



Una idea original de Vurke, con la colaboración de Exceed\_limits



# CAPÍTU10S

¡ZOMBICIDIO MEDIEVAL!3
PREPARACIÓN4
RESUMEN DEL JUEGO5
FASE DE LOS JUGADORES5
FASE DE LOS ZOMBIS5
FASE FINAL5
GAMAR Y PERDER5
LOS FUNDAMENTOS
LÍNEA DE VISIÓN
movimiento5
LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO
EQUIPO QUE ROMPE PUERTAS, MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO6 CARACTERÍSTICAS DE COMBATE
EQUIPO MÁGICO6
RUIDO
MODALIDAD DE JUEGO ULTRARROJO
inventario
MANOS
Мосніі
LOS ZOMBIS8
CAMINANTE 8
CAMINANTE ORCO8
CAMINANTE CORROMPIDO8 CAMINANTE ESPECTRAL8
CAMINANTE ARQUERO
GORDOS9
GORDO
GORDO EXPLOSIVO9
CORREDORES
CORREDOR ORCO
ABOMINACIÓN
LOBOMINACIÓN10
ABOMINARAT
ABOMINOTAUR
ABLOBINATION10
ABOMINACIÓN ORCA
GORGOMINATION 11 ZOMBIE GIANT 11
ABOMINABUNNY 11
CHROMATIZ
Swamp Lurker 11 Siege Breaker 12
WEREZOMBIE12
HORDE BROTHER
MAGENTA COVFEFE OF AARCH
nigromantes 12
NIGROMANTE         12           NIGROMANTE ORCO         12
GRIN13
QUEEN MEDEA         13           EVIL TROY         13
OSTOKAR EL PÁLIDO
CORAZÓN NEGRO13
GRAND INQUISITOR INNSMOUTH
RAT KING
LORD OF SKULLS14
Queen Severa
OTRAS AMENAZAS
LOBOS ZOMBI

DRAGONES  DRAGÓN NIGROMÁNTICO  DRAGÓN SALVAJE	1
APARICIÓN DEL DRAGÓN	
ACTIVACIÓN DEL DRAGÓN	1
Ataque: Vomitar zombis (Dragón nigromántico)	1
CARTAS DE VULNERABILIDAD	
FASE DE LOS JUGADORES	
BUSCAR	
ABRIR UNA PUERTA	
APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS:	1
REORGANIZAR INVENTARIO E INTERCAMBIAR OBJETOS	1:
ACCIONES DE COMBATE	
COMBATE CUERPO A CUERPO	1
COMBATE A DISTANCIA	1
ENCANTAMIENTO	
COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO	
ACCIONES DE ASEDIO	
EL FUNDÍBULO	
HACER RUIDO	
no hacer nada	7 7
JUGANDO CON GIGANTES	
KIRAG Y THORG	
FAMILIARES	19
REGLAS BÁSICAS DE LOS FAMILIARESHABILIDADES ADICIONALES DE LOS FAMILIARES	
FASE DE LOS ZOMBIS	
PASO 1 - ACTIVACIÓN	20
TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA	20
ZOMBIS CON VARIAS ACCIONES POR TURNO	
PASO 2 - APARICIÓN	
ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES	20
CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONALCARTAS DE APARICIÓN DOBLE	2
La Horda	2
Quedarse sin miniaturas	2
nigromantes	
CÁBALAS DE NIGROMANTES	
COMBATE	
COMBATE CUERPO A CUERPO	
COMBATE A DISTANCIA	
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	2
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS.  FUEGO AMIGO	2
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	2 24
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO. ARMAS RECARGABLES. MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA FUEGO DE DRAGÓN. OTROS TIPOS DE TABLEROS	
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO. ARMAS RECARGABLES.  MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDIBULO. BALISTA FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS CÁMARAS SECRETAS	24
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO ARMAS RECARGABLES.  MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA. FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS CÁMARAS SECRETAS ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS	24 24 24 24 24
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO. ARMAS RECARGABLES.  MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA. FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS CÁMARAS SECRETAS ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS TORRES.	2i
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO ARMAS RECARGABLES.  MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA. FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS CÁMARAS SECRETAS ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS TORRES. SETOS	24 24 24 24 24 24 24 24 25 24 26 26 27 28
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO. ARMAS RECARGABLES.  MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA. FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS CÁMARAS SECRETAS ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS TORRES. SETOS. BARRERAS.	24
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS.  FUEGO AMIGO ARMAS RECARGABLES.  MAGIA  DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA.  FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS  CÁMARAS SECRETAS ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS TORRES.  SETOS BARRERAS. ZONAS ANEGADAS.	24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 2
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	24 24 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26
COMBATE A DISTANCIA ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS. FUEGO AMIGO. ARMAS RECARGABLES.  MAGIA DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO FUNDÍBULO. BALISTA. FUEGO DE DRAGÓN.  OTROS TIPOS DE TABLEROS CÁMARAS SECRETAS ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS TORRES. SETOS. BARRERAS.	24 24 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	24 24 24 24 24 24 25 26 26 26
COMBATE A DISTANCIA  ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	24 24 24 24 24 24 25 26 26 26



# ¡ZOMBICIDIO MEDIEVAL!



males que proliferan por doquier en estos tiempos. Mas nada nos había preparado para una invasión de... izombis!

Emergieron de las profundidades de los bosques, a través de la niebla, controlados por nigromantes que señalaban con sus huesudos dedos a las aldeas y granjas de la región designándolas como objetivos. Eos zombis cayeron sobre nosotros como un enjambre de insectos, mordiendo, desgarrando y despedazando a los aldeanos. Y no pudimos más que observar horrorizados cómo nuestros amigos muertos se levantaban para engrosar las filas de los cadáveres ambulantes.

Ea invasión pudo haber triunfado, propagando el caos y la muerte hasta llegar a suponer una amenaza para las grandes ciudades: ni siquiera sus inexpugnables murallas habrian resistido la acometida de un formidable ejército de no muertos. Pero los nigromantes no contaban con nosotros. El pueblo llano. Los campesinos.

Eos nigromantes han sucumbido al mismo orgullo desmedido que ya propiciara la caída de nuestros "ilustres soberanos". Dan olvidado que somos duros. Que jamás nos rendimos. Y que sabemos cómo luchar. Eos brujos nos han tomado por mera carnaza para reponer sus hordas.

Se equivocan.

iBa llegado la hora de tomar las armas para luchar por nuestras vidas y nuestra libertad! iBa llegado la hora del Zombicidio! Zombicide: Black Plague y Zombicide: Green Horde son juegos completos e independientes, aunque pueden actuar como expansiones unos de otros.





Ambas cajas básicas están ambientadas en un mundo de fantasía medieval, con aventuras que transcurren en el mismo marco temporal.







En el mismo universo de fantasía encontramos las cajas de Zombicide: Wulfsburg, Zombicide: Friends And Foes, Zombicide: No Rest for the Wicked. Todas ellas son expansiones y requieren al menos uno de los juegos principales para poder jugar.

Zombicide es un juego cooperativo en el que los jugadores se enfrentan a hordas de zombis manejadas por el propio juego. Cada jugador controla entre uno y seis Supervivientes en un mundo de fantasía invadido por zombis. La meta del juego es sencilla: completar los objetivos de la aventura, sobrevivir y matar a tantos zombis como sea posible.

Los zombis son lentos y predecibles, ¡pero hay un montón! ¡Y mucho cuidado con las abominaciones y los nigromantes que los lideran! Los supervivientes matan zombis con cualquier cosa de la que puedan echar mano. ¡Cuánto mejores sean sus armas, más cadáveres dejarán a su paso y más zombis aparecerán atraídos por la matanza!

Los supervivientes también pueden intercambiar equipo y discutir estrategias. Sólo mediante la cooperación podrán cumplir los objetivos de la aventura y sobrevivir. Matar zombis es divertido, pero también hay que rescatar a otros supervivientes, buscar comida y armas, desvelar los secretos de los nigromantes y muchas cosas más.

Puede que algunas de las reglas descritas en este documento difieran entre distintas expansiones. En caso de conflicto tiene preferencia la regla del juego más reciente en uso. A lo largo del documento se usarán las siguientes referencias para referirnos a las distintas ediciones del juego: Zombicide: Black Plague, Zombicide: Wulfsburg, Zombicide: Green Horde, Zombicide: Friends and Foes y Zombicide: No Rest for the Wicked.





# preparación

En cada partida de *Zombicide* suelen participar seis Supervivientes, repartidos entre los jugadores como se considere oportuno. Es recomendable que los jugadores noveles controlen un sólo Superviviente para familiarizarse rápidamente con las reglas de juego. ¡Un jugador veterano puede controlar un equipo entero de seis Supervivientes y diezmar hordas de zombis sin apenas despeinarse!

- **1** Elige una aventura.
- Coloca los módulos de tablero.
- Coloca las Puertas, los Objetivos y todas las fichas que se indiquen en el plano de la aventura.
- Cada jugador elige entre 1 y 6 Supervivientes, y luego se sientan a la mesa en los sitios que prefieran. Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo.
- Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación. Luego han de coger sus respectivas miniaturas y encajarlas sobre peanas de colores para distinguirlas cuando estén sobre el tablero. También deben coger los cinco indicadores de plástico del mismo color.
- En caso de jugar con Zombicide: Friend and Foes, se añaden los Familiares. Cada Superviviente puede empezar la partida con un sólo Familiar. Antes de que el comience la partida, 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. Algunas aventuras 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 la aventura en cuestión.

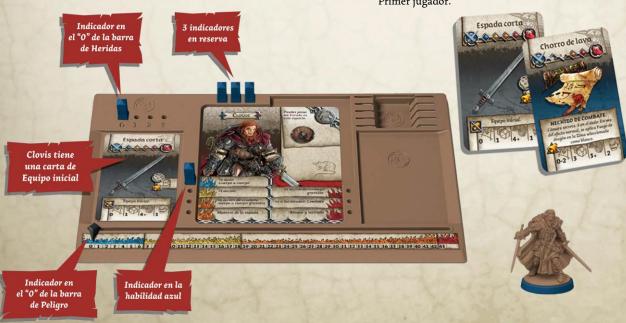
REGLAS - ZOMBICIDE

Aparta todas las cartas de Equipo que contengan la expresión "Equipo inicial". Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color gris.

Pon aparte también las cartas de Equipo que contengan la expresión "Cámara secreta". Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color azul. Los artefactos de las Cámaras secretas suelen encontrarse como Objetivos siguiendo las instrucciones de la aventura escogida.

Si juegas con Zombicide: Green Horde deberás dejar donde todos los jugadores puedan consultar con facilidad la carta del Fundíbulo. En caso de jugar con Zombicide: No Rest for the Wicked, deberás dejar a mano las cartas de Rosa de los vientos y Escombros, la carta de referencia de la Balista y las cartas de vulnerabilidades del Dragón.

- Baraja por separado las cartas de Zombi y Equipo, crea dos mazos con ellas y colócalos boca abajo cerca del tablero de juego.
- Repartid el Equipo inicial entre los Supervivientes como consideres oportuno. Zombicide es un juego cooperativo, así que debéis decidirlo en equipo. Cada Superviviente debe empezar la partida por lo menos con 1 carta. Si la habilidad inicial de un Superviviente indica que empieza con armas concretas, recibe esas cartas en este momento, independientemente del Equipo inicial que se acaba de distribuir.
- Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el regulador de la barra de Peligro marque la casilla "o" de la franja azul. A continuación, inserta un indicador en el orificio del "o" de la barra de Heridas y otro más en el orificio adyacente a la primera habilidad de su tarjeta de identificación (la de color azul). Finalmente, introduce otros 3 indicadores en los orificios de reserva que hay en la parte superior del panel de control.
- Determina quién será el primer jugador y dale la ficha de Primer jugador.





# RESUMEN DEL JUEGO

Zombicide se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

# FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar tres acciones por turno, aunque algunas habilidades pueden permitir acciones adicionales conforme avanza la partida. Los Supervivientes usan sus acciones para matar zombis, moverse por el mapa y realizar otras tareas para cumplir con los diferentes Objetivos de la misión. Algunas acciones hacen ruido, jy el ruido atrae a los zombis!

Una vez que un jugador ha activado todos sus Supervivientes, el jugador sentado a su izquierda empieza su turno, activando sus Supervivientes del mismo modo.

Cuando todos los jugadores han completado sus turnos, termina la fase de los jugadores.

La fase de los jugadores se explica en mayor profundidad más adelante

# FASE DE LOS ZOMBIS

Todos los zombis del tablero se activan y gastan una acción para atacar a un Superviviente que haya junto a ellos o, si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes. Los Corredores tienen dos acciones, así que pueden atacar dos veces, atacar y mover, mover y atacar, o mover dos veces.

La fase de los zombis se explica en mayor profundidad más adelante.

Una vez que los zombis han realizado sus acciones, aparecen nuevos zombis en todas las Zonas de aparición activas del tablero.

# FASE FINAL

Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido, y el jugador que tiene la ficha de Primer jugador se la entrega al jugador sentado a su izquierda. Comienza una nueva ronda.

## 💠 ganar y perder

Los jugadores pierden la partida si todos los Supervivientes han sido eliminados o si escapan demasiados Nigromantes. También es posible fracasar en algunas aventuras si se dan determinadas circunstancias (por ejemplo, perder un sólo Superviviente)

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se cumplen todos los objetivos de la aventura. Zombicide es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan si se cumplen los Objetivos de la aventura.



# los fundamentos

# DEFINICIONES ÚTILES

**Actor:** Un Superviviente o un zombi. Los Familiares son Supervivientes.

**Zona:** Dentro de un edificio, una Zona puede ser una habitación. En la calle, una Zona es el área cuadrada delimitada por las líneas marcadas y las paredes de los edificios de dicha calle. Una misma Zona puede extenderse a lo largo de varios módulos.

# ♦ LÍNEA DE VISIÓN

¿Cómo puedo saber si un zombi me ve o si yo lo veo a él?

**En la calle**, los Actores ven en líneas rectas que discurren paralelamente a los bordes del tablero. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su línea de visión cubre tantas Zonas como la línea pueda continuar antes de llegar hasta una pared o hasta el borde del tablero.

Dentro de un edificio, un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la Zona ocupada actualmente por el Actor. Si hay una abertura, las paredes no bloquean la línea de visión entre dos Zonas. Sin embargo, la línea de visión de un Actor está limitada a una Zona de distancia.

Si el Superviviente está mirando desde un edificio hacia la calle (o viceversa), la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta, pero sólo una Zona dentro del edificio.

NOTA 1: Los Setos (ver página 25) bloquean la línea de visión.

NOTA 2: Las Torres sólo limitan la visión de las Zonas de interiores (ver Torres, en la página 25).

# \* movimiento

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera comparta al menos un borde con la Zona de destino. Las esquinas no se toman en consideración; esto significa que los Actores no pueden efectuar movimientos en diagonal.

**En las calles:** los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una Puerta para moverse desde un edificio hasta la calle y viceversa.

**Dentro de un edificio**, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que dichas Zonas estén unidas mediante una abertura. La posición de la miniatura en la Zona y la disposición de las paredes no importan, siempre que las Zonas compartan una abertura.

**NOTA**: Las Zonas anegadas están sujetas a reglas de movimiento especiales (ver página 26).



MANUAL UNIFICADO

5

# • lectura de una carta de equipo

Zombicide contiene muchas cartas de Equipo. Las que utilizan los Supervivientes para aniquilar zombis se engloban en tres categorías diferentes: armas de combate cuerpo a cuerpo, armas de combate a distancia y hechizos de combate.

- Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen un Alcance de "o", por lo que sólo se pueden utilizar en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver página 17).
- Las armas de combate a distancia tienen un Alcance máximo de "1" (o más). Se usan con acciones de combate a distancia (ver página 17). Atacar a Alcance o con un arma de combate a distancia sigue considerándose una acción de combate a distancia.
- Los hechizos de combate tienen un pergamino arcano por ilustración y un Alcance máximo de "1" (o más). Se usan con acciones de magia (ver página 17). Atacar a Alcance o con un hechizo de combate sigue considerándose una acción de magia.

#### Equipo que rompe puertas, mata zombis y hace ruido



Las cartas de Equipo que te permiten abrir Puertas, pero que requieren una tirada para hacerlo con éxito, tienen este símbolo. El número del dado indica el resultado mínimo que ha de obtenerse en él para conseguir abrir la Puerta.



Las cartas de Equipo que te permiten abrir Puertas tienen este símbolo.

DOBLE: Si tienes armas Dobles del mismo nombre en cada Mano, puedes (las armas de combate a distancia y los hechizos de combate deben apuntarse siempre a la misma Zona). MANO: Para poder utilizar esta carta de Equipo debe ponerse en un espacio de Mano

SILENCIOSA: No produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate cuerpo a cuerpo

utilizarse para abrir Puertas sin necesidad de hacer ninguna tirada.

ABRE PUERTAS: Puede

ALCANCE: El número de Zonas que puede alcanzar el arma. "O significa que el Hacha sólo se puede usar en combate cuerpo a cuerpo.

RUIDOSA: Produce una ficha de Ruido cuando se emplea para abrir Puertas

DAÑO: El daño

infligido por cada

éxito. Se requiere un valor de "2" o más para

eliminar a los Gordos

oducen una única ficha de Ruido por acción.

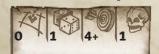
ALCANCE: El número

mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el hechizo.

DADOS: El número de dados que hay que tirar cuando se realice una acción de combate cuerpo a cuerpo para utilizar esta arma.

PRECISIÓN: Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados

Las cartas de Equipo que te permiten matar zombis tienen una



serie de características de combate en la parte inferior.

Cada uno de estos símbolos está acompañado de un segundo símbolo que alude al ruido, y que indica si la acción correspondiente es ruidosa o no. ¡El ruido atrae a los zombis!



Esta acción es ruidosa y produce una ficha de Ruido (ver "Ruido" en la página 6).



Esta acción no es ruidosa y no produce ninguna ficha de Ruido.

#### CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Las armas de combate cuerpo a cuerpo, las armas de combate a distancia y los hechizos de combate poseen diversas características que representan distintas maneras de mutilar, acribillar o desintegrar



PRECISIÓN: Cada

resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados

inferiores son fallos.

DADOS: El número de dados que hay que tirar cuando se realice una

acción de magia para utilizar este hechizo.

REGLAS - ZOMBICIDE

#### Equipo mágico



Estas gemas señalan el nivel de Peligro que debe alcanzar un Superviviente para poder usar esta carta. La mayoría de las cartas de Equipo presentan las cuatro gemas, por lo que pueden utilizarlas Supervivientes de cualquier nivel.

Las cartas de Equipo mágico, sin embargo, no tienen algunas de estas gemas, lo que significa que no se pueden utilizar mientras el Superviviente esté en esos niveles de Peligro (pero sí que se pueden guardar en cualquier espacio válido disponible en el inventario).

# \* RUIDO



Lanzar un hechizo o derribar una Puerta hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Toda acción mediante la que se abra una Puerta con un arma ruidosa o se ataque con un arma ruidosa produce una ficha de Ruido.

- Coloca esta ficha en la Zona en la que el Superviviente resolvió la acción. La ficha permanecerá en la Zona en la que fue producida, aunque el Superviviente se mueva.
- Una sola acción no puede producir más que una única ficha de Ruido, independientemente de los dados que se lancen, los impactos que se logren, o de que se empleen dos armas a la vez.
- Las fichas de Ruido siempre se retiran del tablero en la fase final (ver página 5).

**NOTA**: Cada miniatura de Superviviente también cuenta como una ficha de Ruido. ¡Los zombis tienen un oído muy fino, y de todos modos los Supervivientes no saben estarse calladitos!

# ♦ Experiencia, nivel de peligro y Habilidades

Por cada zombi que mate, un Superviviente gana un punto de Experiencia y sube un grado en la barra de Peligro. Los Objetivos de algunas aventuras proporcionan más Experiencia, así como eliminar Abominaciones.

Hay cuatro niveles de Peligro, que representan desde una lenta afluencia de zombis hasta una súbita inundación: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo.

En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de ayuda en su misión. Las habilidades se suman al aumentar el nivel de Peligro: en el nivel Rojo, tu Superviviente tendrá cuatro habilidades.

- Cuando un Superviviente alcanza 7 puntos de Experiencia, su nivel de Peligro pasa a ser Amarillo, y obtiene una nueva habilidad.
- Cuando un Superviviente consigue 19 puntos de Experiencia, se activa el nivel de Peligro Naranja, y puede elegir una de las dos habilidades que se indican en su tarjeta de identificación.
- A los 43 puntos de Experiencia, el Superviviente alcanza el nivel de Peligro Rojo y obtiene una de las tres habilidades disponibles en este nivel.



No obstante, esta Experiencia tiene un efecto secundario. Cuando saques una carta de Zombi, lee la línea que se corresponda con el Superviviente que haya alcanzado el nivel de Peligro más alto (ver "Paso 2 - Aparición", en la página 20). Cuanto más fuerte sea tu Superviviente, más zombis aparecerán.

#### Modalidad de juego Ultrarrojo

La modalidad de juego Ultrarrojo permite que tus Supervivientes obtengan puntos de Experiencia más allá del nivel de Peligro Rojo y ganar habilidades adicionales. Este modo de juego es estupendo para alcanzar un asombroso número de bajas y completar mapas muy grandes.

Cuando tu Superviviente alcance el nivel de Peligro Rojo, pon el indicador de Experiencia en el "o" y añade los puntos de Experiencia ganados más allá del mínimo requerido para alcanzar el nivel Rojo. Tu Superviviente sigue estando en el nivel Rojo y mantiene sus habilidades. Contabiliza los puntos de Experiencia de la manera habitual y gana habilidades que no seleccionaste cada vez que cambies de nivel de Peligro.

Cuando hayas seleccionado todas las habilidades disponibles del Superviviente, cada vez que alcances el nivel de Peligro Naranja o Rojo podrás elegir entre cualquier habilidad de Zombicide (excepto aquellas que contienen corchetes, como por ejemplo "Empieza con un [Equipo]").

# \* inventario

Cada Superviviente puede transportar un máximo de ocho cartas de Equipo repartidas entre los tres tipos de espacios para Equipo de su panel de control: dos en las Manos, una en el Cuerpo y cinco en la Mochila. Pueden descartarse cartas del inventario en cualquier momento sin ningún coste (incluso durante el turno de otro jugador) para hacer sitio a otras cartas.

En el caso de que varios jugadores quieran descartar cartas, lo harán en el orden de activación de jugadores, empezando por el primer jugador y continuando con el jugador que esté sentado a su izquierda, y así sucesivamente.



El icono de Mano sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden emplearse si se colocan en las Manos.



El icono de Cuerpo sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden emplearse si se colocan en el Cuerpo.



El icono de Mochila sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden guardarse en la Mochila.

7

#### Manos

- Los dos espacios de Mano están reservados exclusivamente para las cartas de Equipo que tienen el icono de Mano.
- Una carta de Equipo que tiene este icono sólo puede utilizarse cuando está equipada en un espacio de Mano.

#### CUERPO

- El espacio del Cuerpo está reservado para las cartas de Equipo que tienen el icono del Cuerpo.
- También puede colocarse en este espacio la carta de Equipo específica que aparece dibujada en él; en este caso se considera equipada en una Mano, y representa un objeto especial que este Superviviente puede sacar y utilizar en un abrir y cerrar de ojos.
- Una carta de Equipo que tiene este icono sólo puede utilizarse cuando está equipada en el espacio del Cuerpo.

#### MOCHILA

- En el espacio de la Mochila pueden guardarse hasta cinco cartas de Equipo de cualquier tipo.
- Las cartas de Equipo que tienen iconos de Mano o de Cuerpo se pueden guardar en la Mochila, pero mientras estén ahí no se estarán utilizando. El texto de reglas de estas cartas no se aplica hasta que se trasladan a los espacios de inventario apropiados.
- Una carta de Equipo que tiene el icono de Mochila sólo puede guardarse en la Mochila, y mientras esté ahí siempre se considera activa.





# los zombis

# **CAMINANTES**

Los Caminantes son la especie más simple de zombi que existe. En aspectos generales, todos ellos comparten las siguientes reglas:

Daño que inflige: 1

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Caminante



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Caminante orco



Daño que inflige: 2 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Caminante corrompido



Daño que inflige: 2 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Los Caminantes corrompidos son Orcos y Caminantes. Sin embargo, no se benefician de las cartas de Zombi que proporcionan activaciones adicionales a los Caminantes normales.
- Salpicar sangre corrompida: si un Superviviente mata a un Caminante corrompido estando en su misma Zona, recibe a cambio un único impacto que le inflige 2 Heridas (se permite realizar una tirada de salvación por armadura).
- Los Caminantes corrompidos están sujetos a las reglas de la Horda (ver en página 21).

#### Caminante Espectral



Daño que inflige: 1

**Daño mínimo para destruirlo:** Daño 1 (ver reglas especiales)

Experiencia que proporciona: 1 punto

# Reglas especiales:

- Los Caminantes espectrales son Caminantes. Sin embargo, no se benefician de las cartas de Zombi que proporcionan activaciones adicionales a los Caminantes.
- Los Caminantes espectrales solamente pueden eliminarse usando Balistas, hechizos de combate, armas de Cámara secreta (esto incluye el Equipo mágico) y Fuego de dragón.

<u>გ</u>

REGLAS - ZOMBICIDE

#### CAMINANTE ARQUERO



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Los Caminantes arqueros tienen el mismo nivel de prioridad de blanco que los Caminantes normales.
- Los Caminantes arqueros atacan cuando se activan teniendo al menos un Superviviente a Alcance o-3 y dentro de su línea de visión. En tal caso, realizarán un ataque zombi normal contra la Zona designada. Si hay varias Zonas disponibles, seleccionarán su blanco basándose en los siguientes criterios de prioridad:
- 1. La Zona donde haya más Supervivientes.
- 2. La Zona más ruidosa.
- Si todas las Zonas disponibles tienen cantidades similares de Supervivientes y de Ruido, los jugadores eligen a cuál de ellas atacarán.

#### Cammante HDC



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Cada vez que un Caminante NPC sea eliminado, el jugador que lo
  haya matado podrá colocar su miniatura sobre el panel de control
  del Superviviente que lo ha atacado en lugar de devolverla a la
  reserva de miniaturas zombis. El jugador puede descartar en
  cualquier momento las miniaturas de zombi NPC que haya ganado, devolviéndolas a la reserva de miniatura de zombis (sin obtener Experiencia una segunda vez).
- Cuando un Superviviente descarte simultáneamente cinco zombis NPC diferentes que haya ganado (cinco modelos distintos de miniatura), desencadenará un efecto especial. El jugador podrá elegir cualquier artefacto del mazo de Cámara secreta. Dáselo al Superviviente que descartó los zombis NPC, y a continuación baraja nuevamente el mazo de Cámara secreta. El Superviviente podrá reorganizar su inventario inmediatamente y sin ningún coste.

## **GORDOS**

Los Gordos son una especie más dura de zombi que los Caminantes. En aspectos generales, comparten las siguientes reglas:

Daño mínimo para destruirlo: Daño 2 Experiencia que proporciona: 1 punto

# GORDO



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 2 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### GORDO ORCO



Daño que inflige: 3 Daño mínimo para destruirlo: Daño 2 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### GORDO EXPLOSIVO



Daño que inflige: 2 Daño mínimo para destruirlo: Daño 2 Experiencia que proporciona: 1 punto

## Reglas especiales:

- Los Gordos explosivos son Gordos, pero no se benefician de las cartas de Zombi que proporcionan activaciones adicionales a los Gordos.
- Robar una carta de Gordo explosivo otorga primero una activación adicional a todos los Gordos explosivos en el tablero, después genera una aparición en la Zona indicada.
- Los Gordos explosivos no atacan. En lugar de eso, explotan cuando un Superviviente permanece o termina una acción de movimiento en su Zona. Los Gordos explosivos también explotan cuando son eliminados por el ataque de un Superviviente. La explosión inflige Daño 2 (sin tirada de salvación por armadura) a todos los Actores de la Zona.
- Un Superviviente que elimina un Gordo explosivo con una acción de combate o asedio gana toda la Experiencia del resto de zombis eliminados por la explosión resultante.

# **CORREDORES**

Los Corredores son los zombis más rápidos. En aspectos generales, comparten las siguientes reglas:

Daño que inflige: 1

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Todos los Corredores tienen dos acciones por cada activación (ver "Zombis con varias acciones por turno" en la página 20)

#### CORREDOR



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### CORREDOR ORCO



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto



manual unificado

# \* ABOMINACIONES

Todas las Abominaciones comparten las mismas reglas generales:

Daño que inflige: 1

Daño mínimo para destruirla: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos Reglas especiales:

- Las Heridas que inflige una Abominación no pueden anularse con tiradas de salvación por armadura (ver página 20).
- Sólo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3. Para matar a este monstruo, los Supervivientes deben emplear acciones de asedio (ver página 17) o arrojar Bilis de dragón a su Zona y luego prenderle fuego con una Antorcha, creando así Fuego de dragón (ver página 24).

#### Abominación



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Lobominación



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

**Regla especial:** Las Lobominaciones tienen tres acciones por turno (ver "Zombis con varias acciones por turno" en la página 20).

#### Abominalpha



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

## Reglas especiales:

- Mientras un Abominalpha esté en el tablero, cuando haya aparición de Corredores (de cualquier tipo), en su lugar aparecerá la misma cantidad de Lobos zombis.
- Los Abominalphas tienen tres acciones por turno (ver "Zombis con varias acciones por turno" en la página 20).

#### ABominarat



Daño que inflige: 1
Daño mínimo para destruirlo: Daño 3
Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Regla especial:

 Cuando se roba su carta de Zombi, aparece a 1 Zona de distancia de la Zona más ruidosa del tablero, con una ruta despejada que una ambas Zonas. Si hay varias Zonas que cumplan este requisito, o no hay una ruta despejada disponible, los jugadores eligen.

#### Abominotaur



Daño que inflige: 2 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- Los Abominotaurs pueden derribar Puertas cerradas y paredes cuando se mueven hasta su Zona de destino. Primero ha de establecerse cuál es esta Zona de destino, ignorando Puertas cerradas y paredes (pero no Trampillas ni murallas).
- Si un Abominotaur tiene que atravesar una Puerta cerrada o una pared, pon primero una ficha de "Pared derribada" para unir la Zona inicial con la Zona de destino, y retira todas las fichas de Puerta cerrada que pueda haber. La pared derribada se trata como si fuera una Puerta abierta y por lo tanto esto puede generar una aparición de zombis en el interior de un edificio previamente cerrado. A partir de este momento, los Actores pueden cruzar de una Zona a otra. Seguidamente, mueve a todos los zombis (pues la ruta de los zombis puede haberse visto redefinida con la destrucción de la pared).

#### Abominatrol1



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 (ver reglas especiales)

**Experiencia que proporciona:** 5 puntos

#### Reglas especiales:

- Sólo se puede matar a un Abominatroll utilizando Fuego de dragón (esto incluye los efectos similares al Fuego de dragón).
- Un Abominatroll dispone de tres acciones para gastar cada vez que se active teniendo al menos un Superviviente dentro de su línea de visión (ver "Zombis con varias acciones por turno" en la página 20).

#### Ablobination



Daño que inflige: 1

Daño mínimo para destruirlo: Daño 3

Experiencia que proporciona: 5 puntos

## Regla especial:

 Una Ablobination ataca siempre que se active teniendo al menos un Superviviente a Alcance 0-1 y dentro de su línea de visión. En tal caso, realizará un ataque contra los Supervivientes de TODAS las Zonas a Alcance 0-1 que estén dentro de su línea de visión. Los obstáculos que impidan el movimiento entre Zonas (como las murallas) también impiden este ataque.

#### Abominación orca



Daño que inflige: 3 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

10

REGIAS - ZOMBICIDE

#### Abominación corrompida



Daño que inflige: 3 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- Las reglas de la Horda no se aplican a la Abominación corrompida.
- Salpicar sangre corrompida: si un Superviviente mata a una Abominación corrompida estando en su misma Zona, recibe a cambio un único impacto que le inflige 3 Heridas (no se permite tirada de salvación por armadura).

#### Gorgomination



Daño que inflige: 1
Daño mínimo para destruirlo: Daño 3
Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- Cuando se roba su carta de Zombi, la Gogomination aparece en la Zona más ruidosa del tablero si se trata de una Zona de edificio. Si la Zona más ruidosa no es una Zona de edificio, la Gogomination aparece en la Zona de edificio más cercana. Si existen varias Zonas de edificio disponibles, los jugadores eligen.
- La Gorgomination ignora las paredes y las Puertas cerradas para fijar su ruta, y además puede moverse a través de ellas.

#### Zombie Giant



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

## Reglas especiales:

- El Zombie Giant puede trazar líneas de visión a través de edificios y Setos hacia Zonas más allá de ellos. Del mismo modo, los Actores de estas Zonas pueden trazar líneas de visión hacia el Zombie Giant.
- Al comienzo de cada fase de zombis, antes de que cualquier zombi se active, el Zombie Giant lanza a los Supervivientes un zombi que esté en su Zona (excepto Dragones y Gigantes). El zombi lanzado se elige siguiendo el orden de prioridad de blancos. Su miniatura se retira del tablero y se coloca hasta 2 Zonas más cerca de su Zona objetivo, dentro de la línea de visión del Zombie Giant. Si varios zombis comparten el mismo Orden de Prioridad y se pueden designar varias Zonas de destino, los jugadores eligen.
- El Zombie Giant tiene 2 acciones por activación.
- El Zombie Giant puede realizar ataques si su Zona objetivo está dentro del Alcance 0-1 y en su línea de visión. Todos los Supervivientes que estén en la Zona objetivo sufren el ataque (se permite tirada de salvación por armadura).



#### ABominabunny



Daño que inflige: ver reglas especiales Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 (ver reglas especiales)

Experiencia que proporciona: 5 puntos

## Reglas especiales:

- El Abominabunny ataca a todos los Supervivientes en su Zona.
- El Abominabunny mata a todos los Supervivientes a los que ataca, sin importar las Heridas restantes, la Armadura o cualquier otro efecto del juego.
- Sólo se puede matar a un Abominabunny utilizando Fuego de dragón (esto incluye los efectos similares al Fuego de dragón).

#### CHROMATIZ



Daño que inflige: ver reglas especiales Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- Al comienzo de cada una de las activaciones de Chromatiz, determina cuántas acciones tiene y qué Daño inflige durante esa activación:
  - Chromatiz tiene 3 acciones, pero sólo 2 acciones si hay Supervivientes femeninas dentro de la línea de visión.
  - Chromatiz inflige Daño 3, pero sólo Daño 2 si hay Supervivientes masculinos dentro de la línea de visión.

#### VAULT WARDEN



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

## Reglas especiales:

- Al generar al Vault Warden, aparta todas las cartas de arma de Cámara secreta que poseas y que no se vayan a usar para la aventura. Barájalas en un mazo y colócalas boca abajo junto al tablero.
- El Superviviente que mate al Vault Warden obtiene una carta de arma de Cámara secreta al azar del mazo preparado (además de los 5 puntos de Experiencia habituales).

## Swamp Lurker



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Regla especial:

 Mientras esté en una Zona anegada, el Swamp Lurker no puede ser el objetivo de ataques ni eliminado de ninguna manera. Otros efectos del juego, como las habilidades o las reglas especiales de la aventura elegida se siguen aplicando.

11

#### SIEGE BREAKER



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- El Siege Breaker prioriza su movimiento hacia las Máquinas de asedio (Balista, Fundíbulo) en lugar de moverse hacia los Supervivientes. Las reglas normales de movimiento de los zombis se siguen aplicando, favoreciendo a la Máquina de asedio más cercana a los Supervivientes.
- Siempre que el Siege Breaker y una Máquina de asedio estén en la misma Zona, la Máquina de asedio es destruida. Ten cuidado, dependiendo de la aventura, ¡esta situación puede significar la derrota!

#### WEREZOMBIE



Daño que inflige: 1
Daño mínimo para destruirlo: Daño 3
Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Regla especial:

Siempre que el Werezombie sea eliminado, reemplázalo inmediatamente por otra Abominación disponible (a elección de los Supervivientes). Si no hay ninguna Abominación disponible, todas las Abominaciones del tablero obtienen inmediatamente una activación adicional.

#### HORDE BROTHER



Daño que inflige: 3 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

## Reglas especiales:

- El Horde Brother se juega junto a los zombis que emplean las reglas de la Horda.
- Cuando aparece el Horde Brother, añade otra miniatura de Abominación (a elección de los Supervivientes) a la Horda. Cuando la Horda aparezca ¡será liderada por su propia Abominación!
- Si no se puede añadir ninguna Abominación a la Horda, el Horde Brother obtiene inmediatamente una activación adicional.

#### ;Doom v Gloom!



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- 2 Zonas por movimiento.
- Consideran al Lord of Skulls como la Zona más ruidosa.

#### Magenta Covfere of Aargh



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Reglas especiales:

- Mientras tengan línea de visión con la Magenta Covfefe of Aargh, los Supervivientes necesitan gastar una acción adicional cada vez que quieran realizar una acción de movimiento.
- Esta habilidad especial no se aplica si el Superviviente está en la misma Zona que la Magenta Covfefe of Aargh. Sin embargo, la penalización por tener un zombi en la misma Zona se sigue aplicando.

#### SWAMP TROLL



Daño que inflige: 2 Daño mínimo para destruirlo: Daño 3 Experiencia que proporciona: 5 puntos

#### Regla especial:

- El Swamp Troll se genera en la Zona más ruidosa del tablero si se trata de una Zona anegada.
- Si la Zona más ruidosa no es una Zona anegada, el Swamp Troll se genera en la Zona anegada más cercana. Si hay varias Zonas anegadas disponibles, los jugadores eligen.
- Si no hay Zonas anegadas en el tablero, El Swamp Troll se genera en la Zona de aparición más cercana a la Zona más ruidosa.

# **nigromantes**

Todos los Nigromantes siguen las siguientes reglas generales, salvo que se indique lo contrario:

Daño que inflige: 1

Daño mínimo para ser destruido: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

**Regla especial:** Las reglas especiales de los Nigromantes se explican con más detalle en la página 21.

#### Nigromante



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

# **Nigromante orco**



Daño que inflige: 2 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Grin



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Regla especial:

 En cada activación, Grin se mueve hasta dos Zonas por acción movimiento (en lugar de una).

#### Queen Medea



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Queen Medea no puede eliminarse mientras haya zombis en su Zona. Es la última en el orden de prioridad de blancos y la última en morir en el caso de ataques cuerpo a cuerpo.
- Los ataques que destruyen a todos los personajes de una Zona (como el Fuego de dragón) sí que logran matarla.

#### EVIL TROY



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Cuando Evil Troy es asesinado, reaparece inmediatamente en su Zona de aparición de Nigromante (de manera que al matarlo no se consigue eliminar ninguna Zona de aparición).
- Sólo puede matarse definitivamente usando un ataque de Daño 3 o Fuego de dragón. En este caso, Evil Troy se retira del tablero al igual que cualquier Nigromante, y será posible quitar una Zona de aparición.

#### OSTOKAR EL PÁLIDO



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

## Regla especial:

 Cada vez que Ostokar recibe una activación adicional, todos los zombis en su Zona reciben también una activación adicional.

#### To-ME Ku-PA



Daño que inflige: 1

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

## Regla especial:

• Cuando To-Me Ku-Pa aparece, lo hace con una Abominación normal. Si no hay ninguna disponible, todas las Abominaciones normales en el tablero reciben una activación adicional.

#### Corazón Negro



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 2 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Regla especial:

 Para eliminarlo se requiere un ataque de Daño 2 como mínimo (o bien Fuego de dragón).

#### GRAND inquisitor innsmouth



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Regla especial:

• No pueden trazarse líneas de visión a la Zona en la que se encuentre Innsmouth por Actores que estén fuera de ella.

#### Count Temeraire



Daño que inflige: 1
Daño mínimo para destruirlo: Daño 1
Experiencia que proporciona: 1 punto

## Reglas especiales:

- Descartar una carta de Equipo de cada Superviviente durante la fase final inflige 1 Daño al Count Temeraire.
- Si el Count Temeraire escapa, cada Superviviente se descarta una carta de Equipo (si es posible).

#### RAT King



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Cuando el Rat King aparece, lo hace con el número de Plagas de ratas indicado por el nivel de Peligro actual.
- Cada vez que el Rat King obtenga una activación adicional, añade
   1 miniatura de Plagas de ratas en su Zona (si hay disponible). A continuación, todas las Plagas de ratas en el tablero obtienen una activación adicional.

#### FAOLAN HAUTER OF NORTHWEALD



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Regla especial:

• Si algún Superviviente entra en la Zona de Faolan, o si Faolan entra en la Zona de un Superviviente, este sufre inmediatamente 2 puntos de Daño.

#### lord of Skulls



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Regla especial:

Cuando Lord of Skulls aparece, lo hace con sus dos Abominaciones: ¡Doom y Gloom! (reglas especiales en la página 12) siempre que estén disponibles en la reserva.

#### Queen Severa



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Regla especial:

 Queen Severa puede realizar un ataque a distancia (Alcance 0-3, Daño 1) a la Zona objetivo con más Supervivientes en su línea de visión.

#### ERIK Summoner



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

## Regla especial:

 Cuando Erik Summoner se desplaza por el tablero, su Zona de aparición se mueve junto a él. Si se escapa, la ficha de Aparición se queda en el tablero.

#### OTRAS AMENAZAS

Cuando la plaga apareció, no sólo afectó a humanos y orcos, otros seres, animales y bestias sucumbieron ante ella. Estas amenazas son las siguientes:

## Lobos zombi



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

**Regla especial:** Los Lobos zombi tienen tres acciones por turno (ver "Zombis con varias acciones por turno" en la página 20).

#### BANDADA DE CUERVOS



Daño que inflige: 1
Daño mínimo para destruirlo: Daño 1
Experiencia que proporciona: 1 punto

### Reglas especiales:

- Las Bandadas de cuervos se mueven hasta tres Zonas por activación para llegar a su Zona Objetivo. Determina la Zona Objetivo antes de moverlas, ignorando Cámaras secretas (estén abiertas o no). Se moverán para llegar allí y no cambiarán su rumbo, aunque aparezca un nuevo blanco por el camino. Si se necesita llevar a cabo una división al determinar su Zona Objetivo, divide el grupo, pero no ocurrirán nuevas divisiones durante su movimiento. Las Bandadas de cuervos siguen teniendo una única acción por activación, ya sea de movimiento o de ataque.
- Las Bandadas de cuervos ignoran TODOS los obstáculos que dificulten o impidan el movimiento (lo que incluye Puertas cerradas, murallas y paredes). También ignoran los efectos de juego que eviten que permanezcan en una Zona.

#### PLAGA DE RATAS



Daño que inflige: 1 Daño mínimo para destruirlo: Daño 1 Experiencia que proporciona: 1 punto

#### Reglas especiales:

- Las Plagas de ratas reciben una activación adicional cada vez que se roba una carta de Zombi de Plaga de ratas.
- Cada Plaga de ratas se mueve hasta 2 Zonas por activación para llegar a la Zona de destino. Esta Zona ha de determinarse antes de mover la miniatura. Una vez definida la Zona de destino, la Plaga de ratas se mueve hacia ella y no cambia de rumbo si aparece un nuevo Objetivo durante este desplazamiento. Aun así, cada Plaga de ratas dispone de una sola acción por activación, ya sea de movimiento o de ataque.
- Cuando se mueven, las Plagas de ratas ignoran todos los obstáculos que limitan o impiden el movimiento, excepto las paredes y las Puertas cerradas.



14

REGIAS - ZOMBICIDE



# DRAGONES

Los Dragones poseen las siguientes características generales:



**Daño:** 2 (sin tirada de salvación por armadura)

**Daño mínimo para ser destruido:** Daño 2 (ver reglas de Vulnerabilidad)

**Experiencia que proporciona:** 1 punto por cada carta de Vulnerabilidad.

#### Reglas especiales:

- El Dragón es inmune a todos los efectos del juego (esto incluye Fuego de dragón, encantamientos y habilidades), excepto a las Balistas y a las armas del tipo indicado por su actual carta de Vulnerabilidad.
- El Dragón es una bestia colosal que sobrevuela el tablero. Ningún obstáculo bloquea la línea de visión entre los Supervivientes y el Dragón (ni siquiera cuando se está dentro de un edificio).

#### DRAGÓN NIGROMÁNTICO

Muchos Dragones lucharon contra las hordas de zombis de frente, sin ningún plan, y fueron derrotados. Resucitados de entre los muertos como Dragones nigrománticos, las bestias conservaron la mayor parte de su antiguo instinto y fuerza de voluntad...

#### DRAGÓN SALVAIE

La invasión zombi causó suficientes problemas como para alejar a los Dragones de sus asuntos y volver sus ardientes ojos hacia nosotros. Las legendarias criaturas han vuelto para restaurar la paz y el orden. Su paz y orden. A la manera del Dragón: destruir. ¡Matar y ahrasar!

# APARICIÓN DEL DRAGÓN

Las cartas de Zombi del Dragón provocan que aparezca a partir del nivel de Peligro Amarillo. Cuando esto ocurre, la miniatura del Dragón se sitúa en la Zona central del módulo de tablero para el cual se ha robado esa carta de Zombi, sea cual sea.

A continuación, se efectúa un **Pisoteo de dragón**, para lo cual se resuelven estos pasos en el orden indicado:

Todos los zombis que se encuentren en la Zona de aparición del Dragón son destruidos, sin importar su tipo ni sus inmunidades (como por ejemplo los Caminantes espectrales). Esto no proporciona Experiencia a los Supervivientes.



Ésta es la carta de Rosa de los vientos. Para determinar la dirección hacia la que es empujado un Superviviente, sitúa la carta en paralelo junto a cualquiera de los bordes del tablero y lanza un dado. Si sacas 1-2, el Superviviente permanece en la Zona donde ha aparecido el Dragón.

- 2 Cada miniatura de Superviviente y Máquina de asedio que haya en la Zona de aparición del Dragón debe lanzar 1 dado y consultar el resultado en la carta de Rosa de los vientos. El Objetivo de cada tirada es empujado 1 Zona en la dirección obtenida (este desplazamiento no se considera un movimiento). Ni los Supervivientes ni las Máquinas de asedio pueden abandonar el tablero ni atravesar una pared al ser empujados de este modo; si se da el caso, entonces la miniatura permanece en la Zona.
- 3º Si la Zona central está dentro de un edificio, se pone una carta de Escombros encima de ella. A partir de este momento la Zona bloquea la línea de visión y no se puede entrar ni buscar en ella (aunque si todavía hay algún Superviviente dentro, pueda abandonarla con normalidad). Teniendo en cuenta los Objetivos de la aventura, es posible que esta situación provoque la derrota de los Supervivientes si, por ejemplo, había en la Zona un Objetivo crucial para la victoria.
- 4 Roba una carta de Vulnerabilidad. El Dragón solamente puede ser golpeado y herido por una Balista o utilizando un arma del tipo indicado por la carta de Vulnerabilidad que se acaba de robar (siempre y cuando inflija como mínimo Daño 2).

# Activación del dragón

La activación del Dragón se resuelve utilizando las reglas habituales de la fase de zombis (es decir, primero ataque y luego movimiento), pero aplicando los siguientes cambios.

#### Ataque: Vomitar zombis (Dragón nigromántico)

El Dragón nigromántico vomita el contenido de su estómago putrefacto en la Zona que contenga más Supervivientes (si los hay) a un Alcance de 0-1. Este ataque no requiere línea de visión, y puede efectuarse en diagonal. Si hay varias Zonas que cumplen esta condición, los jugadores escogen en cuál de ellas aterriza el vómito. Para resolverlo se roba una carta de Zombi y se consulta la línea correspondiente al nivel de Peligro actual para determinar los zombis que aparecen en la Zona objetivo. Si la carta de Zombi robada es una carta de Dragón, se descarta y se roba la siguiente.

¡Los zombis vomitados por el Dragón no se activan en la fase de los zombis durante la cual han aparecido!

## Ataque: Aliento de fuego (Dragón salvaie)

El Dragón salvaje ataca la Zona con más Supervivientes dentro del Alcance o-1 (si hay alguno). No se requiere línea de visión, y el aliento de fuego se puede arrojar en diagonal. Si hay varias Zonas disponibles, los jugadores eligen. Todos los zombis que se encuentren en la Zona objetivo son destruidos, sin importar su tipo ni sus inmunidades. Esto no proporciona Experiencia a los Supervivientes. Los Supervivientes automáticamente se apresuran para escapar ilesos del Aliento de dragón. Cada miniatura de Superviviente y Máquina de asedio que haya en la Zona de aparición del Dragón debe lanzar 1 dado y consultar el resultado en la carta de Rosa de los vientos. El Objetivo de cada tirada es empujado 1 Zona en la dirección obtenida (este desplazamiento no se considera un movimiento). Ni los Supervivientes ni las Máquinas de asedio pueden abandonar el tablero ni atravesar una pared al ser empujados de este modo; si se da el caso, entonces la miniatura permanece en la Zona.

Un Superviviente permanezca en la Zona objetivo sufre 2 Heridas (sin tirada de salvación por armadura). Una Máquina de asedio que permanezca en la Zona objetivo es destruida. Si la Zona objetivo es una Zona anegada, el Dragón no ataca (sabe que el fuego sería un desperdicio).

15

#### Movimiento: Pisoteo de dragón

Si el Dragón no ha atacado durante el paso de ataque de la fase de zombis, se moverá **después de que lo hagan el resto de los zombis**. Para determinar la Zona de destino se usan las reglas de movimiento habituales; pero en lugar de llevarlo a cabo, el Dragón se mueve 1 módulo entero en esa dirección, situándose en la Zona central del módulo de destino. El Dragón no puede entrar en las Cámaras secretas, y no se moverá si todos los Supervivientes están dentro de Cámaras secretas.

Cuando se posa en la Zona de destino, el Dragón efectúa el Pisoteo de dragón. La Zona de destino y todos los Actores que se encuentren en ella sufren los efectos descritos en la aparición del Dragón. ¡Estas bestias vuelan rápido y golpean con fuerza!

# CARTAS DE VUINERABILIDAD

El Dragón se retira del tablero al ser golpeado por una Balista o por un arma de Daño 2 (o más) del tipo indicado en su carta de Vulnerabilidad actual. Cuando esto ocurre, se aleja volando y espera al momento oportuno para volver a atacar.

- El Superviviente que le ha golpeado recibe 1 punto de Experiencia y 1 carta de arma de Cámara secreta robada al azar (si hay alguna disponible).
- La carta de Vulnerabilidad correspondiente se descarta para el resto de la partida. Si era la última carta del mazo, el Dragón es eliminado definitivamente. A partir de ese momento se ignorarán las cartas de Zombi que provoquen la aparición del Dragón. ¡Los mata dragones se han ganado un merecido respiro!

## JUGAR CON VARIOS DRAGONES

En una partida puede haber Dragones de distintos tipos. Solamente puede haber 1 miniatura de Dragón sobre el tablero en todo momento. Si se roba una carta de Zombi que provoca la aparición de otro Dragón (sea del tipo que sea), en vez de eso el Dragón que está actualmente sobre el tablero recibe 1 activación adicional.



reglas - zombicide



# fase de los Iugadores

Empezando por el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, cada participante en la partida activa a todos sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Cada Superviviente puede ejecutar tres acciones en el nivel de peligro Azul (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad inicial de nivel Azul). Las acciones disponibles son:

# \* movimiento

Con esta acción, el Superviviente se mueve de una Zona a la siguiente; no se permite el movimiento a través de las paredes exteriores de los edificios ni de Puertas cerradas. Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar una acción adicional por cada zombi presente. Entrar en una Zona que contiene zombis termina la acción de movimiento del Superviviente, incluso aunque este tenga una habilidad que le permita atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento (por ejemplo, la habilidad: Escurridizo).

# **BUSCAR**

Sólo se puede buscar en Zonas que estén dentro de un edificio, y únicamente si no hay zombis en ellas. El jugador roba una carta del mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el inventario del Superviviente o descartarla inmediatamente. Un Superviviente sólo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno, aunque se trate de una acción adicional de carácter gratuito. Después de buscar, el Superviviente puede reorganizar gratuitamente su inventario.

Recuerda que se pueden descartar las cartas del inventario en cualquier momento y sin ningún coste para hacer sitio a cartas nuevas. Si el mazo de Equipo se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas (a excepción de las exclusivas de las Cámaras secretas) para crear un nuevo mazo.

# ABRIR UNA PUERTA

Un Superviviente puede utilizar un arma de combate cuerpo a cuerpo que tenga el icono de "abre Puertas" para abrir una Puerta adyacente. Esto consume una acción y requiere tirar tantos dados como la puntuación que aparezca en el recuadro de Dados de la carta: la Puerta se abre con éxito si en cualquiera de esos dados se obtiene un resultado igual o superior a la Precisión del arma. Coloca una ficha de Ruido en la Zona.



Icono de "abre Puertas con una tirada".

NOTA: Abrir una Puerta no es una acción de combate. No se recibe ningún beneficio por empuñar armas dobles, por bonificadores al combate cuerpo a cuerpo otorgadas por habilidades ni por los dados extras que proporcionan otros objetos (por ejemplo, las Dagas). Solamente se utiliza la puntuación básica de Dados del arma empuñada.

Otras armas tienen el icono de "abre Puertas sin el correspondiente dado dibujado. Estas armas pueden utilizarse para abrir Puertas sin necesidad de hacer tiradas; basta con gastar una acción y la Puerta se abre. Si el arma en cuestión es ruidosa se coloca una ficha de Ruido en la Zona.



#### Icono de "abre Puertas sin tirada".

En muchas aventuras aparecen Puertas de colores. Normalmente no se pueden abrir hasta que se cumplen determinados requisitos, como encontrar una ficha de Objetivo del color correspondiente. En la descripción de la aventura se ofrece más información.



Fichas de Puertas especiales.

#### Apariciones dentro de edificios

Al abrir la primera Puerta de un edificio se revelan todos los zombis que hay dentro de sus habitaciones, un único edificio abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero. Elige cada Zona del edificio de una en una, en el orden que prefieras, y roba una carta de Aparición para cada Zona. Coloca el número y tipo de indicados de zombis en la Zona designada.

- Si robas una carta de Activación adicional, ejecuta inmediatamente la acción indicada en la carta.
- Si robas una carta de Aparición doble, no se coloca ningún zombi en esa Zona, si no que has de robar 2 cartas de Aparición en la siguiente Zona y colocar en ella todos los zombis indicados por ambas cartas.
- Algunos efectos de juego permiten que una Puerta abierta vuelva a cerrarse. Si más tarde se abre otra vez, no se activará una nueva aparición de zombis.
- Cuando el mazo de cartas de Zombi se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear uno nuevo.

**NOTA**: No hay que resolver una aparición de zombis en los edificios que ya empiezan la partida abiertos.

# REORGANIZAR INVENTARIO E INTERCAMBIAR OBJETOS

Al coste de una acción, un Superviviente puede reorganizar las cartas de su inventario del modo que desee.

Simultáneamente, puede intercambiar cualquier cantidad de cartas con un único Superviviente que esté en su misma Zona (sólo con uno). Este otro Superviviente también puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

Este intercambio no tiene por qué ser justo. Se puede entregar todo el equipo a cambio de nada, simplemente que ambas partes estén de acuerdo.

# Acciones de combate

Para realizar acciones de combate se utilizan todos los tipos de cartas de equipo orientadas al combate: cuerpo a cuerpo, a distancia y magia.

#### Combate cuerpo a cuerpo

El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo que lleve en las manos para atacar a los zombis que estén en su misma Zona (ver "Combate" en la página 23).

#### Combate a distancia

El Superviviente utiliza un arma de combate a distancia que lleve en las Manos para disparar a una única Zona que se encuentre dentro del Alcance mostrado en la carta de dicha arma (ver "Combate" en la página 23). Se dispara contra Zonas, no contra Actores; esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (ver página 32).

Recuerda que utilizar un arma de combate a distancia desde Alcance o se sique considerando una acción de combate a distancia.

#### MAGIA

El Superviviente utiliza un hechizo de combate (es decir, un hechizo con características de combate) que lleve en las Manos para atacar a los zombis. Para resolver este ataque se emplea el mismo procedimiento que con las acciones de combate a distancia.

# \* Encantamiento

El Superviviente utiliza un encantamiento (un hechizo que no tiene características de combate) que lleve en las Manos. Resuelve los efectos descritos en la carta.

- Un encantamiento se lanza sobre un blanco designado, que puede ser un Actor o una Zona (según indique el texto de la carta), y que debe estar dentro de la línea de visión del Superviviente que lo lanza.
- Si el blanco es un Superviviente, el lanzador del encantamiento puede usarlo sobre sí mismo.
- La mayoría de los encantamientos contiene la expresión "Una vez por turno": cada Superviviente solamente puede lanzarlo una vez dada uno de sus turnos. Si posee varias copias de un mismo encantamiento puede lanzar por separado cada una de ellas. Se puede lanzar un mismo encantamiento varias veces en una ronda de Juego si los Superviviente se lo van pasando en sus respectivos turnos.

## 🔷 COGER O ACTIVAR UN OBIETIVO

El Superviviente coge o activa una ficha de Objetivo que esté en la misma Zona que él. Los efectos de juego se detallan en la descripción de la aventura.



# Acciones de Asedio

#### £1 Fundíbulo



Zombicide: Green Horde incluye una miniatura de un Fundíbulo, que puede utilizarse para matar zombis desde largas distancias y también para completar Objetivos de las aventuras. El Fundíbulo no es un Actor, es una Máquina de asedio. Para llevar a cabo

acciones de asedio, un Superviviente debe gastar una cantidad variable de acciones de una sola vez.

#### Mover un Fundíbulo:

#### Acciones necesarias: 3

Tanto el Superviviente como el Fundíbulo se mueven de una Zona a la siguiente. Esta acción se resuelve aplicando las reglas habituales para las acciones de movimiento, pero no se beneficia de otras habilidades y efectos de juego relacionados con dichas acciones de movimiento.

Un Fundíbulo es destruido si se coloca en una Zona anegada. Cuando esto ocurre, se retira su miniatura del tablero.

#### Disparar un Fundíbulo:

#### Acciones necesarias: 3

El Superviviente carga el Fundíbulo y lo dispara contra una Zona situada a Alcance de 2 o más (no se requiere línea de visión). El procedimiento para resolver un disparo de Fundíbulo se explica con detalle en las reglas de combate (página 24). Disparar un Fundíbulo no se considera una acción de combate, y por tanto no se beneficia de ningún efecto de juego asociado a las acciones de combate (ya sea por habilidades o por cartas de Equipo). Disparar un Fundíbulo no produce ruido.

#### LA BALISTA



Los Supervivientes pueden empezar la partida con una Balista siempre que se juega con un Dragón de cualquier tipo. Si se utilizan varios Dragones, los Supervivientes pueden empezar con

ese mismo número de Balistas. Las miniaturas correspondientes se colocan en la Zona inicial de los jugadores durante los preparativos de la partida. La Balista es una Máquina de asedio. No es un Actor. Desplegar una Balista en la partida pone las siguientes acciones a disposición de los Supervivientes:

#### Mover la Balista:

#### Acciones necesarias: 2

Tanto el Superviviente como la Balista se mueven de una Zona a la siguiente. Esta acción se resuelve aplicando las reglas habituales para las acciones de movimiento, pero no se beneficia de otras habilidades y efectos de juego relacionados con dichas acciones de movimiento.

Una Balista es destruida si se coloca en una Zona anegada. Cuando esto ocurre, se retira su miniatura del tablero.

#### Disparar la Balista:

## Acciones necesarias: 2

El Superviviente carga la Balista y la dispara. El procedimiento para resolver un disparo de Balista se explica con detalle en las reglas de combate (página 24). Disparar una Balista no se considera una acción de combate, y por lo tanto no se beneficia de ningún efecto de juego asociado a las acciones de combate (ya sea por habilidades o por cartas de Equipo). **Disparar una Balista no produce Ruido.** 

# HACER RUIDO

El Superviviente hace ruido en un intento por atraer a los zombis. Coloca una ficha de Ruido en su Zona.

# 🔷 no hacer nada

El Superviviente no hace nada y acaba su turno prematuramente. Las acciones restantes se pierden.

# **WILLIAM TO CON GIGANTES**

Finarton es un Gigante. Se juega como un Superviviente normal. En su espacio de Cuerpo puede contener una Gran hacha o un Escudo, pero no una armadura. Finarton posee las siguientes habilidades:

Gigante: El Superviviente puede trazar líneas de visión sobre edificios y Setos hacia Zonas más allá de éstos (pero no dentro de un edificio a través de paredes o de Puertas cerradas). Del mismo modo, los Actores que se encuentren en estas Zonas pueden trazar líneas de visión hacia el Superviviente. El Superviviente puede usar esta línea de visión especial para realizar ataques (y viceversa).

**Alcance:** El Superviviente puede realizar acciones cuerpo a cuerpo a Alcance o-1.

Lanzamiento: El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez por turno. Elige un Actor que se encuentre en la misma Zona (excepto Dragones y Gigantes). El zombi lanzado se elige siguiendo el orden de prioridad de blancos. Retira la miniatura del Actor de la Zona. A continuación, se coloca en una Zona objetivo a Alcance 1-2 y con línea de visión del lanzador. Realiza un ataque a distancia en la Zona objetivo: golpea a un zombi, ignorando al Actor lanzado. El ataque inflige tanto daño como un arma que tenga equipada el Superviviente lanzado o como el valor de Daño del zombi lanzado.

# **KIRAGY THORG**

Kirag y Thorg son Supervivientes separados con distintas fichas de identificación, pero se juegan con la misma miniatura.

- Kirag no puede realizar acciones de movimiento, se mueve alrededor del tablero sobre Thorg.
- Thorg lleva a Kirag. Cuando Thorg realiza una acción de movimiento, Kirag se mueve con él.
- A pesar de que Kirag y Thorg cuentan sus Heridas por separado, ambos son eliminados cuando el indicador de Heridas de uno de ellos llegue a 3.



18

REGIAS - 20MBICIDE

# \* FAMILIARES

Las cartas de Familiar son cartas de Equipo. Un Familiar reconoce al Superviviente que tiene su carta en la Mochila como su **Adiestrador**. Las cartas de Familiar 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; ha huido del lugar y se ha perdido.

Cada Superviviente puede empezar la partida con un sólo Familiar. Antes de que el comience la partida, 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 de la partida, un Superviviente puede ganar o intercambiar cartas de Familiares con sus compañeros de equipo para tener varias cartas de Familiares en su Mochila.

Algunas aventuras 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 la aventura en cuestión.

#### REGLAS BÁSICAS DE LOS FAMILIARES

Un familiar:

**1**- Es un Superviviente.

- 2 Es derrotado y eliminado cuando recibe la primera Herida (y se descarta la correspondiente carta de Familiar). Debido al vínculo mágico que comparte con su Adiestrador, éste también recibe 1 Herida (no se permite tirada de salvación por armadura).
- 3 Tiene habilidades enumeradas en su carta. Mientras su Adiestrador se encuentre en la misma Zona, el Familiar le proporciona las habilidades indicadas tras la palabra "Adiestrador". Estas bonificaciones son acumulativas si el Adiestrador tiene varios Familiares.
- **4-** Puede moverse gratuitamente 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 +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 sus Familiares. Al coste de 1 acción de su Adiestrador, un Familiar puede ejecutar una de estas instrucciones:

Moverse: (hasta 3 Zonas)

Realizar un ataque cuerpo a cuerpo: (consulta la carta del Familiar para ver sus características de combate)

#### Hacer Ruido.

Buscar: (sólo si posee dicha habilidad). Puede realizar esta acción incluso aunque su Adiestrador también haya buscado durante la misma activación. Un Familiar puede transportar una única carta de Equipo que haya encontrado de esta forma (pero no puede usarla). El Familiar puede soltar la carta de equipo (en cuyo caso se descarta) o entregársela a su Adiestrador su ambos están en la misma Zona; esto no le cuesta ninguna acción. No se le puede entregar una carta de Equipos a un Familiar mediante una acción de intercambio.

## HABILIDADES ADICIONALES DE LOS FAMILIARES

- **3 Zonas por acción de movimiento:** Como 2 Zonas por acción de movimiento, pero te mueves hasta 2 Zonas.
- +2 dados: Cuerpo a cuerpo: Como +1 dado: Cuerpo a cuerpo, pero añadiendo 2 dados.

Vista de pájaro: El Superviviente puede trazar líneas de visión por encima de edificios y Setos hasta Zonas del otro lado. No se puede trazar línea de visión al interior de un edificio a través de paredes o Puertas cerradas. El Superviviente puede utilizar esta línea de visión especial para efectuar ataques.





# FASE DE LOS ZOMBIS

# PASO 1 - ACTIVACIÓN

Todos los zombis se activan y gastan su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación. Resuelve primero todos los ataques y después todos los movimientos. Con una sola acción, cada zombi sólo puede hacer una de estas dos cosas.

#### ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un zombi siempre acierta, no requiere lanzar dados e inflige una Herida. Si hay varios Supervivientes en la misma Zona, los jugadores comparten las Heridas del modo que prefieran, incluso aunque ello signifique asignarlas todas a un único Superviviente.

Después de cualquier tirada pertinente de salvación por armadura, el indicador de la barra de Heridas avanza 1 paso por cada Herida recibida. **Un Superviviente es eliminado tan pronto su barra de Heridas señale el 3**. Se retira su miniatura del tablero y se descarta todo su Equipo.

¡Frenesí Hambriento! Los zombis luchan en grupo. Todos los zombis activados en la misma Zona que un Superviviente se unen al ataque, aunque haya tantos que ello suponga un desperdicio de capacidad destructiva.

#### Tiradas de salvación por armadura

Armadura: Los Supervivientes que tengan una carta de equipo de Armadura en el espacio del Cuerpo pueden realizar tiradas de salvación por armadura para evitar sufrir Heridas. El Superviviente tira tantos dados como Heridas recibidas; cada dado en el que obtenga un resultado igual o superior al valor de la Armadura anula la Herida

**Escudo:** Un Escudo portado en una Mano permite efectuar tiradas de salvación por armadura si el Superviviente no lleva ninguna puesta en el Cuerpo. En caso de que tenga una carta de armadura en el Cuerpo, el Escudo le permite repetir una sola vez cada tirada de salvación por armadura (quedándose con el segundo resultado). En algunos casos, el Escudo proporciona mejor puntuación de Armadura que la propia armadura; el Superviviente puede optar por utilizar la puntuación del Escudo en su lugar, pero entonces no podrá repetir la tirada de salvación.

Las Heridas infringidas por las Abominaciones y la muerte causada por el Fuego de dragón no se pueden anular con tiradas de salvación por armadura.

#### Movimiento

Los zombis que no hayan atacado usan su acción para moverse una Zona hacia los Supervivientes:

#### 1: Los zombis escogen la Zona de destino.

- En primer lugar, avanzarán hacia la Zona con Supervivientes que tenga más fichas de Ruido dentro de su línea de visión. Recuerda que cada Superviviente cuenta como una ficha de Ruido.
- Si no pueden ver a ningún Superviviente, avanzarán a la Zona más ruidosa.

La distancia en ambos casos es lo de menos. Un zombi siempre avanzará hacia la comida más ruidosa que pueda ver u oír.

2: Los zombis se mueven una Zona hacia la Zona de destino, siguiendo la ruta más corta disponible. Si no hay rutas despejadas hacia la Zona más ruidosa, se moverán hacia ella como si todas las Puertas estuvieran abiertas, aunque las Puertas cerradas seguirán deteniéndolos.

Si hay más de una ruta con la misma longitud, los zombis se dividen en grupos del mismo número para seguir todas las rutas posibles. También se dividen si varias Zonas contienen el mismo número de fichas de Ruido. ¡Si es necesario, añade zombis para que todos los grupos resultantes de un grupo que se divida contengan la misma cantidad de cada tipo de zombi!

#### Casos especiales de división:

- La Abominaciones y los Nigromantes nunca se dividen; los jugadores deciden la dirección en la que van.
- Si no hay bastantes zombis para una división equitativa, se decide cuál de los nuevos grupos recibe la última miniatura y en qué dirección avanza cada grupo. No se producen activaciones adicionales.

**NOTA**: Los Nigromantes tienen sus propias reglas de movimiento. Siempre avanzan hacia la Zona de aparición de zombis más cercana que no sea de Nigromante.

# \* Zombis con varias acciones por turno

Hay zombis que tienen varias acciones por activación. Después de que todos los zombis (incluidos los que dispongan de varias acciones) hayan completado su paso de activación y resuelto su primera acción, los Corredores y los Lobos zombi (o cualquier otro zombi con varias acciones por activación) emplean su segunda acción para atacar a un Superviviente que esté en su misma Zona, o bien para moverse si no tienen a quien atacar. A continuación, los Lobos zombi (y el resto de zombis con tres acciones por activación) utilizan su tercera acción para atacar a un Superviviente que esté en su misma Zona o para moverse si no hay nadie a quien atacar.

# PASO 2 - APARICIÓN

Los mapas de las aventuras muestran donde aparecen los zombis al final de cada fase de los zombis: estas son la **Zonas de aparición**.

Señala una ficha de Aparición y roba una carta de Zombi. Lee la línea de la carta que corresponda al color del nivel de Peligro del Superviviente más experimentado que continúes en juego (Azul, amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad y el tipo de zombis que se indiquen en la carta.

Repite esta operación con cada ficha de Aparición.

Empieza siempre por la misma Zona de aparición y procede en el sentido de las agujas del reloj. Cuando se acabe el mazo de cartas de Zombi, vuelve a mezclar las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

Recuerda que si robas cartas de Zombi con el icono de la Horda deben aplicarse las reglas de la Horda (ver página 21). ¡Cada vez que aparezcan zombis con una de estas cartas, hay que añadir a la Horda un zombi de ese mismo tipo!

#### Zonas de aparición de colores

En algunas aventuras se utilizan fichas de Zona de aparición de color azul o verde. A menos que se indique lo contrario, en estas Zonas no aparecen zombis hasta que tenga lugar un suceso específico que las active (como recoger una ficha de Objetivo del mismo color).

20

REGIAS - ZOMBICIDE

#### CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL

Cuando revelas una carta de Activación adicional, no aparecen zombis en la Zona designada. En vez de eso, todos los zombis del tipo indicado se activan una vez más. Estas cartas no tienen efecto en nivel de Peligro azul.

#### CARTAS DE APARICIÓN DOBIE

- Si se roba una carta de Aparición doble, en la Zona designada no aparece ningún zombi, pero la próxima aparición de zombis deberá resolverse robando dos cartas de Zombi en vez de una para la siguiente Zona de aparición (si se robó la carta durante el paso de aparición) o Zona de edificio (si se robó mientas se resolvían apariciones dentro del edificio). Estas cartas de Zombi se roban juntas y se resuelven en el mismo orden en que se han robado. Si alguna de ellas es otra carta de Aparición doble, primero se resuelve la carta normal y después la de Aparición doble.
- Si se vuelve a robar otra carta de Aparición doble, debe aplicarse a la siguiente Zona de aparición o de edificio.
- Si se roban dos cartas de Aparición doble para una misma Zona, en la próxima Zona habrá que robar y colocar cuatro cartas de Zombi.
- Si se roba una carta de Aparición doble para la última Zona de aparición o de edificio, se utiliza para resolver una Aparición doble adicional en la primera Zona de aparición o de edificio, incluso aunque ya hayan aparecido zombis en ella.
- Si durante esta Aparición doble adicional se roba una nueva carta de Aparición doble, se procede a la siguiente Zona de aparición o de edificio, y así sucesivamente, hasta que ya no se roben más cartas de Aparición doble.

#### LA HORDA



La Horda representa una turba de orcos zombis que irrumpe en el tablero por los sitios más insospechados para caer violentamente sobre los Supervivientes.

Cada vez que se robe una carta de Zombi con el icono de la Horda para resolver la Aparición de zombi sobre el tablero, por aparte un zombi adicional del mismo tipo (Caminante orco, Gordo orco, Corredor orco o Caminante corrompido). Todas las miniaturas apartadas de este modo constituyen la Horda, y deben permanecer al margen hasta el momento en que llegue la Horda.

NOTA: Este efecto no se aplica a las Abominaciones orcas, las Abominaciones corrompidas ni a los Nigromantes orcos. La carta de Equipo "¡Aaahh, un Caminante orco!" de Zombicide: Green Horde tampoco afecta a la Horda.

- Cada vez que se robe una carta de Nigromante orco con el icono de la Horda (con lo cual aparece o vuelve a activarse un Nigromante orco), deben añadirse a la Horda un Caminante orco, un Gordo orco y un Corredor orco. Esta regla no se aplica a los Caminantes corrompidos.
- Cada vez que se robe una carta de "¡Ha llegado la Horda!", toda la Horda aparece en la Zona para la cual se ha robado la carta de Zombi. Cuando esto ocurre, finaliza en el acto el paso de aparición o se interrumpe la aparición de zombis en el interior del edificio.

#### Quedarse sin miniaturas

Las cajas básicas de *Zombicide* contienen zombis suficientes para invadir el tablero. No obstante, es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un zombi en el tablero (durante el paso de aparición o al poblar un edificio). En este caso, se colocan los zombis que queden (si queda alguno) y después todos los zombis del tipo requerido obtienen inmediatamente una activación adicional.

NOTA: No poder colocar un zombi cuando un grupo se divide (ver página 20) no genera una activación adicional.

Pueden darse varias activaciones seguidas. Esta regla es especialmente importante en lo que respecta a las Abominaciones y los Nigromantes, ya que sólo hay una miniatura de cada en las cajas básicas de *Zombicide*. En determinadas circunstancias una Abominación o un Nigromante pueden recibir varias activaciones adicionales en una misma ronda de juego.

Varias Abominaciones y Nigromantes pueden campar a sus anchas por el tablero si dispones de miniaturas suficientes para ellos.

¡Mantén un ojo puesto en la población de zombis del tablero (**y los de la Horda**) para no arriesgarte a sufrir una inesperada invasión zombi!

# **nigromantes**

Los Nigromantes son los más malvados de todos los enemigos, y como tales hacen lo posible por sembrar el caos y adquirir poder. No tienen tiempo para luchar cada a cara contra los Supervivientes, y siempre tratarán de huir en cuanto sean descubiertos. Los Nigromantes siguen estas reglas especiales:



Manual Unitica

- Un Nigromante es un zombi a todos los efectos de juego.
- Un Nigromante siempre lidera su propio ejército de infectados. Cuando aparece un Nigromante, debe ponerse una ficha adicional de Aparición de zombis (con la cara del Nigromante boca arriba) en la Zona donde ha aparecido el Nigromante. Después se resuelve inmediatamente una aparición de zombis normal. A partir de ese momento, la Zona de aparición del Nigromante se considera activa y en ella aparecerán zombis como en todas las demás Zonas de aparición.
- Cada vez que se robe una nueva carta de Zombi en la que aparezca un Nigromante, sea del tipo que sea, se resuelve una activación adicional de todos los Nigromantes que haya en el tablero, hasta que estos huyan o mueran.
- Cada vez que se robe una carta de Nigromante orco (ya sea para resolver una aparición o para volver a activar un Nigromante), se añaden a la Horda un Caminante orco, un Gordo orco y un Corredor orco (ver reglas de la Horda en la página 21).
- Un Nigromante siempre intentará huir del tablero. Si no hay Supervivientes en su Zona a los que pueda atacar durante su activación (ver "Fase de los zombis" en la página 20), se moverá una Zona hacia la Zona de aparición activa más próxima (que NO sea por la que ha entrado), ignorando a todos los Supervivientes que pueda ver. Si hay varias Zonas de aparición a la misma distancia, los jugadores eligen hacia cuál de ellas avanza.
- Un Nigromante escapa del tablero en cuanto se activa estando en la Zona de aparición de huida. Sustituye la ficha de Aparición del Nigromante que este introdujo en la partida por una ficha normal de Aparición de zombis.
- Matar a un Nigromante frena un poco la invasión. Si los jugadores logran destruirlo, pueden retirar del tablero una Zona de aparición de su elección (incluida la que generó el propio Nigromante). Si la ficha de Aparición de Nigromante sigue aún sobre
  el tablero después de esto, se sustituye por una ficha normal de
  Aparición de zombis.

Los jugadores pierden la partida de inmediato si un Nigromante logra escapar habiendo un total de seis fichas de Aparición de zombis sobre el tablero (incluidas las fichas de aparición de zombis de los Nigromantes).

En determinadas circunstancias especiales, todas las fichas de Aparición de zombis pueden acabar en una misma Zona. Si se da el caso, un Nigromante generará igualmente una ficha de Aparición adicional, pero huirá en cuanto sea activado.





# CÁBALAS DE NIGROMANTES

Las reglas de las Cábalas de Nigromantes permiten utilizar varios Nigromantes a la vez durante una partida de *Zombicide*. Para usar estas reglas se necesitan Nigromantes especiales adicionales como los que se incluyen en las expansiones de Artistas Invitados o los Exclusivos de las campañas de Kickstarter.



- 1º Crea tu propia Cábala de Nigromantes durante la preparación de la partida: elige los Nigromantes a los que quieres que se enfrenten los Supervivientes (¡cuantas más añadas, mayor peligro supondrán!). Extrae las seis cartas normales de Nigromante del mazo de Zombis y sustitúyelas por las cartas de tus Nigromantes favoritos en cualquier combinación que te apetezca. Añade estas seis cartas personalizadas al mazo de Zombis y barájalo. ¡Ya estáis listos para enfrentaros a la Cábala!
- 2 Se aplican las reglas habituales de los Nigromantes en lo referente a la aparición y movimiento de estos Nigromantes. Los colores de las distintas Zonas de aparición de los Nigromantes servirán para identificar por donde ha entrado cada uno de ellos y para determinar cuáles son sus respectivas Zonas de huida.

**Recuerda:** robar una carta de Zombi Nigromante también otorga una activación adicional a los demás Nigromantes que haya sobre el tablero hasta que estos huyen o son eliminados.

- 3- ¡Cuidado con el ritual oscuro! Los Nigromantes que se encuentren a Alcance 0-1 unos de otros al final de una fase de los zombis se retiran del tablero como si hubieran escapado por sus Zonas de huida. Las fichas de Aparición de nigromante que colocaron sobre el tablero se sustituyen por fichas normales de Aparición de zombis.
- **4-** Todos los Nigromantes especiales poseen reglas exclusivas, descritas en sus cartas de Zombi. Estas reglas entran en vigor desde que aparecen sobre el tablero hasta que huyen o mueren.

22

REGIAS - ZOMBICIDE



# COMBATE



Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia o magia para atacar a un zombi, debe tirar tantos dados como el valor de Dados del arma o hechizo de combate que está utilizando.



Si el Superviviente activo tiene dos armas o hechizos de combate idénticos con el símbolo Doble equipados en sus Manos, puede utilizar estas dos armas al mismo tiempo al coste de una sola acción. En el caso de las acciones de combate a distancia y magia, ambas armas o hechizos deben apuntar a la misma Zona.

## ¿TRES MANOS?

Si un Superviviente se pone la carta de Equipo adecuada en el espacio del Cuerpo, se podría considerar que lleva tres cartas equipadas en las Manos. Por razones evidentes sólo podrá utilizar dos de ellas al mismo tiempo. Antes de resolver acciones o efectuar tiradas que afecten al Superviviente, el jugador que lo controla debe elegir cualquier combinación de dos cartas de las tres que tiene disponibles.



Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión de la carta representa un impacto con éxito.



Cada impacto inflige a un único Objetivo la cantidad de daño que se especifica en el valor de Daño de la carta.

- Los Caminantes, Corredores y Nigromantes mueren con un impacto de 1 punto de Daño (o más).
- Los Gordos mueren con un impacto de 2 puntos de Daño (o más).
   Da igual cuantos impactos se obtengan con un arma que inflige
   Daño 1; un Gordo los absorbe sin inmutarse.
- Las Abominaciones mueren con un impacto de 3 puntos de Daño (o más). Para destruir a estos monstruos es preciso emplear Fuego de Dragón (ver página 24) o tener un Superviviente que, sumando el daño de su arma y habilidades, llegue obtener al menos un valor de Daño 3.

## combate cuerpo a cuerpo

Un Superviviente que empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo (un arma de Alcance máximo o) en una Mano puede atacar a un zombi que se encuentre en su misma Zona. Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión que se muestra en la carta del arma es un impacto con éxito. El jugador divide sus impactos como desee entre los posibles blancos de la Zona.

Los golpes fallidos con armas de combate cuerpo a cuerpo no causan fuego amigo.



# **COMBATE A DISTANCIA**

Un Superviviente que empuña un arma de combate a distancia (un arma con Alcance máximo de "1" o más) en una Mano puede disparar a una Zona que pueda ver (consulta "Línea de Visión" en la página 5) y que se encuentre dentro del Alcance del arma.

#### Recuerda:

- Dentro de un edificio la línea de visión se limita a Zonas que comparten una abertura, y sólo a una distancia de una Zona.
- Los Setos bloquean la línea de visión (ver página 25).
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver página 23), ¡así que apunta con cuidado!



El alcance de un arma se muestra mediante el valor de Alcance de su carta, que representa el número de Zonas que puede cruzar de un disparo.

El primero de los dos valores muestra el Alcance mínimo. El arma no puede disparar a Zonas que estén a una distancia inferior al mínimo. En algunos casos este es "o": el Superviviente puede disparar a blancos que se encuentren en la Zona que ocupa en ese momento (aun así, se considera un ataque a distancia). El segundo valor muestra el Alcance máximo del arma; un arma no puede disparar a Zonas que estén más allá del Alcance máximo.

Cuando se elija una Zona para un combate a distancia, ignora a todos los Actores que estén en las Zonas interpuestas entre el tirador y el blanco. Esto significa que los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin consecuencias para los otros Supervivientes y zombis, se puede disparar incluso a otra Zona habiendo zombis en la misma Zona que el tirador.

#### ORDEN DE PRIORIDAD DE BIANCOS

Cuando utiliza un arma de combate a distancia (aunque sea a Alcance o), el Superviviente que dispara no elige a los blancos a los que alcanza con sus tiradas exitosas. Los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos.

- 1 Dragón (cualquier tipo) / Zombi Giant
- 2 Bandada de cuervos / Plaga de ratas
- 3 Caminante (cualquier tipo)
- 4 Gordo / Abominación (cualquier tipo)
- 5 Corredor (cualquier tipo)
- 6 Lobos zombi
- 7 Nigromante (cualquier tipo)

Los impactos son asignados a los blancos del grado de prioridad inferior hasta que todos ellos han sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que hayan sido eliminados, y así sucesivamente. Si varios blancos comparten un mismo orden de prioridad de blancos, los jugadores eligen como repartir los impactos entre ellos.

#### **Fuego** Amigo

Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Sin embargo, una situación de emergencia puede requerir una acción de combate a distancia o de magia apuntada contra una Zona en la que haya un compañero Superviviente. En estos casos, todo fallo obtenido en una tirada de ataque impacta automáticamente a los Supervivientes que se encuentren en la Zona Objetivo. Estos impactos de fuego amigo se asignan a los Supervivientes del modo que prefiera el tirador.

23

Se permiten tiradas de salvación por armadura contra estos impactos; cada éxito anula un impacto por fuego amigo. Cada impacto de fuego amigo no anulado inflige al Superviviente un numero de Heridas igual al valor de Daño del arma o hechizo de combate empleado.

Recuerda: el fuego amigo NO se aplica en las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

Matar a un Superviviente no proporciona puntos de Experiencia.

#### ARMAS RECARGABLES

Aunque la mayoría de las armas pueden utilizarse repetidamente, algunas, como la Ballesta de mano y la Ballesta orca (cuando se utiliza con acciones de combate a distancia) requieren que se gaste una acción para recargarlas entre disparos si se quiere disparar varias veces durante el mismo turno. Se puede poner la carta del revés para recordar que el arma está vacía y debe recargarse para volver a disparar. En la fase final de la ronda, todas estas armas se recargan de manera gratuita, por lo que siempre empiezan cada ronda listas para disparar.

- Si una de estas armas se dispara y se le pasa a otro Superviviente sin ser recargada, sigue teniendo que recargarse antes de que el nuevo propietario pueda utilizarla en la misma ronda.
- Cuando un Superviviente lleve en la Manos dos armas Dobles idénticas que requieran recargarse, una sola acción recargará ambas.
- Es posible disparar con una única arma Doble recargable a una Zona y después realizar otra acción de combate a distancia para disparar a otra Zona con la otra arma Doble recargable.

## **MAGIA**

Un Superviviente equipado con un hechizo de combate (es decir, un hechizo que tiene características de combate) en una Mano puede lanzarlo sobre una Zona que pueda ver y esté dentro del Alcance del hechizo. Las acciones de magia se resuelven siguiendo el mismo procedimiento que las acciones de combate a distancia.

# DISPARAR UNA MÁQUINA DE ASEDIO

#### Fundíbulo

Gastando tres acciones, un Superviviente puede cargar y disparar un Fundíbulo que esté en su misma Zona. Este ataque no se beneficia de las habilidades y efectos de juego que afectan a las acciones de combate. **Disparar un Fundíbulo no produce ruido.** 

- 1. El jugador designa como blanco **cualquier** Zona del tablero situada a un Alcance mínimo de 2 (incluso puede ser una Zona de edificio). No se requiere línea de visión.
- 2. Después selecciona el tipo de munición que va a disparar (los tres tipos están siempre disponibles) y efectúa un ataque con las puntuaciones correspondientes.
  - Metralla dispersa: 6 dados, Precisión 4+, Daño 1.
  - Metralla concentrada: 3 dados, Precisión 4+, Daño 2.
  - Piedra: 1 dado, Precisión 4+, Daño 3.

La precisión se reduce a 3+ si algún Superviviente (no tiene por qué ser el tirador) puede trazar línea de visión hasta la Zona designada como blanco.

 Los impactos y las bajas se resuelven siguiendo las reglas de combate habituales. El orden de prioridad de blancos y el fuego amigo se aplican con normalidad.

REGLAS - ZOMBICIDE

Bombardear a la Horda: El Fundíbulo puede emplearse para disparar contra la Horda. En tal caso, se considera que todos los zombis apartados que conforman la Horda se hallan en una sola Zona (pero no es posible trazar línea de visión hasta ella). El orden de prioridad de blancos se aplica con normalidad.

#### BALISTA

La Balista dispara contra todas la Zonas comprendidas en una línea recta trazada desde la Zona ocupada por la miniatura. Esto no requiere línea de visión, pero el proyectil no puede pasar a través de paredes ni Puertas cerradas. Se realiza una tirada de ataque para cada Zona Objetivo. La Balista posee las siguientes características:

Alcance: 1+

Dados: 3

Precisión: 4+

**Daño: Especial.** Todos los objetivos alcanzados por la Balista mueren automáticamente sin importar de que tipo sean o las inmunidades que tengan.

La puntuación de Precisión se reduce a 3+ si la Zona objetivo está dentro de la línea de visión de algún Superviviente. El orden de prioridad de blancos y el fuego amigo se aplican con normalidad.

# ♦ FUEGO DE DRAGÓN



## Los charcos de Bilis de dragón pueden inflamarse con una antorcha.

Un Superviviente puede descartar una carta de Bilis de dragón que lleve en la Mano para colocar una ficha de Bilis de dragón en una Zona situada a alcance 0-1.

Más adelante, puede descartarse de una carta de Antorcha que se lleve en la Mano para prender fuego a un charco de Bilis de Dragón situado a alcance 0-1, creando así Fuego de dragón: todo Actor que se encuentre en la Zona de la ficha muere sea cual sea su umbral de daño, ignorando tiradas de salvación por armadura y sin importar las Heridas que le queden. **El Fuego de dragón no produce ruido.** 

A continuación, se retira del tablero la ficha de Bilis de dragón, y el Superviviente que arrojó la Antorcha recibe todos los puntos de Experiencia.

Si todas las fichas de Bilis de dragón están colocadas en el tablero y se necesita colocar una nueva, el jugador puede elegir una de las fichas ya colocadas y trasladarla a la nueva Zona.





# otros tipos de tableros

# **\*** CÁMARAS SECRETAS

Catacumbas, cuartos secretos y guaridas subterráneas abundan en *Zombicide*. Pueden ser excelentes atajos para los Supervivientes o para los zombis.





Siempre que en el mapa de una aventura aparezcan una o varias Trampillas, coloca a un lado del tablero las fichas de Cámara secreta del color correspondiente.

- A menos que se especifique lo contrario en la descripción de la aventura, todas las Trampillas pueden abrirse como Puertas normales. A efectos de juego son un tipo de Puerta más y se rigen por las mismas reglas.
- Una Trampilla abierta conduce a la Cámara secreta del mismo color como si estuvieran conectadas. Sin embargo, no hay línea de visión entre la Cámara secreta y la Zona a la que está conectada.
- Las Cámaras secretas son Zonas de edificio, pero no se puede buscar en ellas ni tampoco aparecen zombis cuando se revelan.
- Se puede abrir una Trampilla desde el interior de su Cámara secreta.
- Las aventuras en las que hay Cámaras secretas pueden tener reglas especiales que detallen el modo en que hay que jugar con ellas. Dichas reglas tienen preferencia sobre las que se explican aquí.

# ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS

Las armas y hechizos más poderosos se apartan a un lado durante los preparativos de la partida porque solamente se encuentran en la Cámaras secretas. Estas cartas se denominan artefactos, y contienen las palabras clave "Cámara secreta".

Un Superviviente puede gastar una acción para coger un artefacto guardado en una Cámara secreta. Esto no es una acción de búsqueda, así que puede hacerse varias veces en un mismo turno si la Cámara secreta contiene varios artefactos. En la descripción de la aventura pueden exponerse reglas especiales adicionales concernientes a las Cámaras secretas.

## **TORRES**

La expansión Zombicide: Wulfsburg incluye dos módulos de tablero adicionales con una Torre en cada cara (para un total de cuatro Torres diferentes). Son ideales para evocar la temática fantástica de las partidas de Zombicide, además de añadir un componente estratégico a los tableros de aventuras. Pueden utilizarse para controlar amplias Zonas del tablero sin temor a represalias por parte de los zombis (siempre y cuando se disponga de la suficiente cadencia de fuego), o también como Zonas iniciales para Supervivientes y adversarios.

Los módulos de Torres contienen Zonas de edificio y también de calle; ambas están delimitadas por **murallas**.



- Las murallas no pueden cruzarse, pero no obstruyen la línea de visión.
- Puede dispararse a través de las murallas.
- Un Actor que está situado en una Zona de Torre puede ver por encima de los edificios hasta Zonas situadas al otro lado de los mismos. De igual modo, los Actores que estén en una de estas Zonas tienen línea de visión hacia los Actores de la Torre.
- Un Superviviente puede disparar desde una Zona de Torre por encima de una Zona de edificio. La Zona de edificio a través de la cual se dispara se cuenta de cara al alcance del arma o hechizo utilizado, pero queda fuera de la línea de visión.
- No puede trazarse línea de visión entre Zonas de Torre delimitadas por murallas y Zonas de edificio adyacentes, ni siquiera aunque haya una Puerta abierta entre ellas.

# **SETOS**

Los Setos aparecen dibujados en los módulos de tablero, pero también están disponibles como fichas para personalizar los mapas de las aventuras. Aparte de reducir las líneas de visión considerablemente, los Setos afectan en gran medida al movimiento, a todos los tipos de ataques a distancia y al recorrido de las rutas de los zombis. Con ellos, Supervivientes y zombis por igual participan en un mortífero juego del escondite.



- Los Setos bloquean la línea de visión (tanto para Supervivientes como para zombis). Esta limitación no se aplica a los Actores que se encuentren en una Torre (Zombicide: Wulfsburg).
- Cada vez que un Superviviente cruce un Seto y no haya ningún Superviviente que pueda trazar una línea de visión hasta la Zona de destino, tira un dado. Si el resultado es 1, se coloca un Caminante orco (o de cualquier otro tipo disponible de vuestra elección, si no tenéis orcos) en la Zona de destino; estaba deambulando sin rumbo fijo y nadie lo ha visto a tiempo. Esta aparición no afecta en modo alguno a la Horda, pero si puede provocar activaciones adicionales si no hay miniaturas disponibles (ver página 21).
- Pueden crearse más Setos colocando fichas de Seto sobre bordes rectos que separen dos Zonas. ¡Utilizadlos estratégicamente para añadir variedad a vuestras aventuras favoritas y para crear vuestros propios escenarios!



# **BARRERAS**



Las barreras se colocan sobre los bordes rectos que separan dos Zonas, impidiendo que se realicen acciones y pasos de movimiento entre ellas, pero sin bloquear la línea de visión. Resultan muy útiles para atrapar a los zombis y diezmarlos empleando ataque a distancia.

- Los Supervivientes no pueden moverse a través de Barreras. No obstante, sí pueden atravesarlas con acciones y habilidades que requieran línea de visión (como por ejemplo acciones de magia, ataques a distancia o la habilidad Salto).
- Las Barreras son obstáculos que bloquean el movimiento de los zombis, por lo que éstos deben dar un rodeo para sortearlas y alcanzar su Zona de destino. Si no existe ninguna ruta alternativa para llegar a la Zona de destino, los zombis adyacentes destruyen la Barrera sin coste alguno antes de resolver su movimiento. La ficha de Barrera se retira del tablero antes de mover a los zombis.
- Las descripciones de las aventuras pueden contener reglas adicionales para las Barreras.

# \* Zonas anegadas

Las Zonas anegadas son Zonas de calle en las que todos los Actores están metidos en agua hasta la cintura. La mayoría están conectadas con las Zonas secas mediante Orillas o Cornisas.

Una **Orilla** señala una transición paulatina entre la Zona anegada y una Zona seca. El borde que separa ambas Zonas presenta un trazo irregular y difuso, como si fuera una franja de espuma.

Una **Cornisa** marca un desnivel abrupto entre la Zona anegada y una Zona seca. El borde que separa ambas Zonas es recto y está oscurecido.



Los Actores pueden moverse desde una Zona seca hasta una Zona anegada con normalidad, sin que se aplique ninguna restricción especial. Sin embargo, realizar una acción para **salir** de una Zona anegada tiene un resultado diferente en función de la Zona de destino y del tipo de borde de la Zona anegada:

	SALIR DE UNA ZONA ANEGADA					
	A OTRA ZONA	A TRAVÉS DE	A TRAVÉS DE			
	ANEGADA	UNA ORILLA	UNA CORNISA			
SUPERVIV.	Gastar una	Sin	Gastar una			
	acción adicional	penalización	acción adicional			
ZOMBI	Sin penalización	Sin penalización	Los zombis no pueden salir (se elige otra ruta)			

- Las demás características que posean los bordes que separan ambas Zonas también se aplican: las paredes bloquean el movimiento y la línea de visión, los Setos bloquean la línea de visión,
- Los Supervivientes afectados por el encantamiento Rapidez ignoran los efectos de las Zonas anegadas.
- Las Máquinas de asedio son destruidas cuando se colocan en una Zona anegada. La miniatura se retira del tablero.
- Sea cual sea su origen, el Fuego de dragón no surte ningún efecto en las Zonas anegadas.
- Los actores que se mueven de una Zona seca a una Zona anegada, ya sea cruzando una Orilla o una Cornisa, siguen las reglas de movimiento sin limitaciones especiales.



# JUGAR CON MÁS DE 6 SUPERVIVIENTES

Jugar con más Supervivientes (o jugadores) de lo habitual es muy sencillo. Basta con seguir estas pautas generales y ajustarlas para regular el nivel de dificultad de la partida.

- Por cada Superviviente a partir del sexto, hay que añadir una carta de equipo inicial adicional de la expansión al surtido de cartas que se reparten ente los Supervivientes durante los preparativos de la partida.
- Añade una ficha adicional de Aparición de zombis por cada dos Supervivientes a partir del sexto (redondeado hacia arriba). Estas fichas de Aparición adicionales se amontonan en las mismas Zonas que las existentes.
- En una partida con seis Supervivientes, una vez que haya seis fichas de Aparición de zombis sobre el tablero, la partida termina si algún Nigromante escapa. Este límite de fichas aumenta en uno por cada dos Supervivientes a partir del sexto (redondeado hacia arriba).

N° DE SUPERVIVIENTES	FICHAS DE APARICIÓN ADICIONALES	LÍMITE DE FICHAS DE APARICIÓN
Hasta 6	o	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9



# **HABILIDADES**

Cada Superviviente de *Zombicide* tiene habilidades específicas cuyos efectos se describen en esta sección. En caso de conflicto con las reglas generales, las reglas de las habilidades tienen prioridad.

Los efectos de las siguientes habilidades y bonificaciones son inmediatos, y pueden utilizarse durante el turno en que son adquiridas. Esto significa que, si una acción provoca que un Superviviente suba de nivel y obtenga una habilidad, dicha habilidad puede utilizarse inmediatamente si al Superviviente le quedan acciones (o puede llevar a cabo una acción adicional, si la habilidad la concede).

- +1 a las tiradas: A distancia / +1 Dice roll: Range El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate a distancia. El resultado máximo siempre es 6.
- +1 a las tiradas: Combate / +1 Dice roll: Combat El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). El resultado máximo siempre es 6.
- +1 a las tiradas: Cuerpo a cuerpo / +1 Dice roll: Melee El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate cuerpo a cuerpo. El resultado máximo siempre es 6.
- +1 a las tiradas: Magia / +1 Dice roll: Magic El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de magia. El resultado máximo siempre es 6.
- +1 acción / +1 Action El Superviviente tiene una acción adicional que puede utilizar como desee.
- +1 acción de búsqueda gratuita / +1 free search action El Superviviente tiene una acción de búsqueda adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada para buscar, y el Superviviente sigue estando limitado a una sola búsqueda por turno.
- +1 acción de combate a distancia gratuita / +1 free ranged action El Superviviente tiene una acción de combate a distancia adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de combate a distancia
- +1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita / +1 free melee action El Superviviente tiene una acción de combate cuerpo a cuerpo adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de combate cuerpo a cuerpo.
- +1 acción de combate gratuita / +1 free combat action El Superviviente tiene una acción de combate adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de combate cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia.
- +1 acción de encantamiento gratuita / +1 free enchantment action El Superviviente tiene una acción de encantamiento adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de encantamiento.
- +1 acción de magia gratuita / +1 free magic action El Superviviente tiene una acción de magia adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de magia.
- +1 acción de movimiento gratuita / +1 free move action El Superviviente tiene una acción de movimiento adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de movimiento.
- +1 al Alcance máximo / +1 max Range El Alcance máximo del Superviviente con armas a distancia y hechizos de combate aumenta en 1.
- +1 al Daño con [Equipo] / +1 damage with [Equipment] El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el equipo especificado.
- +1 al Daño: [Tipo] / +1 Damage [Type] El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el tipo de acción de combate especificada (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia).

- +1 dado: A distancia / +1 Die: Range El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones de combate a distancia. Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate a distancia con armas Dobles.
- +1 dado: Combate / +1 Die: Combat El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas y hechizos al realizar acciones de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). Las armas y hechizos Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate con armas Dobles.
- +1 dado: Cuerpo a cuerpo / +1 Die: Melee El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo. Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate cuerpo a cuerpo con armas Dobles.
- +1 dado: Magia / +1 Die: Magic El Superviviente lanza un dado adicional con sus hechizos de combate al realizar acciones de magia. Los hechizos Dobles reciben un dado cada uno, para un total de +2 dados por cada acción de magia con hechizos Dobles.



- **+1 Zona por movimiento** / +1 Zone per Move El Superviviente puede atravesar una Zona adicional cada vez que lleva a cabo una acción de movimiento. Esta habilidad se acumula con otros efectos que beneficien a las acciones de movimiento. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.
- **2 Zonas por acción de movimiento** / 2 Zones per Move Action Cuando el Superviviente gasta una acción para moverse, puede moverse una o dos Zonas en lugar de una sola. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.
- 6 en el dado: +1 dado de combate / Roll 6: +1 die combat Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados (como la carta de Equipo Montón de flechas) deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.
- 6 en el dado: +1 dado de combate a distancia / Roll 6: +1 die Ranged Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una acción de combate a distancia. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados (como la carta de Equipo Montón de flechas) deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.
- $\bf 6$  en el dado: +1 dado de combate cuerpo a cuerpo / Roll  $\bf 6$ : +1 die Melee Puedes tirar un dado adicional por cada  $\bf 6$  que obtengas en una acción de combate cuerpo a cuerpo. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de  $\bf 6$  en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

27

**6 en el dado:** +1 dado de magia / Roll6: +1 die Magic – Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una acción de magia. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

Acometida / Charge – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno, tan a menudo como quiera, durante cada uno de sus turnos. Se moverá un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. Las reglas normales de movimiento se siguen aplicando. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

**Acorazado:** [Tipo de zombi] / Ironclad: [zombie type] – El Superviviente ignora todas las Heridas que provengan del tipo de zombi especificado ("Caminante", "Corredor", etc.).

Afortunado / Lucky – El Superviviente puede volver a lanzar una vez todos los dados de cada acción o tirada de salvación por armadura que realice. El nuevo resultado sustituye al anterior. Esta habilidad se acumula con los efectos de otras habilidades y con el Equipo que permita repetir tiradas.

**Aguanta la respiración** / Hold your nose – Esta habilidad puede utilizarse una vez por turno. El Superviviente obtiene una acción de búsqueda gratuita en su Zona si ha eliminado a un zombi (incluso aunque esté en una Zona de calle o en una Cámara secreta) durante esa misma ronda. Esta acción sólo puede ser utilizada para buscar, y el Superviviente sigue estando limitado a una sola búsqueda por turno.

**Ambidiestro** / Ambidextrous – El Superviviente trata todas las armas de combate cuerpo a cuerpo, armas a distancia y hechizos de combate como si tuviesen el símbolo Doble.

Ataque y retirada / Hit & run – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin ningún coste, justo después de resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia que resulte en la muerte de al menos un zombi. A continuación, puede resolver una acción de movimiento gratuita. El Superviviente no necesita gastar acciones adicionales para realizar esta acción de movimiento gratuita si hay zombis en su misma Zona.

**Bárbaro** / Barbarian – Al resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del arma o armas de combate cuerpo a cuerpo que esté utilizando por el número de zombis que se encuentren en la Zona objetivo. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: Cuerpo a cuerpo, se siguen aplicando.

**Búsqueda:** +1 carta / Search: +1 card – Roba una carta adicional cuando lleves a cabo una acción de búsqueda con el Superviviente. Carga súbita – Cada vez que el Superviviente mate al último zombi de una Zona, obtiene una acción de movimiento gratuita que podrá usar inmediatamente.

Carga súbita / Blitz – Cada vez que el Superviviente mate al último zombi de una Zona, obtiene una acción de movimiento gratuita que podrá utilizar inmediatamente

**Certero** / Marksman – El Superviviente puede elegir libremente los blancos de todas sus acciones de combate a distancia y de magia. Sus fallos no golpean a otros Supervivientes.

Ciérrala / Lock it down – Al coste de una acción, el Superviviente puede cerrar una Puerta abierta en su misma Zona. Abrirla o destruirla de nuevo más tarde no provoca una nueva aparición de zombis.

**Coleccionista:** [**Tipo de zombi**] / Collector: [zombie type] – El Superviviente gana el doble de puntos de Experiencia cuando mata a un zombi del tipo indicado.

REGLAS - ZOMBICIDE

Conjuro duplicado / Double Casting – Cada vez que el Superviviente realice una acción de encantamiento, puede seleccionar un blanco adicional para ese mismo encantamiento. Primero, ha de designar ambos blancos, y luego resuelve una aplicación del encantamiento tras la otra, en el orden que prefiera.

**Destino** / *Destiny* – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por turno, al revelar una carta de Equipo que haya robado. Descarta esa carta y roba otra carta de Equipo.

**Disparo a bocajarro** / Point-Blank – El Superviviente puede resolver acciones de combate a distancia y de magia en su misma Zona, sin importar cuál sea su Alcance mínimo. Cuando dispara a Alcance o, el Superviviente elige libremente los blancos y puede matar a cualquier tipo de zombi. Sus hechizos de combate y armas a distancia siguen teniendo que infligir el daño necesario para matar a sus objetivos. Sus fallos no golpean a otros Supervivientes.

 ${f Duro}$  /  ${\it Tough}$  – El Superviviente ignora la primera Herida que reciba de un único zombi en cada fase de los zombis.

**Empieza con un [Equipo]** / Stars with a [equipament] – El Superviviente empieza la partida con la carta de Equipo indicada. Esta carta le es asignada automáticamente durante los preparativos de la partida.

Empujón / Shove – El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez durante cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que esté a Alcance 1 del Superviviente. Todos los zombis que se encuentren en la misma Zona que el Superviviente serán empujados a la Zona seleccionada. Esto no es una acción de movimiento. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada: un zombi no puede cruzar Puertas cerradas, murallas (de la expansión Wulfsburg) ni paredes, pero sí se le puede empujar dentro o fuera de una Cámara secreta.

Escurridizo / Slippery – El Superviviente no tiene que gastar acciones adicionales cuando realiza una acción de movimiento para salir de una Zona en la que hay zombis. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.



¿Eso es todo lo que tienes? / Is that all you've got? – Puedes utilizar esta habilidad cada vez que un Superviviente vaya a recibir Heridas. Descarta una carta de Equipo del inventario de tu Superviviente por cada Herida que vaya a recibir. Anulas una Herida por cada carta de Equipo que descartes de este modo.

Esprintar / Sprint – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por turno. Gasta una acción de movimiento con el Superviviente para moverlo dos o tres Zonas en vez de una. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Forzar entrada / Break-in – El Superviviente no necesita cartas de Equipo ni tampoco ha de tirar dados para abrir Puertas (aunque sí tiene que gastar una acción para hacerlo). Además, tampoco hace ruido cuando utiliza esta habilidad. Sin embargo, el resto de requisitos siguen siendo obligatorios (como recoger un determinado Objetivo). Por último, el Superviviente tiene una acción adicional que sólo puede usar para abrir Puertas.

**Frenesí:** A distancia / Frenzy: Range – Todas las armas de combate a distancia que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Las armas Dobles obtienen un dado cada una, para un total de +2 dados por cada Herida y cada acción de combate a distancia con armas Dobles.

Frenesí: Combate / Frenzy: combat – Todas las armas y hechizos de combate que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Las armas Dobles obtienen un dado cada una, para un total de +2 dados por cada Herida y cada acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) con armas Dobles.

Frenesí: Cuerpo a cuerpo / Frenzy: Melee – Todas las armas de combate cuerpo a cuerpo que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Las armas Dobles obtienen un dado cada una, para un total de +2 dados por cada Herida y cada acción de combate cuerpo a cuerpo con armas Dobles.

**Frenesí:** Magia / Frenzy: Magic – Todos los hechizos de combate que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Los hechizos Dobles obtienen un dado cada uno, para un total de +2 dados por cada Herida y cada acción de magia con hechizos Dobles.

Furia de combate / Battle Rage – El Superviviente obtiene un dado adicional para lanzar en posteriores acciones de combate cuerpo a cuerpo cada vez que mate al menos a un zombi con una acción de combate cuerpo a cuerpo. Esta bonificación es acumulativa si el Superviviente mata como mínimo a un zombi en las posteriores acciones de combate cuerpo a cuerpo, y se aplica hasta el final de su activación.



**Grimorio** / Spellbook – Todos los hechizos de combate y encantamientos del inventario del Superviviente se consideran equipados en sus Manos. En la práctica, con esta habilidad un Superviviente tiene varias cartas de hechizos de combate y encantamientos equipadas en las Manos. Por razones evidentes, sólo puede utilizar dos hechizos de combate Dobles idénticos a la vez. Antes de resolver acciones o tiradas que afecten al Superviviente, el jugador que lo controla debe elegir cualquier combinación de dos de estas cartas.

**Hechicero** / Spellcaster – El Superviviente tiene una acción gratuita adicional que solamente puede utilizar como acción de magia o de encantamiento

Hermano de batalla: [Efecto] / Borther in arms [game effect] - El Superviviente puede usar esta habilidad cada vez que esté en la misma Zona que otro Superviviente. Mientra permanezca activa, todos los Supervivientes de esa Zona (incluido el que posee la habilidad) se beneficiarán de la habilidad o efecto de juego indicado.

Lanzamiento / Throw – El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez por turno. Elige un Actor que se encuentre en la misma Zona (excepto Dragones y Gigantes). El zombi lanzado se elige siguiendo el orden de prioridad de blancos. Retira la miniatura del Actor de la Zona. A continuación, se coloca en una Zona objetivo a Alcance 1-2 y con línea de visión del lanzador. Realiza un ataque a distancia en la Zona objetivo: golpea a un zombi, ignorando al Actor lanzado. El ataque inflige tanto daño como un arma que tenga equipada el Superviviente lanzado o como el valor de Daño del zombi lanzado.



Líder nato / Born Leader - Durante el turno del Superviviente, éste puede otorgar una acción gratuita a otro Superviviente, que podrá utilizarla como desee. Esta acción debe utilizarse durante el próximo turno del destinatario o se perderá.

**Lluvia de hierro** / *Iron rain* – Al resolver una acción de combate a distancia, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del arma o armas de combate a distancia que esté utilizando por el número de zombis que se encuentren en la Zona objetivo. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: A distancia, se siguen aplicando.

**Lluvia de maná** / Mana rain- Al resolver una acción de magia, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del hechizo o hechizos de combate que esté utilizando por el número de zombis que se encuentren en la Zona objetivo. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: Magia, se siguen aplicando.

**Maestro de la espada** / Swordmaster – El Superviviente trata todas las armas de combate cuerpo a cuerpo como si tuvieran el símbolo Doble.

Mano firme / Steady Hand – El Superviviente puede ignorar a otros Supervivientes de su elección cuando falle con una acción de combate a distancia o de magia. Esta habilidad no se aplica a los efectos de juego que lo maten todo en una Zona, como por ejemplo el Fuego de dragón.

¡Par conjuntado! / Matching Set! – Cuando un Superviviente lleve a cabo una acción de búsqueda y robe una carta de arma con el símbolo Doble, puede buscar inmediatamente una segunda carta del mismo tipo en el mazo de cartas de Equipo y quedarse con ella. Después, baraja el mazo.

Pasar desapercibido / Low Profile – El Superviviente no puede ser golpeado por las acciones de combate a distancia y magia de otros Supervivientes. Se ignora a este Superviviente cuando se lanza un hechizo de combate o se dispara contra la Zona en la que se encuentra. Los efectos de juego que matan todo lo que haya en la Zona (como el Fuego de dragón) afectan normalmente al Superviviente.

**Piel de hierro** / *Iron Hide* – El Superviviente puede hacer tiradas de salvación por armadura con un valor de Armadura de 5+, incluso aunque no lleve puesta ninguna armadura en el Cuerpo. En caso de que sí la lleve, el Superviviente añade 1 al resultado de todos los dados que lance en sus tiradas de salvación por armadura. El resultado máximo siempre es 6.

**Provocación** / Taunt – El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez por turno. Selecciona una Zona que el Superviviente pueda ver. Todos los zombis que se encuentren en la Zona seleccionada reciben inmediatamente una activación adicional: intentarán alcanzar por todos los medios al Superviviente que los provoca. Los zombis provocados ignoran al resto de Supervivientes: no los atacarán, e incluso pasarán de largo si fuera necesario para alcanzar al Superviviente que los ha provocado.



Putrefacción / Rotten - Al final de su turno, si el Superviviente no ha realizado una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) ni ha generado ninguna ficha de Ruido, pon una ficha de Putrefacción al lado de su miniatura. Mientras con-

serve la ficha de Putrefacción, todos los tipos de zombis lo ignorarán y no contará como una ficha de Ruido para ellos. Los zombis no lo atacarán e incluso pasarán de largo. El Superviviente perderá la ficha de Putrefacción en el momento en el que realice una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) o haga ruido. El Superviviente debe gastar acciones adicionales para salir de una Zona con zombis, aunque tenga una ficha de Putrefacción.

Recarga gratuita / Free Reload – El Superviviente puede recargar armas recargables (Ballesta de mano, Ballesta orca, etcétera) sin ningún coste.

**Regeneración** / Regeneration – Al final de cada ronda de juego, el Superviviente se cura de todas las Heridas que haya recibido. La Regeneración no funciona si el Superviviente ha sido eliminado.

Rescate / Lifesaver – El Superviviente puede usar esta habilidad sin coste una vez durante cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que contenga al menos un zombi que esté a Alcance 1 de tu Superviviente. Todos los Supervivientes de la Zona seleccionada pueden ser arrastrados hasta la Zona de tu Superviviente sin penalizaciones. Esto no es una acción de movimiento. Un Superviviente puede rechazar el rescate y quedarse en la Zona seleccionada si su jugador así lo decide. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada: un Superviviente no puede cruzar Puertas cerradas ni paredes, como tampoco puede sacarse de una Cámara secreta ni ser arrastrado hacia ella.

**Ruidoso** / Loud – ¡Una vez por turno, el Superviviente puede hacer muchísimo ruido! Hasta el próximo turno de este Superviviente, se considera que la Zona en la que ha usado esta habilidad es la que tiene la mayor cantidad de fichas de Ruido de todo el tablero. Si varios Supervivientes tienen esta habilidad, sólo el último que la utilice aplicará sus efectos.

**Salto** / Jump – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez cada activación. El Superviviente gasta una acción y se mueve dos Zonas hasta una Zona que esté dentro de su línea de visión. Las habilidades relacionadas con el movimiento (como +1 Zona por acción de movimiento o Escurridizo) se ignoran, pero las penalizaciones al movimiento (como que haya zombis en la Zona inicial) se aplican. Ignora todo lo que haya en la Zona intermedia.

**Saqueador** / Scavenger – El Superviviente puede realizar acciones de búsqueda en cualquier Zona. Esto incluye Zonas de calle, Cámaras secretas, etcétera.

Sed de sangre: A distancia / Bloodlust: Range – Gastando una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. A continuación, se beneficiará de una acción de combate a distancia gratuita que podrá usar inmediatamente.

Sed de sangre: Combate / Bloodlust: Combat – Gastando una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. A continuación, se beneficiará de una acción de combate gratuita (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia).

Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo / Bloodlust: Melee – Gastando una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. A continuación, se beneficiará de una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita que podrá usar inmediatamente.

Sed de sangre: Magia / Bloodlust: Magic – Gastando una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. A continuación, se beneficiará de una acción de magia gratuita que podrá usar inmediatamente

Segador: A distancia / Reaper: Range – Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de combate a distancia. Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Sólo puede matarse un zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad. El Superviviente recibe los puntos de Experiencia otorgados por ese zombi adicional

perviviente recibe los puntos de Experiencia otorgados por ese zombi adicional.

Segador: Combate / Reaper: Combat - Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Sólo puede matarse un zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad. El Superviviente recibe los puntos de Experiencia otorgados por ese zombi adicional.



Segador: Cuerpo a cuerpo / Reaper: Melee – Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo. Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Sólo puede matarse un zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad. El Superviviente recibe los puntos de Experiencia otorgados por ese zombi adicional.

Segador: Magia / Reaper: Magic – Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de magia. Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Sólo puede matarse un zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad. El Superviviente recibe los puntos de Experiencia otorgados por ese zombi adicional.

**Súper fuerza** / Super Strength – El valor de Daño de las armas de combate cuerpo a cuerpo de este Superviviente es de 3.

**Táctico** / *Tactician* – El turno del Superviviente puede resolverse en cualquier momento de la fase de los jugadores, antes o después del turno de cualquier otro Superviviente. Si varios Supervivientes se benefician de esta habilidad al mismo tiempo, pueden resolver sus turnos en el orden que prefieran.

**Tiro acrobático** / *Trick Shot* – Cuando el Superviviente está equipado con armas de combate a distancia o hechizos de combate Dobles, puede apuntar con cada uno a Objetivos que estén en Zonas diferentes durante la misma acción.

**Transmutación** / *Transmutation* – El Superviviente puede utilizar esta habilidad tan a menudo como desee durante cada uno de sus turnos. Gasta una acción y descarta una carta de Equipo de tu inventario para robar una nueva carta de Equipo. Esto no es una acción de búsqueda. Las cartas de "¡Aaahh!" se resuelven con normalidad. El Superviviente puede reorganizar gratuitamente su inventario.

Vínculo zombi / Zombie Link – El Superviviente juega un turno adicional cada vez que se roba una carta de Activación adicional del mazo de Zombis. El turno del Superviviente se juega antes que la activación adicional de los zombis. Si hay más de un Superviviente con esta habilidad, los jugadores deciden el orden de juego de los

# ♦ CRÉDITOS ♦

Manual realizado para la Comunidad Aruok.

#### REDACCIÓN Y MONTAIE:

@Vurke

#### **MAQUETACIÓN Y DISEÑO:**

@Exceed\_Limits

#### REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE ERRORES:

@Saga\_84

#### TABLA DE ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS:

@Rethis

#### AGRADECIMIENTOS:

A toda la Comunidad Aruok por su trabajo diario, su bien hacer, el apoyo y las aportaciones diarias de todos sus miembros.

#### AGRADECIMIENTO ESPECIAL PARA:

@Navarriko

@Zanaferxellos

@ThePit

Gracias por la ayuda para hacer posible este manual.





## LAS REGLAS DEL JUEGO PREVALECEN SOBRE ESTE RESUMEN

Easa ronda empieza con:

## **FASE DE 10S JUGADORES**

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Inicialmente, cada Superviviente tiene tres acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en un mismo turno.

- Movimiento: Muévete una Zona (gasta acciones adicionales si hay zombis).
- Búsqueda (una por turno): Sólo en Zonas de edificios donde no haya zombis. Roba una carta del mazo de Equipo.
- Abrir una Puerta: Aparecen zombis dentro de un edificio si es la primera
  Puerta
- Reorganizar e intercambiar equipo: Es posible intercambiar Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Se pueden entregar cartas a cambio de nada.
- Acción de combate
  - Magia: Hay que tener equipado un hechizo de combate.
  - Cuerpo a cuerpo: Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
- A distancia: Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.
- Acción de encantamiento: Hay que tener equipado un encantamiento.
- Recoger o activar un Objetivo en la Zona del Superviviente.
- Hacer ruido: Se pone una ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.
- No hacer nada: Todas las acciones restantes se pierden.
- Acción de asedio:
- Mover una Máquina de asedio (Fundíbulo 3 acciones, Balista 2 acciones):
   No puede entrar en una Zona anegada.
- Disparar una Máquina de asedio (Fundíbulo 3 acciones, Balista 2 acciones): Selecciona la Zona de destino, para el Fundíbulo Alcance 2+ o la Horda y para la Balista todos los Actores en línea recta. No se requiere línea de visión. Precisión 3+ si algún Superviviente tiene línea de visión hasta la zona designada como blanco (ver reglas especiales en página 18).
- Utilizar un Familiar: Hay que tener una carta de familiar en el inventario.
   El Familiar ejecuta una instrucción al coste de una acción del Adiestrador.

Euando todos los juzadores han terminado:

## \* FASE DE LOS ZOMBIS

Paso 1 - Activación: ataque o movimiento

Todos los zombis gastan una acción haciendo una de estas dos cosas:

- Los zombis que estén en la misma Zona que uno o más Supervivientes los atacan.
- Los zombis que no han atacado se mueven.

Los Nigromantes (ver página 21) y los Dragones (ver página 15) siguen reglas especiales.

Todos los zombis van primero a por los Supervivientes visibles, y después a por el ruido. Elige el camino más corto. Si hay varios caminos de longitud similar, los zombis se separan en grupos del mismo tamaño.

NOTA: Una vez que todos los zombis han realizado su primera acción, los zombis con varias acciones pasan por una nueva activación para resolver su segunda acción. Una vez finalizada, se resuelve una tercera activación para aquellos zombis que la posean.

#### Paso 2 - Aparición

- Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj).
- El nivel de Peligro utilizado es el nivel de Peligro más elevado de todos los Supervivientes activos.
- ¿No hay más miniaturas del tipo especificado? ¡Todos los zombis de ese tipo obtienen una activación adicional!

# FASE FINAL

- Retira todas las fichas de Ruido del tablero.
- Se entrega la ficha de Primer jugador al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

# 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 QUE INFLIGE	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Superviviente	-	4-11		- XX
0	Dragón (de cualquier tipo)	1	Especial	2	1
2	Zombie Giant	2	1	3	5
3	Bandada de cuervos / Plaga de ratas	1	1	1	1
	Caminante (de cualquier tipo)	1	1	1	1
4	Caminante orco / Caminante corrompido	1	2	1	1
- 1	Gordo / Gordo orco	1	1/3	2	1
5	Abominación (de cualquier tipo)	Especial	Especial	Especial	5
6	Corredor / Corredor orco	2	1	1	1
7	Lobos zombi	3	1	1	1
8	Nigromante / Nigromante orco	1	1/2	1	1
•	Nigromante (de cualquier otro tipo)	Especial	Especial	1	1

Orden de prioridad de blancos: Cuando utiliza un arma de combate a distancia (aunque sea a Alcance o), los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos.

Fuego amigo: Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Todo fallo obtenido en una tirada utilizando un arma de combate a distancia impacta automáticamente a los Supervivientes que se encuentren en la Zona objetivo, asignándose del modo que prefiera el tirador. Se permiten tiradas de salvación por armadura. Cada impacto de fuego amigo no anulado inflige al Superviviente un numero de Heridas igual al valor de Daño del arma o hechizo de combate empleado. El fuego amigo no se aplica en las acciones de combate cuerpo a cuerpo. Matar a un Superviviente no proporciona puntos de Experiencia.