

The cover art for 'Zombicide: Friends and Foes' depicts a chaotic battle scene. In the center, a large, muscular zombie with a blue and red striped shirt and a black hat wields a large battle-axe. To his left, a woman with long brown hair and a white shirt is aiming a bow. In the center foreground, a man with a long white beard and a red hooded cloak holds a large sword. To his right, a woman with red hair and a blue and brown outfit holds a shield and a sword. In the background, a large, multi-headed zombie with a yellow face and a blue body is visible. The scene is set against a backdrop of a burning city with a full moon in the sky. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized font with a skull in the letter 'O', and 'FRIENDS AND FOES' is written in a smaller font below it.

ZOMBICIDE

FRIENDS AND FOES

REGLAS Y AVENTURAS



CAPÍTULOS

COMPONENTES DEL JUEGO	3
INTRODUCCIÓN A FRIENDS AND FOES	4
NUEVOS ZOMBIS: ZOMBIS CORRUPTOS	4
CAMINANTES CORRUPTOS	5
LA HORDA	5
ABOMINACIÓN CORRUPTA	7
ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	7
NUEVOS MÓDULOS	8
SETOS	8
ZONAS ANEGADAS	8
FAMILIARES	10
OBTENER UN FAMILIAR	10
REGLAS BÁSICAS DE LOS FAMILIARES	11
HABILIDADES DE LOS FAMILIARES	11
AVENTURAS ADICIONALES	12
AVENTURA 1: LA PIAGA QUE SE ARRASTRA	12
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS	
AVENTURA 2: EL ORGULLO DE SVARGA	13
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS	
AVENTURA 3: RELATOS DE LA CIUDAD AHOGADA ..	14
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60-120 MINUTOS	
AVENTURA 4: MAREAS INFECTADAS	15
DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS	
AVENTURA 5: REFUGIO PÁLIDO	16
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS	
AVENTURA 6: FELINO CON ALAS	17
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60-120 MINUTOS	
AVENTURA 7: LOS JARDINES ASOLADOS	18
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS	
AVENTURA 8: LA DAMA VERDE	19
INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS	
AVENTURA 9: LA MANSIÓN HELLRIVER	20
DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS	
AVENTURA 10: NEGOCIOS DESLEALES	22
DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS	
ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	24





COMPONENTES DEL JUEGO

33 MINICARTAS

19 cartas de Equipo

Daga pesada	x2
Espada pesada	x2
Arco compuesto	x2
Maza	x2
Máscara de la plaga	x2
Onda de choque	x3
Gog	x1
Magog	x1
Seth	x1
Vanadis	x1
Nucifer	x1
Vatan	x1

14 cartas de Zombi (#253 a #266)



4 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



Doran Katelyn Kabral Solveig



5 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



6 MINIATURAS DE FAMILIARES



Gog



Magog



Seth



Vanadis



Nucifer



Vatan

19 MINIATURAS DE ZOMBIS



18 Caminantes Corruptos



1 Abominacion Corrupta



INTRODUCCIÓN FRIENDS AND FOES

Hasta hace poco, los países de los orcos y los hombres estaban separados por una frontera, y ambas especies luchaban ferozmente entre sí con frecuencia. Los orcos hacían incursiones para divertirse. Los hombres volvieron por venganza y deporte. El brutal juego duró décadas, imprimiendo un fuerte espíritu de lucha en cualquiera lo suficientemente desafortunado como para nacer en esta región lluviosa. Entonces, la plaga zombi nos golpeó y ambos ejércitos se unieron a los planes de los nigromantes. Al principio, luchamos en nuestro viejo reino, buscando compañeros supervivientes de la plaga de los zombis, y respondimos sobre la plaga de los zombis cuando los orcos zombis cruzaron la frontera para combatir contra nosotros. Incluso en modo de supervivencia, todavía somos criaturas de hábito: Pronto nos dimos cuenta de que ya no existen tales cosas como las fronteras. Nuestro fervor no tiene límites.

Unos pocos entre nosotros ahora se aventuran a salir y entrar a través de la frontera sin vigilancia, ¡en dirección a horrores y descubrimientos!



NUEVOS ZOMBIS: ZOMBIS CORRUPTOS

Unos pocos Orcos sobrevivieron a la embestida de su gente a manos de los nigromantes y sus ejércitos zombis. Semillante hazaña fue posible, dicen, por la traición de orcos perdidos, atraídos por promesas de gloria y poder. Estaban tan cegados por su odio hacia los enanos, los elfos, y los hombres que hicieron un pacto con las fuerzas de la corrupción. Y fueron doblegados, por supuesto. Ahora, son zombis, como el resto.

Bueno, no exactamente como el resto. Su corrupción y odio se muestra. Estos “caminantes corruptos” poseen sangre ácida y pueden soportar una oleada de puñetazos punzantes durante unos pocos segundos después de ser eliminado. llamamos a esto “salpicadura de sangre corrupta”. Evite pelear cuerpo a cuerpo con ellos a toda costa.



Para jugar a Friends And Foes se necesita una caja básica de Zombicide: Black Plague o Green Horde. Usar esta Expansión para mejorar la experiencia de juego es muy sencillo: a menos que se indique lo contrario en la preparación de la aventura, añade todas las cartas de Equipo y de Zombi de Friends And Foes a sus respectivos mazos.

CAMINANTES CORRUPTOS



Los Caminantes Corruptos siguen estas reglas:

Daño: 2

Daño mínimo para ser destruido: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

Reglas especiales:

- Los Caminantes Corruptos son Orcos Caminantes. No se benefician de las cartas de Activación adicional para Caminantes Normales.
- Salpicadura de sangre corrupta: Un Superviviente que mate a un Caminante Corrupto en su misma Zona recibirá un ataque que inflige 2 Heridas. Se permite tirada de salvación por armadura.
- Los Caminantes Corruptos usan las **Reglas de la Horda** (ver abajo).

LA HORDA

Estas reglas de la Horda son extraídas de *Zombicide: Green Horde*. La Horda representa a una creciente multitud de Zombis Orcos, listos para invadir el tablero y emboscar violentamente a los Supervivientes desde una Zona de aparición inesperada.

- Cada vez que se robe una carta de Zombi con el símbolo de la Horda al generar Zombis en el tablero, aparta 1 miniatura extra de Zombi del mismo tipo (Caminante Orco, Corredor Orco, Gordo Orco, o Caminante Corrupto). Todas las miniaturas puestas a un lado del tablero de esta manera forman colectivamente la Horda y se encierran allí hasta que la Horda entre.

Las cartas de Zombis con el símbolo de la Horda están sujetas a las reglas de la Horda.

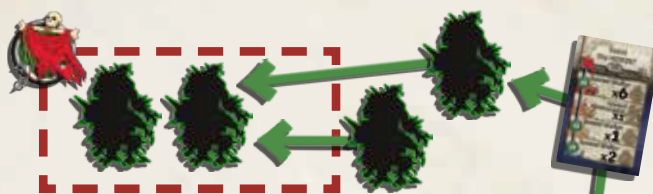


NOTA: Este efecto no se aplica a las Abominaciones Orcas, Abominaciones Corruptas, o Nigromantes Orcos. La carta "¡Aaahh! Caminante Orco" de *Zombicide: Green Horde* tampoco tiene efecto en la Horda.

- Cada vez que se robe una carta de Nigromante Orco con el símbolo de la Horda (generando o reactivando un Nigromante Orco), los jugadores añaden 1 Caminante Orco, 1 Orco Gordo y 1 Corredor Orco a la Horda. **Los Caminantes Corruptos no se ven afectados por esta regla.**
- Cada vez que se robe una carta de "Entra la Horda", la Horda entera se genera en la Zona aparición en la que se robó la carta de Zombi. **Tal evento termina la Fase de Aparición / termina la Aparición de Zombis en los edificios.**

REGLA DE LA HORDA, PASO 1

1- ¡Fase de Aparición! Se roba una carta de Zombi para esta Zona de aparición: 1 Caminante Normal. Los Zombis Normales no usan la regla de la Horda. Una miniatura de Caminante Normal se coloca en la Zona.



2- Se roba una segunda carta de Zombi: 2 Caminantes Corruptos. Usan las reglas de la Horda: 2 miniaturas de Caminantes corruptos se colocan en la Zona de aparición, otra miniatura se añade a la Horda.



3- Se roba una tercera carta de Zombi: 1 Caminante Corrupto. Utiliza las reglas de la Horda: una miniatura de Caminante Corrupto se coloca en la Zona de aparición, otra se añade a la Horda. (uniéndose a las anteriores a medida que crece la Horda).

REGLA DE LA HORDA, PASO 2

1- En la siguiente fase de jugadores, Kabral abre la puerta. Se roba una primera carta de Zombi para esta Zona de edificio: ¡una Abominación Corrupta! Pero estos monstruos no se benefician de las reglas de la Horda. Sin efecto adicional.



2- Se roba una carta de zombi para esta segunda Zona del edificio "¡Entra la Horda!". La Horda aparece en la Zona, dejando que 2 Caminantes Corruptos entren en el tablero. Cuando se roba una carta de "¡Entra la Horda!", la fase de aparición se detiene aquí. No hay una última Aparición Zombi en la Zona del tercer edificio.

ABOMINACIÓN CORRUPTA



La Abominación Corrupta sigue estas reglas:

Daño: 3

Daño mínimo para ser destruido: Daño 3

Experiencia que proporciona: 5 puntos

Regla especial:

- Las Abominaciones Corruptas no se benefician de las reglas de la Horda.
- Las Heridas que inflige una Abominación no pueden anularse con tiradas de salvación por armadura.
- Se requiere un arma de Daño 3 o Fuego de Dragón para matar a una Abominación.
- Salpicadura de Sangre Corrupta: Un Superviviente que mata a una Abominación Corrupta en su misma Zona recibirá un golpe, infligiendo 3 Heridas. No se permite tirada de salvación por armadura



ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Si hay varios blancos con el mismo Orden de Prioridad, los jugadores eligen cuáles de ellos son eliminados primero.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Superviviente	-	-	-
2	Dragón (cualquier tipo)	1	2	1
3	Bandada de Cuervos / Enjambre de Ratas	1	1	1
4	Caminante (cualquier tipo)	1	1	1
5	Gordos / Abominaciones (cualquier tipo)	1	2/3	1/5
6	Corredor (cualquier tipo)	2	1	1
7	Lobos Zombis	3	1	1
8	Nigromante(cualquier tipo)	1	1	1

Esta tabla actualizada de Orden de Prioridad de Blanco incluye Zombicide: Black Plague, Zombicide: Green Horde, y expansiones



NUEVOS MÓDULOS: SETOS Y ZONAS ANEGADAS

Descubrimos maravillas después de cruzar la frontera. Primero, por supuesto, tuvimos que luchar contra estos zombies enfermos y corruptos y su sangre ácida. En este momento, no estamos seguros de qué causó esto. ¿Otro experimento nigromántico? ¿O, tal vez, la influencia de la naturaleza misma? La naturaleza parece más vívida aquí, como descubrimos rescatando a nuestros nuevos amigos los familiares. Y llueve. Y llueve. Todo el tiempo.

Friends and Foes viene con 5 módulos de tablero con Setos y Zonas anegadas, tal y como se presenta en Zombicide: Green Horde. Los Setos y las Zonas anegadas son más numerosos, lo que permite crear entornos profundos y salvajes para hacer frente a los Zombies. Las reglas de los Setos y las Zonas anegadas se extraen de Zombicide: Green Horde.



SETOS



Acorta las Líneas de Visión de una manera significativa, los Setos juegan un papel importante en el movimiento, en el combate a distancia en cualquier forma, y definiendo las rutas Zombies. Permiten literalmente que los Supervivientes y los Zombies jueguen un mortal juego del escondite entre ellos.

- Las Setos obstaculizan las Líneas de Visión (tanto para los Supervivientes como para los Zombies) Los Actores que se encuentran en una Zona de torre (ver la expansión Wulfsburg) no se ven afectados por esta regla.
- Tira un dado cuando un Superviviente cruza una seto sin que ningún Superviviente tenga una Línea de Visión a la Zona de destino. Con un , colocamos un Caminante Orco (o un Caminante disponible de tu elección, si no hay un Caminante Orco disponible) en la Zona de destino (estaba deambulando por ahí, sin ser visto hasta ahora).

Esta Aparición no tiene efecto sobre la Horda, pero puede producir Activaciones adicionales.

ZONAS ANEGADAS



Las Zonas anegadas representan áreas donde los Actores se encuentran de agua hasta la cintura. La mayoría de ellas se conectan con Zonas secas a través de Orillas y Salientes. Una **Orilla** representa un paso suave y fácil de Zona anegada a Zona seca. Su frontera común está diseñada como una orilla gradual e irregular. Es luminosa y espumosa. Un **Saliente** se representa con una división escarpada entre una Zona anegada y una Zona seca. Su borde está diseñado como una línea divisoria gruesa y oscura.

La realización de una acción para abandonar una Zona anegada tiene resultados diferentes según el destino:

SALIR DE UNA ZONA ANEGADA			
	A OTRA ZONA ANEGADA	A TRAVÉS DE UNA ORILLA	A TRAVÉS DE UN SALIENTE
SUPERVIENTE	Gasta una Acción adicional	No hay penalización	Gasta una Acción adicional
ZOMBI	No hay penalización	No hay penalización	Los Zombis no pueden pasar por estas Zonas. Elige otra ruta.

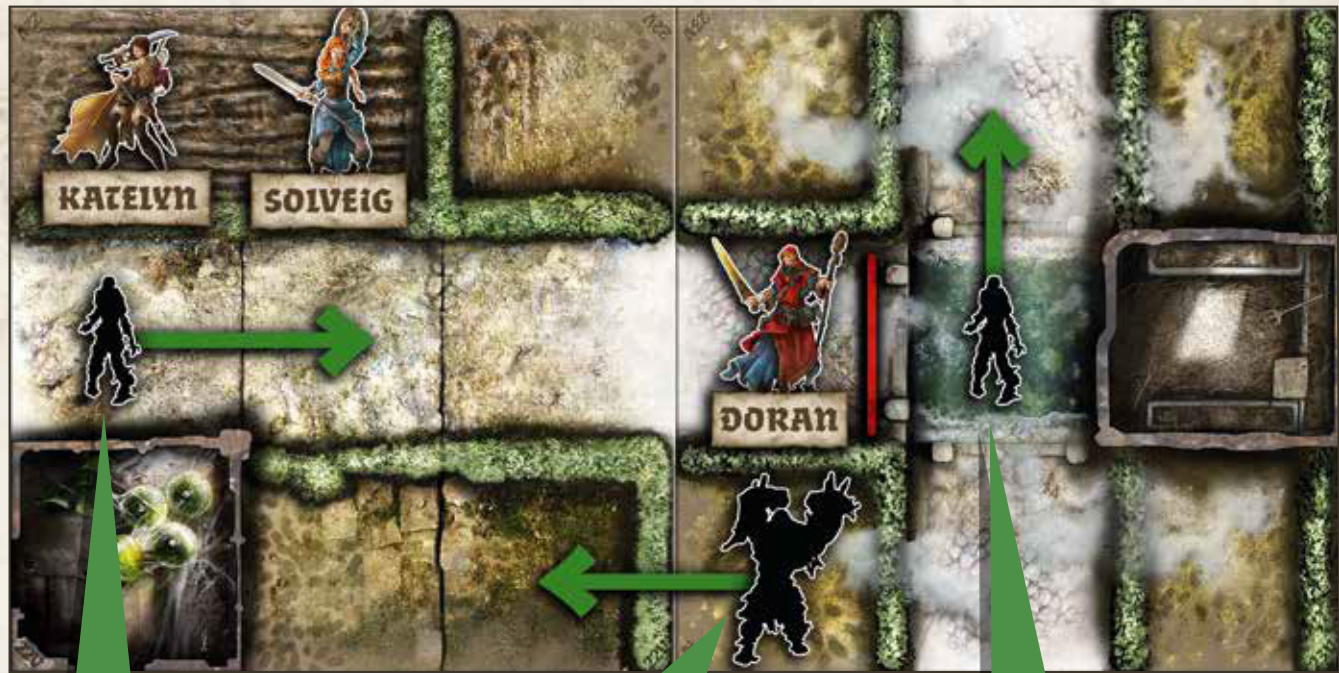
• Otras reglas que se aplican a los bordes siguen siendo válidas: las paredes impiden el movimiento y la Línea de Visión, los Setos impiden las Líneas de Visión, etc.

• Los Supervivientes que se benefician del **Encantamiento Rapidez** ignoran los efectos de las Zonas anegadas.

• Las Armas de Asedio son destruidas cada vez que se colocan en una Zona anegada. Retira la miniatura.

• El Fuego de Dragón no tiene efecto en las Zonas anegadas (da igual su origen).

• Los Actores que se mueven de una Zona seca a una Zona anegada, ya sea a través de una Orilla o de un Saliente, siguen las reglas normales de movimiento, sin limitaciones especiales.



1 - Este Caminante tiene una Línea de Visión directa sobre Doran. Siguiendo las reglas normales del Movimiento Zombi, mueve 1 Zona hacia él.

2- Los Setos impiden que la Abominación tenga una Línea de Visión sobre Doran. Como no ve a nadie, el Zombi mueve 1 Zona hacia la Zona más ruidosa del tablero: donde están Katelyn y Solveig. Dos rutas de igual longitud (norte y oeste) están disponibles. Los jugadores eligen que la Abominación se mueva hacia el oeste.

3- Este Caminante tiene una Línea de Visión sobre Doran, pero es incapaz de cruzar el saliente oeste. Hay que encontrar otra ruta. 2 están disponibles hacia Doran (norte y sur). Los jugadores eligen que el Caminante se mueva hacia el norte.



FAMILIARES

Las reglas han cambiado. Con los zombis, no hay leyes escritas, no hay resentimientos entre individuos o personas, no hay etiquetas ni castas. Todos mueren igual y resucitan para unirse a la horda igual. Incluso las fronteras entre las especies se rompen: de ahora en adelante, solo son supervivientes contra los zombis.

A medida que los supervivientes aprendían hechizos de combate y encantamientos básicos de sus compañeros magos, también descubrieron las formas de atar a un familiar y compartir nuevos poderes con sus amigos animales. Los supervivientes que van de búsqueda en búsqueda junto a sus familiares se están convirtiendo poco a poco en una en una visión algo habitual.

◆ OBTENER UN FAMILIAR

Las cartas de Familiares son cartas de Equipo. Un Familiar reconoce al Superviviente que tiene su carta en la Mochila como su Adiestrador. Las cartas de Familiares pueden intercambiarse o perderse de la misma manera que las cartas de Equipo normales. Si una de estas cartas se pierde, retira también la miniatura de Familiar. Tu Acompañante ha huido del lugar y se ha perdido.

Cada Superviviente puede comenzar el juego con un solo Familiar. Antes de que el juego comience, elige un Familiar y pon su carta en la Mochila de su Adiestrador. La miniatura del Familiar correspondiente se coloca en la misma Zona de inicio que su Adiestrador.

A lo largo del juego, un Superviviente puede ganar o intercambiar cartas de Familiares con sus compañeros de equipo para tener varias cartas de Familiares en su Mochila.

Algunas misiones permiten que los Supervivientes pongan Familiares en el mazo de Equipo o que vinculen Familiares a los Objetivos. En tal caso, sigue las reglas especiales de las misiones.



◆ REGLAS BÁSICAS DE LOS FAMILIARES



Un familiar:

- 1- Es un Superviviente.
- 2- Es derrotado y eliminado cuando recibe la primera Herida. Descarta la carta del Familiar correspondiente. **Debido a la unión mágica, su entrenador también recibe 1 Herida (sin tiradas de salvación por armadura).**
- 3- Posee un conjunto de Habilidades. Mientras ambos estén en la misma Zona, el Adiestrador tiene las Habilidades listadas en la carta del Familiar. Esta bonificación es acumulativa si el Adiestrador tiene varios Familiares.
- 4- Puede moverse libremente con su Adiestrador mientras ambos estén en la misma Zona. Todas las Habilidades y reglas especiales relacionadas con el movimiento del Adiestrador (como por ejemplo la Habilidad de +1 Zona por movimiento) también se aplican a su Familiar.
- 5- No tiene Inventario.

Los Familiares no tienen acciones. Un Adiestrador puede gastar sus propias acciones para dar instrucciones a su Familiar o Familiares. Al coste de 1 acción de su Adiestrador, un Familiar puede ejecutar una de estas instrucciones:

- **Mover** (hasta 3 zonas)
- **Realizar un ataque cuerpo a cuerpo** (consulta la carta del Familiar para ver sus características de combate)
- **Hacer Ruido**
- **Buscar** (solo si el Familiar tiene la habilidad). Esta Acción de Búsqueda se puede realizar incluso si el Adiestrador realizó una búsqueda durante la misma Activación. Un Familiar puede transportar una única carta de Equipo que haya encontrado de esta forma (pero no puede usarla). Pon la carta de Equipo bajo la carta de Familiar. El Familiar puede dar esta carta de Equipo a su Adiestrador en cualquier momento en que ambos estén en la misma Zona. El Familiar también puede soltar la carta de Equipo en cualquier momento. A un Familiar no se le puede dar una Carta de Equipo con una Acción de Intercambio.

◆ HABILIDADES DE LOS FAMILIARES

3 Zonas por Movimiento - Esta Habilidad es la misma que 2 Zonas por Movimiento, con 3 Zonas en su lugar.

+2 dados: Cuerpo a cuerpo - Esta habilidad es la misma que +1 dado: Cuerpo a cuerpo, con 2 dados adicionales en su lugar.

Vista de pájaro - El Superviviente puede trazar Líneas de Visión sobre edificios y Setos hasta Zonas más allá de ellos. La Línea de Visión no puede ser trazada dentro de un edificio a través de paredes o puertas cerradas. El Superviviente puede usar esta Línea de Visión especial para realizar Ataques.





NUEVAS AVENTURAS

◆ AVENTURA 1:

LA PLAGA QUE SE ARRASTRA

INTERMEDIA / 6+SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Después de vagar durante varios meses, nos tropezamos con una remota aldea situada en una meseta. Pronto nos dimos cuenta de que estaba aislada del mundo, ya que la gente no sabía nada sobre la peste negra. Nos quedamos aquí dos días, disfrutando de una vida más sencilla entre gente honesta y preparando sus defensas. Sin embargo, los nigromantes nos siguieron de alguna manera y esperaron el momento adecuado para atacar. Estábamos al otro lado del valle cuando vimos que el humo se elevaba. Volvimos corriendo. Es demasiado tarde. Todo lo que podemos hacer ahora es poner a descansar a nuestros antiguos anfitriones y seguir a la horda en busca de venganza.

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Módulos necesarios: **1V, 21V, 22V, 23V, 24V y 25R.**

OBJETIVOS

La aventura tiene éxito tan pronto como todas las Zonas de aparición estén en la misma Zona.

REGLAS ESPECIALES

• **Preparación.** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.

• **Talismanes oscuros.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.

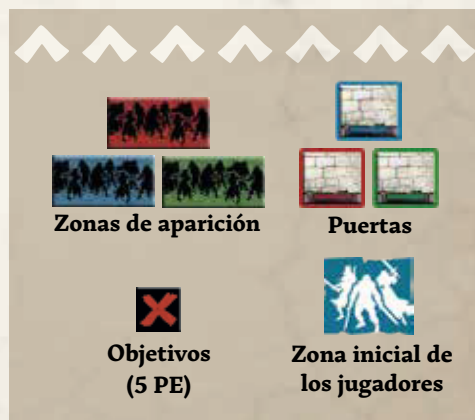
La Zona de aparición azul se activa tan pronto como se recoge la ficha de Objetivo azul. EL Objetivo azul es recogido por el Superviviente que lo encuentra. No ocupa espacio en su Inventario. El Objetivo azul puede ser descartado en cualquier momento durante la fase de los jugadores: elige cualquier Zona alcanzable en el tablero y reubica la Zona de aparición azul en ella.



24V 25R

1V 23V

22V 21V



Zonas de aparición

Puertas

Objetivos
(5 PE)

Zona inicial de
los jugadores

- Las mismas reglas se aplican para el Objetivo verde y la Zona de aparición verde.

• **Puertas Viejas.** Las puertas azules y verdes se pueden abrir como las puertas rojas normales. Cualquier Zombi que se active junto a las puertas azul o verde cerradas gasta toda su Activación abriéndola. Esta regla se aplica incluso si varios Zombis tienen que gastar su Activación haciéndolo.

AVENTURA 2:

EL ORGULLO DE SVARGA

INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS

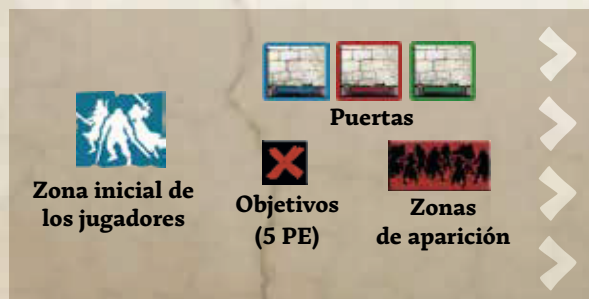
Encontramos a nuestro viejo amigo enano, Samson, un poco melancólico esta mañana. Explicó que solía viajar a este pequeño pueblo una vez cada tres años para saludar a Svarga, su hermanastra. Svarga es... ¿era? una hechicera, una actividad poco habitual para un enano. Samson no está seguro de que aún esté viva, pero le encantaría saber que sus creaciones favoritas están en las manos adecuadas. ¿Adivina qué? Nuestro amigo gruñón era tímido para pedir ayuda. ¡Eso es una suerte! ¡No tenía que hacerlo! ¡Aquí vamos!

Ya que estamos aquí, dime: ¿hacha o espada?

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Módulos necesarios: 7V, 21V, 22V, 23R, 24V y 25R.

21V	7V
24V	25R
22V	23R



OBJETIVOS

Para ganar la Aventura hay que recoger los 6 Objetivos de color rojo.

REGLAS ESPECIALES

• **Preparación.** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.

• **Puertas reforzadas.** La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul. La puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo verde.

• **Colección de Svarga.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja. Si es un Objetivo rojo (no azul o verde), coges una carta de Equipo de tu elección del mazo de Equipo o de la pila de descartes. Puedes reorganizar el Inventario de forma gratuita. Luego, baraja el mazo de Equipo si se miró. Si tienes por lo menos 6 artefactos de Cámara secreta, entonces puedes elegir uno de ellos.



◆ AVENTURA 3:

RELATOS DE LA CIUDAD AHOGADA

INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60-120 MINUTOS

Baldric soñó con una ciudad floreada que albergaba maravillosos artefactos y rápidamente nos guió a este lugar salvaje. ¡Y eso es todo! Suponemos que una comunidad trató de establecerse entre estas ruínas, ignorando el hecho de que el agua se quedaría estancada y que caerían enfermos. La debilidad resultó ser una situación de la que se aprovecharon los nigromantes. Vemos sellos oscuros en cada puerta, y todos pueden sentir el poder de los artefactos en las cercanías. Desde luego, es una trampa. Hasta el más tonto Caminante entendería que Baldric fue atraído aquí por un ritual malicioso.

Por otro lado, Silas tiene una palabra en elfo para esa emoción peculiar que sentimos en este momento: "lol".

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Módulos necesarios: **6R, 21R, 22R, 23R, 24V y 25R.**

OBJETIVOS

Para ganar la Aventura hay que encontrar los Objetivos azul y verde.

REGLAS ESPECIALES

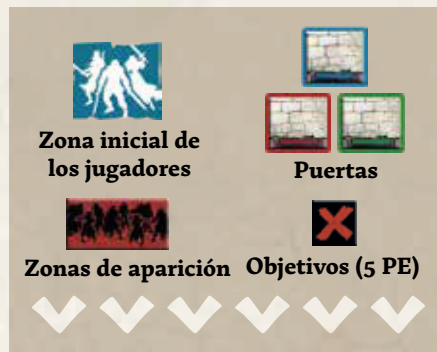
• **Preparación.** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.

• **Ábrete Sésamo.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.

- Al recoger el Objeto azul o verde también se recibe un artefacto de Cámara secreta escogido al azar. Su inventario puede ser reorganizado sin coste alguno.

- Recoger un Objetivo rojo permite abrir una puerta roja a su elección.

• **Sellos Ahogados.** Los Supervivientes no pueden abrir las puertas rojas de la manera habitual. Solo pueden abrir la puerta azul y verde utilizando las reglas normales de apertura de puertas. Cualquier Zombi que se active junto a una puerta roja cerrada gasta toda su Activación abriéndola. Esta regla se aplica incluso si varios Zombis tienen que gastar su Activación haciéndolo.



23R	25R
6R	21R
22R	24V



AVENTURA 4: MAREAS INFECTADAS

DIFÍCIL / 6+SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Bueno, parece que estamos acorralados. La horda de zombis nos tiene atrapados aquí, y los infectados vienen de todas partes. Siempre buscamos una salida. El ayuntamiento, en la otra punta del río, es nuestra única salida. Sin embargo, para lograrlo, tenemos que lanzarnos de cabeza a través de los muertos y luchar hasta llegar a la orilla del río. Mientras no dejemos a nadie atrás, ¡suena divertido y emocionante!

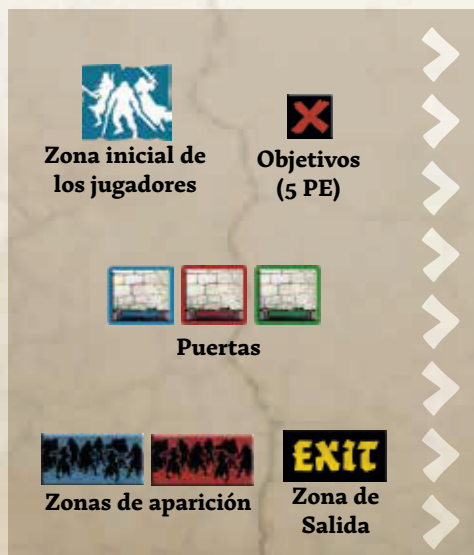
Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Módulos necesarios: **2R, 21R, 22R, 23R, 24V y 25R.**

OBJETIVOS

Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

25R	2R
23R	22R
24V	21R



REGLAS ESPECIALES

• **Preparación.** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.

• **Llaves de la ciudad.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.

- Genera una Aparición Zombi en la Zona de aparición azul cada vez que se recoja un Objetivo rojo.

- La Zona de aparición azul se activa en cuanto se recoja el Objetivo azul. Da la vuelta a la Zona de aparición a su lado rojo.

• **Abran paso hasta la otra orilla.** La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul. La puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo verde.



AVENTURA 5: REFUGIO PÁLIDO

INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS

Estamos en una situación difícil. Nuestro último refugio ya no nos podía proteger, y no encontramos uno nuevo lo suficientemente bueno por ahora. Hace frío, la lluvia sigue cayendo y ya hay una luna pálida en el cielo.

Este pueblo en una ruta comercial es nuestro último recurso. Hemos estado aquí antes y recordamos un par de edificios reforzados alrededor del lugar. Nuestro próximo refugio puede estar lleno de monstruos infectados. Abramos las puertas y averigüémoslo. Purgaremos el lugar si no hay otra opción. ¡Mi reino por un brasero y pantalones secos!

Material necesario: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Módulos necesarios: **17R, 18R, 20v, 21R, 22R y 23R.**

OBJETIVOS

Llegar a la Zona de aparición azul y/o verde con todos los Supervivientes iniciales. Cualquier Superviviente puede escapar a través de cualquiera de las dos zonas al final de su turno, siempre que no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
- **El mal de las profundidades.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.
 - La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul. La Zona de aparición azul se activa tan pronto como se recoja el Objetivo azul.
 - La puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul. La zona verde de aparición se activa tan pronto como se recoja el Objetivo verde.
- **Prisiones infectadas.** Las Zonas de aparición azul y verde no pueden ser eliminadas.



21R	22R
23R	20V
18R	17R



AVENTURA 6: FELINO CON ALAS

INTERMEDIA / 6+SUPERVIVIENTES / 60-120 MINUTOS

Ayudamos a un grupo de supervivientes a escapar de su refugio segundos antes de que el lugar fuera invadido por zombies. Pero tan pronto como llegamos a las colinas, su gato volador escapó de vuelta a la casa, el niño lo siguió, y el padre justo después de él. ¿Y sabes que? Ahora es nuestro turno. No podemos dejarlos morir. Están aquí, en alguna parte, rodeados de zombies.

Al menos encontramos al gato.

Material necesario: **Zombicide: Green Horde,**

Friends And Foes.

Módulos necesarios: 18V, 20V, 21V, 23V, 24V y 25R.

OBJETIVOS

Los Objetivo azul y verde representan a los aldeanos que necesitan ser rescatados. La aventura tiene éxito tan pronto como se hayan recogido los Objetivos azul y verde. La aventura fracasa si cualquiera de los aldeanos es eliminado.

REGLAS ESPECIALES

• **Preparación.** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo. Coloca a Seth o Vanadis entre las cartas de Equipo inicial.

• **¡Oh, se olvidaron esto!** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja. Al recoger el Objetivo rojo también se recibe un artefacto de Cámara secreta escogido al azar. El Superviviente puede reorganizar su Inventario sin coste alguno.

• **Joven y sin miedo.** Los Objetivos se revelan tan pronto como se abra una puerta que conduzca a ellos. Los Objetivos azul y verde son aldeanos: mientras que las fichas no sean recogidas todavía, se consideran como Supervivientes que no tienen Acciones y Salud 1. Recuerda, la misión fracasa si cualquiera de los aldeanos es eliminado. ¡Sé rápido y prepárate!

20V	18V
23V	25R
21V	24V



AVENTURA 7: LOS JARDINES ASOLADOS

INTERMEDIA / 6+SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Esto. Esto nos está volviendo locos, y todos saben que no es fácil impresionar a los supervivientes experimentados. Al principio, no nos dimos cuenta que todos los zombis con los que luchamos hace un par de días traían un mensaje en una botella, escrito especialmente para nosotros y con nuestros propios nombres.

Eran invitaciones de una conspiración de los nigromantes. Nos llamaban a "Los Jardines Asolados", su lugar de retiro, para que nos divirtiéramos y saliéramos con las "reliquias". Al principio, pensamos que era una broma, pero estábamos intrigados. Así que, fuimos allí.

No, no era una broma. ¡Este lugar es retorcido y apesta a maldad!

Material necesario: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes**.
Módulos necesarios: 15V, 16V, 18V, 21V, 22V y 23V.

OBJETIVOS

Para ganar la aventura, hay que recoger todas las armas de las Cámaras secretas.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Coloca al azar armas de la Cámara secreta en las zonas resaltadas, boca abajo.
- **Adoración maldita:** Las armas de la Cámara secreta pueden ser recogidas como una ficha de Objetivo. El Superviviente no gana puntos de experiencia, pero puede reorganizar su Inventario de forma gratuita. La Zona de aparición verde se activa tan pronto como se recoja un arma de la Cámara secreta.
- **Pasos amortiguados:** Durante la Fase de Activación / Aparición de Zombis, las Zonas de aparición a las que los Supervivientes no tienen Línea de Visión producen una ficha de Objetivo en lugar de generar una carta de Zombis. Estas fichas representan a Zombis desconocidos, moviéndose por el tablero como Caminantes Normales. Si en algún momento de la partida no quedan fichas de Objetivo, todas las fichas de Objetivo obtienen una Activación adicional en su lugar.



16V 21V

23V 15V

22V 18V


Zona inicial de
los jugadores


Trabuquete


Armas de la
Cámara secreta


Puertas
 
Zonas de aparición

Las fichas de Objetivo se eliminan tan pronto como un Superviviente tiene Línea de Visión con ellas. Genera una Aparición Zombi en la Zona correspondiente, usando el nivel de Peligro actual.

Una Zona que contenga una ficha de Objetivo también puede ser objetivo de una Acción de Asedio: quita la ficha y genera Zombis antes de que se elija la munición. Si no hay ningún Zombi (carta de Activación adicional, por ejemplo), la Acción de Asedio no tiene efecto sobre la Zona.

AVENTURA 8: LA DAMA VERDE

INTERMEDIA / 6+SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Pesadillas, una sensación de fatalidad inminente, dolores de cabeza y enfermedades: tenemos buenas razones para pensar que luchar contra los infectados durante tanto tiempo nos ha pasado factura y nos ha corrompido de alguna manera. Se siente como una maldición, y no conocemos remedio para esta maldad.

Un aldeano que salvamos hace un mes también lo sintió. Nos habló de una Dama Verde en el Bosque, una curandera de origen mágico que comparte un fuerte vínculo con la madre naturaleza. Los zombis la molestan, pero no pueden hacerle daño. Encontrarla no es una tarea fácil, sin embargo. La Dama Verde desconfía de la civilización y se retira a su refugio privado cuando surgen problemas. Elegir a ella para obtener una audiencia puede ser un reto.

Puede que la plaza nos moleste un poco, pero todavía nos encantan los desafíos.

Material necesario: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**
Módulos necesarios: **20V, 22R, 23V, 24V y 25R.**

OBJETIVOS

Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

• Preparación.

- Coloca al azar el Objetivo azul entre los Objetivos rojos, boca abajo.
- Crea un mazo con 6 cartas de armas de la Cámara secreta colocadas en la Zona resaltada.

• **La cabaña de la Dama Verde:** Cualquier Superviviente que realice una Acción de Búsqueda en la Zona resaltada puede mirar las cartas de armas de la Cámara secreta, elegir 1, y reorganizar su Inventario.

• **El Corredor Sumergido.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja. El Objetivo azul no otorga experiencia cuando se recoge. Tanto el Objetivo azul como el verde no se pueden recoger de las Zonas en que se encuentren, ya que marcan las entradas



24V	20V
25R	22R
23V	



al pasaje sumergido que conduce al refugio de la Dama Verde. Mientras no haya Zombis en ella, cualquier Superviviente que esté en la Zona del Objetivo azul puede gastar una Acción para colocar su miniatura en la Zona del Objetivo verde (no es una Acción de Movimiento). El corredor sumergido también puede utilizarse al revés. La Zona de aparición azul se activa tan pronto como se encuentra el Objetivo azul.

◆ AVENTURA 9: LA MANSIÓN HELLRIVER

DIFÍCIL / 6+SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Hemos oído hablar de la Mansión Hellriver desde hace algún tiempo, pero nunca tuvimos la oportunidad de visitarla. Es un lugar especial en una ciudad mundana. Los rumores dicen que el agua hirviendo brota del suelo alrededor de la mansión, quemando la carne en segundos. Doran y Johannes querían ver esta maravilla y convertirla en un refugio. Huele a azufre, pero para disgusto de Doran, la magia no parece estar involucrada. Johannes piensa que un inventor, o un grupo de inventores, vivió allí y encontró una manera de excavar en lo profundo de una fuente volcánica. Cómo lograron esa hazaña, sigue siendo un misterio. Las respuestas se encontrarán en la Mansión Hellriver ¡Por la ciencia y el zombicidio!

Material necesario: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**
Módulos necesarios: **13R, 21R, 22R, 23R, 24V y 25R.**

OBJETIVOS

La aventura tiene éxito tan pronto como todos los Supervivientes lleguen al edificio central que se extiende sobre los módulos 22R y 23R. Solo se puede entrar usando el puente (ver Reglas Especiales)

REGLAS ESPECIALES

• Preparación.

- Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
- Usa las fichas de Barricada para representar un puente en el área indicada, al lado de la puerta azul (esas fichas simplemente representan un puente colgante, no bloquean el movimiento en la Zona donde están).





13R	23R	24V
21R	22R	25R

- **Armas experimentales.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.
 - Recoger un Objetivo rojo otorga una carta de arma de la Camara secreta que el Superviviente escoge al azar. El Inventario del Supervivientes puede organizarse gratuitamente.
 - La puerta azul no se puede abrir hasta que se hayan recogido los Objetivos azul y verde.

- **El Puente.** Cruzar el puente para ir al edificio central cuesta 1 Acción de movimiento (tanto los Supervivientes como los Zombis pueden usarlo una vez que la puerta azul esté abierta). Es la única manera de entrar en el edificio central.

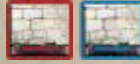


- **Hellriver.** Cualquier Superviviente en una Zona anegada al final de la fase de los jugadores sufre 1 Herida (sin tiradas de salvación por armadura). Cualquier Zombi que se encuentre en una Zona anegada al final de una fase de Zombis sufre 1 Daño (sin tirada de salvación por armadura). Los Nigromantes, Bandadas de Cuervos y los Caminantes Espectrales son inmunes. Los Zombis que son destruidos de esta manera se colocan en la Horda (aunque normalmente no usen las reglas de la Horda).


Objetivo
(5 PE)


Trabucete


Zona inicial de los jugadores


Puertas


Puente


Zonas de aparición





◆ AVENTURA 10: NEGOCIOS DESLEALES

DIFÍCIL / 6+SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Tuvimos la fortuna de toparnos con una espía nigromante y le dimos el tiempo suficiente para mascullar algunas palabras. Intentó intercambiar información por su vida. Bueno, el trato no tuvo el éxito que ella se esperaba.



De todos modos, trabajaba para una loca cábala de nigromantes que abría puertas a un submundo, sacrificando gente y objetos por más poder. A los tontos no les importa si algo puede pasar al otro lado. ¿Qué podría venir de lugares tan oscuros y desconocidos?

Encontramos el lugar y estamos listos para la acción. Ya hay pequeñas grietas en el tejido de la realidad, vomitando hordas de zombis.

Tenemos que ser rápidos o este lugar se convertirá en un desastre.

Material necesario: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**
Módulos necesarios: **21V, 23V, 24R y 25R.**

OBJETIVOS

La aventura tiene éxito tan pronto como todas las Zonas de aparición han sido eliminadas por el Trabuquete

REGLAS ESPECIALES

• Preparación.

- Coloca al azar los Objetivos azul entre los Objetivos rojos, boca abajo.
- Coloca una carta de arma de la Cámara secreta boca abajo en cada una de las Zonas indicadas.

• **Preciadas reliquias.** Las cartas de la Cámara secreta pueden ser recogidas como fichas de Objetivo. El Superviviente no gana puntos de experiencia, pero puede reorganizar su Inventario de forma gratuita.

• **Piezas de asedio.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.

- Genera una Aparición en la Zona de aparición roja cada vez que se recoja un Objetivo rojo.
- La Zona de aparición azul se activa tan pronto como se recoge el Objetivo azul.
- Tan pronto como se hayan cogido todas las fichas de Objetivos, cualquier Superviviente puede gastar 1 Acción para poner el Trabuquete en su Zona. Solo un Trabuquete puede ser construido de esta manera durante el juego. El Trabuquete puede usarse para disparar a las fichas de Zona de aparición: Éstos se encuentran en el mismo orden de prioridad de blancos que los Nigromantes, se eliminan al sufrir Daño 1 y no proporcionan puntos de experiencia.

• **Aguas turbias.** Los Supervivientes no pueden entrar en las Zonas anegadas. Cualquier Zombi que esté en una Zona anegada entra en la Horda (incluso si no usa las reglas de la Horda). Esta regla también se aplica a los Nigromantes, Bandadas de Cuervos y Caminantes Espectrales. Un Nigromante que sale desde la Horda a una Zona de aparición escapa del tablero con su siguiente Activación.




Zona inicial de los jugadores



Objetivo (5 PE)
Puertas


Armas de la Cámara secreta



Zonas de aparición

23V	25R
24R	21V

◆ CREDITS ◆

GAME DESIGNERS:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, and Nicolas RAOULT

EXECUTIVE PRODUCER:

Thiago ARANHA

ART:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS, and Louise COMBAL

GRAPHIC DESIGN:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL, and Marc BROUILLON

EDITING:

Colin YOUNG

PUBLISHER:

David PRETI

SCULPTORS:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO, and Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA AND Rafael NAVAJAS

Bigchild Creatives: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO, and Lua GARO

ADDITIONAL DEVELOPMENT:

Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL, and Fabio TOLA

PLAYTEST:

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, and Rafal ZELAZO.

© 2018 CMON Productions Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games, and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games. CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Si hay varios blancos con el mismo Orden de Prioridad, los jugadores eligen cuáles de ellos son eliminados primero.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Superviviente	-	-	-
2	Dragón (cualquier tipo)	1	2	1
3	Bandada de Cuervos / Enjambre de Ratas	1	1	1
4	Caminante (cualquier tipo)	1	1	1
5	Gordos / Abominaciones (cualquier tipo)	1	2/3	1/5
6	Corredor (cualquier tipo)	2	1	1
7	Lobos Zombis	3	1	1
8	Nigromante(cualquier tipo)	1	1	1

Esta tabla actualizada de Orden de Prioridad de Blanco incluye Zombicide: Black Plague, Zombicide: Green Horde, y expansiones