

APROBADO
Fideicomiso...
Fecha...
[Handwritten signature]

MANUAL DE INSTRUCCIONES

para la estancia en la zona de exclusión

ZONA

CATEGORÍA:

CONFIDENCIAL

Uso interno exclusivo.

0-DV-2019

En 1986, tiene lugar el trágico accidente de la Central nuclear de Chernóbil en el territorio de la República Socialista Soviética de Ucrania. Se estableció una zona de exclusión de un radio de treinta kilómetros y la población fue evacuada a toda prisa, dejando atrás todas sus pertenencias. Esta área se conoce coloquialmente (y cariñosamente) como la Zona.

Tras crear un sarcófago improvisado y apagar los dos reactores restantes, el ejército permaneció en la Zona. Los soviéticos construyeron búnkeres y laboratorios subterráneos donde comenzaron a realizar experimentos. Los testigos (aquellos pocos dispuestos a hablar) afirmaron presenciar varias anomalías y sucesos extraños que desafiaban las leyes de la física y que ocurrían en los alrededores de la central nuclear. Muy pocos creyeron los rumores.

Durante los siguientes años, se fue filtrando más información sobre anomalías inquietantes, así como animales deformes e irradiados o criaturas mutadas. El área supone un peligro mortal, pero en ella se encuentran varios «artefactos» peculiares: objetos con propiedades increíbles que carecen de explicación científica.

Tras veinte años de supervisión, la Unión Soviética, enfrentándose a una crisis económica, reduce las estrictas medidas de control de la zona de exclusión. Los primeros civiles entran en la Zona. Los carroñeros, como los llama el ejército, buscan la emoción de conocer el área cerrada. Los artefactos y las muestras de tejido mutante tienen un gran valor en el mercado negro. El saqueo de la Zona se convierte en un negocio lucrativo, aunque extremadamente peligroso.

Treinta años después de la explosión, la Zona ya no está tan desierta. Varias facciones de carroñeros, meros bandidos, soldados mal retribuidos, equipos de investigación, deambulan por allí. El contrabando se encuentra en pleno auge, y no solo el de material de investigación y de armas, sino también de grandes cantidades de alcohol y suministros.

Entretanto, los artefactos y datos de investigación salen de la Zona. Las emisiones de radiación se han vuelto algo común, aunque ya no son tan fuertes como la primera, y los carroñeros experimentados saben cuándo volverán a suceder.

Entre los civiles hay rumores sobre el sarcófago de la central nuclear: el epicentro de la emisión. Muchos cuentan historias sobre la madre de todos los artefactos que habitan en el centro: la famosa «Fuente». Algunos dicen que puede cumplir tus sueños más secretos, mientras que otros dicen que tiene poderes psicoquinéticos. Aunque existen varias versiones de la leyenda, una cosa es cierta: incluso aunque este artefacto no tenga ningún poder mágico, tendrá un valor incalculable en el mercado negro.

En 2017, un científico del ejército desertó y huyó de la Zona. Lo consiguió gracias a la ayuda de cuatro carroñeros que lo ayudaron en varias etapas de su fuga. A cambio de su ayuda, el científico compartió la información que tenía sobre la Fuente. Advirtió a los carroñeros que ni siquiera el ejército había logrado llegar al misterioso sarcófago. Les reveló que el tiempo era un factor delicado porque el centro de emisión estaba alcanzando su masa crítica y se estaba desestabilizando. Podría degradarse en cualquier momento, y los posibles resultados serían peores que la explosión de 1986 y la primera emisión combinadas.

No sabes qué piensan los otros carroñeros de todo esto, pero una cosa es segura: prefieres morir tratando de lograr la gloria eterna antes que llevar una existencia tan banal en este desgraciado país, que pronto se enfrentará al mayor cataclismo de la historia de la humanidad. Comienza tu viaje hacia el sarcófago.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Preparación.....	4
Preparación de los carroñeros	6
Detalles de los carroñeros.....	7
Objetivo del juego	8
Derrota	8
Victoria	8
Descripción del tablero principal.....	8
Sectoros del tablero.....	8
Otros símbolos del tablero	9
Curso de la partida	9

CÓMO SE JUEGA

Acciones.....	10
Eventos.....	10
Cartas de Evento	11
Rumores.....	12

REGLAS DETALLADAS

Pruebas	13
Objetos	14
Sexto espacio.....	15
Usar y dañar objetos.....	15
Mercado	16
Artefactos.....	16

Mutantes y Anomalías	17
Fichas de Amenaza en el tablero.....	17
Encuentro con un Mutante o una Anomalía.....	18
Daño	19
Curarse	19
Debilidades.....	19
Muerte	20
Fatiga	20
Reputación	20
Ubicaciones Secretas.....	20
Fichas de Amenaza en Ubicaciones Secretas	20
Objetos Secretos	20
Emisión.....	21
Búnkeres y acampar.....	22

APÉNDICE 1: UBICACIONES Y OBJETOS

Acciones de Ubicación	23
Explicación de las cartas de Objeto	24

APÉNDICE 2: MODO ADICIONAL

Modo de juego en solitario	25
----------------------------------	----

CONTENIDO



Ficha de Voz de la Zona (jugador inicial)



3 dados



4 cartas de Referencia



20 cartas de Emisión



21 cartas de Rumor



Tabla de dos caras del mapa de la Zona

Caras del tablero:
1-2 jugadores 3-4 jugadores

CARTAS DE EVENTO

14 cartas de Evento de Sarcófago



25 cartas de Evento Amarillas



25 cartas de Evento Verdes



10 cartas de Evento del Laboratorio de botánica



10 cartas de Evento del Observatorio de emisiones



10 cartas de Evento de los Archivos subterráneos



10 cartas de Evento del Búnker del gobierno

40 cartas de Evento de Ubicación Secreta

POR CADA UNO DE LOS 10 PERSONAJES



Miniatura de Personaje



4 cartas de Objeto Inicial



Tablero de Personaje



4 tableros de Mochila



Fichas de Rublo

8 x

12 x

20 x



60 fichas de Daño

4 medidores de Fatiga



12 fichas de Debilidad



4 fichas de Reputación



8 fichas de Cerradura



Indicador de Emisión



Ficha de Rumor



4 pegatinas para la bandeja



Bandeja de fichas

FICHAS DE AMENAZA



14 fichas de Mutante Verdes



14 fichas de Mutante Amarillas



14 fichas de Anomalía Verdes



14 fichas de Anomalía Amarillas



Tablero de Mercado

CARTAS DE OBJETO



38 cartas de Objeto Chatarra



17 cartas de Artefacto Verdes



38 cartas de Objeto de Equipamiento



17 cartas de Artefacto Amarillas



16 cartas de Objeto Secreto

IMPORTANTE

Las fichas de Daño y de Rublo se consideran ilimitadas. En el extraño caso de que os quedarais sin alguna ficha que necesitarais, utilizad un sustituto adecuado.

INTRODUCCIÓN

PREPARACIÓN

[1] Coloca el tablero principal en el centro de la mesa. Para partidas de 1 o 2 jugadores, utiliza el lado del tablero marcado con y para partidas de 3 o 4 jugadores usa el lado del tablero marcado con .

Baraja y coloca los mazos de Eventos en los espacios del tablero correspondientes: [2] sector verde, [3] sector amarillo y [4] Sarcófago. Baraja cada uno de los mazos de Ubicaciones Secretas por separado. Si esta es la primera partida, coloca cada uno de ellos en los espacios correspondientes: [5] Laboratorio de botánica, [6] Archivos subterráneos, [7] Observatorio de emisiones, [8] Búnker del gobierno. En partidas futuras, puedes colocar estos mazos aleatoriamente.

[9] Mezcla las fichas de Cerradura y coloca 1 ficha en los espacios indicados al lado de cada uno de los mazos de Eventos de Ubicación Secreta. Devuelve las fichas de Cerradura restantes a la caja; no se utilizarán durante la partida.

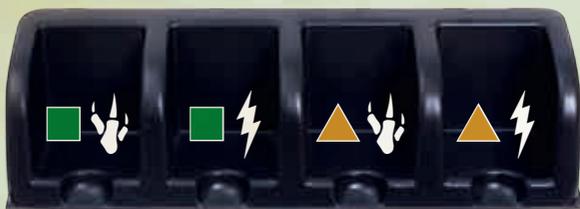
[10] Baraja todas las cartas de Objeto Secreto disponibles y forma 4 mazos pequeños. Cada uno de los mazos debe tener una cantidad de cartas igual a la cantidad de jugadores. Deja las cartas restantes en la caja. Coloca los mazos en los espacios indicados al lado de cada una de las ubicaciones Secretas.

[11] Coloca el tablero de Mercado al lado del tablero principal. Baraja el mazo de Objetos Chatarra y el mazo de Objetos de Equipamiento por separado y colócalos en los espacios indicados [12] al lado del tablero de Mercado. Llena los espacios vacíos con las cartas de los mazos correspondientes.

[13] Pon las fichas de Amenaza con el dibujo boca arriba y sepáralas según los símbolos y colores de la esquina superior derecha. A continuación, coloca cada una de las 4 pilas en el espacio correspondiente de la bandeja de plástico. Coloca la bandeja al lado del tablero principal.

USAR LA BANDEJA

El juego incluye una bandeja para las fichas de Amenaza con 4 espacios, lo que permite separar las fichas de Amenaza según su tipo y su color.



Al robar una ficha, cógela de la **parte inferior**. Al descartar una ficha, colócala con el dibujo hacia arriba en la **parte superior** del espacio correspondiente. Coloca la bandeja al lado del tablero principal.

[14] Baraja los mazos de Artefactos Verde y Amarillo por separado y colócalos en los espacios de Artefacto.

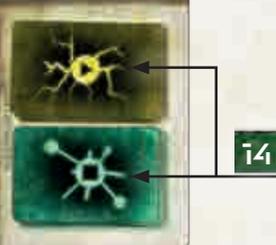
[15] Baraja las cartas de Rumor y colócalas en la esquina superior izquierda del tablero principal al lado del marcador de Emisión. Coloca el indicador de Emisión [16] en la casilla «0» del marcador de Emisión.

[17] Baraja el mazo de cartas de Emisión y colócalo en el espacio correspondiente del tablero principal, tal y como se muestra en la imagen.





Y a ti, amigo mío, puede hacerte un precio especial... y tengo algo guardado.



PREPARACIÓN DE LOS CARROÑEROS

Dale la ficha de *Voz de la Zona* al último jugador que se haya ido de pícnic. Si nadie ha ido de pícnic, dásela al jugador que haya vivido una experiencia increíble.

Reparte a cada jugador 2 tableros de Personaje de los 10 disponibles al azar; cada jugador elige uno con el que quedarse. El tablero elegido determina el personaje que el jugador controlará durante la partida. Los tableros de Personaje restantes se devuelven a la caja y no se utilizarán durante la partida.

Si todos los jugadores están de acuerdo, cada jugador puede elegir a su personaje de entre los tableros de Personaje disponibles.

En el dorso de tu tablero de Personaje se encuentra la información inicial de tu personaje:

- a) coloca las fichas de Amenaza correspondientes de la bandeja en esas 2 ubicaciones,
- b) coge una cantidad de fichas de Daño igual al número que se encuentra al lado del símbolo ▶ y colócalas al lado del tablero de Personaje,
- c) coge las fichas de Rublo (P) correspondientes a esta cantidad y colócalas al lado del tablero de Personaje,
- d) si tu reputación comienza en buena (★) o mala (★), coge la ficha de Reputación y colócala al lado del tablero de Personaje con el lado correspondiente hacia arriba, y
- e) la ubicación inicial en la que la miniatura del Personaje comienza la partida.

Coge el tablero de Personaje y colócalo boca arriba.

[1] Coloca las fichas de Daño que hayas cogido en el marcador de Fortaleza. Estas fichas representan el daño recibido cuando el personaje entró a la Zona.

A continuación, cada jugador coge: [2] tablero de Mochila, [3] medidor de Fatiga (colocado en el «1»), [4] una carta de Referencia y [5] 4 cartas de Objeto Inicial (con la imagen del personaje elegido en el dorso).

[6] Si el personaje comienza la partida con una reputación que no sea neutral, coloca la ficha de Reputación en el espacio correspondiente.

Cada jugador deja todos estos elementos frente a sí, ya que los utilizará durante la partida, y coloca las cartas de Objeto en el tablero de Mochila y en los espacios correspondientes.

Para más detalles sobre los objetos y las reglas de colocación, ver página 14.



FICHAS DE DAÑO



Las fichas de Daño indican la pérdida de durabilidad de las cartas de Objeto, la pérdida de fortaleza en los tableros de Personaje y los objetos desactivados.

CARROÑEROS Y LA VOZ DE LA ZONA



Cuando un efecto de juego se refiere a un carroñero, se refiere al jugador que esté controlando al personaje. La Voz de la Zona es el jugador que tenga la ficha de Voz de la Zona en ese momento.

DETALLES DE LOS CARROÑEROS

ATRIBUTOS

Las predisposiciones naturales de un carroñero están determinadas por 4 atributos. El valor de estos atributos se encuentra entre 1 y 4. Ciertos efectos de juego pueden aumentar o disminuir estos valores, pero un atributo nunca puede bajar de 0.



La **agudeza** permite a los carroñeros percatarse de la presencia de Mutantes y Anomalías. Durante los eventos, la agudeza permite encontrar equipamiento oculto, robárselo a otros, o escabullirse de los guardias. La agudeza se utiliza principalmente durante las confrontaciones contra Amenazas y aparece con menor frecuencia durante los eventos.



El **físico** permite a los carroñeros matar Mutantes y coger partes valiosas de sus cuerpos para venderlas posteriormente en los búnkeres. Este atributo es especialmente útil durante los eventos, cuando los carroñeros necesitan fuerza y velocidad.



La **inteligencia** permite a los carroñeros recuperar artefactos de Anomalías sin sufrir daño. Este atributo se utiliza durante los eventos para resolver encuentros con entes paranormales, comprender procesos científicos y manejar la tecnología correctamente.



La **fuerza de voluntad** permite a los carroñeros descansar mejor en los búnkeres. Este atributo se utiliza durante los eventos para resistirse a las influencias psiónicas o para evitar traumas. Las pruebas de fuerza de voluntad suelen darse en instalaciones secretas.

FORTALEZA

La fortaleza es una medida general de la condición psicofísica de cada carroñero.

Sufres daño cuando tu equipamiento y capacidades no dan la protección adecuada para reducir los efectos de los ataques. Para indicar el daño, coloca la ficha de Daño en la primera casilla libre del marcador de Fortaleza. Cada daño ocupa 1 casilla.

Para más detalles sobre los ataques y el daño, ver página 19.

Si tienes que colocar más fichas de Daño de las que caben en las casillas de tu marcador de Fortaleza, descarta la ficha o fichas de Daño adicionales y, en su lugar, coge una ficha de Debilidad. Coloca la ficha de Debilidad sobre uno de tus atributos que no tenga ya una ficha de Debilidad. Solo coges 1 ficha de Debilidad, independientemente de la cantidad de fichas de Daño que hayas descartado.

Para más detalles sobre el daño y las debilidades, ver página 19.

CAPACIDAD

Tu carroñero tiene una capacidad única descrita en la parte inferior de tu tablero de Personaje.

MEDIDOR DE FATIGA

El propósito del medidor de Fatiga es marcar el nivel de fatiga.

Para más detalles sobre la fatiga y el medidor, ver página 20.

MOCHILA

Hay 5 espacios en tu tablero de Mochila en los que puedes almacenar tus cartas de Equipamiento. No todas las cartas de Equipamiento deben almacenarse en la mochila.

Para más detalles sobre el equipamiento, ver página 14.

REPUTACIÓN

La reputación indica tu nivel de moral y tu fama. Tu reputación inicial está indicada en el dorso de tu tablero de Personaje.

Hay 3 tipos de reputación: buena ☆, neutra ★ y mala ★. Para indicar si tienes buena o mala reputación, coloca la ficha de Reputación (con el lado correspondiente hacia arriba) sobre el símbolo de reputación neutra de tu tablero de Mochila.

Para más detalles sobre la reputación, ver página 20.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tú y tus compañeros sois carroñeros. Vuestro objetivo es llegar al Sarcófago de la Central nuclear de Chernóbil. Sin embargo, el área está plagada de peligros, y el gobierno y los militares mantienen en secreto toda la información que hay sobre ella. Antes de partir hacia la central nuclear, cada carroñero debe **infiltrarse en las instalaciones secretas del gobierno**, abandonadas y en decadencia desde hace ya tiempo. Un carroñero solo podrá entrar al Sarcófago tras descubrir 2 secretos ocultos en dos ubicaciones Secretas diferentes.

Solo hay una forma de llegar al Sarcófago. Aquellos lo bastante valientes como para intentarlo se encontrarán con la muerte o con la gloria eterna. Para conseguir el mejor equipamiento, es crucial descansar y curarse antes de acceder al sector rojo. De lo contrario, el viaje hasta el Sarcófago, el corazón de la Zona, terminará prematuramente.

Antes de que los carroñeros lleguen al objetivo de su expedición, tendrán que visitar ubicaciones secretas y llevar a cabo las típicas tareas de los saqueadores de la Zona: extraer artefactos, matar mutantes, comerciar y adentrarse entre las ruinas. Todo ello será imprescindible para conseguir el equipamiento y los rublos necesarios para explorar los lugares más peligrosos.

DERROTA

La partida termina con la derrota de todos los carroñeros si el mazo de Rumores se acaba. Los carroñeros han tardado demasiado y la Fuente se ha destruido.

VICTORIA

La partida puede acabar en victoria para un (y solo un) jugador durante la fase de Eventos. Si el jugador que se encuentra en el área del Sarcófago llega a la descripción del final en la fase de Eventos, gana.

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO PRINCIPAL

UBICACIÓN

Una «ubicación» es un espacio del tablero que tenga su propio nombre y que esté rodeado por un límite. Las ubicaciones se consideran adyacentes si comparten un límite transitable (ver página siguiente).

SECTORES DEL TABLERO

El **sector verde** contiene las áreas más alejadas del Sarcófago; áreas relativamente seguras. Como en esta área solo hay Mutantes y Anomalías comunes, los carroñeros podrán encontrar botines de poco valor y evitar amenazas y daño serios.



Ejemplo de ubicaciones verdes. Las ubicaciones del sector verde tienen el fondo verde y el símbolo blanco.

El **sector amarillo** contiene áreas en las que los carroñeros deben tener mucha precaución. El peligro acecha a cada paso. En este sector, los carroñeros pueden encontrarse con Mutantes y Anomalías peligrosas, pero también encontrarán objetos de mayor valor. Los beneficios de asumir riesgos en el sector amarillo son mucho mayores que en el verde.



Ejemplo de ubicaciones amarillas. Las ubicaciones del sector amarillo tienen el fondo amarillo y el símbolo blanco.

El **sector rojo** es el último límite que hay antes de acceder a la central nuclear abandonada. Ningún carroñero sensato se adentra en él. Se puede acceder al sector rojo cuando el final de la partida se acerca, es decir, cuando estáis intentando alcanzar la victoria. Viajar por esta zona no es tarea fácil.



Ejemplo de ubicaciones rojas. Las ubicaciones del sector rojo tienen el fondo rojo y el símbolo blanco.



BÚNKERES



Los Búnkeres son áreas de la Zona que permiten a un carroñero tomarse un respiro, recargar el equipamiento, curarse daños y, lo más importante, descansar bien durante la noche lejos de las nubes de ácido y de los monstruos sedientos de sangre. Los Búnkeres son también áreas donde puedes comerciar mientras acampas. Todos los carroñeros que se encuentren en un búnker durante la emisión están totalmente a salvo. Los búnkeres están marcados en el tablero con el símbolo

Nota: Se considera que las ubicaciones de Búnker no se encuentran en ningún sector y los jugadores no pueden colocar (ni reubicar) fichas de Amenaza en ellos.

UBICACIONES SECRETAS

Estos lugares abandonados son trampas peligrosas que contienen información necesaria para que los carroñeros encuentren el camino al Sarcófago. Sus secretos, y su útil equipamiento, se encuentran bajo la protección de humanos peligrosos y criaturas horribles. Las ubicaciones Secretas son subterráneas y, por tanto, no se consideran ubicaciones exteriores. Las ubicaciones adyacentes a instalaciones secretas (marcadas con líneas discontinuas) se llaman **ubicaciones de Entrada**.

SARCÓFAGO

El Sarcófago es la ubicación final de la Zona. Para llegar hasta allí, debes descubrir 2 secretos, cada uno de una ubicación Secreta distinta. Solo se puede entrar al Sarcófago desde la ubicación Central nuclear (llevando a cabo su acción).

OTROS SÍMBOLOS DEL TABLERO

LÍMITES



Las diferentes ubicaciones del tablero están separadas por límites. Se pueden cruzar llevando a cabo una acción de movimiento. Las ubicaciones que comparten límite se consideran adyacentes.

LÍMITE DE LA CENTRAL NUCLEAR



Este límite no se puede cruzar con la acción de movimiento. Para acceder a la ubicación Central nuclear, debes usar la acción de Ubicación de Prípiat o del Ojo de Moscú.

BLOQUEOS



El tablero para partidas de 1 o 2 jugadores contiene límites marcados con líneas continuas. Estos límites son bloqueos que ninguno de los carroñeros puede cruzar. En partidas de 3 o 4 jugadores, estos límites solo se encuentran en los bordes del mapa y pertenecen a las ubicaciones Secretas.

ATAJOS



Cruzar algunos límites puede ser arriesgado. Si cruzas un límite con alguno de los 3 símbolos de daño, sufres 1 daño de ese tipo.

[Para más detalles sobre ataques y daños, ver página 18](#)

UBICACIÓN EXTERIOR

El juego utiliza el término «ubicación exterior» para describir ubicaciones abiertas expuestas a la emisión. Este término se utiliza para todas las ubicaciones de los sectores verde, amarillo y rojo. Los Búnkeres, las ubicaciones Secretas y el Sarcófago **no** se consideran exteriores.

CURSO DE LA PARTIDA

La partida se divide en rondas que consisten en fases sucesivas. En cada fase, los jugadores juegan en orden por turnos, comenzando por el jugador con la ficha de Voz de la Zona. Las fases se resuelven en el siguiente orden:

- 1. Fase de Acciones:** cada jugador lleva a cabo un máximo de 2 acciones, durante las que puede: mover a su carroñero, llevar a cabo una acción de Ubicación, resolver un encuentro con una amenaza acechando el área, descansar o entrar en las peligrosas ubicaciones Secretas.
- 2. Fase de Eventos:** en orden de turno, cada jugador roba 1 carta de Evento correspondiente al tipo de ubicación en la que se encuentre la miniatura del jugador, no todas las ubicaciones tienen un mazo de Eventos asignado (Central nuclear, Prípiat, Ojo de Moscú); los jugadores que se encuentren en estas ubicaciones omiten esta fase. Tras robar una carta, léela en voz alta y resuélvela. Las cartas de Evento contienen descripciones de aventuras, peligros o encuentros aleatorios a los que los jugadores tendrán que enfrentarse.
- 3. Fase de Rumor:** la Voz de la Zona roba 1 carta de Rumor, la lee en voz alta y la resuelve. Las cartas de Rumor influyen en la situación general del tablero. Durante esta fase puede ocurrir una emisión. Como resultado, una onda de energía letal, que emana del reactor, se extiende por la Zona. La emisión puede provocar la muerte de los carroñeros que no consiguieran encontrar un refugio.

CÓMO SE JUEGA

El juego consiste en una serie de rondas divididas en 3 fases:

1. Acciones
2. Eventos
3. Rumores

ACCIONES

Durante la fase de Acciones, los carroñeros llevan a cabo hasta 2 acciones en su turno, empezando por la Voz de la Zona y continuando en el sentido horario. La fase termina una vez que el último jugador ha llevado a cabo sus acciones.

MOVIMIENTO

Al llevar a cabo esta acción, mueve tu miniatura a una ubicación adyacente.

Si la nueva ubicación tiene, al menos, 1 ficha de Amenaza, debes resolver un encuentro (ver Fichas de Amenaza en el tablero, página 17).

Cruzar un atajo (ver Atajos, página 9) implica sufrir el daño indicado en el atajo en cuestión.

Durante tu acción de movimiento, solo puedes moverte a una ubicación Secreta si esa ubicación está abierta (ver más abajo).

LLEVAR A CABO ACCIONES DE UBICACIÓN

Cada ubicación tiene su propia acción de Ubicación. Puedes llevar a cabo esta acción con el fin de resolver el efecto de la ubicación actual en la que se encuentre tu miniatura. Todas las acciones de Ubicación están descritas bajo el nombre de la ubicación en el tablero principal.

Puedes llevar a cabo la acción de Ubicación incluso aunque esta contenga una ficha de Amenaza.

Para más detalles sobre las ubicaciones, ver páginas 8 y 23.

Para más detalles sobre las acciones de Búnker (acampar), ver página 22.

Nota: las acciones de Ubicación solo pueden llevarse a cabo una vez por turno.

ABRIR UNA UBICACIÓN SECRETA

Cuando te encuentres en una ubicación adyacente a una ubicación Secreta, puedes gastar una acción para cumplir la condición indicada en la ficha de Cerradura. Dale la vuelta a la ficha; ahora esa ubicación se considera abierta.

Para más detalles sobre ubicaciones Secretas, ver páginas 9 y 20.

Tras abrir una ubicación Secreta, mueve tu miniatura a una de las casillas libres de la ubicación Secreta. Además, puedes mirar el mazo de Objetos Secretos y quedarte con una de las cartas.

BUSCAR

Resuelve una acción buscar para tener un encuentro con una ficha de Amenaza que se encuentre en tu ubicación. Tú decides con qué amenaza quieres tener el encuentro.

DESCANSAR

Al llevar a cabo esta acción, reduce en 1 tu nivel de fatiga (-1).

Para más detalles sobre fatiga, ver página 20.

PASAR

Puedes renunciar a las acciones pasando. Si pasas en tu primera acción, terminas tu turno de inmediato sin resolver tu segunda acción.

EVENTOS

Durante la fase de Eventos, los carroñeros presentes en determinadas ubicaciones, en orden de turno, cogen cada uno 1 carta de Evento correspondiente al sector en el que se encuentre su miniatura. Tras robar una carta, el jugador resuelve la sección de la carta correspondiente a su ubicación actual.

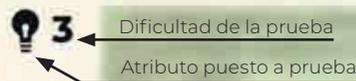
Los mazos de Eventos están asignados al sector verde, al sector amarillo, a cada una de las 4 ubicaciones Secretas y al Sarcófago. Ni el sector rojo ni los búnkeres tienen cartas de Evento asignadas.

Para resolver un evento, lee el texto de la carta en voz alta y lleva a cabo las pruebas de los atributos requeridas, resuelve el daño o las debilidades, cambia tu nivel de fatiga o de reputación y lleva a cabo las indicaciones descritas.

PRUEBAS DE EVENTO

Llevar a cabo una prueba durante la resolución de una carta de Evento es igual que llevar a cabo una prueba en cualquier otra situación. La única diferencia es que el éxito o fracaso puede influir en el curso de los eventos.

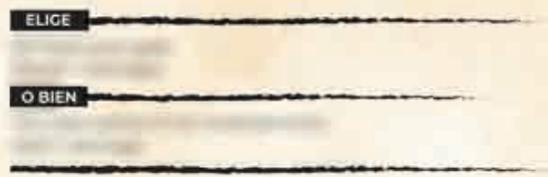
Tras llevar a cabo una prueba, lee y resuelve únicamente la sección del evento que corresponda al resultado de la prueba. Si superas la prueba, lee el texto sobre el fondo verde al lado del símbolo ✓. De lo contrario, lee el texto sobre el fondo rojo al lado del símbolo ✗.



Ejemplo de una prueba en una carta de Evento.

«ELIGE»

Algunas cartas de Eventos obligan a tomar una decisión. Estas secciones están marcadas con la indicación **ELIGE**. Elige 1 de las secciones (divididas por líneas y por las palabras **O BIEN**), léela y resuélvela, ignorando la sección que no hayas elegido. Puedes leer toda la carta antes de elegir.



Ejemplo de una elección en una carta de Evento.

Algunos de los efectos opcionales de los eventos no se encuentran divididos por líneas. Si el texto de la carta dice «puedes», puedes elegir no resolver el efecto.

DAÑO

Si recibes algún daño al resolver un evento, debes asignarlo de inmediato. Los tipos de daño separados por una coma se asignan al mismo tiempo. Puedes usar un objeto protector (si tienes alguno) para reducir el daño.

ENCUENTROS

Si la carta dice «Encuentro: » o «Encuentro: », debes coger la ficha correspondiente de la bandeja de fichas de Amenaza (de la parte inferior de la pila) y resolver el encuentro. Si no derrotas la amenaza, coloca la ficha en la ubicación en la que te encuentres (o descártala si el encuentro se produce en una ubicación Secreta). Independientemente del resultado del encuentro, continúa resolviendo el evento una vez que se haya resuelto el encuentro (a no ser que se indique lo contrario).

Para más detalles sobre los encuentros con amenazas, ver página 18.

Las cartas de Evento pueden incluir las siguientes frases:

- ▶ «Roba una ficha de Amenaza». Roba una ficha igual que durante un encuentro y luego continúa leyendo.
- ▶ «Coloca una ficha de Amenaza». Roba una ficha igual que durante un encuentro, colócala en un lugar designado y luego continúa leyendo.

REPUTACIÓN Y EVENTOS

Algunos de los encuentros hacen referencia a la reputación. Si la carta está dividida en secciones o en párrafos marcados con símbolos de reputación, resuelve solo la parte correspondiente a tu reputación. Las secciones o párrafos marcados con un símbolo de reputación que no coincidan con la tuya se ignoran.

CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento pueden ser de los tres siguientes tipos:

EVENTOS DE SECTOR VERDE Y AMARILLO

Cada carroñero que se encuentre en una ubicación exterior (en un sector verde o amarillo) roba la primera carta de la parte superior del mazo de Eventos correspondiente al color de la ubicación en la que se encuentre. Una carta de Evento consiste en tres secciones; dos de las cuales se refieren a una ubicación específica. Si no te encuentras en ninguna de las dos ubicaciones mencionadas, resuelve la última sección de la carta titulada «Otra ubicación».

En algunos casos, la carta hace referencia a la reputación en lugar de a la ubicación en la que te encuentres. En ese caso, resuelve la sección correspondiente a tu reputación.

Si se roba la última carta de alguno de estos mazos de Eventos, baraja todas las cartas descartadas y forma un nuevo mazo.

EJEMPLO



Lidya, la científica, ha robado una carta de Evento Verde. Ahora mismo se encuentra en la ubicación Pantanos. Comprueba la parte superior de la carta para ver si contiene una sección que haga referencia a la ubicación en la que se encuentra. La primera sección hace referencia a los «Barracones», la segunda hace referencia al «Vertedero». Ninguna de ellas se refiere a la ubicación en la que se encuentra Lydia, por tanto, el jugador lee y resuelve únicamente la sección titulada «Otra ubicación».

EVENTOS DE UBICACIÓN SECRETA

Las cartas de Evento de Ubicación Secreta contienen más texto que las cartas de Eventos de Sector Verde y Amarillo. Además, tienen dos símbolos más:



La misión fracasa. Descarta la carta tras resolver todos los efectos, daños y fatiga del párrafo actual. Quédate en tu ubicación actual (a no ser que la carta especifique lo contrario).



Avanza al siguiente párrafo de la carta de Evento. Ignora la parte negativa o no elegida del texto que estás resolviendo (por ejemplo, en caso de éxito, ignora la sección de fracaso).

Si se te indica que leas la línea «Has descubierto un secreto», no descartes la carta como harías con una carta de Evento Verde o Amarilla. En su lugar, coloca la carta bajo tu tablero de Personaje de forma que el nombre de la ubicación y la palabra «secreto» queden visibles. Además, puedes mirar el mazo de Objetos Secretos de esta ubicación y quedarte con 1 de las cartas (al igual que al abrir una ubicación Secreta).

Para más detalles sobre ubicaciones Secretas, ver página 20.

Si la última carta de Evento de una Ubicación Secreta se descarta (o un jugador la coge al descubrir un secreto), esta ubicación ha sido saqueada. Todos los carroñeros que se encuentren en esta ubicación deben usar la primera acción de su turno para moverse a una ubicación adyacente a esta ubicación Secreta. No se puede entrar a una ubicación Secreta saqueada.



EVENTOS DE SARCÓFAGO

Las cartas de Evento de Sarcófago tienen una estructura similar a las cartas de Evento de Ubicaciones Secretas. Los símbolos descritos en la sección anterior (☒, ☑) funcionan de la misma manera en las cartas de Evento de Sarcófago.

Los «secretos» ocultos en varias ubicaciones Secretas contienen información que permite a una persona acceder a la Central nuclear y al Sarcófago oculto en su interior. Después de descubrir un segundo secreto, puedes dirigirte a la Central nuclear abandonada. Sin embargo, recuerda que debes obtener un secreto de dos ubicaciones Secretas distintas.

Si se te indica que leas el último párrafo de la carta (la parte del texto que está al revés), ¡la partida termina y tú ganas!

Si la última carta del mazo de Eventos de Sarcófago se descarta, la partida termina en derrota para todos los jugadores. Los carroñeros han tardado demasiado en llegar a la Fuente, que se volvió inestable y liberó la emisión final.

RUMORES

El jugador con la ficha de Voz de la Zona roba la primera carta de la parte superior del mazo de Rumores.

El diagrama muestra una carta de Rumor dividida en dos secciones: 'CAZA' y 'SENDEROS PELIGROSOS'.
 - En la sección 'CAZA', hay un símbolo de un triángulo invertido en la esquina superior izquierda. Una flecha apunta a él con el texto 'Avance del indicador de Emisión'.
 - El título 'CAZA' está en la parte superior derecha de esta sección.
 - El texto narrativo dice: 'No tenía conocimiento de ningún mutante que acechará durante tanto tiempo a su presa...'
 - El texto de efecto dice: 'Mueve 1 ficha de ▼ de cualquier lugar a una ubicación verde, amarilla o roja. Si hay carroñeros en esa ubicación, elige 1. De inmediato, el carroñero elegido debe 2 ▲ o resolver el encuentro. Si el ▼ no es derrotado, permanece en esa ubicación.'
 - En la sección 'SENDEROS PELIGROSOS', hay un símbolo de un reloj.
 - El título 'SENDEROS PELIGROSOS' está en la parte superior derecha de esta sección.
 - El texto narrativo dice: 'Primero los bloqueos, luego los cacheos, y ahora esto... ¿qué vamos a hacer, camarada? —Solo Dios sabe...'
 - El texto de efecto dice: 'Atajo. Coloca la ficha de Voz de la Zona ahí. Cualquier efecto que utilice este atajo reduce los años en lugar de 1. El daño no cambia.'
 - Una flecha apunta al texto narrativo con el texto 'Texto narrativo'.
 - Una flecha apunta al símbolo de reloj con el texto 'Símbolo de reloj'.
 - Una flecha apunta al texto de efecto con el texto 'Indicación de la carta de Rumor'.
 - El nombre 'Nombre' está etiquetado en la parte superior de la carta.

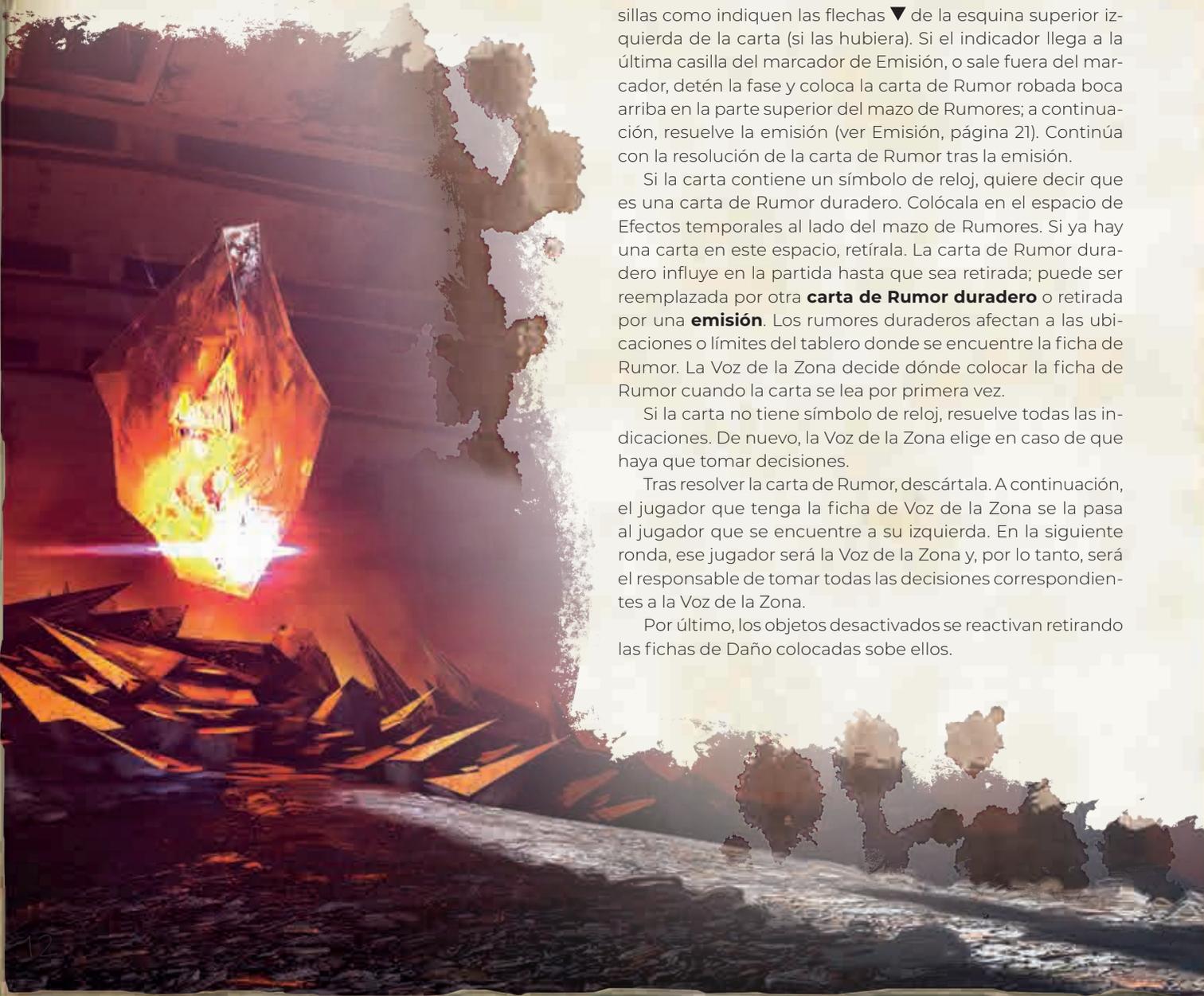
Comienza moviendo el indicador de Emisión tantas casillas como indiquen las flechas ▼ de la esquina superior izquierda de la carta (si las hubiera). Si el indicador llega a la última casilla del marcador de Emisión, o sale fuera del marcador, detén la fase y coloca la carta de Rumor robada boca arriba en la parte superior del mazo de Rumores; a continuación, resuelve la emisión (ver Emisión, página 21). Continúa con la resolución de la carta de Rumor tras la emisión.

Si la carta contiene un símbolo de reloj, quiere decir que es una carta de Rumor duradero. Colócala en el espacio de Efectos temporales al lado del mazo de Rumores. Si ya hay una carta en este espacio, retírala. La carta de Rumor duradero influye en la partida hasta que sea retirada; puede ser reemplazada por otra **carta de Rumor duradero** o retirada por una **emisión**. Los rumores duraderos afectan a las ubicaciones o límites del tablero donde se encuentre la ficha de Rumor. La Voz de la Zona decide dónde colocar la ficha de Rumor cuando la carta se lea por primera vez.

Si la carta no tiene símbolo de reloj, resuelve todas las indicaciones. De nuevo, la Voz de la Zona elige en caso de que haya que tomar decisiones.

Tras resolver la carta de Rumor, descártala. A continuación, el jugador que tenga la ficha de Voz de la Zona se la pasa al jugador que se encuentre a su izquierda. En la siguiente ronda, ese jugador será la Voz de la Zona y, por lo tanto, será el responsable de tomar todas las decisiones correspondientes a la Voz de la Zona.

Por último, los objetos desactivados se reactivan retirando las fichas de Daño colocadas sobre ellos.



REGLAS DETALLADAS

PRUEBAS

En la carrera hasta el Sarcófago, los carroñeros tendrán varias oportunidades de poner a prueba sus capacidades: encuentros con Anomalías, luchas con Mutantes, eventos de ubicaciones exteriores y acciones de ubicación que requerirán que los jugadores pongan a prueba ciertos atributos.

Cuando deba superarse una prueba, se indicará el símbolo del atributo que se pondrá a prueba.

LLEVAR A CABO UNA PRUEBA

Para superar una prueba, tira 3 dados. A continuación, el resultado se añade al valor de tu atributo.

Por cada que haya salido como resultado, suma 1 al valor del atributo puesto a prueba.

Por cada que haya salido como resultado, resta 1 al valor del atributo puesto a prueba.

El símbolo se trata como si esa cara del dado estuviera en blanco y no influye en la prueba. Sin embargo, si hay al menos 2 dados con el símbolo al resolver la prueba, sufres 1 .

Para superar una prueba de atributo, debes obtener un resultado **igual o superior** al valor de la prueba. De lo contrario, no superas la prueba.

¡Recuerda! Si se pone a prueba un atributo con una ficha de Debilidad, resta 1 al resultado final (ver Debilidades, página 19).

FORZAR UNA PRUEBA

Tras la tirada, puedes forzar una prueba. Si decides forzarla, aumenta tu fatiga en 1 y vuelve a tirar un dado a tu elección. Durante una prueba solo se puede forzar **una vez**. Si tu fatiga está a 5, no puedes forzar la prueba.

VOLVER A TIRAR LOS DADOS

Forzar una prueba, así como los efectos de algunos objetos y capacidades de personajes, te permite volver a tirar los dados. Puedes volver a tirar los mismos dados más de una vez cuando acumules dos o más efectos de este tipo distintos.

USAR OBJETOS

Los objetos de tu equipamiento pueden influir en el resultado de las pruebas. Estos objetos están marcados con un símbolo de atributo. Si llevas a cabo una prueba de cierto atributo y tienes un objeto con su símbolo, puedes usar el modificador. Puedes hacer uso del objeto después de conocer el resultado de la tirada.

Hay 2 símbolos modificadores en el juego:

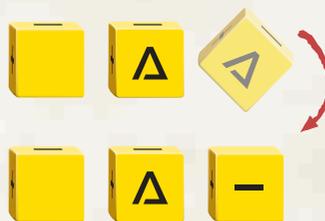
- ▶ Los objetos con un símbolo suman 1 al resultado de la prueba.
- ▶ Los objetos con un símbolo anulan 1 que haya salido como resultado.

EJEMPLO

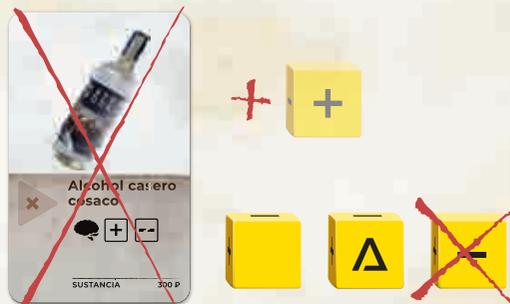
Debido a las terribles circunstancias, Kostia Fiodorov tiene que poner a prueba su fuerza de voluntad () . El nivel de la fuerza de voluntad de Kostia es de 2, y la dificultad de la prueba es de 3. El jugador que controla a Kostia coge 3 dados y los tira. El resultado es el siguiente:



¡Vaya mala suerte la de Kostia! No ha conseguido ninguno de los símbolos necesarios. Además, 2 de los resultados son . Si Kostia finaliza su prueba ahora, fracasará y sufrirá 1 . Kostia decide forzar su prueba. Aumenta su fatiga en 1 y vuelve a tirar 1 de los 2 dados en los que obtuvo .



Tras volver a tirar el dado, consigues un símbolo . ¡Eso no es bueno! Por suerte, Kostia tiene un as bajo la manga. Bueno, lo cierto es que tiene una botella de alcohol casero cosaco en el abrigo. Descarta la carta y añade los símbolos al resultado de su prueba.



Añadir el le permite sumar 1 al resultado. Aun así, no es suficiente; necesita 1 más para igualar la dificultad de la prueba. Afortunadamente, el le permite cancelar el dado con .

Tras usar el Alcohol casero cosaco, el resultado de los dados es el siguiente:



El resultado final de la prueba es 3, por lo tanto, la prueba de fuerza de voluntad es un éxito. Solo hizo falta algo de valentía líquida.

MODIFICADORES DE ENCUENTRO

Los objetos con los símbolos o en la descripción solo se pueden usar durante un encuentro con una amenaza de ese tipo. También pueden usarse durante una prueba en la que ese símbolo se encuentre en la descripción al lado del nivel de dificultad.

EJEMPLO

Atributo puesto a prueba

Efecto de objeto

Modificador de encuentro

Modificador de encuentro

El Cuchillo de comando puede utilizarse:

- ▶ durante un encuentro con un Mutante () que ponga a prueba el físico ();
- ▶ durante un evento que ponga a prueba el físico () y esté marcado con un modificador de encuentro con mutante ().

Este objeto no se puede utilizar durante una prueba de físico () si no hay un modificador de encuentro con mutante al lado del nivel de dificultad de la prueba.

OBJETOS

Las cartas de Objetos no son solo las herramientas, las armas y el equipamiento de protección que utilizan los carroñeros; también incluyen Artefactos poderosos —objetos casi mágicos con capacidades que sobrepasan las leyes de la física— y objetos secretos (experimentos científicos escondidos bajo tierra).

Los objetos pueden ser de los siguientes tipos:

<p>Objetos Chatarra: Los objetos más baratos y comunes, útiles muy a menudo.</p>	<p>Objetos de Equipamiento: Objetos de mejor calidad con mayor valor de mercado, ya que, mayormente, son importados a la Zona.</p>
<p>Objetos Secretos: Objetos de gran utilidad creados en laboratorios secretos.</p>	<p>Artefactos: Artilugios misteriosos con capacidades únicas que pueden ser muy peligrosos para quien los utilice.</p>

OBJETOS PEQUEÑOS

Los objetos marcados con el símbolo no ocupan espacio en la mochila. Por lo general, solo se utilizan una vez, aunque hay excepciones. Las cartas de Objetos Pequeños tienen su lugar a la izquierda del tablero de Personaje. No hay límite para la cantidad de cartas de Objetos Pequeños que se pueden tener.

ATUENDO

Estos símbolos representan las partes del cuerpo que protege el Atuendo. **Nota:** algunos de estos objetos cubren más de una parte del cuerpo.

Cada objeto de Atuendo tiene un símbolo que representa qué parte del cuerpo cubre (marcada en negro). No se pueden llevar 2 objetos de Atuendo que cubran la misma parte del cuerpo.

Los objetos de Atuendo pueden llevarse puestos o dejarse en la mochila. Los Atuendos que se lleven puestos se colocan en la fila inferior al lado derecho del tablero de Mochila.

Solo se pueden usar las capacidades de los Atuendos cuando estos se llevan puestos. No se puede usar la capacidad de un objeto de Atuendo si este se encuentra en la mochila.

Las cartas de Objeto de Atuendo solo pueden reorganizarse en dos casos:

- ▶ cuando obtienes una carta de Objeto de Atuendo, puedes ponértelo de inmediato moviendo otro Atuendo (que esté cubriendo la misma parte del cuerpo) a la mochila;
- ▶ en la fase de Acciones, durante tu turno, antes o después de llevar a cabo una acción.

DESECHAR OBJETOS

Se puede desechar un objeto en cualquier momento de la partida. Para desechar un objeto, descarta la carta de Objeto y colócala en la pila de descartes al lado del mazo del tipo al que pertenezca. En el caso de los objetos Secretos, devuélvelo a la caja.

SEXTO ESPACIO

Algunos objetos o capacidades de carroñeros proporcionan un espacio adicional en la mochila. Si el objeto o la capacidad tiene el símbolo  en la descripción del efecto, puedes almacenar 1 objeto en el sexto espacio especial al lado derecho del tablero de Mochila.

El sexto espacio es la única capacidad pasiva de los objetos; el objeto no tiene que estar en uso y el sexto espacio se puede usar mientras tengas el objeto en tu posesión (o, en el caso de los Atuendos, mientras lo lleves puesto).

Si el objeto que proporcionaba el sexto espacio se pierde, el objeto que se encuentre en el sexto espacio debe moverse a la mochila (según las reglas habituales de colocación). Si no hay suficiente espacio en la mochila, puedes desechar otro objeto para dejar espacio.

La pérdida del sexto espacio no te permite ponerte de inmediato un Objeto de Atuendo. Los Atuendos solo pueden ponerse en los 2 casos descritos en la sección Atuendo de las reglas.

USAR Y DAÑAR OBJETOS

Puedes usar los objetos en cualquier momento durante tu turno. Durante el turno de otro jugador, puede usar objetos como reacción a efectos que produzcan daño o te obliguen a llevar a cabo una prueba. Un objeto solo puede usarse una vez para resolver un mismo efecto.

Los objetos descartados se colocan en la pila de descartes correspondiente.

Cada vez que uses un objeto, coloca una ficha de Daño en su carta. Hay 3 tipos de marcadores de Durabilidad en las cartas de Objeto:

- ▶ **Un solo uso:** coloca una ficha de Daño. A continuación, descarta este objeto de inmediato.



- ▶ **Consumible:** la carta se descarta tras colocar la última ficha de Daño en el marcador de Durabilidad. Los consumibles pueden **repararse** con algunos efectos del juego o en los búnkeres al acampar. Cuando repares un daño, quita la ficha de Daño de la carta.



- ▶ **Duradero:** esta carta puede usarse varias veces, pero solo una vez por ronda. Si un efecto del juego **desactiva** un objeto duradero, se coloca una ficha de Daño en la carta como si se hubiera usado. Al final de la fase de Rumor, durante el paso de reactivación, la ficha de Daño se retira del objeto duradero y el objeto puede usarse de nuevo en la siguiente ronda.



DAÑAR

Utilizar un objeto no es la única forma de destruirlo. Si algún efecto del juego indica que dañes  un objeto, coloca una ficha de Daño sobre la carta. **Nota:** Los objetos duraderos no pueden dañarse .

EJEMPLO

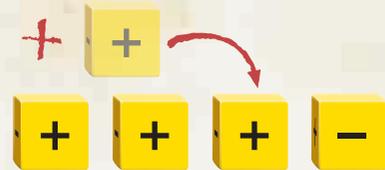
Ivan, el mercenario, llega a unas instalaciones militares donde encuentra un ordenador. Para obtener la información que necesita, tiene que descifrar el código. Ivan lleva a cabo una prueba de inteligencia (💡) de dificultad 4, mientras que el valor del atributo puesto a prueba es 2.

El resultado de la tirada (tras forzarla) es $\oplus \oplus \ominus$, que no es suficiente para superarla.

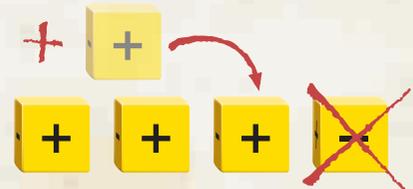


Entre otros, Ivan tiene los siguientes objetos que pueden ayudarle a influir en el resultado de la prueba de inteligencia (💡).

La Bebida energética es un objeto de un solo uso. Su efecto es suficiente como para superar la prueba. Si Ivan decide usar este objeto, descartará la carta en lugar de colocar una ficha de Daño en ella.



El efecto del Espectrómetro le permite superar esta prueba. Sin embargo, Ivan utilizó este objeto antes, así que solo le queda una casilla libre en el marcador de Durabilidad. Si Ivan decide utilizar este objeto, tendrá que descartarlo.



Los Informes técnicos son un objeto duradero que permite a Ivan ignorar un símbolo \ominus . Esto sería suficiente para superar la prueba. Ivan coloca una ficha de Daño en el marcador de Durabilidad del objeto. No podrá usarlo de nuevo durante esta ronda, pero no tiene que descartarlo. Al final

de la ronda, tras resolver la carta de Rumor, Ivan retirará esta ficha y el objeto se activará de nuevo.



CATEGORÍA

Los objetos que llevan los carroñeros pueden influir en los eventos y en los encuentros de muchas formas, no solo durante las pruebas. Algunos efectos hacen referencia a la categoría de un objeto.

PALANCA

Algunos efectos de evento pueden tener un curso de acción diferente si el personaje tiene una palanca. En tales situaciones, si decides «usar la palanca», dávala sin resolver el efecto de la carta de Objeto.

MERCADO

El tablero de Mercado es donde pueden adquirirse objetos Chatarra y de Equipamiento durante la partida. Puedes llevar a cabo transacciones mientras **acampas** o al resolver algunas de las cartas de Evento. Para comprar un objeto, debes descartar una cantidad de rublos igual al precio del objeto.

La disponibilidad de los objetos en el tablero de Mercado depende de la reputación del carroñero. Los objetos de la última columna solo los pueden comprar los carroñeros con buena reputación. Los objetos de la tercera columna solo los pueden comprar los carroñeros con reputación neutra o buena. Por último, los objetos de las dos primeras columnas pueden comprarlos todos los carroñeros, independientemente de su reputación.

Si compras, al menos, 1 objeto en tu turno, debes rellenar el mercado al final de tu turno. Mueve los objetos que se encuentren en el mercado hacia la izquierda para rellenar los espacios vacíos y, a continuación, coloca las cartas nuevas del mazo o los mazos correspondientes en los espacios vacíos de la derecha.

RECOMPENSAS

Si un efecto te indica «Coge un objeto (Chatarra, de Equipamiento o Artefacto)», coge y quédate la primera carta de la parte superior del mazo correspondiente.

ARTEFACTOS

Los Artefactos se consideran objetos, aunque son algo distintos a los objetos Chatarra o de Equipamiento. Las cartas de Artefacto incluyen la misma información que el resto de las cartas de Objeto y están sujetas a las mismas reglas.

Las cartas de Artefacto se encuentran en los mazos de Objetos Secretos, Verdes y Amarillos.

**IMPACTO**

Algunos Artefactos también provocan un efecto adicional llamado impacto. Es un efecto negativo para el usuario, pero algunos objetos (o capacidades) te permiten anularlo.

Si un efecto de impacto está determinado por la cantidad de Artefactos que tienes, cuenta todos tus Artefactos, incluyendo el que inició el efecto.

Puedes no usar un Artefacto si su efecto de impacto aumenta tu nivel de fatiga por encima del límite, te hace adquirir una debilidad, o provoca que tengas que descartar un objeto u otro recurso que no poseas.



EJEMPLO

Durante un evento, el místico decide llevar a cabo una prueba de físico (👊) con una dificultad de 2. Lanza los dados y obtiene un resultado de □ □ ▲. Su valor de físico es 1, así que la tirada no es un éxito inmediato. El carroñero no fuerza la prueba, en su lugar, decide utilizar un Artefacto.



Coloca una ficha de Daño en el marcador de Durabilidad del Artefacto. Sin embargo, este Artefacto tiene un efecto de impacto negativo. El místico tiene otro Artefacto, así que, como consecuencia del efecto de impacto del Artefacto Molledo, sufriría 2 ▶. Entonces, decide usar un objeto adicional para anular el efecto de impacto.



El místico coloca 1 ficha de Daño en el marcador de Durabilidad en el Traje de carroñero, que le permite ignorar el efecto de impacto. Ignora los 2 ▶ del impacto del Molledo y, gracias a este ingenioso truco, la prueba acaba en éxito.

MUTANTES Y ANOMALÍAS

La Zona está plagada de Mutantes y Anomalías, representados por fichas de Amenaza.

Anomalia

Tostadora

REDUCIR A CENIZAS
Cada vez que fracasases en una prueba durante este encuentro, descarta un objeto Documento (si tienes alguno).

Nombre: Tostadora
Capacidad: 1
Prueba de agudeza: 2
Prueba de confrontación: 2
Recompensa: 1 ▶, 1 ▶
Daño: 1 ▶
Dificultad de la prueba: 2

Mutante

Carnásito

HEDOR A CARROÑA
Tras derrotar al CARNÁSITO, coloca 2 fichas de 🐛 en esta ubicación.

Nombre: Carnásito
Capacidad: 2
Prueba de agudeza: 2
Prueba de confrontación: 1
Recompensa: 200 P, 1 ▶
Daño: 1 ▶
Dificultad de la prueba: 2

FICHAS DE AMENAZA EN EL TABLERO

Cuando llesves a cabo una acción de movimiento y entres en una ubicación con una ficha de Amenaza, debes resolver el encuentro. Si hay más de 1 ficha de Amenaza en esa ubicación, la Voz de la Zona elige con qué amenaza tienes el encuentro.

Si un efecto de «reubicación» te mueve a una ubicación con una ficha de Amenaza o empiezas tu turno en una ubicación con una ficha de Amenaza, no resuelvas el encuentro.

Los encuentros con amenazas elegidas también ocurren como resultado de una acción buscar (ver página 10).

Los encuentros con Mutantes y Anomalías conllevan pruebas de atributos que se resuelven de la misma manera. Cuando derrotas a una amenaza, obtienes la recompensa indicada.

Las fichas de Amenaza no anulan las acciones de ubicación.

Aunque el encuentro acabe en derrota, tu turno no finaliza.

EJEMPLO

Tamara decide llevar a cabo una acción de movimiento a la ubicación Fábrica como primera acción. Hay 2 fichas de Amenaza en esta ubicación: Gargantúa (👁️) y Flema (⚡).

El carroñero con la ficha de Voz de la Zona elige la amenaza a la que debe enfrentarse Tamara. Decide que se enfrente a la Gargantúa, ya que es más difícil de derrotar.



ENCUENTRO CON UN MUTANTE O UNA ANOMALÍA

1. CAPACIDAD DE LA AMENAZA

Antes del encuentro, lee la capacidad de la amenaza descrita en el dorso de la ficha.

Antes de llevar a cabo una acción, puedes leer las descripciones de todas las fichas de Amenaza que haya en el tablero; solo asegúrate de volver colocar las fichas donde estaban.

2. DETECCIÓN

Lleva a cabo una prueba de agudeza (👁️) utilizando el valor de dificultad indicado en la ficha de Amenaza.

Si no superas la prueba, sufres el daño indicado en la ficha.

Tras la prueba de agudeza, independientemente del resultado, puedes retirarte de la confrontación y huir. Si lo haces, el encuentro termina. Coloca la ficha de nuevo en su ubicación actual y continúas con la fase que interrumpió el encuentro.

3. CONFRONTACIÓN

Si decides enfrentarte a la amenaza, debes llevar a cabo la prueba de confrontación. Pon a prueba el atributo indicado en la ficha de forma habitual. Normalmente, las Anomalías ponen a prueba la inteligencia (💡) o la fuerza de voluntad (🗨️), mientras que los Mutantes ponen a prueba el físico (👊) o la fuerza de voluntad (🗨️).

Si la prueba de confrontación acaba en derrota, recibes el daño indicado en la ficha y el encuentro termina. La ficha vuelve a su ubicación y continúas con la fase que interrumpió el encuentro.

Si la prueba de confrontación acaba en éxito, la amenaza es derrotada y obtienes la recompensa.

Nota: los objetos con los siguientes símbolos solo pueden utilizarse para modificar resultados de pruebas de encuentros específicos (ver Modificadores de encuentros, página 14).

⚡ Pruebas de un atributo determinado en encuentros con Anomalías.

👊 Pruebas de un atributo determinado en encuentros con Mutantes.

4. RECOMPENSA

Por lo general, después de derrotar a una anomalía, obtienes un Artefacto del color indicado en la ficha. A continuación, la ficha de Anomalía se descarta.

Por lo general, cuando derrotas a un Mutante, colocas la ficha de Amenaza al lado del tablero de Personaje en la sección de objetos pequeños. Las fichas de Mutante que poseas se denominan Trofeos. Los Trofeos se pueden vender en los Búnkeres por el precio indicado en la ficha (ver Acampar, página 22).

- 👊 + **valor en rublos:** su valor de mercado como Trofeo.
- 🌿 : obtienes un Artefacto Verde.
- 🔸 : obtienes un Artefacto Amarillo.
- * : recompensa no habitual descrita en la capacidad de la amenaza.
- : sin recompensa.

EJEMPLO. ENCUENTRO CON UN MUTANTE

Tamara, la exploradora, está resolviendo un encuentro con el Mutante Gargantúa.

Primero, debe averiguar qué capacidad tiene esta amenaza, porque puede influir en la prueba de agudeza. Esta vez, la capacidad del Mutante influye en la prueba de confrontación.

La exploradora lleva a cabo una prueba de agudeza (👁️) con una dificultad de 2; su atributo de agudeza es de nivel 3. El resultado de la tirada es [+] [+] [Δ]. Supera la prueba sin ningún problema y ahora debe decidir si quiere enfrentarse a la amenaza.

Su nivel de físico (👊) es 2, mientras que la dificultad de la prueba es de 5. Si tuviera un Trofeo de Mutante, podría descartarlo para reducir la dificultad a 3. Teniendo en cuenta sus posibilidades, decide no enfrentarse a la Gargantúa.



EJEMPLO. ENCUENTRO CON UNA ANOMALÍA

Como segunda acción, Tamara, la exploradora, busca: quiere derrotar a la segunda amenaza de su ubicación.

Lleva a cabo la prueba de agudeza (👁️) con una dificultad de 3; su atributo de agudeza es de nivel 3. El resultado de la tirada es [] [] []. Debido a la capacidad de esta anomalía, Tamara no puede volver a tirar dados a no ser que el resultado haya sido un [Δ]. Tampoco tiene ningún objeto que pueda ayudarla con la prueba. Este resultado significa derrota.



Por lo tanto, recibe el daño indicado en la ficha: sufre 1 y aumenta su fatiga en 2 .

Incluso aunque ha fallado en la prueba de agudeza, la exploradora decide enfrentarse a la anomalía. Pone a prueba su inteligencia () con una dificultad de 3, exactamente igual que su nivel de atributo. El resultado de la tirada es . Tamara tiene suerte, ya que ese éxito significa que derrota a la anomalía. Tamara descarta la ficha de Amenaza y obtiene la recompensa: la primera carta de la parte superior del mazo de Artefactos Amarillos.



DAÑO

TIPOS DE DAÑO

Los efectos del juego pueden provocar 3 tipos de daño diferentes. El tipo de Daño es importante, ya que podrías tener algo que te protegiera de ese tipo de daño.

- Daño por radiación.** La exposición excesiva a las dosis de radiación ionizante puede acabar en radiotoxemia.
- Daño mental.** Los eventos traumáticos pueden influir en la salud mental.
- Daño físico.** Daño provocado por factores físicos y externos.

PROTECCIÓN CONTRA EL DAÑO



Protección a la radiación



Protección al daño mental



Protección al daño físico

Los objetos con efectos de protección incluyen los símbolos anteriores.

Cada símbolo de protección te permite anular 1 daño de ese tipo antes de recibir el daño.

SUFRIR DAÑO

Cada daño que no se anule reduce tu Fortaleza. Indícalo colocando una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daños que recibas en las casillas libres del marcador de Fortaleza de tu tablero de Personaje.

EJEMPLO

El contrabandista Andrirej no supera la prueba de agudeza al resolver un encuentro con Benevolencia, por lo que sufre 2 y 1 . No tiene ningún objeto que lo proteja del daño mental () pero, por suerte, consiguió el Artefacto Babaza durante el camino. ▶▶



Descarta el Artefacto y obtiene protección temporal a la radiación. El efecto del Artefacto le permite anular los 2 , por lo tanto, Andrirej solo sufre 1 . Coloca 1 ficha de Daño en su marcador de Fortaleza.

En este ejemplo, Andrirej ocupa la última casilla libre de su marcador de Fortaleza.



CURARSE

Durante la partida, puedes retirar daños si un efecto del juego te permite curarte. Retira la cantidad indicada de fichas de Daño de tu marcador de Fortaleza.

DEBILIDADES

Si la cantidad de daño que sufres es mayor a la cantidad de casillas libres de tu marcador de Fortaleza, descarta todos los daños restantes y coge 1 ficha de Debilidad.



Ficha de Debilidad

Cuando recibas una ficha de Debilidad, colócala en tu tablero de Personaje sobre un atributo a tu elección; ahora el valor de este atributo se reduce en 1. Puedes elegir a qué atributo colocar la debilidad, sin embargo, no puedes elegir el mismo atributo dos veces.

Algunos efectos del juego te permiten curar una debilidad; simplemente, descarta la ficha.

EJEMPLO

En el marcador de Fortaleza de Savva, el inadaptado, solo queda 1 casilla libre. Debido a la derrota en una confrontación con una Anomalía, recibe 2 . El carroñero no tiene ningún objeto que le permita anular este tipo de daño, por lo tanto, coloca 1 ficha de Daño en la última casilla de su marcador de Fortaleza. Le queda 1 ficha por colocar, pero no le quedan casillas libres en el marcador de Fortaleza. La ficha de Daño restante se descarta y Savva obtiene 1 ficha de Debilidad. Elige colocarla sobre su atributo físico (). Hasta que retire la 1ª ficha de Debilidad, el valor de este atributo se reduce en 1, por lo que ahora se encuentra a nivel 2.



MORIR

Puedes tener hasta 3 fichas de Debilidad sobre tu tablero de Personaje. Si recibes una cuarta ficha de Debilidad, mueres. Si esto ocurre, descarta tu tablero de Personaje, tus objetos y tus fichas.

Tienes la opción de volver a comenzar a jugar. Elige un personaje nuevo (de los que no se hubieran elegido antes). Al final de la fase de Rumor, repite los pasos descritos en la sección Preparación de los carroñeros (ver página 6). Sin embargo, no coloques las fichas de Amenaza iniciales en el tablero (paso a).

Si tu personaje anterior descubrió 2 secretos, puedes quedarte con 1 de ellos. El personaje nuevo comienza a jugar con ese secreto.

FATIGA

La fatiga representa el cansancio de un carroñero y su nivel de estrés. La fatiga no puede sobrepasar el nivel máximo. La fatiga se indica en el medidor de Fatiga. Los niveles bajos de fatiga significan que estás bien descansado, mientras que los niveles altos de fatiga representan una pérdida de fuerza.

Si se te indica que aumentes el nivel de fatiga (+), mueve la manecilla del medidor hacia el valor superior.

De la misma forma, reduce el nivel de fatiga (-) moviendo la manecilla hacia el valor inferior.

Algunos efectos del juego pueden aumentar o reducir el nivel de fatiga en más de 1 punto, indicado por un número al lado del símbolo.

Por cada punto que aumente tu fatiga (+) por encima del nivel máximo, recibes 1 daño en su lugar. Este daño **no puede evitarse**.

No puedes forzar una prueba si tu fatiga se encuentra en su nivel máximo. Del mismo modo, si una ficha de Cerradura requiere que aumentes tu fatiga por encima del nivel máximo, no puedes abrir esa ubicación Secreta.

Para más detalles sobre Forzar una prueba, ver página 13.

REPUTACIÓN

La reputación es un estatus que representa tu moral y tu fama. Tu reputación influye en:

- ▶ ciertas acciones de ubicación,
- ▶ disponibilidad de los objetos del mercado,
- ▶ cartas de Evento.

Puedes cambiar tu reputación durante la partida. Los cambios de reputación se indican mediante 2 símbolos:



Mejora de reputación



Deterioro de reputación



Cara de la ficha de Reputación:



Dorso de la ficha de Reputación:



Cuando tu reputación se deteriora, cambia a peor. Si tienes buena reputación (★), bájala a neutra (☆). Si tienes reputación neutra (☆), bájala a mala (★). Este proceso se hace a la inversa en caso de que la reputación mejore.

Si tienes mala reputación y tuvieras que deteriorarla, sufre 1.

Si tienes buena reputación y tuvieras que mejorarla, puedes reducir tu fatiga en 1.

EJEMPLO

Oleg, el solitario, se encuentra en los Barracones y lleva a cabo una acción de Ubicación. Tiene reputación neutra (☆), así que después de llevar a cabo la acción, reduce su reputación a mala (★). El jugador que controla a Oleg cubre el símbolo de reputación neutra de su tablero de Mochila con la ficha de Reputación con el lado de reputación mala hacia arriba.



UBICACIONES SECRETAS

Hay 4 instalaciones especiales en el tablero: ubicaciones secretas que albergan centros de investigación subterráneos y puestos militares. Estas ubicaciones secretas contienen información sobre el Sarcófago.

En el tablero, las ubicaciones Secretas están representadas por áreas especiales. Tienen sus propias cartas de Evento, objetos Secretos y una ficha de Cerradura.

Abrir una ubicación Secreta es una acción. Para llevar a cabo esta acción, debes encontrarte en una ubicación de Entrada (la ubicación adyacente a la ubicación Secreta) y cumplir los requisitos indicados en la ficha de Cerradura. Si la ficha requiere sufrir daño, el requisito no se cumple si recibes una ficha de Debilidad como resultado. Si la ficha requiere aumentar la fatiga, el requisito no se cumple si excedes el nivel máximo de fatiga. Si la ficha requiere deteriorar la reputación, el requisito no se cumple si tu reputación ya es mala. Tras abrir una ubicación Secreta, automáticamente te reubicarás en uno de los espacios libres de esa ubicación.

No puedes entrar a una ubicación Secreta si:

- ▶ está cerrada y no puedes llevar a cabo la acción para abrirla;
- ▶ todos los espacios de la ubicación están ocupados (en partidas de 3 o 4 jugadores, solo puede haber 2 carroñeros en cada ubicación; en partidas de 1 o 2 jugadores solo puede haber 1 carroñero);
- ▶ ya has descubierto un secreto en esa ubicación;
- ▶ se han descartado todas las cartas de Evento de esa ubicación.

FICHAS DE AMENAZA EN UBICACIONES SECRETAS

Si resuelves un encuentro en una ubicación Secreta y no consigues derrotar la amenaza, la ficha de Amenaza se **descarta**.



Los **Archivos subterráneos**, cuyas instalaciones aún siguen custodiadas por soldados de los barracones militares de la superficie. Sus salas ocultan documentos con resultados de las investigaciones que fueron enviados al instituto principal de Kiev.



El **Laboratorio de botánica** fue abandonado cuando se produjo un desafortunado accidente relacionado con experimentos con vegetación anómala. La mayoría del complejo quedó en ruinas, pero el piso superior se convirtió en la morada de un grupo de bandidos.



El **Observatorio de emisiones** se creó un año después del incidente. Su fin era medir las emisiones futuras y estudiar la influencia de los campos psicoactivos en el cerebro humano. La instalación se encuentra en un estado decadente y está plagada de maniacos.



El **Búnker del gobierno** es una instalación subterránea construida para los exploradores enviados a largas expediciones de investigación. Debido a la naturaleza de las expediciones, sería lógico suponer que contiene varios objetos valiosos e información de interés.

OBJETOS SECRETOS

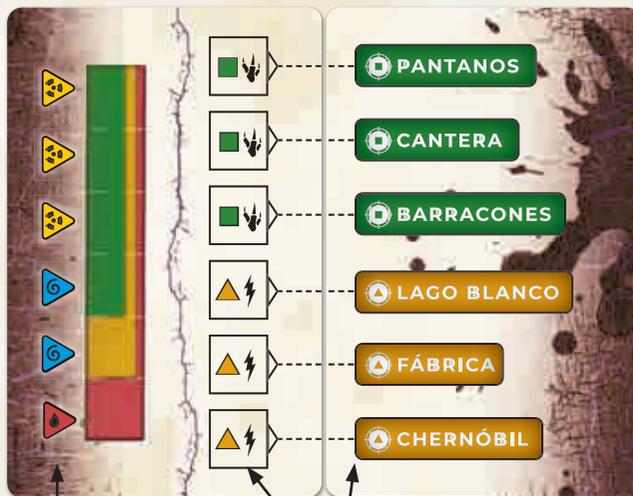
Cada ubicación Secreta tiene un pequeño mazo de cartas de Objeto Secreto. Cuando abras una ubicación Secreta o descubras su secreto, puedes mirar el mazo de Objetos de esa ubicación Secreta y quedarte con 1 de las cartas. Si no quedan objetos Secretos en esa ubicación, sus secretos aún pueden descubrirse (y, debido a algunas interacciones extrañas, aún pueden abrirse), pero no hay recompensa adicional.

EMISIÓN

Después de robar una carta de Rumor y avanzar el indicador de Emisión, si el indicador de Emisión se encuentra en la última casilla del marcador de Emisión, la emisión se resuelve de inmediato. La carta de Rumor se deja a un lado de momento; se resolverá tras resolver todos los pasos de la emisión.

La emisión se resuelve siguiendo los siguientes pasos:

1. Dale la vuelta a la primera carta de la parte superior del mazo de Emisiones y colócala al lado del mazo de forma que la cara y el dorso de las dos cartas formen un diagrama.
2. Los carroñeros que se encuentren en una ubicación adyacente a un Búnker pueden aumentar su nivel de fatiga en 2 para reubicarse de inmediato en la ubicación de ese Búnker.
3. Todos los carroñeros que se encuentren en ubicaciones exteriores (ubicaciones que no sean Búnkeres o ubicaciones Secretas) sufren el daño indicado en la escala de Daño de la carta de Emisión: los personajes que se encuentren en el sector verde sufren el daño verde; los que se encuentren en el sector amarillo sufren el daño verde y amarillo; y los personajes que se encuentren en el sector rojo sufren todos los daños indicados.
4. La ficha de Rumor, la carta de Rumor duradero y todas las fichas de Amenaza que haya en el tablero se descartan. Las nuevas fichas de Amenaza se colocan de acuerdo con el diagrama de la carta de Emisión.
5. Todos los objetos del tablero de Mercado se descartan y se reemplazan por objetos nuevos.
6. Coloca el indicador de Emisión en la casilla «0» del marcador de Emisión.



Escala de Daño

Diagrama de colocación de las nuevas fichas de Amenaza: tipo y ubicación

BÚNKERES Y ACAMPAR

Cada Búnker tiene una acción de Ubicación (ver Llevar a cabo acciones de ubicación, página 10). Puedes acampar mientras llevas a cabo la acción del Búnker.

Para más detalles sobre las acciones de Búnker, ver páginas 9 y 23.

ACAMPAR

Acampar es una forma de tomarse un respiro con relativa seguridad. Cuando lleves a cabo la acción de Ubicación de un Búnker, también puedes:

1. Reducir tu fatiga una cantidad de puntos igual el valor de tu fuerza de voluntad (☹). **Nota:** antes de reducir tu fatiga, puedes usar objetos que proporcionen \oplus al atributo fuerza de voluntad. Cada \oplus reduce la fatiga 1 punto adicional.
2. Llevar a cabo los siguientes pasos en cualquier orden y tantas veces como quieras:
 - ▶ paga 200 rublos para curarte 1 daño;
 - ▶ paga 100 rublos para reparar 1 daño de un objeto;
 - ▶ vende un Trofeo de Mutante;
 - ▶ vende 1 objeto (reduce el valor de los objetos consumibles en 100 rublos por cada daño que haya en la carta);
 - ▶ compra 1 objeto del tablero de Mercado (aplica las reglas de reputación habituales; los objetos comprados este turno no se pueden vender).

Si la emisión está a punto de producirse y estás justo al lado de un Búnker... ¡Corre! Puedes aumentar tu fatiga en 2 para reubicarte en la ubicación del Búnker.

APÉNDICE I: UBICACIONES Y OBJETOS

ACCIONES DE UBICACIÓN

BÚNKERES

- ▶ **Centro de investigación.** Puedes pagar 800 P para descartar una ficha de Debilidad. Si tu reputación es buena (★), como parte de esta acción, puedes vender 1 Artefacto a tu elección por 100 P adicionales a su valor de mercado. Además, puedes acampar.
- ▶ **Motel.** Puedes reducir tu fatiga en 1. Si tu reputación es buena (★), como parte de esta acción, puedes curarte un daño sin coste alguno. Además, puedes acampar.
- ▶ **Pueblo.** Puedes pagar 100 P para reparar 3 daños de objeto. Si tu reputación es buena (★), como parte de esta acción, puedes reparar 2 daños de equipamiento adicionales sin coste alguno. Además, puedes acampar.

SECTOR VERDE

- ▶ **Barracones.** Deteriora tu reputación (⚡) y coge 1 objeto de Equipamiento de la parte superior del mazo de Equipamiento. Si tu reputación es mala (★), no puedes llevar a cabo esta acción de Ubicación.
- ▶ **Granjas.** Puedes vender cualquier cantidad de Trofeos y Artefactos por su valor. Obtienes rublos adicionales por cada uno de ellos dependiendo de su color: 100 P adicionales por los verdes; 200 P adicionales por los amarillos.
- ▶ **Frontera.** Lleva a cabo una prueba de agudeza (👁) de dificultad 3. Si la superas, obtienes 200 P o 1 objeto Chatarra.
- ▶ **Vertedero.** Sufre 2 ⚡. A continuación, roba 3 cartas de Objeto Chatarra; quédate con 2 y descarta 1.
- ▶ **Cantera.** Roba una ficha de Mutante Verde (🟩⚡) y resuelve el encuentro de inmediato. Si fracasas en la prueba de confrontación, o no hay confrontación, la ficha se queda en esta ubicación.
- ▶ **Pantanos.** Roba una ficha de Anomalía Verde (🟩⚡) y resuelve el encuentro de inmediato. Si fracasas en la prueba de confrontación, o no hay confrontación, la ficha permanece en esta ubicación.

SECTOR AMARILLO

- ▶ **Chernóbil.** Aumenta tu fatiga en 2 (📶). A continuación, obtienes 400 P. Si tienes una Palanca, obtienes 100 P adicionales.
- ▶ **Fábrica.** Descarta un Trofeo de Mutante o 1 Artefacto (de cualquier color). A continuación, mejora tu reputación (⚡).
- ▶ **Colina Brumosa.** Sufre 1 🟦. A continuación, lleva a cabo una prueba de fuerza de voluntad (🗨) de dificultad 3. Si la superas, obtienes 1 Artefacto 📦.
- ▶ **Campo de pruebas.** Coge 1 carta de Objeto de Equipamiento del mazo de Objetos de Equipamiento. A continuación, lleva a cabo una prueba de físico (👊) de dificultad 4. Puedes usar efectos y capacidades que modifiquen encuentros con Mutantes. Si fracasas, sufres 3 🔴.
- ▶ **Bosque Rojo.** Roba y coloca las siguientes fichas de Amenaza en esta ubicación: 1 Mutante Amarillo (🟡⚡) y 1 Anomalía Amarilla (🟡⚡). Elige una de las fichas y resuelve un encuentro con ella. Si fracasas en la prueba de confrontación, o no hay confrontación, la ficha permanece en esta ubicación.

- ▶ **Lago Blanco.** Sufre 1 🟡. A continuación, lleva a cabo una prueba de inteligencia (🧠) de dificultad 4. Puedes usar efectos y capacidades que modifiquen encuentros con Anomalías. Si la superas, coge 1 objeto de Equipamiento de la parte superior del mazo de Objetos de Equipamiento.

SECTOR ROJO

- ▶ **Ojo de Moscú.** Sufre 2 🔴. A continuación, roba una ficha de Anomalía Amarilla (🟡⚡) y resuelve el encuentro. Después de la prueba de agudeza (👁), no puedes omitir la confrontación. Independientemente del resultado de este encuentro, si has descubierto 2 secretos, reubícate en la ubicación Central nuclear. Si fracasas en la prueba de confrontación, deja la ficha de Amenaza en esta ubicación.
- ▶ **Central nuclear.** Lleva a cabo una prueba de fuerza de voluntad (🗨) de dificultad 4. Si fracasas, sufres 2 🟦. A continuación, reubícate en la ubicación Sarcófago.
- ▶ **Prípiat.** Sufre 2 🟡. A continuación, roba una ficha de Mutante Amarillo (🟡⚡) y resuelve el encuentro. Después de la prueba de agudeza (👁), no puedes omitir la confrontación. Independientemente del resultado de este encuentro, si has descubierto 2 secretos, reubícate en la ubicación Central nuclear. Si fracasas en la prueba de confrontación, deja la ficha de Amenaza en esta ubicación.

Si sufres algún daño al llevar a cabo una acción de Ubicación, recuerda los objetos de protección. Utilizarlos podría ayudarte a anular algunos de los daños (si no todos).



EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS DE OBJETO

ARTEFACTOS VERDES

- ▶ **Valva.** Puedes usar este objeto al resolver la emisión en la fase de Rumor. Reduce tu fatiga en 1 (en lugar de 2) para reubicarte en un Búnker adyacente.
- ▶ **Brea.** No puedes descartar la ficha de Daño de este objeto.
- ▶ **Sifón.** Este objeto duradero tiene una capacidad pasiva (es decir, no necesitas utilizarlo para beneficiarte de él). Este Artefacto proporciona el sexto espacio adicional, incluso aunque esté desactivado. El Sifón es un objeto pequeño, así que no es necesario que lo coloques en tu tablero de Mochila. Si un efecto del juego (por ejemplo, el efecto de impacto de otro Artefacto) hace referencia a otros Artefactos, el Sifón no cuenta.
- ▶ **Bengala.** Lleva a cabo una prueba de fuerza de voluntad (🗨️) de dificultad 3. Si la superas, cúrate 1 daño. Si fracasas, sufres 1 🔺. Las capacidades del personaje y los efectos de otros objetos pueden modificar el resultado de la prueba.
- ▶ **Espanja.** Este objeto duradero te permite, una vez por ronda, cambiar 1 daño por 1 daño de otro tipo.

EJEMPLO

Sufres 2 🔺. Puedes utilizar la Espanja, que te permite cambiar 1 🔺 por 1 🔴. A continuación, podrías usar la Armadura de mercenario, que te protege de 1 🔴 y 1 🔺, para anular todo el daño recibido.



ARTEFACTOS AMARILLOS

- ▶ **Entrañas del diablo.** Puedes utilizar este objeto al forzar una prueba. Si decides utilizarlo y tienes 1 debilidad, vuelves a tirar 2 dados en lugar de 1. Si tienes 2 o más debilidades, vuelves a tirar hasta 3 dados. Debes volver a tirar los dados al mismo tiempo, es decir, no puedes utilizar este objeto para volver a tirar el mismo dado más de una vez ni para tirar más de 3 dados.
- ▶ **Ojo de Chort.** Si no tienes un Trofeo de 🗡️, no puedes usar este objeto. Los objetos que permiten ignorar los efectos de impacto de Artefactos son una excepción de esta regla.
- ▶ **Entrañera.** No puedes descartar fichas de Daño de este objeto.
- ▶ **Magma.** Solo puedes utilizar este objeto cuando pongas a prueba tu físico (👊) durante una confrontación.

- ▶ **Aguijada.** Durante un encuentro con un Mutante, si fracasas en una de las pruebas de atributo (👁️, 🗨️ o 🧠), no sufres el daño. El efecto de este Artefacto no se aplica al daño resultante de la capacidad del Mutante.
- ▶ **Tocón.** Puedes usar este objeto incluso aunque tu fatiga se encuentra al nivel máximo. Recibes 1 daño por cada fatiga que supere el nivel máximo.

OBJETOS CHATARRA

- ▶ **Pase falso.** Si te encuentras en la ubicación Centro de investigación, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Usar este objeto no se considera una acción.
- ▶ **Palanca.** Puedes utilizar el efecto de este objeto consumible solo si un evento, ubicación o efecto de objeto requiere que cojas, o robes y te quedes, objetos Chatarra.
- ▶ **Mapa de explorador.** Puedes utilizar este objeto duradero para no recibir daño al utilizar atajos durante esa ronda. El resto de los daños que recibas durante la ronda se resuelven de forma habitual.
- ▶ **Contador Geiger.** Solo puedes utilizar este objeto consumible una vez por prueba.
- ▶ **Cupón de racionamiento.** Si te encuentras en la ubicación Barracones, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Usar este objeto no se considera una acción.

EJEMPLO

Llevas a cabo la acción de Ubicación de la ubicación Vertedero. Sufres 2 🔺 para robar 3 cartas de Objeto Chatarra y quedarte con 2. Si decides utilizar la Palanca, coloca 1 ficha de Daño en el marcador de Durabilidad de la carta y coge 1 carta de Objeto Chatarra de la parte superior del mazo de Objetos Chatarra.

OBJETOS DE EQUIPAMIENTO

- ▶ **Escáner de anomalías.** Si utilizas este objeto antes de resolver un encuentro, el efecto dura todo el encuentro. Si utilizas este objeto durante una confrontación con la anomalía Infaustia, lleva a cabo una prueba de inteligencia (💡).
- ▶ **Caja de herramientas.** Puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Usar este objeto no se considera una acción.



EJEMPLO



Estás a punto de sufrir el daño de un efecto. Decides utilizar el Artefacto Cerote para anular 2 daños (1  y 1 .

Sin embargo, este Artefacto tiene un efecto de impacto negativo que provocará que aumentes tu fatiga en 2 por cada Artefacto que tengas (incluyendo el Cerote).



Decides usar el Traje de carroñero, que te permite ignorar el efecto de impacto del Cerote y anular 1 .

- ▶ **Traje de carroñero.** Cuando utilizas este objeto, activas ambos efectos simultáneamente: anulas 1  e ignoras el efecto de impacto de un Artefacto que quieras utilizar.
- ▶ **GPS de contrabandista.** Si te encuentras en la ubicación Pantanos, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Utilizar este objeto no se considera una acción.

OBJETOS SECRETOS

- ▶ **Orina de Gargantúa.** Puedes usar este objeto después de robar y examinar la ficha de Mutante. La ficha de Mutante descartada no se considera derrotada, por lo tanto, no recibes recompensa ni sufres ningún daño.
- ▶ **Embriones mutados.** Si te encuentras en la ubicación Centro de investigación, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Utilizar este objeto no se considera una acción.
- ▶ **Compuesto desconocido.** Cuando utilices este objeto, mueve la manecilla de tu medidor de Fatiga al nivel máximo. Si el medidor ya marca el nivel máximo antes de que utilices el objeto, la manecilla no se mueve y no recibes daño adicional.
- ▶ **PDA de Pionero.** Si te encuentras en la ubicación Ojo de Moscú o en la ubicación Prípiat, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Utilizar este objeto no se considera una acción. Puedes utilizar este objeto incluso aunque tu fatiga se encuentre a nivel máximo. Recibes 1 daño por cada punto de fatiga que exceda el nivel máximo.
- ▶ **Plano de la central nuclear.** Si te encuentras en la ubicación Central nuclear, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Utilizar este objeto no se considera una acción.
- ▶ **Notas del profesor Ivashchenko.** El efecto de este objeto te permite utilizar el efecto de otro Artefacto duradero de nuevo en esta ronda. También debes resolver el efecto de impacto de este Artefacto (si lo tiene). No puedes utilizar la Notas del profesor Ivashchenko para copiar los efectos de la Brea o de la Entrañera (ambos son objetos consumibles que no pueden desactivarse).
- ▶ **Recipiente soldado.** Si te encuentras en la ubicación Centro de investigación, en la ubicación Pueblo o en la ubicación Motel, puedes usar este objeto durante la fase de Acciones, antes o después de llevar a cabo una acción. Utilizar este objeto no se considera una acción.

APÉNDICE 2: MODO ADICIONAL

MODO DE JUEGO EN SOLITARIO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Utiliza el lado del tablero para partidas de 1 o 2 jugadores . Prepara la partida de forma habitual, aplicando los siguientes cambios:

- ▶ Baraja las cartas de Objeto Secreto y forma 4 mazos pequeños. Cada mazo debe tener 2 cartas (al igual que en partidas de 2 jugadores).
- ▶ Coloca las fichas de Amenaza siguiendo las indicaciones de tu tablero de Personaje. A continuación, coge otro tablero de Personaje al azar y coloca las fichas de Amenaza siguiendo las indicaciones de ese tablero de Personaje.
- ▶ Tras preparar el mazo de Rumores, descarta las 5 primeras cartas de la parte superior del mazo sin resolver sus efectos.

CAMBIOS EN LAS REGLAS:

- ▶ No hay Voz de la Zona. Todas las decisiones que normalmente tomaría la Voz de la Zona se resuelven de la siguiente manera:
 - ▶ Si la Voz de la Zona tuviera que elegir una ubicación, elige siempre la ubicación en la que te encuentras (si es posible).
 - ▶ Si hay que elegir una ficha de Amenaza, elige siempre la ficha con la prueba de agudeza () de mayor dificultad.
 - ▶ Si un efecto hace referencia a 2 ubicaciones (como a la ubicación en la que te encuentras y una ubicación adyacente), el efecto hace referencia solo a la ubicación en la que te encuentras.
 - ▶ Si el efecto indica que debe elegirse otra ubicación o tomar cualquier otra decisión, tú decides.

INTRODUCCIÓN

CÓMO SE JUEGA

REGLAS DETALLADAS

APÉNDICES





Diseño:
Krzysztof Głosnicki y Maciej Drawing

Ilustraciones:
Wojciech Bajor, Tomasz Zarucki e Ina Młocicka

Diseño de las miniaturas:
Justyna Bien, Zbigniew Chmurzynski

Diseño gráfico:
Katarzyna Miynarczyk, Łukasz S. Kowal y Aleksandra Lipniewicz

Desarrollo:
Rebel studio

Traducción al español:
Luis Álvarez Dato

Revisión de la traducción:
Camila Castañón Moreschi

Traducción al inglés:
Tabletop Polish y Marcin Wełnicki

Edición y revisión:
Rebel team, Krzysztof Wasyliszyn y Janek Sielicki

Linotipia:
Rebel team y Łukasz Kempinski

Montaje:
Julia Kierska

© Rebel 2020, primera edición

Maciej y Krzysztof quieren darle las gracias a Michał Goikowski, Krzysztof Haladyn y Szymon Radomski, así como a Post-Apokalipsa Polska, Stalker.pl, Fallout Poland y Grupa Ocalałych por su constante apoyo durante todo el proceso hasta la publicación del juego. También queremos darle las gracias al equipo de pruebas, quienes, durante varios años, nos han ayudado a mejorar el juego y, finalmente, a publicarlo. ¡Esperamos cumplir las expectativas!

ZONA

Editorial:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia

rebel