

Creación de personajes

Cada stalker comienza con 10 Puntos de Creación. Se pueden gastar:

- hasta 3 PC para aumentar 1 cualquier Atributo, no más de una vez cada Atributo.
- hasta 5 PC para comprar Dotes
- hasta 5 PC para aumentar cuatro Habilidades 1 punto cada una por cada PC gastado.
- hasta 3 PC para aumentar los Puntos de Reclutamiento Básicos en 10 por cada PC gastado.

Atributos Básicos

Movimiento	Lucha	Disparo	Voluntad	Salud
6	+1	+1	+1	4

Niveles de Stalker

Nuevo Nivel	Coste de EXP	Nuevo Nivel	Coste de EXP
1-5	100	21-30	300
6-10	150	31-40	400
11-15	200	41-50	500
16-20	250	51-100	1000

Bonificaciones por Nivel de Stalker

Nuevo Nivel	Bonificación	Descripción
1, 5, 9, 13, 17, 21, etc.	Mejorar Habilidades	Se obtienen 3 niveles de Habilidades, aunque no se pueden gastar más de 2 niveles en una misma Habilidad.
2, 6, 10, 14, 18, 22, etc.	Mejorar Atributos	Un Atributo mejora 1 nivel. Los máximos de nivel dependen del Atributo: Movimiento (7), Lucha (3), Disparo (3), Voluntad (5), Salud (6).
3, 7, 11, 15, 19, 23, etc.	Ganar Puntos de Reclutamiento	Se añaden 10 Puntos de Reclutamiento.
4, 8, 12, 16, 20, 24, etc.	Nueva Dote	Se añade 1 Dote.

Mejora de la Banda

Cada vez que un Compañero llegue al final de un escenario sin que su Salud baje hasta 0, éste gana 1 Punto de Mejora.

Recompensas por Puntos de Mejora de los Compañeros

Puntos de Mejora Totales	Recompensa
5	+1 Salud
10	Elige: +1 Lucha o +1 Disparo
15	+4 a una Habilidad (Máximo +10)
20	+2 Voluntad
25	Elige una Dote
30	+1 Salud
35	+4 a una Habilidad (Máximo +10)
40	+2 Voluntad
50	Elige una Dote

Compañeros

Al reclutarlo asígnale un +3 a cualquier Habilidad.

N.º de Jugadores	Cálculo Total de Puntos de Reclutamiento	N.º Máximo de Compañeros por Stalker
1	= Puntos de Reclutamiento Básicos	7
2	= (PRB x 0.5) -10	3
3	= (PRB x 0.3) -0	2
4	= (PRB x 0.1)	1

La Campaña

Haz una tirada en la siguiente tabla por cada miniatura cuya Salud haya bajado a 0:

Tirada	Resultado
1-2	Muerto
3-4	Herida Permanente – Haz una tirada en la Tabla de Heridas
5-6	Herida Grave – Comienza la siguiente partida con -5 de Salud
7-8	Por poco – Se recupera pero pierde cualquier equipo no básico
9+	Recuperación Completa – Vuelve con toda la Salud

Tirada	Resultado de la Herida
1-2	Rotura de Ligamentos: Tiene una dificultad de +5 al Saltar o Nadar (hasta 2x)
3-5	Pierna Machacada: -1 al atributo de Movimiento (hasta 2x)
6-10	Brazo Triturado: -1 al atributo de Lucha (hasta 2x)
11-12	Dedos Perdidos: -1 al atributo de Disparo (hasta 2x)
13-14	Pulmones Aplastados: -1 al atributo de Salud (hasta 2x)
15-16	Cicatrices Psicológicas: -1 al atributo de Voluntad (hasta 2x)
17-18	Mandíbula Rota: -3 al Liderazgo. Solo puede activar 1 compañero como máximo.
19-20	Tuerto: -1 a Lucha cuando sea objetivo de un ataque a distancia. Si pierde ambos ojos el personaje se retira.

Nadar

Las aguas profundas se consideran Terreno Abrupto. Si la miniatura falla la tirada (Dificultad 5), pierde su activación y recibe tanto daño como la cantidad por la que ha fallado la tirada, ignorando armadura.

Cuando una miniatura se activa estando en aguas profundas, haz una tirada (Dificultad 5) y aplica los siguientes modificadores:

Modificadores al Nadar

Armadura Ligera	-2
Armadura Pesada	-5
Escudo o Arma	-1
Engorrosa	
Llevando Botín	-2

Tesoro

Haz una tirada en la tabla siguiente por cada contador de botín recuperado para ver qué has encontrado:

Tirada	Botín	Tirada	Botín
1-6	Chatarra y Objetos – por un valor de +10XP o 1 Punto de Progresión	13-16	Armas y Armaduras – Haz una tirada en la Tabla de Equipo
7-12	Drogas – Haz una tirada en la Tabla de Drogas	17-20	Objeto de la Zona – Haz una tirada en la Tabla de Objetos de la Zona

Secuencia de Turno

-**Fase de los Stalker:** El stalker con la Voluntad más alta va primero, y luego en orden descendente. Puede activar también hasta dos compañeros situados a 3 o menos.

-**Fase de las Criaturas:** La criatura que tiene actualmente más Salud se activa primero, y luego en orden descendente.

-**Fase de los Compañeros:** Activa a los compañeros restantes siguiendo el orden de iniciativa de los stalkers.

-**Fase de Eventos:** Saca una Carta de Evento y/o sigue los pasos indicados en el Escenario.

Activación

Normalmente todas las miniaturas tienen 2 acciones. Una de ellas debe ser Mover.

Acciones

- Mover – La miniatura se mueve su atributo de Movimiento.

- 2º Movimiento – La miniatura se mueve la mitad de su atributo de Movimiento.

- Combatir

- Disparar

- Recoger/Soltar Botín

- Activar Dote (como Acción Gratuita)

- Vigilancia – Pon un marcador de vigilancia junto a la miniatura. Si algún enemigo en LOS va a moverse o disparar, la miniatura puede decidir dispararle antes. Una vez haya disparado a 1 enemigo, quita el marcador de Vigilancia.

Activación de Grupo

Todas las miniaturas de un mismo grupo de activación deben moverse como primera acción.

Movimiento

- **Escalar o Terreno Abrupto:** ½ Movimiento.

- **Saltar:** Una miniatura puede saltar horizontalmente ½ de su Movimiento + 1. No puede recorrer más distancia de la que podría recorrer usando Movimiento (es decir, si tiene Movimiento 6 y usa sus acciones para Mover y Saltar, no puede recorrer más de 9). Requiere una tirada de Habilidad de Acrobacia con una Dificultad igual a la distancia del salto +1 (+5 si el salto empieza o termina en Terreno Abrupto).

- **Combate:** Una miniatura trabada en combate no puede mover.

- **Forzar el Combate:** Una miniatura que no esté en combate puede interceptar a cualquier miniatura enemiga que se esté moviendo a una distancia de 1.

- **Caída:** Menos de 3”: sin efecto. Más de 3”: recibe daño igual a la distancia de caída en pulgadas menos 2. Por ejemplo, una caída de 4” provoca 2 de daño.

Efectos de Estado

Asfixia	El Movimiento de la miniatura pasa a ser la mitad (redondeando hacia abajo). No puede Disparar, pero sí combatir normalmente.
Ceguera	El Movimiento de la miniatura pasa a ser la mitad y no puede disparar. Su atributo de Lucha pasa a ser 1.
Irradiado	La miniatura sufre -1 de Salud y tiene un -1 en todas sus tiradas durante el siguiente escenario de la misma misión. Los sucesivos efectos de Irradiado son acumulativos hasta finalizar la misión.
Hambre y Sed	La miniatura comienza la siguiente Escenario con -1 de Salud (acumulativo).
Veneno	La miniatura tiene una acción por activación como máximo (puede curarse si la

miniatura recupera toda su salud).

Acciones de las Criaturas

Las criaturas nunca atacan a otras criaturas, y siempre eligen forzar el combate.

Situación	Sí	No
1. ¿La criatura está en Combate?	Elegirá luchar.	Continuar al Paso 2.
2. ¿Hay un Stalker o Compañero dentro de su Línea de Visión?	Elegirá disparar/recargar, o moverse hacia la miniatura enemiga más cercana.	Continuar al Paso 3.
3. ¿El Escenario incluye Puntos de Objetivo?	Se moverá directamente hacia el Punto de Objetivo. Vuelve Paso 2 para determinar su segunda acción.	Se moverá en una dirección aleatoria. Vuelve al Paso 2 para determinar su segunda acción.

Dotes

Agilidad	El stalker puede usar esta dote cuando es activado. Durante el resto del turno tiene +2 de Movimiento. En lugar de esto, el stalker puede usar una acción de movimiento para saltar tanto como su atributo de Movimiento en cualquier dirección, incluso en vertical.
Concentrarse	El stalker puede añadir un +3 a cualquier Tirada de Habilidad. Debe declarar que está usando esta dote antes de hacer la tirada.
Cubrirse	El stalker puede añadir un +2 a su Defensa al enfrentarse a un ataque a distancia. Debe declarar que está usando esta dote antes de hacer la tirada.
Disparo letal	El stalker puede usar esta dote si ha sacado un 8 o 9 durante una acción de disparo. La tirada se considera un crítico.
Distracción	El stalker puede usar esta dote siempre que un enemigo esté a punto de hacer un movimiento hacia un Punto Objetivo. El jugador podrá mover al enemigo en cualquier dirección siguiendo las reglas normales de movimiento, siempre y cuando este movimiento no haga daño directo a la criatura o le obligue a hacer Tiradas de Nadar (es decir, no puede hacerlo saltar por un precipicio, ni hacerlo entrar en aguas profundas).
Empujón	Si el stalker gana un combate cuerpo a cuerpo podrá empujar al oponente hasta 4" en lugar de 1".
En las sombras	La miniatura puede usar esta dote al comenzar su turno. Si lo hace, ningún enemigo situado a más de 10" se moverá hacia ella o le disparará en lo que resta de turno.
Evadir	El stalker podrá usar esta dote si es activado cuando está trabado en combate. El stalker podrá hacer un movimiento gratuito de 1 para abandonar el combate. Ningún enemigo podrá forzar el combate con él durante este movimiento. Después de este movimiento el stalker completa su activación de la forma normal.
Fortaleza interior	El stalker puede añadir un +2 a una Tirada de Voluntad. Esta dote se puede usar después de haber realizado la tirada.
Furia	El stalker puede añadir un +2 a una Tirada de Lucha. Debe declarar que está usando esta dote antes de hacer la tirada.
Golpe letal	El stalker puede usar esta dote si ha sacado un 8 o 9 durante una acción de combate. La tirada se considera un crítico.
Golpe poderoso	El stalker puede añadir +2 de daño a cualquier ataque cuerpo a cuerpo realizado con cuchillo, arma de mano o arma a dos manos. El ataque debe haber producido al menos 1 punto de daño antes de usar la dote.
Mano del destino	El stalker puede volver a tirar un dado.
Narrador	Las historias de los stalkers son la literatura del mundo postnuclear, y todo el mundo quiere escuchar sus aventuras cuando vuelven de las ruinas. Si el grupo tiene un miembro con esta habilidad recibirá un 10% más de experiencia al final de cada escenario. No es acumulable.

Parada	Esta dote se puede usar en combate después de que el stalker y su oponente hayan hecho sus Tiradas de Lucha. El stalker declara que hace una Parada: ninguno de los contendientes produce daño al otro, pero el stalker puede retroceder 1" o empujar 1" a su oponente como si hubiera ganado la lucha. añadir un +5 a su tirada. Si gana el combate no hace daño.
Puntería	El stalker puede añadir un +2 a una Tirada de Disparo. Debe declarar que está usando esta dote antes de hacer la tirada.
Trabajo de Equipo	Si la miniatura tiene que hacer una tirada de Habilidad podrá designar al Stalker u otro Compañero de su grupo para realizar la tirada. De la misma forma, si el Stalker u otro Compañero de su grupo debe hacer una tirada de Habilidad, se puede designar a la miniatura con esta dote para que la haga en su lugar. Esta dote no se puede usar con miniaturas de otros grupos de stalkers.
Vidente	Al comienzo del turno, el jugador que controla a esta miniatura puede mirar la siguiente carta de Evento y su descripción. No puede comunicar al resto de los jugadores que ponía, pero sí dar instrucciones básicas como "algo viene por el sur" o "¡salid de la casa!". Si da algún tipo de instrucción de este tipo, el resto de los Stalkers y Compañeros deberán superar una Tirada de Voluntad (D3) debido a lo escalofriante del fenómeno. Si no superan la tirada quedarán paralizados por el miedo y perderán 1 acción durante este turno. Esta dote solo se puede coger al hacer la ficha del Stalker o Compañero, nunca al subir de nivel.

Habilidades

Para pasar una prueba de habilidad se tira 1D10 y se suma el nivel de habilidad del stalker o compañero. Se tiene éxito si el resultado es igual o superior a la Dificultad de la prueba. Un resultado de 1 en el dado siempre es un fallo, y un 10 un éxito.
Los niveles de Habilidad van de 1 a 10.

Habilidades

Abrir Cerraduras	Habilidad para abrir puertas, ventanas, cajas fuertes y cualquier cosa cerrada con un mecanismo.
Acrobacias	Coordinación y destreza al controlar el propio cuerpo al realizar acciones como saltar, escalar, mantener el equilibrio o deslizarse por cuerdas.
Armero	Conocimiento de la mecánica, cuidados y reparación de armas y armaduras. También puede improvisar armas. Si un personaje con esta habilidad está armado con un Cuchillo, puede sustituir éste por un Arma de Mano.
Conocimiento de las Ruinas	El personaje conoce lugares y rumores que le permiten sobrevivir con más facilidad en las ruinas.
Fuerza	El entrenamiento de la fuerza facilita levantar objetos, romper puertas o soltarse de una presa.
Liderazgo	Capacidad para liderar a los demás. Un stalker puede añadir su Habilidad de Liderazgo a sus Puntos de Reclutamiento Totales antes de cada misión.
Mecánica	Conocimiento de cómo funcionan y se reparan los aparatos mecánicos como vehículos o maquinaria.
Nadar	Permite moverse y evitar ahogarse en sustancias líquidas como el agua.
Percepción	Capacidad para percibir los detalles del entorno.
Primeros Auxilios	Conocimientos básicos de medicina. Un personaje con esta habilidad puede añadir 1/3 de su Habilidad de Primeros Auxilios a la cantidad de Salud recuperada al usar un Medikit.
Rastrear	La habilidad de observar el entorno para obtener información sobre lo ocurrido recientemente, como el paso de otros y su dirección, la presencia de animales o criaturas, etc.
Sentido de la Orientación	La habilidad de observar el entorno para determinar la propia ubicación y evitar perderse.
Sigilo	Moverse en silencio y esconderse.
Trampas	Habilidad para colocar y desmontar trampas.
Supervivencia	Habilidad para obtener recolectar, cazar, cocinar o montar un campamento.

Lista de Compañeros

Armero (PC 30)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Armero +3 Rifle de Asalto, Arma de Mano, Granada Antipersonal (1) Armadura Pesada (2) 2 Objetos
5	+1	+1	+1	4	
Apoyo (PC 30)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Ametralladora, Cuchillo, Granada de Mano (1) Armadura Ligera 1 Objeto
6	+1	+1	+1	4	
Explorador (PC 30)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Percepción +3 Subfusil, Cuchillo, Granada de Humo (2) Armadura Ligera (1) 2 Objetos
7	+1	+1	+1	4	
Francotirador (PC 25)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Rifle de Francotirador, Cuchillo, Granada Antipersonal (1) Armadura Ligera (1) 2 Objetos
6	+1	+2	+1	4	
Guerrero de las Ruinas (PC 20)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Acrobacias +3 Arma a Dos Manos Armadura Ligera (1) 1 Objeto
7	+2	+0	+1	5	
Incursor (PC 20)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Fusil de Asalto, Cuchillo, Granada de Mano (1), Granada de Humo (1) Armadura Ligera (1) 1 Objeto
6	+1	+1	+1	4	
Limpiacasas (PC 30)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Trampas +3 Escopeta, Cuchillo, Granada de Mano (1), Granada Cegadora (1) Armadura Ligera (1) 2 Objetos
6	+1	+1	+1	5	
Médico (PC20)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Primeros Auxilios +3 Pistola, Cuchillo, 2 Medikits Armadura Ligera (1) 1 Objeto
6	+0	+1	+1	4	

Ninja (PC 20)					Sigilo +3
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Pistola, Cuchillo, Granada de Humo, Silenciador
7	+1	+1	+1	4	1 Objeto

Perro (PC 10)					Animal, No puede llevar botín ni objetos, Tiradas de Habilidad Limitadas.
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	
8	+1	+0	-1	3	

Rata Gigante (PC 5)					Animal, No puede llevar botín ni objetos, Tiradas de Habilidad Limitadas.
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	
8	+0	+0	-1	2	

Chaval de la Estación (PC 10)					Abrir Cerraduras +3
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Pistola, Cuchillo, Cóctel Molotov (1)
6	+1	+0	+0	3	2 Objetos

Salvaje (PC 10)					Rastreo +3
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Arco/Ballesta, Arma a Dos Manos
6	+1	+1	+2	5	2 Objetos

Stalker Retirado (PC 20)					Conocimiento de las Ruinas +3
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Mecánica +3
5	+0	+1	+2	3	Subfusil, Cuchillo, Contador Geiger
					Armadura Ligera (1)
					2 Objetos

Tanque (PC 30)					
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Pistola, Cuchillo, Granada Cegadora (2)
5	+2	+1	+2	4	Armadura Pesada, Escudo (3)
					2 Objetos

Veterano (PC 30)					Sentido de la Orientación +3
Mov	Lucha	Disp	Vol	Salud	Rifle de Asalto, Cuchillo, Granada de Fragmentación (1), Granada de Humo (1)
5	+1	+2	+2	4	Armadura Ligera (1)
					2 Objetos

Disparo

Una miniatura no puede disparar si está enzarzada en un combate, ni disparar a una miniatura enzarzada en un combate.

Se tira 1D10 y se aplican los modificadores al disparo.

El disparo tiene una dificultad de 5+ contra un objetivo a corta distancia (15" o menos), o de 8+ contra un objetivo a larga distancia (superior a 15"). Si en la tirada sale un resultado de 1 (sin modificar), el disparo siempre es un fallo. Si en la tirada sale un resultado de 10 (sin modificar) el disparo es un crítico. Un crítico es un impacto automático que ignora la armadura y hace daño igual al Atributo de Disparo de la miniatura (mínimo 1) o al resultado de la Tirada de Daño, lo que sea más alto.

Tabla de Modificadores al Disparo

Atributo de Disparo	+X al Dado de Disparo.
Cobertura Ligera	-1 al Dado de Disparo.
Cobertura Pesada	-2 al Dado de Disparo.
Objetivo Grande	+1 al Dado de Disparo.
Tiro Apresurado	-1 al Dado de Disparo. Se aplica cuando la miniatura que dispara ya ha movido este turno.

Oscuridad: Los disparos en condiciones de Oscuridad tienen una dificultad de 8+ a corta distancia (15" o menos) y son imposibles a larga distancia (superior a 15").

Humo/Niebla: No se puede disparar en condiciones de Humo/Niebla.

Dado de Bajo Calibre

Disparo: Pistola, Cóctel Molotov, Escopeta (más de 10"), Arco/Ballesta

Lucha: Cuchillo

Tirada	1	2	3	4	5	6
Resultado	1 #	1	1	2	2	3

Dado de Calibre Medio

Disparo: Subfusil, Fusil, Fusil de Asalto, Fusil de Francotirador, Granada Antipersonal

Lucha: Pistola, Arma de Mano

Tirada	1	2	3	4	5	6
Resultado	1 #	1 #	2	2	3	3

Dado de Gran Calibre

Disparo: Ametralladora, Escopeta (10" o menos)

Lucha: Subfusil, Arma a Dos Manos

Tirada	1	2	3	4	5	6
Resultado	1 #	2 #	2 #	3	3	4

Supresión

La Armadura reduce el daño indicado en el dado (Ligera -, Pesada -2 y Escudo -1).

Lanzamientos: Lanzar granadas u otros objetos tiene una dificultad de 3+ a 10" o menos y de 7+ a más de 10", y no se aplican modificadores. Si se obtiene un éxito se lanzará el objeto hasta el punto deseado. Si la tirada falla se tira un Dado de Gran Calibre el tiro se desvía la distancia indicada en la dirección señalada por el lado superior de la cara del mismo dado.

Lucha

- Cada contendiente tira 1 dado, se tira 1D10 y se le suma su Atributo de Lucha.
- Cada combatiente amigo adyacente al enemigo (y que no tenga otro enemigo adyacente a él) suma otro +1.
- Se comparan ambos resultados y el que haya obtenido el resultado más alto es el vencedor. En caso de empate ambos se consideran vencedores.
- Si el vencedor obtiene un resultado de 10 natural es un crítico y se ignora la armadura.
- El vencedor hace una tirada con un dado de Daño y aplica el resultado.
- Después el vencedor podrá empujar hacia atrás a su contrincante 1" o retroceder él mismo 1". Si hubo dos vencedores ninguno podrá empujar o retroceder.

Armas

Arma	Alcance	Manos	Daño*	Notas
Arma a Dos Manos	Melé	2	G	
Arma de Mano	Melé	1	M	

Cuchillo	Melé	1	P	
Ametralladora	40"	2	G	Engorroso. Supresión.
Arco/Ballesta	15"	2	P	No produce ruido.
Cóctel Molotov	15"	-	P	Radio 3. Incendiario. Usa el Dado de Bajo Calibre si el objetivo está a más de 10" de distancia.
Escopeta	15"	2	G/P	Usa el Dado de Gran Calibre si el objetivo está a 10" o menos de distancia.
Fusil	40"	2	M	Supresión.
Fusil de Francotirador	50"	2	M	Engorroso. Mira Telescópica. Requiere el uso de un RPG, y se dispara como un disparo normal en lugar de como un lanzamiento de granada.
Granada Antiblindaje	-	-	G	Ignora la Cobertura y Armadura del objetivo.
Granada Antipersonal	15"	-	M	Radio 3.
Granada Cegadora	15"	-		Radio 3. Cegador.
Granada de Humo	15"	-		Radio 5. Asfixiante. Usa plantilla de 8" de largo y 3" de ancho en su parte más lejana.
Lanzallamas	Plantilla	2	M	Incendiario. Impacta automáticamente.
Pistola	Melé-15"	1	P	Supresión.
Rifle de Asalto	30"	2	M	Supresión. Engorroso.
RPG	30"	2		Recarga. Puede usar granadas antiblindaje o antipersonal.
Subfusil	Melé-15"	2	P	Supresión.

G – Dado de Gran Calibre; M – Dado de Calibre Medio; P – Dado de Pequeño Calibre.

Características de las Armas

Asfixiante	Las miniaturas afectadas deberán hacer una tirada de Voluntad. Si no la pasan sufrirán Asfixia hasta el siguiente turno.
Cegador	Las miniaturas afectadas deberán hacer una tirada de Voluntad. Si no la pasan quedarán Cegadas hasta el final del siguiente turno.
Incendiario	Las miniaturas que reciben daño producido por un arma con esta característica solo podrán hacer 1 acción por turno, que gastarán en hacer una tirada de Voluntad. Si la pasan conseguirán apagar el fuego. Si no recibirán 1 de Daño.
Engorroso	No se puede hacer Tiro Apresurado (es decir, hacer una acción de Mover antes de disparar).
Inmóvil	El arma debe estar montada en un soporte. El soporte puede ser un vehículo.
Mira	Los disparos a larga distancia impactan con un 5+
Telescópica	Los disparos a corta distancia impactan con un 8+.
Recarga	El arma requiere 1 acción para recargarla. Se puede usar la acción obligatoria de Movimiento para recargar el arma.
Supresión	Antes de disparar, el jugador puede decidir restar 1 a la tirada de Daño. Si obtiene un # en el dado el objetivo reduce su movimiento a la mitad y su Atributo de Disparo a 0 durante su siguiente turno.

Armadura

Armadura Ligera	-1 al resultado del Dado de Daño.
Armadura Pesada	-2 al resultado del Dado de Daño. Reduce el Movimiento en 1.
Escudo	-1 al resultado del Dado de Daño. No se pueden usar armas que requieran las dos manos.

Equipo

Apariencia Aterradora	La miniatura tiene una apariencia o usa un atuendo que atemoriza a los enemigos, como horribles tatuajes o un traje de payaso asesino. Los enemigos Humanoides que se enfrenten a la miniatura en combate cuerpo a cuerpo tienen un -1 a su Atributo de Lucha. Falla automáticamente las tiradas de Sigilo. Incluye 3 Bengalas. Se puede encender (y lanzar si se desea) hasta 1 Bengala por turno como acción gratuita.
Bengalas	La Bengala ilumina un radio de 10'' en torno a la miniatura durante 1 turno. Puede lanzarse como una granada y a la misma distancia que ésta para iluminar otras zonas.
Caja de Herramientas	+2 a cualquier tirada de Mecánica.
Cámara*	La miniatura va provista con una pequeña cámara de vídeo en su hombro o en el casco. Las grabaciones se podrán usar después para estudiar a las criaturas de las ruinas o como entretenimiento en la estación de metro. Si hay alguna miniatura equipada con una cámara el grupo recibirá un 10% más de experiencia al finalizar el escenario. No acumulable con otras cámaras, pero sí con la Dote Narrador.
Capa de Camuflaje	La Cobertura Ligera cuenta como Pesada. +2 a las Tiradas de Sigilo.
Comunicador*	Si el Stalker lleva un comunicador, sus Compañeros equipados con comunicador no necesitarán estar a 3'' del stalker para ser activados en grupo al comienzo del turno.
Contador Geiger	Al portador y a cualquier otro Stalker o Compañero situado a 5'' o menos no les afectan los eventos de radiación.
Cuerda	Una miniatura situada en altura (como un edificio o unas ruinas) puede gastar 1 acción para asegurar una cuerda. Se puede usar un cordel o colocar un marcador junto a la miniatura y otro en el suelo junto a la estructura para señalar el lugar en el que está la cuerda. Cualquier miniatura podrá usar esta cuerda para subir o bajar la estructura.
Estandarte	Un stalker puede equiparse con un estandarte a su espalda (o si lo prefiere, llevarlo en la mano). Esto le permitirá activar Compañeros situados a 6'' de distancia, en lugar de 3''. Falla automáticamente las tiradas de Sigilo.
Juego de Ganzúas	+2 a cualquier tirada de Abrir Cerraduras.
Lanzagranadas	La miniatura debe estar armada con un Fusil, Fusil de Asalto o Escopeta al que acoplar el lanzagranadas. El alcance de lanzamiento de granadas aumenta hasta 30''.
Linterna*	Anula los penalizadores por Oscuridad en objetivos situados a 10'' o menos.
Linterna de Gas	Anula los penalizadores por Oscuridad en objetivos situados a 10'' o menos. Requiere el uso de 1 mano. La Linterna de Gas no puede averiarse.
Máscara de Gas	La miniatura es inmune al efecto de las granadas de humo.
Medikit	Recupera 1 de Salud. Puede usarse con otras miniaturas adyacentes. Recuerda que un medikit aumenta la cantidad de Salud recuperada si es utilizado por una miniatura con la habilidad de Primeros Auxilios.
Mira Láser*	+1 a la tirada de Disparo. Solo puede equiparse en Pistolas, Subfusil, Rifles y Rifles de Asalto.
Prismáticos	La miniatura puede usar una acción para observar un Objetivo en LOS a cualquier distancia. Si supera una tirada de Percepción (D3) leerá la descripción correspondiente a ese Objetivo.
Silenciador	Solo puede equiparse en una Pistola o Subfusil. Usar el arma no produce ruido.
Visor Nocturno*	A la miniatura no le afectan los penalizadores por Oscuridad.

* Equipo susceptible de averiarse.

Conjuntos de Armas y Equipo

Arma 1	Arma 2	Granadas	Espacio de Equipo
Fusil de Asalto			
Fusil de Francotirador	Cuchillo	2	3
Escopeta			
Ametralladora	Cuchillo	1	2
Fusil	Cuchillo	2	4
Pistola	Cuchillo	3	4
Pistola	Arma de Mano	3	3
Subfusil	Cuchillo	2	4
Arma a Dos Manos	-	3	4
Armas No Básicas			
Lanzallamas			
RPG			

Eventos de las Ruinas

1D10	Evento	Descripción
1	Bolsa Radioactiva	Un Stalker o Compañero designado al azar se ha metido en una bolsa de radiación. La miniatura y cualquier otro miniatura situada a 5" o menos queda irradiado. Las miniaturas equipadas con un Contador Geiger y las situadas a 5" o menos de éstas no son afectadas.
2	Extraña Geometría	Los personajes comienzan a percibir lo que les rodea como una composición incomprensible de líneas y figuras geométricas, extraños colores y distancias distorsionadas. Todos los Stalkers y Compañeros (no Animales) deben hacer una Tirada de Voluntad (D5). Los que no la superen perderán 1 acción el próximo turno.
3	Visiones	Un Stalker o Compañero (no Animal) designado al azar ve un rostro en una ventaja. La persona en cuestión va vestida con ropa de calle de antes del apocalipsis nuclear y se limita a observarlo. El Stalker o Compañero debe hacer una tirada de Voluntad (D7). Si no la supera perderá 1 acción el próximo turno.
4	Nube	Un Stalker o Compañero designado al azar se ha metido en una Nube, una concentración extraña e imprevisible de fuerza gravitacional. Durante el próximo turno, la figura designada y cualquier otra figura que se mueva a 5" o menos de ella tirará un Dado de Pequeño Calibre y recibirá ese daño sin modificar por la armadura. Las miniaturas que no se muevan no se verán afectadas. Los enemigos siguen actuando siguiendo sus reglas normales de acción.
5	Voces	Un Stalker o Compañero (no Animal) designado al azar comienza a escuchar una voz que le habla al oído desde muy cerca. El Stalker o Compañero no puede ver a nadie, pero la voz no para de recitar una y otra vez la tabla periódica de los elementos. El jugador que lo controla debe decidir entre una de estas opciones: 1) No decir nada. La miniatura tiene un -1 en todas sus tiradas hasta que finalice el Escenario. 2) Informar a sus compañeros de que está oyendo voces en su cabeza. La voz desaparece, pero todos los demás Stalkers y Compañeros (No Animales) deberán hacer una Tirada de Voluntad. Si no la pasan perderán 1 Acción en su próximo turno.
6	Averías	Por algún motivo desconocido los instrumentos eléctricos dejan de funcionar. Cada Stalker o Compañero elige uno entre sus Objetos susceptible de averiarse y éste deja de funcionar hasta que finalice el escenario.
7	Microhongos	Las paredes cercanas a un Stalker o Compañero designado al azar están plagadas de microhongos. La miniatura designada y cualquier otra miniatura situada a 5" o menos deberá

- hacer una Tirada de Voluntad o sufrirá asfixia el próximo turno. A las figuras equipadas con máscaras antigás no les afecta.
- Los stalkers escuchan un alarido que sale de algún lugar cercano, quizá un sótano o un ático oculto. No saben qué tipo de criatura puede producir un ruido como ese.
- 8 **Grito**
Coloca un Punto Objetivo en el centro de un cuadrante de la mesa determinado al azar.
- 9 **Desfase Temporal**
Por algún motivo los relojes dejan de estar sincronizados y hay varios minutos de diferencia entre uno y otro. Tira 1D6, con un resultado de 1-3 los jugadores tendrán -1 turno para acabar el escenario. Con un resultado de 4-6 tendrán +1 turno.
- 10 **Bolsa Radioactiva**
Un Stalker o Compañero designado al azar se ha metido en una bolsa de radiación. La miniatura y cualquier otro miniatura situada a 5" o menos queda Irradiado. Las miniaturas equipadas con un Contador Geiger y las situadas a 5" o menos de éstas no son afectadas.