vašeho pořadače kampaně. Pokud si tedy chcete tuto změnu užít v její úplnosti, navrhujeme vám ukončit příběh **PS1** co nejdříve. S přihlédnutím k jeho obtížnosti vám však zároveň doporučujeme nejdříve odehrát alespoň 1 jiný příběh.

PRAVIDLA FRAKCÍ

Po vstupu do frakce získáte přístup k výbavě i schopnostem dostupným výlučně pro tuto frakci. Vaše podpora jedné ze stran však způsobí následky, které by samotáře nikdy ani nenapadly.

Svou příslušnost k jedné z frakcí označíte samolepkou na mapě Zóny.

Frakční zbraně a ochranné oděvy



Kontakty **C40** (**Zbrojíř Povinnosti**) a **C45** (**Pašerák Svobody**) nabízí zbraně a ochranné oděvy dostupné pouze pro příslušnou frakci. Při návštěvě těchto obchodníků smíte nakupovat zbraně a ochranné oděvy, jejichž karty jsou na rubu označeny nápisem Povinnost nebo Svoboda.

Doplňující miniatury stalkerů

Po ukončení „Mise **PS1** Mezi dvěma ohni“ máte k dispozici všechny miniatury frakce, kterou jste si vybrali.

Frakční schopnosti

Kontakty **C41** (**Výcvikový instruktor Povinnosti**) a **C46** (**Mentor Svobody**) vám pomohou získat jedinečné schopnosti dostupné pouze pro příslušnou frakci. Frakční schopnosti jsou aktivní za všech okolností stejně jako dovednosti postavy.

Každý stalker může mít v jakoukoli danou chvíli až 2 frakční schopnosti a tyto schopnosti smíte přerozdělit mezi svými stalkery při Přesunu Zónou nebo při každé návštěvě instruktora. Celkový počet schopností, jimiž může disponovat váš tým, není nijak omezen, cena každé další instruktáže však bude o něco vyšší.

Karty následků

Na začátku fáze Tábora (Povinnosti nebo Svobody) si doberte 1 kartu následků. Na těchto kartách se objevují pozitivní i negativní události, pokud jim však nebudete věnovat pozornost, rychle vám mohou přerůst přes hlavu a způsobit neúspěch celé vaší kampaně.

Příklad karty následků:

1. **Název.**
2. **Příběh.**
3. **Při vyhodnocení** – Účinek uplatněný ve chvíli, kdy se dotyčnou kartu následku rozhodnete vyhodnotit.
4. **Trvale** – Účinek platící po celou dobu, kdy je dotyčná karta následku zasunuta do příslušného pouzdra.
5. **Bez vyhodnocení** – Účinek vstupující v platnost ve chvíli, kdy ukončíte fázi Tábora (Povinnosti nebo Svobody) bez vyhodnocení dotyčné karty následku.

Žetony týmu Povinnosti a Svobody

V tomto rozšíření se objevují dva nové žetony týmu:

Týmy označené těmito žetony jsou považovány za protivníky nepřátelských týmů 1 a 2 (s výjimkou situace, kdy jsou navíc označeny žetonem jednoho z těchto týmů).

Při vyhodnocení karet aktivace nepřátel uplatněte vedle účinků také všechny účinky ovlivňující a vedle účinků všechny účinky ovlivňující .

Dojde-li k aktivaci několika nepřátel najednou, v případě shody vám doporučujeme jejich aktivaci v tomto pořadí:

→ → → → → →

Rozšíření Povinnost a Svoboda ve variantě Přežití v Zóně

Chcete-li obohatit svůj zážitek v Přežití v Zóně, můžete si nakupovat karty výbavy označené Povinnost nebo Svoboda. Tyto karty však musí patřit pouze jedné z těchto frakcí.

Žetony schopností lze nakoupit za jednotkovou cenu 4 000 . Doberte si 2 žetony, jeden z nich si vyberte a druhý odhoďte.

Nezapomeňte, že každý stalker může mít nejvýše 2 žetony schopností.

PŘEHLED KARTONOVÝCH FIGUREK A MINIATUR

Součástí rozšíření Povinnost a Svoboda jsou noví nepřátelé. Na herním plánu je budou představovat následující figurky a miniatury.

FIGURKY

4 vojenští nepřátelé + 3 bandité s puškou (strážce Monolitu)

2 vojenští nepřátelé (granátník MBJ)

2 vojenští nepřátelé + 3 bandité s puškou (voják MBJ)

MINIATURY

3 vojáci Povinnosti

1 exoskelet Povinnosti (voják Povinnosti, Kulak)

3 bojovníci Svobody

1 exoskelet Svobody (bojovník Svobody, Míša)

PODĚKOVÁNÍ

Věnováno památce Lukasze Orwata, toho nejlepšího z nás. Snad se někdy opět setkáme..

Autor: Paweł Samborski

Námět: série PC her S.T.A.L.K.E.R. od GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Autor bonusového obsahu: Paweł Samborski

Testování a vývoj: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Interní testování: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Příběhy: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Paweł Samborski

Autoři příběhů: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Redakce: Daniel Morley

Korektury: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Kreativní vedení: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafika: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

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

Autorky postav: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

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

Sazba: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

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

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

S.T.A.L.K.E.R. A GSC GAME WORLD
JSOU REGISTROVANÝMI OCHRANNÝMI ZNÁMKAMI.
VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA