

FORT HENDRIX

EXPANSIÓN DE CAMPAÑA PARA ZOMBICIDE



REGLAS Y MISIONES

CAPÍTULOS

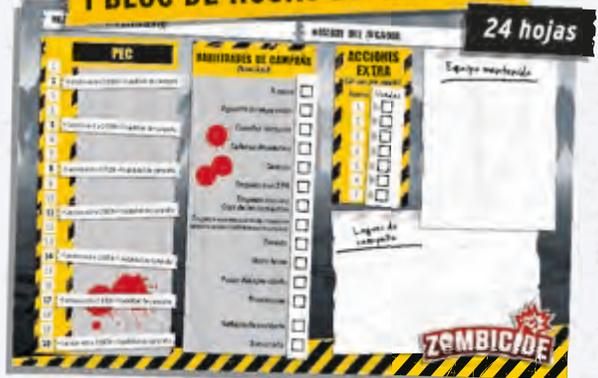
- **CONTENIDO** 2
- **ZONA CERO** 4
- **REGLAS AVANZADAS** 5
 - EQUIPO AVANZADO 5
 - A por todas 5
 - Mantenimiento del equipo 6
 - FUERA DE COMBATE 7
 - EL RELOJ Y LA NOCHE 8
 - Reglas de noche 8
 - Iluminación 8
- **REGLAS ESPECIALES DE FORT HENDRIX** . 11
 - CAMINANTES FUSILEROS 11
 - EQUIPO Y MÓDULOS MILITARES 14
- **REGLAS DE CAMPAÑA** 14
 - HOJA DE CAMPAÑA 14
 - Barra de PEC 15
 - Habilidades de campaña 15
 - Acciones extra 16
 - Equipo mantenido 16
 - Logros de campaña 16
 - CARTAS DE OBJETIVO 16
 - Preparación 17
 - Coger una carta de Objetivo 18
 - Logros y palabras clave 18
- **CAMPAÑA DE FORT HENDRIX: BARRAS Y ESTRELLAS** 19
 - ACOMPAÑANTE PARA LA CAMPAÑA: PENNY 19
 - M1 - ADELANTE, MIS VALIENTES 19
 - M2 - RASTRO DIGITAL 21
 - M3 - PARA LINDA, CON AMOR 22
 - M4 - EL LABORATORIO SECRETO 23
 - M5 - EL PARAÍSO DEL PATÓGENO 24
 - M6 - ÁREA ROMERO 25
 - M7 - EL CUARTEL GENERAL 26
 - M8 - AHORA ESTÁIS EN EL EJÉRCITO 28
 - M9 - LA CAJA DE PANDORA 30
 - M10 - MARÍA MORADA 32
- **HABILIDADES NUEVAS** 34
- **CRÉDITOS** 35
- **RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO** 36

#01 CONTENIDO

6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



1 BLOC DE HOJAS DE CAMPAÑA



7 FICHAS



6 DADOS DE A POR TODAS



91 CARTAS DE OBJETIVO



6 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



97 CARTAS DE EQUIPO

6 de Equipo inicial avanzado



30 de Equipo avanzado



11 armas de macarra avanzadas



50 de Equipo militar



40 CARTAS DE ZOMBI



13 MINIATURAS

6 Supervivientes



Javier

Michelle

Karl

Marian

Wayne

Riley

1 Acompañante



Penny

6 zombis



Caminante fusilero

#02 ZONA CERO

Hay verdades por las que merece la pena arriesgar la vida. Especialmente cuando explican la existencia de los zombis y cómo han llegado a invadir el mundo.

El estallido inicial se produjo hace un par de semanas y se propagó como un incendio forestal por el mundo entero. La amplia mayoría de la población humana se transformó en muy poco tiempo. Hubo algunos que se salvaron por pura suerte o por una fuerza de voluntad inaudita. Ciertas personas, como los preparacionistas y los soldados, tenían más probabilidades de sobrevivir al brote. Esos somos nosotros. El mundo no ha llegado a su fin; ahora nos pertenece, y estamos en guerra contra un ejército de zombis. Aun así, los demás supervivientes tienen mucho que aprender de gente curtida como nosotros, y necesitan nuestra ayuda.

Penny, una civil amiga nuestra, podría tener una pista que nos ayudaría a comprender lo que ha ocurrido. Su madre, la doctora Kirkland, trabajaba como bióloga en el Fuerte Hendrix, una base militar. Envió a Penny unos mensajes muy intrigantes sobre los experimentos que se realizaban allí con zombis hasta que la situación se les fue de las manos. Penny ha decidido ir en busca de su madre, y nosotros nos vamos con ella. No nos entrenaron para ser meros supervivientes: hemos sobrevivido para cumplir un propósito y ganar esta guerra.

Quizá incluso descubramos el origen de la plaga zombi.

Zombicide: Fort Hendrix es una expansión para la segunda edición de *Zombicide*. Este cuaderno contiene reglas avanzadas para el sistema de juego de *Zombicide*, así como una campaña ambientada en el Fuerte Hendrix, una base militar imaginaria en la que se llevaban a cabo misteriosos experimentos relacionados con la plaga zombi.



Zombicide: Fort Hendrix es una expansión para *Zombicide: 2ª edición*.

¿Qué es una campaña, preguntas? Una campaña es una serie de misiones conectadas entre sí que narran una historia protagonizada por los Supervivientes. Las decisiones que toman los jugadores tienen un impacto directo en el desenlace de los acontecimientos. Además, sus Supervivientes mejorarán conforme avance la trama, obteniendo nuevas habilidades y



conservando las armas más potentes. Pero la mejor recompensa de todas no es el botín: son los recuerdos de una historia compartida con tus colegas.

Barras y estrellas es una campaña de 10 misiones que utiliza las reglas avanzadas descritas en esta expansión para añadir un componente narrativo al juego. De entre ellas, las nuevas cartas de Equipo permiten a los Supervivientes ir «A por todas» lanzando dados especiales para matar más zombis, pero con el riesgo de que se les rompa el arma. Estos dados también pueden utilizarse para no perder cartas de Equipo entre misiones (si hay suerte, claro).

Las nuevas reglas incluyen también el uso del Reloj, una ficha especial para identificar al primer jugador que además simula el paso del tiempo. ¡El sol sale y se pone en todo el tablero, introduciendo reglas para zombicidios nocturnos!

! LOS DADOS DE A POR TODAS

Los dados de A por todas se utilizan igual que los dados normales, pero tienen un símbolo especial de Roto en vez del 1. Cada vez que se obtenga este símbolo, deben aplicarse los efectos de juego correspondientes.



El símbolo de Roto sustituye al 1 en los dados de A por todas.

#03 REGLAS AVANZADAS

Las reglas avanzadas que se describen en este capítulo están pensadas para mejorar las partidas de *Zombicide* con nuevas mecánicas de juego. Se utilizan todas en la campaña *Barras y estrellas* (página 19), pero también pueden servir para amenizar misiones individuales.



EQUIPO AVANZADO

Encontrar armas y municiones no es difícil. La gente se defendió con todo lo que tenía, pero no bastó. Cada vez que recojo un arma de fuego, pienso que una vez perteneció a alguien que cayó luchando por el bien común. No olvidéis que, antes de transformarse en zombis, esos hombres y mujeres fueron personas que juraron defender la nación con sus vidas. Destruid sus cuerpos infectados, pero honrad su memoria.



Los distintos mazos de Equipo avanzado se utilizan en sustitución de los mazos de Equipo correspondientes de la caja básica.

El mazo de Equipo militar se usa en la ambientación del Fuerte Hendrix. Ambos mazos utilizan las nuevas reglas de A por todas y el mantenimiento de armas.

Zombicide: Fort Hendrix incluye varios mazos de Equipo que utilizan los dados especiales de A por todas.

- Los mazos de Equipo avanzado del Fuerte Hendrix sustituyen las cartas de Equipo, Equipo inicial y Arma de macarra de *Zombicide 2ª edición*, ya que ahora vienen con las puntuaciones de A por todas y Mantenimiento que se describen en la página siguiente. **Para usarlas, basta con reemplazar los mazos correspondientes por sus contrapartidas avanzadas.**
- El mazo de Equipo militar se utiliza con la campaña de *Zombicide: Fort Hendrix* y sus módulos de tablero exclusivos (ver página 14).

• A POR TODAS

Luchar contra los zombis es una experiencia de combate totalmente nueva. Las armas fabricadas antes de la invasión se diseñaron para matar o neutralizar seres vivos. Eliminar a un zombi es algo muy diferente. Debemos forzar al máximo las capacidades de nuestras armas... y a veces se rompen.



La puntuación de A por todas permite lanzar dados adicionales contra los zombis, pero al hacerlo corres el riesgo de romper el arma y perderla para siempre.

Un jugador puede declarar que irá **A por todas** antes de cualquier acción de combate que realice su Superviviente con un arma provista de una puntuación de A por todas.

Cuando efectúe la acción de combate siguiente, el jugador añade a su tirada la cantidad indicada de dados de A por todas y luego resuelve la acción. Es un todo o nada, por lo que siempre debe añadirse a la reserva la totalidad de los dados de A por todas.

Los dados de A por todas funcionan como los dados normales, generando éxitos si se alcanza o supera el valor de Precisión del arma. No obstante, si se saca al menos 1 resultado de Roto en **cualquiera** de los dados de A por todas (y SOLAMENTE en ellos; los dados normales no generan resultados de Roto), significa que el arma utilizada se ha roto. La carta de Equipo debe descartarse inmediatamente después de resolver la acción de combate.

Las **armas Dobles** se utilizan con normalidad, añadiendo a la tirada los dados de A por todas proporcionados por ambas armas (recuerda que es un todo o nada; o vas A por todas, o te vas a tu casa). Cada símbolo de Roto obtenido supone la pérdida de 1 de esas armas. Por tanto, ambas armas se perderán si se obtienen 2 o más símbolos de Roto en la tirada.

IMPORTANTE: Los dados de A por todas no pueden volver a lanzarse bajo ninguna circunstancia (la habilidad Afortunado y las cartas Montones de balas y Montones de cartuchos, por ejemplo, no tienen ningún efecto sobre estos dados).

EJEMPLO 1: Marian decide ir A por todas con un Tomahawk táctico. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 1 dado de A por todas. La jugadora coge los tres dados y hace una tirada con Precisión 3+.

Los dados normales arrojan los resultados 1 y 2, lo que supone 1 éxito. El 1 no es un Roto, ya que se ha obtenido en un dado normal.

El dado de A por todas es un 2, lo que suma 1 éxito.

El resultado final del ataque es de 2 impactos.

EJEMPLO 2: Marian decide ir A por todas con una Mossberg 500. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 2 dados de A por todas. La jugadora coge los cuatro dados y hace una tirada con Precisión 4+.

Los dados normales arrojan resultados de 2 y 3, lo que supone 2 éxitos.

Los dados de A por todas generan 2 y 3, lo que suma 1 éxito y 1 Roto.

El resultado final del ataque es de 3 impactos y 1 Roto. Todos los éxitos se asignan siguiendo el procedimiento habitual, y luego se descarta la Mossberg 500.

EJEMPLO 3: Marian decide ir A por todas con dos Katanas. Cada una de estas armas tira 2 dados normales y 2 dados de A por todas. La jugadora coge todos los dados para el uso doble de ambas armas, lo que suma un total de 4 dados normales y 4 dados de A por todas, con una Precisión de 4+.

Los dados normales arrojan los resultados 1, 2, 3 y 4, lo que supone 2 éxitos.

Los dados de A por todas generan 2, 3, 4 y 5, lo que añade 3 éxitos y 1 Roto.

El resultado final del ataque es de 5 impactos y 1 Roto. Todos los impactos se asignan siguiendo el procedimiento habitual, y luego se descarta 1 de las cartas de Katana. La otra carta de Katana aún se puede seguir usando.

EJEMPLO 4: Marian decide ir A por todas con dos H&K MP7, y además tiene 1 carta de Montones de balas en su inventario. Cada una de estas armas tira 3 dados normales y 3 dados de A por todas. La jugadora coge todos los dados para el uso doble de ambas armas, lo que hace un total de 6 dados normales y 6 dados de A por todas, con una Precisión de 5+.

Los dados normales arrojan los resultados 1, 2, 3, 4, 5 y 6, lo que supone 1 éxito.

Los dados de A por todas generan 2, 3, 4, 5 y 6, lo que suma 2 éxitos y 2 símbolos de Roto.

Como los dados de A por todas no se pueden volver a tirar bajo ningún concepto, una vez resuelta la acción de combate a distancia ambos H&K MP7 se pierden debido a los 2 resultados de Roto. ¡No obstante, la jugadora puede utilizar los Montones de balas de Marian para volver a tirar los 6 dados normales por si obtuviera mejores resultados!

● MANTENIMIENTO DEL EQUIPO

Con experiencia a la hora de rapiñar, un superviviente aprende a distinguir lo que terminará escaseando. Puede que nos falte comida en un futuro cercano, pero para eso aún queda. Ahora mismo lo importante son las armas: no es difícil encontrar algo con lo que luchar, pero algunas armas son más potentes (o menos fiables) que otras. Reserva las mejores y utilízalas sólo cuando la situación lo requiera.



El valor de Mantenimiento permite a los Supervivientes conservar sus cartas de Equipo para futuras partidas. ¡Procura tener un inventario equilibrado, porque las armas más potentes suelen ser las más difíciles de mantener!

Es posible que los jugadores quieran usar los mismos Supervivientes en varias partidas consecutivas de *Zombicide*, o incluso durante toda una campaña como la que se incluye en esta expansión. En estos casos, el valor de Mantenimiento representa la durabilidad de las cartas de Equipo, permitiendo así que los Supervivientes conserven algunas de ellas para misiones posteriores.

Todas las cartas del inventario de los Supervivientes se descartan al final de cada misión, excepto las cartas de Equipo que tengan un valor de **Mantenimiento**. Luego se hace una tirada individual para cada una de estas cartas usando tantos dados de A por todas como su valor de Mantenimiento:

- Si se obtiene al menos 1 símbolo de Roto, la carta de Equipo se descarta. Se ha estropeado de algún modo antes de empezar la próxima misión y se ha perdido.

- **Si no se obtiene ningún símbolo de Roto**, la carta de Equipo se conserva. El Superviviente empezará la siguiente misión con esa carta en su inventario; se le asigna de forma automática durante la preparación de la partida, además del Equipo inicial que reciba normalmente. Luego el jugador puede reorganizar su inventario como mejor le parezca antes de empezar la partida.

IMPORTANTE: Los dados lanzados en esta tirada de Mantenimiento no pueden volver a tirarse bajo ninguna circunstancia.

Cabe la posibilidad de que no haya suficientes cartas de Equipo de alguna clase concreta para todos los Supervivientes. En tal caso, los jugadores deciden qué Supervivientes recibirán las cartas de Equipo disponibles. Los demás habrán perdido las suyas.

EJEMPLO: Wayne termina una partida de *Zombicide* con una Motosierra (Mantenimiento 5), un Machete (Mantenimiento 2), un par de Recortadas (Mantenimiento 4) y una carta de Montones de cartuchos (sin valor de Mantenimiento).

- La carta de Montones de cartuchos no tiene puntuación de Mantenimiento, por lo que se descarta inmediatamente.
- Se tiran 5 dados de A por todas por la Motosierra: . Un solo símbolo de Roto basta para perder el arma, por lo que se descarta sin más.
- Se tiran 2 dados de A por todas por el Machete: . Ningún símbolo de Roto. Wayne podrá conservar el Machete para la próxima partida.



- Se tiran 4 dados de A por todas por la primera Recortada: . Ningún Roto. La primera Recortada también se conserva.
- Se tiran 4 dados de A por todas por la segunda Recortada: . ¡2 símbolos de Roto! La Recortada se ha perdido, por lo que debe descartarse.

FUERA DE COMBATE

-No abandonamos a nadie. A menos que sea un imprudente. O medio lelo.

-Oye. ¿por qué me miras a mí?

-Porque no sé si considerarte una excepción o la mascota del grupo.

Las partidas clásicas de *Zombicide* se pierden cuando un Superviviente es eliminado. Esto podría evitarse si se juega una campaña usando estas reglas. Quedar fuera de combate proporciona tiempo adicional a los demás jugadores para salvar a un camarada caído antes de que muera definitivamente.

Un Superviviente que pierde su último punto de Vida se considera fuera de combate (PERO NO MUERTO). Su miniatura se tumba en la Zona que ocupa actualmente, y se descartan todas las cartas de Equipo que pueda tener (sin tiradas de Mantenimiento que valgan).

A partir de este momento, el Superviviente pasa a considerarse una ficha de Objetivo hasta la fase final de la **siguiente** ronda de juego (y **no** de la ronda actual). Podrá ser recogido por otro Superviviente utilizando una acción de la manera habitual. Si no se recoge al Superviviente caído antes de que expire este plazo... pues nada, habrá palmado.

- Si el Superviviente que está fuera de combate es recogido, su miniatura se coloca sobre su propio panel de control. El Superviviente no ha muerto, pero ya no podrá jugar hasta la próxima misión.
- Si el Superviviente que está fuera de combate **no** es recogido, ha **muerto** definitivamente y su miniatura se retira del tablero. Luego hay que comprobar los objetivos de la misión; es posible que se pierda la partida si muere algún Superviviente. El Superviviente muerto deja de estar disponible durante el resto de la campaña.

IMPORTANTE: Tomad nota de los Supervivientes que hayan muerto para asegurarnos de no volver a utilizarlos en la misma campaña.

El jugador que llevaba al Superviviente muerto puede escoger otro Superviviente para la próxima misión, empezando con una hoja de campaña nueva. Al escoger otro Superviviente se pierden todas las cartas de Equipo, PEC, acciones extra y habilidades de campaña (ver página 14). **Los logros de campaña, por otra parte, se transfieren del Superviviente muerto a su sucesor.**

Si no queda ningún Superviviente con el que jugar (porque todos están fuera de combate o muertos), los jugadores habrán perdido la campaña.

EL RELOJ Y LA NOCHE

Los soldados se entrenan para mantenerse despiertos durante periodos de tiempo prolongados, pero también son conscientes de que la privación de sueño puede hacer que se cometan errores fatales. En cualquier caso, el amparo de la noche es un arma de doble filo. Aunque los zombis no se cansen ni duerman, en la oscuridad son ciegos como topos y cualquier fuente de luz artificial puede captar su atención. ¡Aprovéchalo para evitar hordas de zombis o conducirlos hasta una emboscada!



El Reloj es una versión avanzada de la ficha de Primer jugador que también sirve para medir el paso del tiempo durante el transcurso de una misión. Tarde o temprano se hará de noche, y con ella vendrá la oscuridad.

Aparte de señalar la hora y el ciclo del día y la noche, el Reloj también se utiliza como nueva ficha de Primer jugador. En la descripción de la misión escogida se indica la hora inicial del Reloj. A partir de entonces deberá adelantarse 1 hora en cada fase final, justo antes de entregárselo al nuevo primer jugador.

Las reglas habituales se aplican durante el **día (desde las 7 a. m. hasta las 6 p. m.)**.

Las reglas de noche se aplican durante la **noche (desde las 7 p. m. hasta las 6 a. m.)**.

Estas mecánicas del Reloj y la noche pueden utilizarse con las reglas clásicas de *Zombicide*. En tal caso, se utiliza la hora real (en el momento en que se empieza a jugar) como hora inicial del Reloj.



• REGLAS DE NOCHE

- Las líneas de visión de los zombis se limitan a Alcance 0.
- Las líneas de visión de los Supervivientes se limitan a Alcance 0-1.
- Los ataques a distancia tienen Precisión 6 (hay que sacar un 6 para impactar). Todo efecto de juego que modifique la Precisión se aplica con normalidad (por ejemplo, el efecto de la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el que se obtiene al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.

• ILUMINACIÓN



Las Linternas tienen ahora la palabra clave **Iluminación**. Cada vez que un Superviviente utiliza una, se coloca una ficha de Haz de luz sobre el tablero. ¡Esta luz anula la mayoría de los efectos de la noche, pero también alborota a los zombis!

Las Linternas tienen la palabra clave **Iluminación**, y pueden utilizarse para iluminar Zonas **durante la noche**. Estas reglas no tienen ningún efecto durante el día.

Una linterna se **ENCIENDE** en las siguientes circunstancias:

- El Superviviente gasta 1 acción para encender la linterna.
- El Superviviente realiza una acción de búsqueda y decide usar su linterna.
- El Superviviente declara una acción de combate a distancia desde Alcance 0-1 y opta por utilizar su linterna. Debe colocarse una ficha de Haz de luz antes de resolver la acción de combate a distancia.

Coloca una ficha de Haz de luz que abarque 2 Zonas a la vez: la Zona en la que se encuentra el Superviviente y otra Zona adyacente (las diagonales no cuentan). Esta ficha seguirá al Superviviente dondequiera que se mueva, y con cada acción que lleve a cabo el jugador podrá orientarla en la dirección que quiera sin coste adicional. Si se realiza una acción de combate a distancia desde Alcance 0-1, la otra Zona cubierta por la ficha es automáticamente la Zona atacada.

Una linterna se **APAGA** en las siguientes circunstancias:

- El Superviviente gasta 1 acción para apagar la linterna.
- El Superviviente intercambia o descarta la linterna que ha utilizado para iluminar las Zonas.

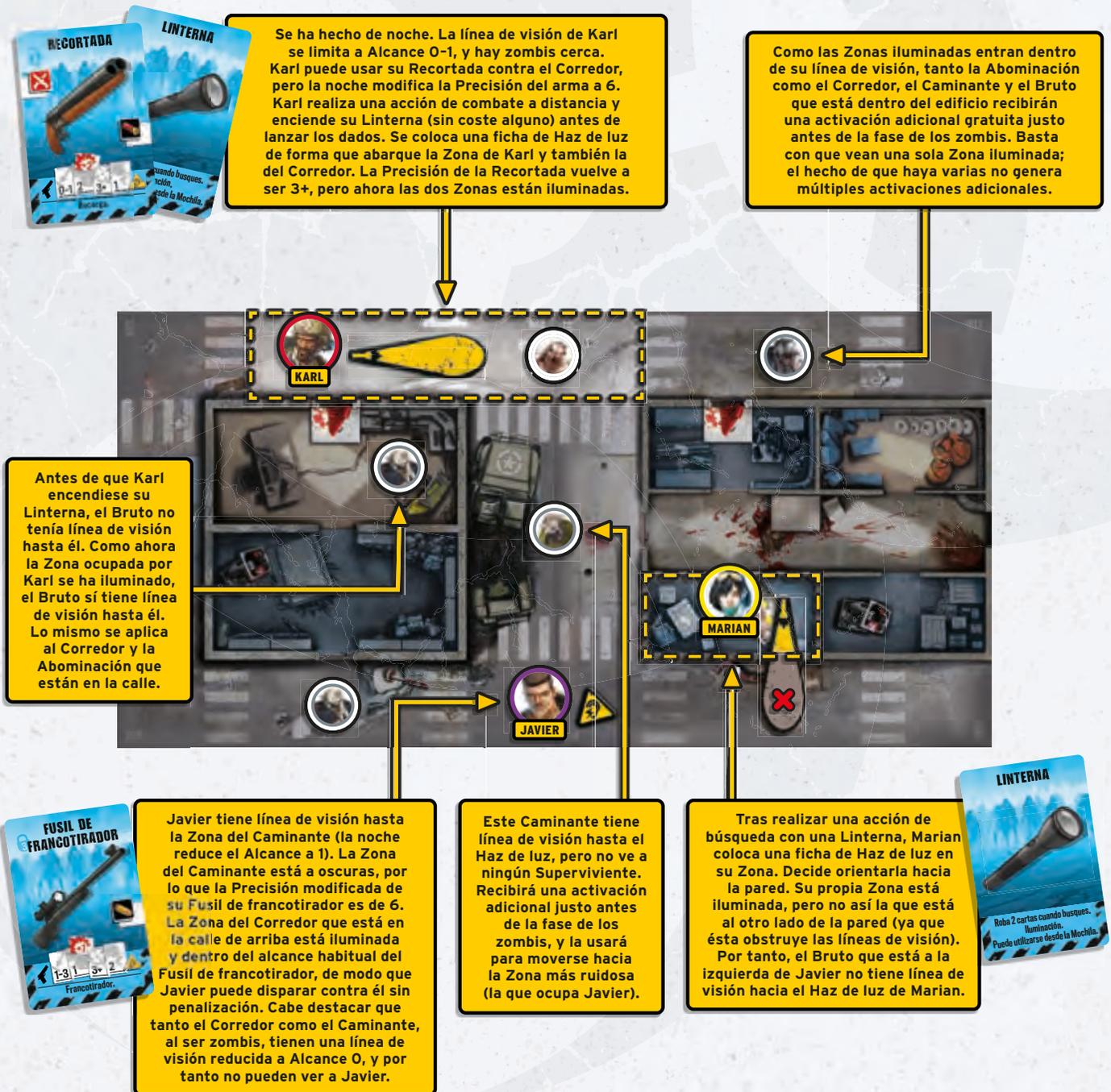
Quita la ficha de Haz de luz colocada previamente por el Superviviente.

Las Zonas iluminadas por Haces de luz están sujetas a las siguientes reglas:

- La línea de visión de los Actores puede trazarse con normalidad hacia estas Zonas.
- Las acciones de combate a distancia dirigidas contra estas Zonas no se ven afectadas por las penalizaciones a la Precisión que impone la noche.
- Justo antes de la fase de los zombis, todo zombi que pueda trazar una línea de visión hasta una ficha de Haz de luz resuelve inmediatamente una activación adicional.

Acto seguido, se reanuda el procedimiento habitual de la fase de los zombis. Cada zombi solamente puede recibir una única activación adicional por ronda de juego debido a la presencia de Haces de luz, no importa cuántos puedan ver. ¡Ten en cuenta que un Haz de luz puede verse desde mucha distancia, de modo que los Actores podrán trazar línea de visión hacia ellos con normalidad!

IMPORTANTE: *Un Haz de luz no ilumina a través de nada que obstruya la línea de visión, como Puertas cerradas o paredes. No obstante, sí que se pueden dirigir hacia una pared para no iluminar una segunda Zona.*

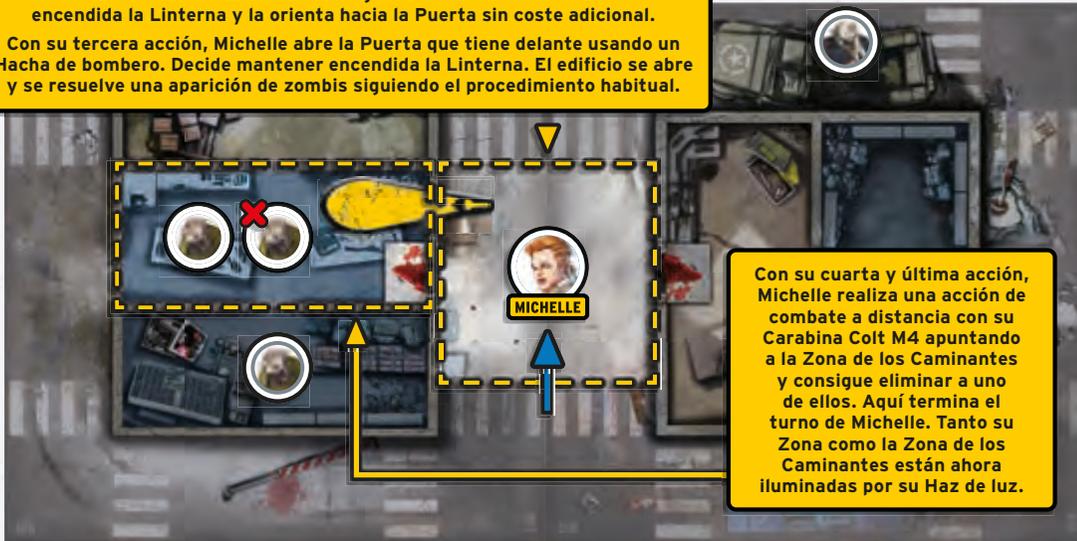


1

Michelle ha alcanzado el nivel de Peligro amarillo y resuelve un turno durante la noche. Su primera acción consiste en un ataque a distancia empleando su Carabina Colt M4 contra un Corredor situado a Alcance 1. Enciende su Linterna (sin coste adicional) para iluminar ambas Zonas. ¡Las penalizaciones nocturnas a la Precisión ya no se aplican! Michelle lanza los dados y consigue eliminar al Corredor.



Michelle se mueve 1 Zona con su segunda acción. Decide mantener encendida la Linterna y la orienta hacia la Puerta sin coste adicional. Con su tercera acción, Michelle abre la Puerta que tiene delante usando un Hacha de bombero. Decide mantener encendida la Linterna. El edificio se abre y se resuelve una aparición de zombis siguiendo el procedimiento habitual.



Con su cuarta y última acción, Michelle realiza una acción de combate a distancia con su Carabina Colt M4 apuntando a la Zona de los Caminantes y consigue eliminar a uno de ellos. Aquí termina el turno de Michelle. Tanto su Zona como la Zona de los Caminantes están ahora iluminadas por su Haz de luz.

2

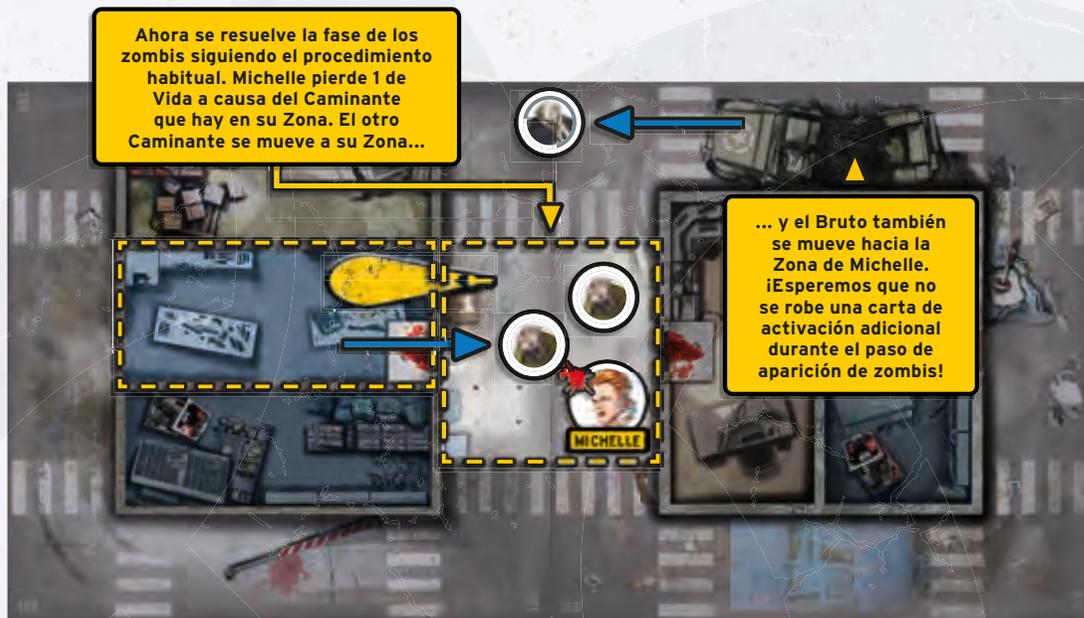
3

Justo antes de la fase de los zombis, los jugadores comprueban si algún zombi tiene línea de visión hacia un Haz de luz. Es el caso de los Caminantes, por lo que ambos llevan a cabo inmediatamente una activación adicional.



Este Bruto no tiene línea de visión hasta ningún Haz de luz, por lo que no recibe una activación adicional.

4



#04 REGLAS ESPECIALES DE FORT HENDRIX

Las reglas descritas en este capítulo se han diseñado específicamente para la campaña *Barras y estrellas*, pero también puedes implementarlas en tus propias misiones.

CAMINANTES FUSILEROS



¡Son una amenaza para los Supervivientes desde cualquier distancia!

Usa las cartas de Zombi de Fort Hendrix para incorporar los Caminantes fusileros en tus partidas. El símbolo de «Fusilero zombi» se utiliza tanto para resolver su aparición como para hacer que disparen contra los Supervivientes.



Cuesta distinguir a los Caminantes fusileros en medio de una horda, excepto cuando se les dispara accidentalmente el fusil que aún llevan colgado.

Para añadir Caminantes fusileros a tus partidas, basta con sustituir las cartas de Zombi normales de la caja básica (#001 a #040) por las cartas de Zombi de Fort Hendrix (#041 a #080). Se utilizan de la misma manera para resolver la aparición de zombis.

Los zombis son malos ya de por sí, pero los que van armados son una pesadilla hecha realidad. Vagan sin rumbo fijo, disparando a lo loco cada vez que un espasmo de su dedo muerto aprieta el gatillo o su fusil golpea alguna superficie. ¡Esto son daños colaterales y lo demás son tonterías!

Acciones: 1

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 1

Adrenalina obtenida: 1 punto

Reglas especiales:

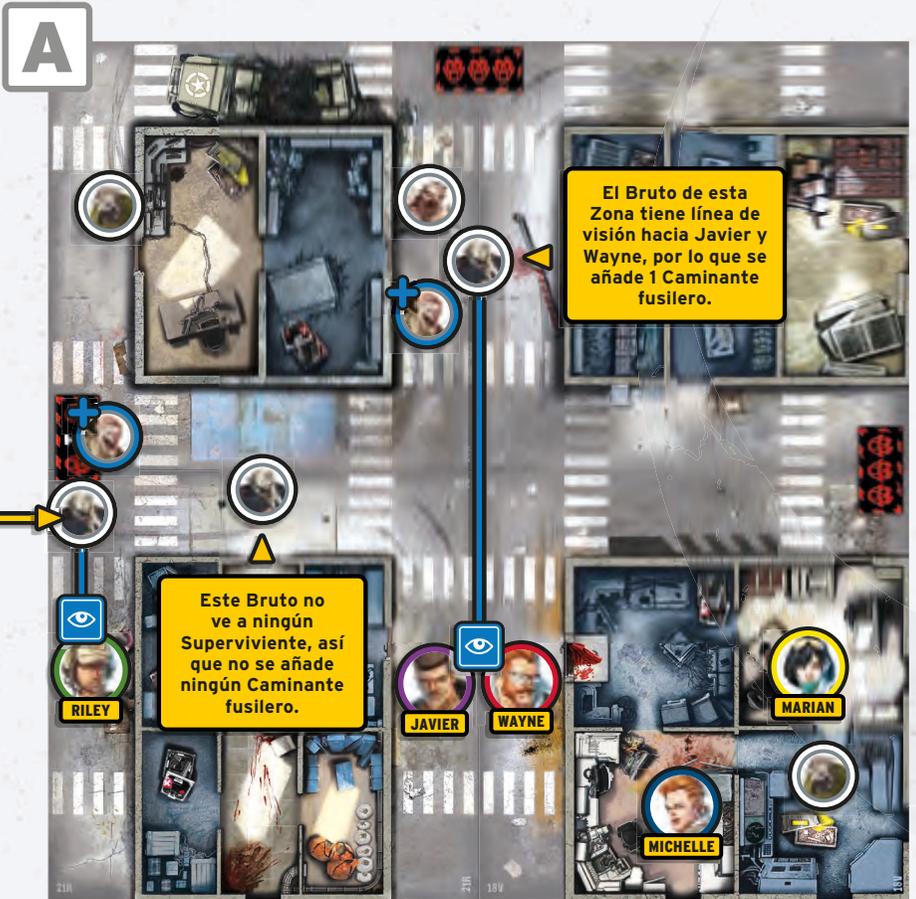
- Los Caminantes fusileros tienen el mismo nivel de prioridad que los Caminantes normales. No se benefician de las cartas de Activación adicional que afecten a los Caminantes.
- Cada vez que se robe una carta de Zombi que contenga el símbolo de «Fusilero zombi», deberá completarse el siguiente procedimiento en el orden indicado:

1. Cada Caminante fusilero que haya sobre el tablero efectúa un ataque zombi contra **cada** Zona hacia la que tenga línea de visión y en la que haya al menos 1 Superviviente. **Estos ataques ignoran las reglas de las Zonas oscuras y la noche.**

Si un solo Caminante fusilero puede trazar una línea de visión hasta varias Zonas ocupadas por Supervivientes, realizará un ataque contra cada una de ellas.

Se resuelve un paso de aparición en nivel Azul. No hay Caminantes fusileros sobre el tablero. La primera carta de Zombi que se roba es una aparición de Brutos que contiene el símbolo de «Fusilero zombi». Se coloca 1 Bruto en la Zona de aparición inicial.

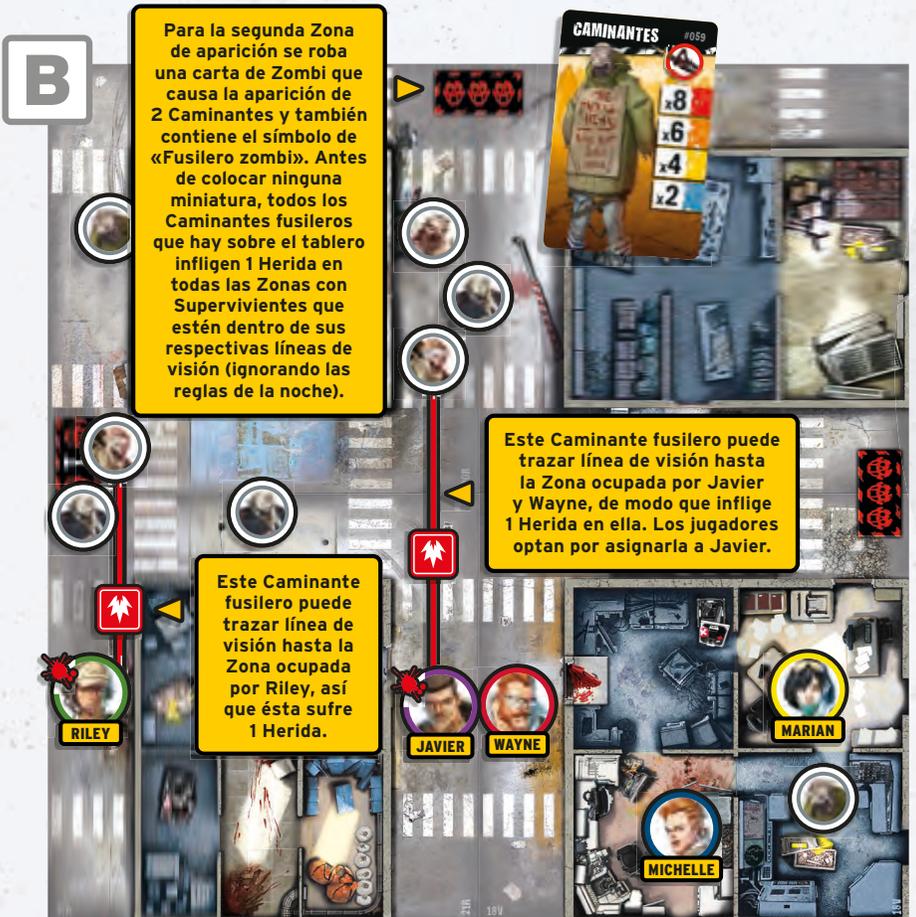
A continuación, los jugadores buscan todas las Zonas en las que haya al menos 1 Bruto con línea de visión hasta algún Superviviente (ignorando las reglas de la noche). El Bruto que acaba de aparecer tiene línea de visión hasta Riley, por lo que se añade 1 Caminante fusilero.



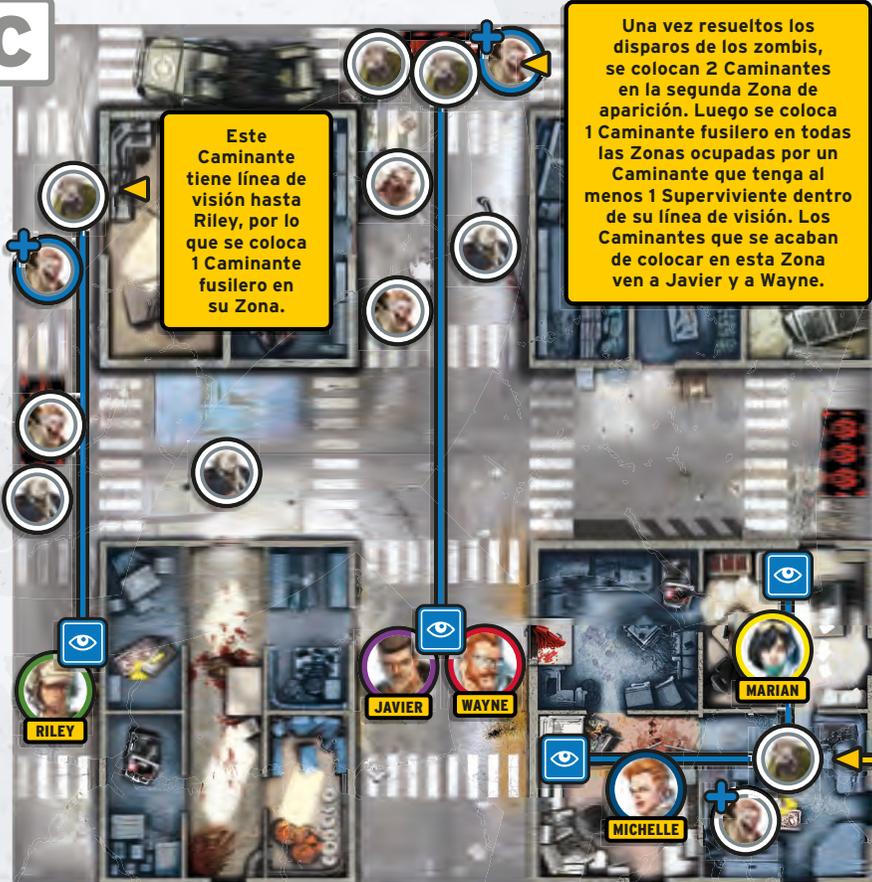
2. Cada ataque efectuado por un Caminante fusilero inflige 1 Herida que los jugadores podrán asignar como prefieran a uno de los Supervivientes de cada Zona atacada. Estas Heridas se reparten con normalidad entre todos los Supervivientes que haya en la Zona.

3. A continuación, se resuelve la aparición de los zombis normales indicados en la carta de Zombi que contiene el símbolo de «Fusilero zombi». Es preciso fijarse bien en el tipo de zombi (Caminante, Bruto o Corredor), ya que se necesitará este dato para el siguiente paso.

4. Aparece 1 Caminante fusilero en cada Zona ocupada por un zombi del tipo indicado (Caminante, Bruto o Corredor) y desde la que pueda trazarse línea de visión hasta una Zona que contenga al menos 1 Superviviente, ignorando las reglas de las Zonas oscuras y la noche. **En las Zonas que ya contengan Caminantes fusileros no aparecen zombis.**



C



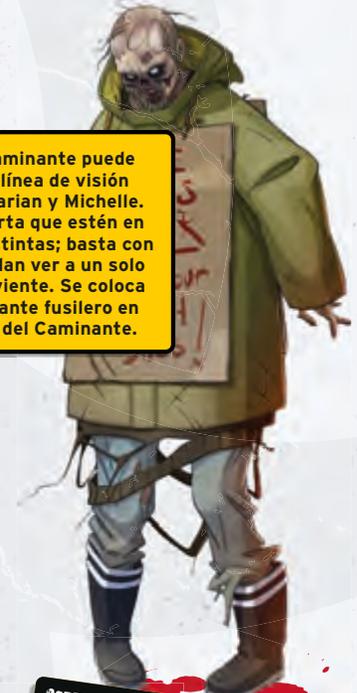
Este Caminante tiene línea de visión hasta Riley, por lo que se coloca 1 Caminante fusilero en su Zona.

Una vez resueltos los disparos de los zombis, se colocan 2 Caminantes en la segunda Zona de aparición. Luego se coloca 1 Caminante fusilero en todas las Zonas ocupadas por un Caminante que tenga al menos 1 Superviviente dentro de su línea de visión. Los Caminantes que se acaban de colocar en esta Zona ven a Javier y a Wayne.

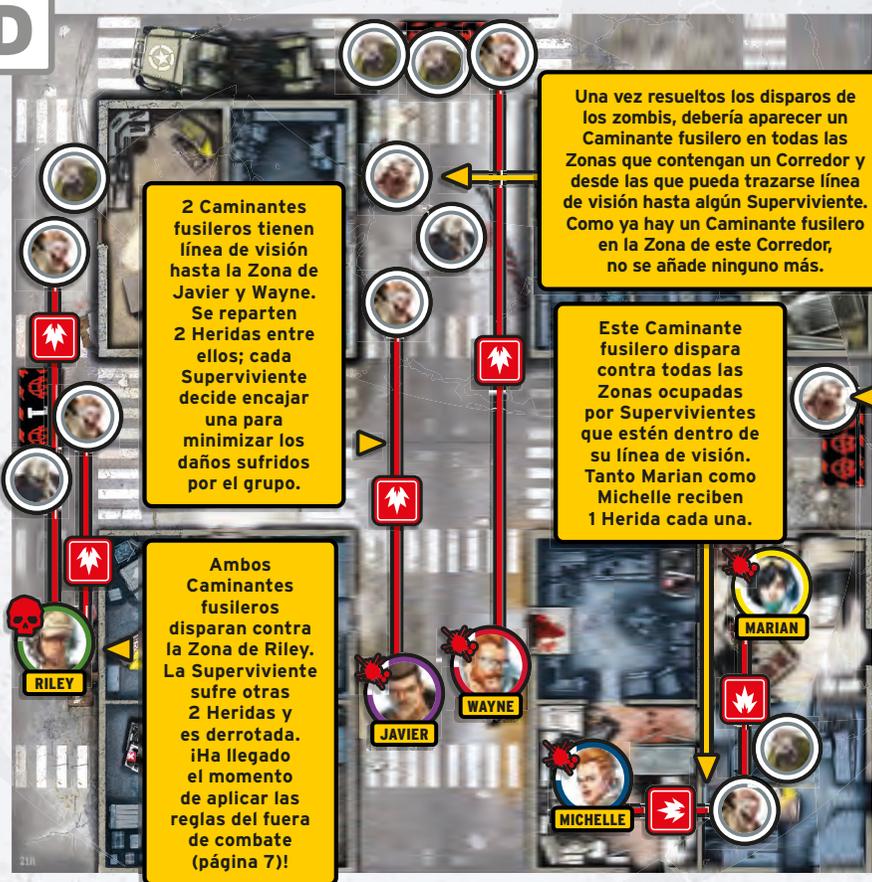
Si no quedan suficientes miniaturas de Caminantes fusileros para resolver la aparición, los jugadores deben escoger Zonas válidas en las que colocar las restantes miniaturas de Caminantes fusileros. ¡Después, todos los Caminantes fusileros que haya sobre el tablero reciben una activación adicional (pero sin disparar)!

IMPORTANTE: Los Caminantes fusileros sólo disparan cuando se roba una carta de Zombi que contiene el símbolo de «Fusilero zombi». En sus activaciones normales se comportan exactamente igual que los Caminantes normales.

Este Caminante puede trazar línea de visión hasta Marian y Michelle. No importa que estén en Zonas distintas; basta con que puedan ver a un solo Superviviente. Se coloca 1 Caminante fusilero en la Zona del Caminante.



D



2 Caminantes fusileros tienen línea de visión hasta la Zona de Javier y Wayne. Se reparten 2 Heridas entre ellos; cada Superviviente decide encajar una para minimizar los daños sufridos por el grupo.

Ambos Caminantes fusileros disparan contra la Zona de Riley. La Superviviente sufre otras 2 Heridas y es derrotada. ¡Ha llegado el momento de aplicar las reglas del fuera de combate (página 7)!

Una vez resueltos los disparos de los zombis, debería aparecer un Caminante fusilero en todas las Zonas que contengan un Corredor y desde las que pueda trazarse línea de visión hasta algún Superviviente. Como ya hay un Caminante fusilero en la Zona de este Corredor, no se añade ninguno más.

Este Caminante fusilero dispara contra todas las Zonas ocupadas por Supervivientes que estén dentro de su línea de visión. Tanto Marian como Michelle reciben 1 Herida cada una.

Para la tercera Zona de aparición se roba una carta de Zombi que genera 1 Corredor y también tiene el símbolo de «Fusilero zombi». Primero se resuelven los disparos de los zombis (como se muestra a la izquierda), y luego se coloca al Corredor. Éste no tiene ningún Superviviente dentro de su línea de visión, de modo que no aparece ningún Caminante fusilero en su Zona tras resolver los disparos.

EQUIPO Y MÓDULOS MILITARES



Las cartas de Equipo militar pueden encontrarse buscando en las habitaciones de los módulos militares.

Las cartas de Equipo militar forman un mazo exclusivo con una ilustración única en el reverso (un uniforme militar). Como los demás mazos, éste también ha de barajarse y colocarse boca abajo formando un montón junto al tablero durante el paso 6 de la preparación de la partida. Las cartas de Equipo militar usan las reglas de Equipo avanzado (ver página 5). Todos los módulos de tablero incluidos en *Fort Hendrix* son módulos militares. En caso de duda, fíjate en que los módulos militares no tienen aceras. A menos que se especifique otra cosa, **todo Superviviente que realice una acción de búsqueda en un módulo militar roba cartas del mazo de Equipo militar.**

Los módulos y cartas de Equipo militares se utilizan en la campaña *Barras y estrellas* (página 19).

#05 REGLAS DE CAMPAÑA

Las reglas de campaña que se describen en este capítulo completan las reglas básicas y avanzadas de *Zombicide* para su uso específico en la campaña *Barras y estrellas* (página 19).

HOJA DE CAMPAÑA

Por mucho que hubiéramos visto antes de aquello, nada nos habría preparado para la invasión zombi. El enemigo ya no era humano, no obedecía a ningún tipo de lógica. Nos habían inculcado disciplina durante años, y tuvimos que recurrir a nuestro instinto para adaptarnos. Tardamos unas cuantas horas en sustituir la instrucción por determinación, el deber por la supervivencia, y esas pocas horas bastaron para que el resto del mundo se desmoronase. Ha llegado la hora de saldar cuentas.

BARRA DE PEC: Marca las casillas a medida que tu Superviviente gane PEC. Cada vez que alcanzas uno de los hitos indicados, tu Superviviente recibe una acción extra o una habilidad de campaña (ver página 15).

HABILIDADES DE CAMPAÑA: Cada vez que tu Superviviente gane una habilidad de campaña, elige una de la lista y marca la casilla correspondiente (ver página 15).

ACCIONES EXTRA: Cada vez que tu Superviviente gane una acción extra, marca una casilla de la reserva. Son acumulativas, pero cada una de ellas solamente se podrá usar una vez por misión (ver página 16).

EQUIPO MANTENIDO: Anota aquí las cartas de Equipo que tu Superviviente ha logrado conservar para la siguiente misión (ver página 16).

NOMBRE DEL SUPERVIVIENTE:

NOMBRE DEL JUGADOR:

PEC

1	
2	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña
3	
4	
5	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña
6	
7	
8	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña
9	
10	
11	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña
12	
13	
14	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña
15	
16	
17	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña
18	
19	
20	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña

HABILIDADES DE CAMPAÑA
(Nivel Azul)

A mano	<input type="checkbox"/>
Aguanta la respiración	<input type="checkbox"/>
Cazador nocturno	<input type="checkbox"/>
Defensa doméstica	<input type="checkbox"/>
Destino	<input type="checkbox"/>
Empieza con 2 PA	<input type="checkbox"/>
Empieza con una Caja de herramientas	<input type="checkbox"/>
Empieza con una carta de munición (Montones de balas O BIEN Montones de cartuchos)	<input type="checkbox"/>
Evasión	<input type="checkbox"/>
Mano firme	<input type="checkbox"/>
Pasar desapercibido	<input type="checkbox"/>
Provisiones	<input type="checkbox"/>
Reflejos de combate	<input type="checkbox"/>
Socorrista	<input type="checkbox"/>

ACCIONES EXTRA
(Un uso por misión)

Reserva	Usadas
1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>

Logros de campaña

Equipo mantenido

Logros de campaña

LOGROS DE CAMPAÑA: Anota aquí las palabras clave que describen las decisiones o hazañas más significativas del Superviviente. Afectarán al desarrollo de la campaña (ver página 16).

Durante el transcurso de una campaña, los Supervivientes ganan **puntos de Experiencia de campaña (PEC)** con los que obtienen acciones extra y habilidades de campaña. Las decisiones que tomen pueden desbloquear logros específicos y alterar el curso de la trama.



La hoja de campaña sirve para llevar la cuenta de los progresos individuales de un Superviviente. Al principio de la campaña, cada jugador debe arrancar una hoja del bloc de hojas de campaña para plasmar en ella la historia personal de su Superviviente.

A continuación se explican las distintas secciones que componen la hoja de campaña.

• BARRA DE PEC

La verdad es que no sabemos lo que ocurrió en el Fuerte Hendrix. Sí, durante las primeras horas de la invasión circularon algunos rumores, pero yo lo único que vi fue un puñado de zombis que llevaron allí por algún motivo, y luego salieron más de los que entraron. No importa si los zombis fueron creados en el Fuerte Hendrix o no. ¡Más vale que nos preparemos para lo peor!

Cada Superviviente puede ganar un máximo de 2 PEC en cada misión:

- 1 por llegar al nivel de Peligro Naranja por primera vez durante la misión.
- 1 por llegar al nivel de Peligro Rojo por primera vez durante la misión.

Alcanzar el nivel de Peligro Ultrarrojo (ver página 35 del reglamento básico) no cuenta. Algunas misiones permiten a los Supervivientes obtener PEC adicionales.

EJEMPLO: Michelle alcanzó el nivel de Peligro Naranja durante la primera misión de la campaña, pero no llegó al Rojo. Ha ganado 1 PEC, así que la jugadora marca la casilla 1 de la columna «PEC» en la hoja de campaña de Michelle. Este PEC se conserva durante toda la campaña (o hasta que el Superviviente muera).



Los PEC duran hasta el final de la campaña: conforme aumenta la reserva de PEC del Superviviente, deberán marcarse las casillas correspondientes de su hoja de campaña. Alcanzar los hitos señalados en la hoja proporciona al Superviviente las recompensas indicadas.

Los PEC se ganan durante el transcurso de las misiones: **las recompensas por alcanzar los hitos se reciben inmediatamente y pueden utilizarse en el mismo turno en el que se obtienen.**

Cada hito permite escoger entre dos recompensas posibles: una acción extra o bien una habilidad de campaña.

EJEMPLO: El grupo está jugando la segunda misión de la campaña. Michelle llega otra vez al nivel de Peligro Naranja, por lo que gana un nuevo PEC. Ya tiene 2, suficientes para recibir una recompensa. La jugadora debe elegir entre una acción extra o una habilidad de campaña.



• HABILIDADES DE CAMPAÑA

Si has llegado hasta aquí, ya sabrás que la adrenalina y el instinto te permiten realizar ciertas... virguerías. Si tienes la suerte de sobrevivir, a lo mejor hasta las perfeccionas y puedes repetir las cuando el peligro asome. Pronto serás un superviviente de verdad, igual que nosotros. ¡Únete al club!

El Superviviente gana una habilidad de campaña que deberá elegir de la lista marcando la casilla correspondiente. **Cada habilidad de campaña solamente puede adquirirse una vez.**

A partir de ese momento, el Superviviente siempre recibirá la habilidad escogida en el nivel Azul, además de las otras habilidades de nivel Azul que ya posea. Puede utilizarla inmediatamente.

Algunas habilidades de campaña son nuevas; su descripción puede encontrarse en la página 34.

EJEMPLO: La jugadora que lleva a Michelle opta por la habilidad de campaña Provisiones. A partir de ahora, Michelle tiene las habilidades Piezas de repuesto y Provisiones como habilidades de nivel Azul. ¡Incluso dispone de Provisiones con efecto inmediato, aumentando así el tamaño de su inventario en plena partida!

● **ACCIONES EXTRA**

¿Alguna vez se te ha ido la cabeza, como si te sumieras en una especie de trance, y has hecho algo extraordinario sin apenas darte cuenta? ¡Pues más vale que aprendas a repetirlo, porque los zombis no te van a dar tiempo para practicar!

El Superviviente gana una acción gratuita que puede gastar como mejor le parezca, **una sola vez por misión**.

Esta recompensa puede escogerse más de una vez a lo largo de la campaña. Rodea con un círculo la cantidad correspondiente en la columna «Reserva» de la sección de acciones extra.

Cada vez que el Superviviente gaste una acción extra, marca **con un lápiz** una casilla de la columna «Usadas» hasta que llegues a la cantidad señalada como «Reserva». El Superviviente puede utilizar varias acciones extra en un mismo turno.

La reserva de acciones extra se repone por completo al final de cada misión (basta con borrar las marcas de la columna «Usadas»).

EJEMPLO: Karl ha obtenido la recompensa «+1 acción extra» en tres ocasiones durante el transcurso de la campaña. Dispone de un máximo de 3 acciones extra que puede gastar en cada misión para lo que quiera. Estas acciones extra se recuperan al final de cada misión.



● **EQUIPO MANTENIDO**

Las reglas de mantenimiento (página 6) permiten a los Supervivientes conservar cartas de Equipo para misiones futuras. Esta sección de la hoja de campaña se puede utilizar para anotar con lápiz los nombres de estas cartas y así llevar la cuenta.

● **LOGROS DE CAMPAÑA**

Las cicatrices son medallas que no se pueden quitar.

En una misión de campaña, puede ocurrir que se tome una decisión importante o que los Supervivientes protagonicen alguna hazaña significativa. Tal suceso puede hacer que se añada un logro en la hoja de campaña, una expresión descriptiva (como por ejemplo, «Contaminado») que deberá anotarse en la sección correspondiente.

Los logros de campaña pueden ser individuales o colectivos. Algunos tendrán consecuencias en misiones posteriores: obtener un logro específico podría desbloquear sucesos especiales, influir en la relación de otros personajes con el Superviviente o alterar el curso narrativo de la propia campaña.

CARTAS DE OBJETIVO

El ejército acostumbra a repasar los objetivos de la misión en una sesión inicial informativa o justo antes de entrar en combate. Pero la cadena de mando se ha roto. Tenemos que buscarnos la vida para recabar información y establecer un plan de acción. Podemos imaginarnos dónde buscar, pero nunca se sabe lo que nos vamos a encontrar. Estamos en territorio zombi, así que no te esperes lo mejor; simplemente prepárate para lo peor!



En las misiones de campaña, las fichas de Objetivo se sustituyen por cartas de Objetivo. Estas cartas están diseñadas para colocarse en Zonas específicas o encima de Puertas concretas. La ilustración del reverso coincide con la del módulo de tablero en cuestión. **Las cartas de Objetivo no deben leerse hasta que un Superviviente las recoja, de otro modo podría arruinarse la experiencia de juego!**

Las Cajas de macarra no se sustituyen por cartas. Estas fichas se siguen colocando y recogiendo según el procedimiento habitual.



• PREPARACIÓN

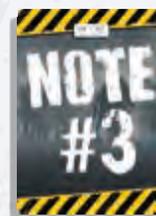
Cada misión de campaña tiene su propio repertorio de cartas de Objetivo que se juntan para formar un **conjunto de Objetivos**. Hay que cerciorarse de coger las cartas adecuadas para la misión escogida y colocarlas siguiendo las instrucciones de preparación. **Para facilitar los preparativos de la partida, en las cartas de Objetivo aparecen los números de los módulos de tablero en los que deben colocarse.**

Algunas cartas de Objetivo, denominadas **Notas**, se sitúan boca abajo junto al tablero. Durante el transcurso de la misión, es posible que puedan leerse a consecuencia de las decisiones que tomen los Supervivientes.

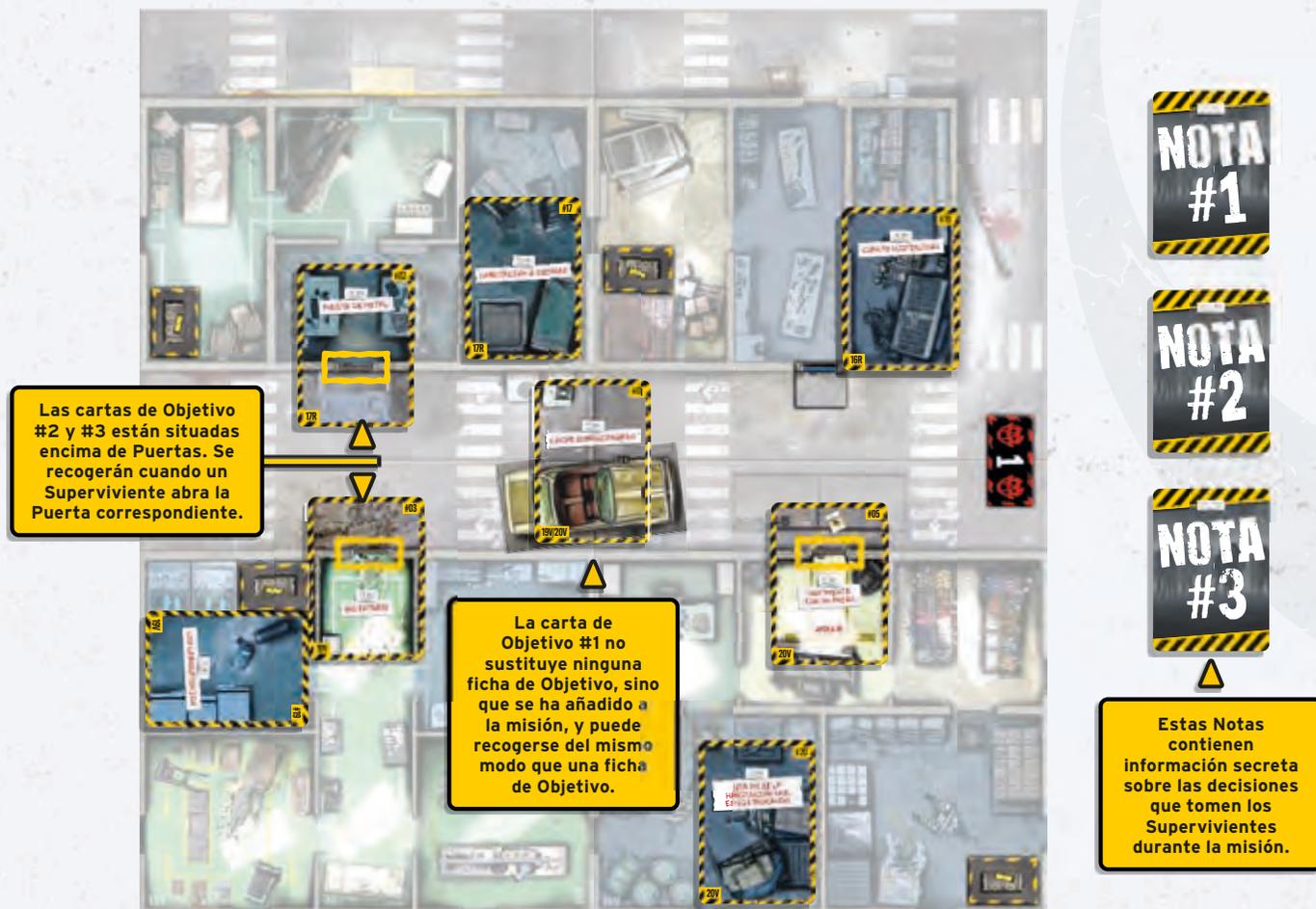
Bajo estas líneas se muestra la distribución inicial del tablero para una misión típica. Todo se ha preparado igual que para una partida convencional, con la salvedad de que las fichas de Objetivo se han sustituido por cartas de Objetivo. Cuando un Superviviente recoge una de estas cartas, el jugador la lee en voz alta y resuelve los efectos correspondientes. ¡A veces habrá que tomar alguna decisión! Cabe señalar asimismo que las Cajas de macarra se han colocado con normalidad.



Estas cartas son Notas. Pueden cogerse y leerse durante el transcurso de la partida, en función de la situación o las decisiones tomadas con las cartas de Objetivo. Por ejemplo, en esta misión la carta de Objetivo #17 plantea una elección entre dos opciones, y cada una de estas opciones se explica en la Nota correspondiente (la #1 o bien la #2).



La distribución del tablero para esta misión es un poco más inusual, y refleja una mayor variedad a la hora de situar las cartas de Objetivo.



Las cartas de Objetivo #2 y #3 están situadas encima de Puertas. Se recogerán cuando un Superviviente abra la Puerta correspondiente.

La carta de Objetivo #1 no sustituye ninguna ficha de Objetivo, sino que se ha añadido a la misión, y puede recogerse del mismo modo que una ficha de Objetivo.

Estas Notas contienen información secreta sobre las decisiones que tomen los Supervivientes durante la misión.

● COGER UNA CARTA DE OBJETIVO

- Las cartas de Objetivo colocadas en Zonas se recogen del mismo modo que las fichas de Objetivo convencionales.
- Las cartas de Objetivo situadas sobre Puertas se recogen al abrir la Puerta en cuestión.

IMPORTANTE: A menos que se especifique otra cosa, recoger una carta de Objetivo no otorga puntos de Adrenalina.

Siempre que se recoge una carta de Objetivo, se lee su enunciado en voz alta para que todo el grupo disfrute del momento, y luego se aplican los efectos de juego descritos en ella. En estas descripciones, la expresión «el Superviviente» alude al Superviviente que ha recogido la carta de Objetivo. Algunas cartas pueden suscitar un debate si el grupo ha de tomar una decisión. ¡Zombicide es un juego cooperativo!

A menos que se especifique lo contrario, las cartas de Objetivo se descartan una vez resueltos sus efectos. Algunas requieren que se dejen «boca arriba»: en tal caso, deben colocarse boca arriba en la misma Zona en la que se recogieron, o bien junto al tablero, para recordar que sus efectos aún permanecen en vigor.

● LOGROS Y PALABRAS CLAVE

Hay cartas de Objetivo que permiten anotar logros en las hojas de campaña de los jugadores (ver página 14).

Algunas de estas cartas tienen también palabras escritas en mayúsculas que establecen algún tipo de relación de tipo narrativo con otras cartas de Objetivo.

EJEMPLO: Riley recoge una carta de Objetivo situada sobre una Puerta. La jugadora lee en voz alta el enunciado y descubre que no puede abrir esa Puerta porque necesita una LLAVE; pero una vez abierta, los jugadores podrán leer la Nota #1. La carta de Objetivo vuelve a colocarse sobre la Puerta.

Más adelante, Javier recoge otra carta de Objetivo que proporciona una LLAVE. ¡Ahora ya puede abrirse la Puerta que Riley encontró antes! En cuanto se haya abierto, podrá leerse la Nota #1. ¿Qué secretos se ocultarán dentro de la habitación cerrada?

#06 CAMPAÑA DE FORT HENDRIX: BARRAS Y ESTRELLAS

Barras y estrellas es una campaña de 10 misiones para un grupo de 6 Supervivientes. **A menos que se indique otra cosa**, las misiones deben jugarse por orden. Esta campaña utiliza las reglas de la caja básica y todas las reglas descritas en esta expansión. ¡No olvides usar una hoja de campaña para cada Superviviente!

ACOMPAÑANTE PARA LA CAMPAÑA: PENNY



Penny sigue al grupo como Acompañante. Los Supervivientes han aceptado escoltarla al Fuerte Hendrix para buscar a su madre, la doctora Kirkland.

El grupo de Supervivientes empieza todas las misiones con Penny como Acompañante (ver página 33 del reglamento básico). Durante la preparación de cada misión, los jugadores deben ponerse de acuerdo para decidir cuál de ellos será el Líder de Penny y situar su miniatura donde corresponda. Penny no gana PA ni PEC, pero sus capacidades pueden evolucionar durante el transcurso de la campaña. Esto se detalla en la sección de reglas especiales de cada misión.

Si Penny muere, los jugadores pierden la campaña.



M1 - ADELANTE, MIS VALIENTES

Intermedia / 60 minutos

Conocíamos a Penny Kirkland desde mucho antes de la invasión zombi. Durante las primeras horas del apocalipsis nos ayudamos mutuamente para sobrevivir. A pesar de su total inexperiencia en combate, tiene una voluntad férrea y un corazón que no le cabe en el pecho.

Antes de que los servicios de comunicaciones empezasen a fallar, Penny recibió varios mensajes de su madre, Linda. La doctora Kirkland trabajaba como bióloga para el Gobierno y le reveló que se estaban llevando a cabo experimentos con zombies en el Fuerte Hendrix, una base militar. Pero la situación se estaba descontrolando, y la científica empezaba a preocuparse. Su último mensaje fue una llamada de socorro enviada desde el interior de la propia base. Así que Penny nos preguntó si podríamos acompañarla para rescatar a su madre, y le dijimos que sí.

Días después, cuando por fin llegamos al Fuerte Hendrix, fuimos recibidos a tiros por unos atacantes desconocidos. Nos refugiábamos en una tienda abandonada que había cerca. Mientras los zombies se aproximaban a nuestra posición, oímos gritos humanos y ruidos de lucha en la calle. No estábamos solos.

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3V, 6V, 7R y 9V.

• OBJETIVO

¡Supervivientes, uníos! Todos los Supervivientes deben reunirse en la misma Zona. En cuanto esto ocurra, lee la Nota #1.

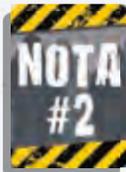
Hora de inicio: 10 a. m.

● **REGLAS ESPECIALES**

● **Preparación de la partida.**

- Coloca a Javier, Karl y Riley en la Zona inicial de los Supervivientes #1 (formada por los módulos 1R y 3V).
- Coloca a Marian, Michelle, Penny y Wayne en la Zona inicial de los Supervivientes #2 (en el módulo 7R).
- Si vais a jugar esta misión con otros Supervivientes, deben repartirse equitativamente entre ambas Zonas iniciales (a elección de los jugadores). El Líder de Penny tiene que empezar en la Zona inicial #2.
- Antes de empezar la primera ronda de juego, hay que resolver una fase de los zombis.

● **Rescatarlos es lo primero.** Hasta que se haya cumplido el objetivo de la misión, la carta de Objetivo #7 («Componentes electrónicos») será la única que podrán coger los Supervivientes.



3V	7R	6V
1R	2R	9V

● **La misión de Penny.** Los Supervivientes se benefician de la habilidad Pasar desapercibido mientras estén en la misma Zona que Penny (esto incluye a la propia Penny y a su Líder).

Pasar desapercibido - El Superviviente no puede ser golpeado por el fuego amigo (pero los Cócteles molotov sí le afectan). Se ignora a este Superviviente cuando se dispara contra la Zona en la que se encuentra.

● **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



Zona inicial de los Supervivientes



Zonas de aparición



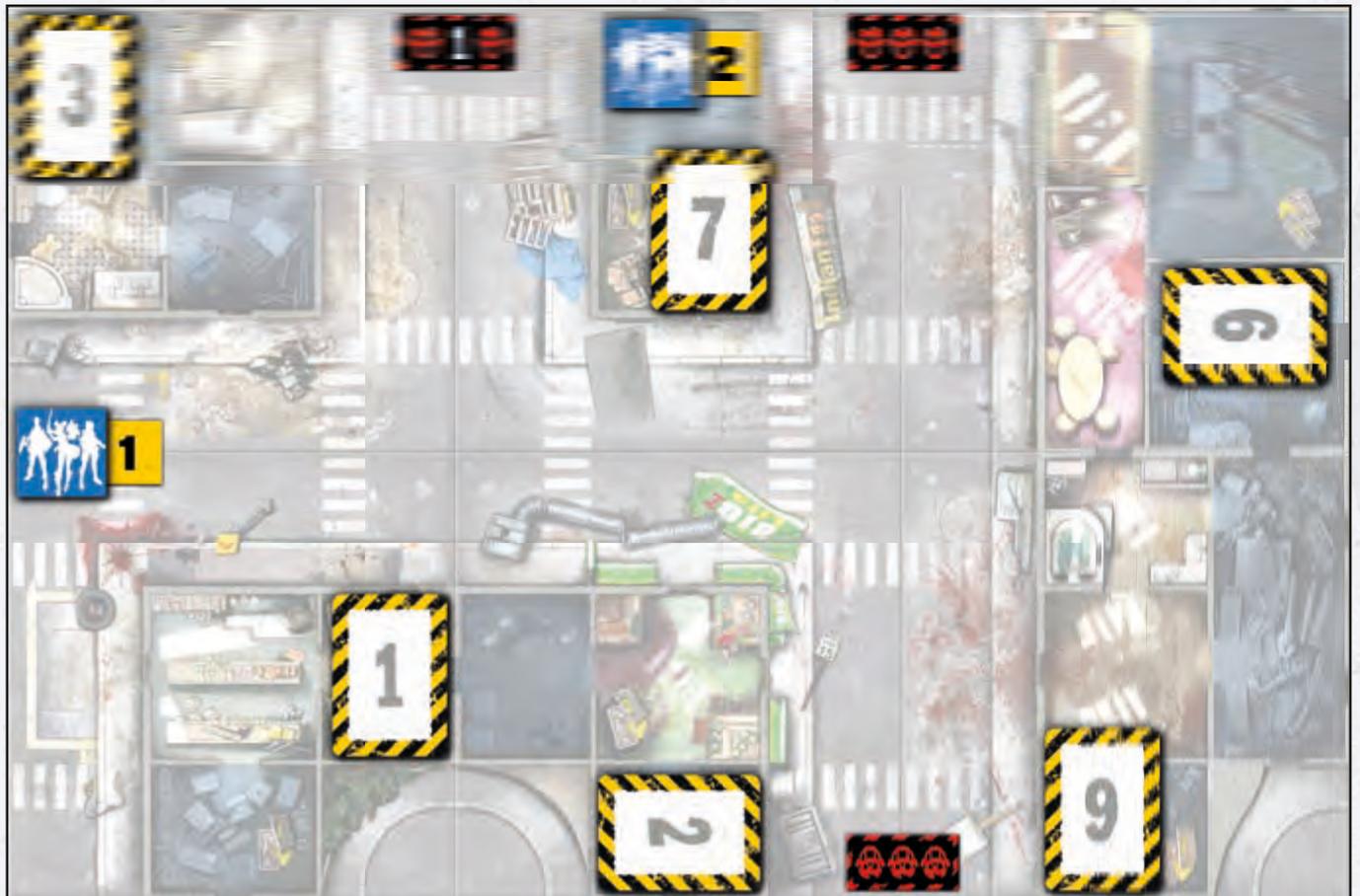
6x Cajas de macarra



6x Cartas de Objetivo



2x Notas



M2 - RASTRO DIGITAL

Intermedia / 60 minutos

Recibimos a nuestros nuevos amigos con amplias sonrisas y los brazos abiertos. Eran soldados y también se dirigían al Fuerte Hendrix. Decidimos unir nuestras fuerzas y viajar juntos.

Antes de entrar en la base militar ya habíamos trazado un plan. Podíamos usar los servidores para localizar la última posición conocida de la doctora Kirkland dentro del recinto. Contábamos con la persona ideal para colarse en el sistema. No tardamos mucho en encontrar un punto de acceso a los servidores del Fuerte Hendrix. Lo único que teníamos que hacer era dar con la llave del edificio en el que se alojaban. Seguro que el oficial al mando de la base la llevaba encima. Si alguien disponía de acceso privilegiado, fijo que era él.

Módulos necesarios: 1R, 2R, 17R, 18R, 19R y 20R.

• OBJETIVO

Registrar la oficina. Llegad al centro de mando (coged la carta de Objetivo «Centro de mando»), en el módulo 19R.

Hora de inicio: 7 a. m.

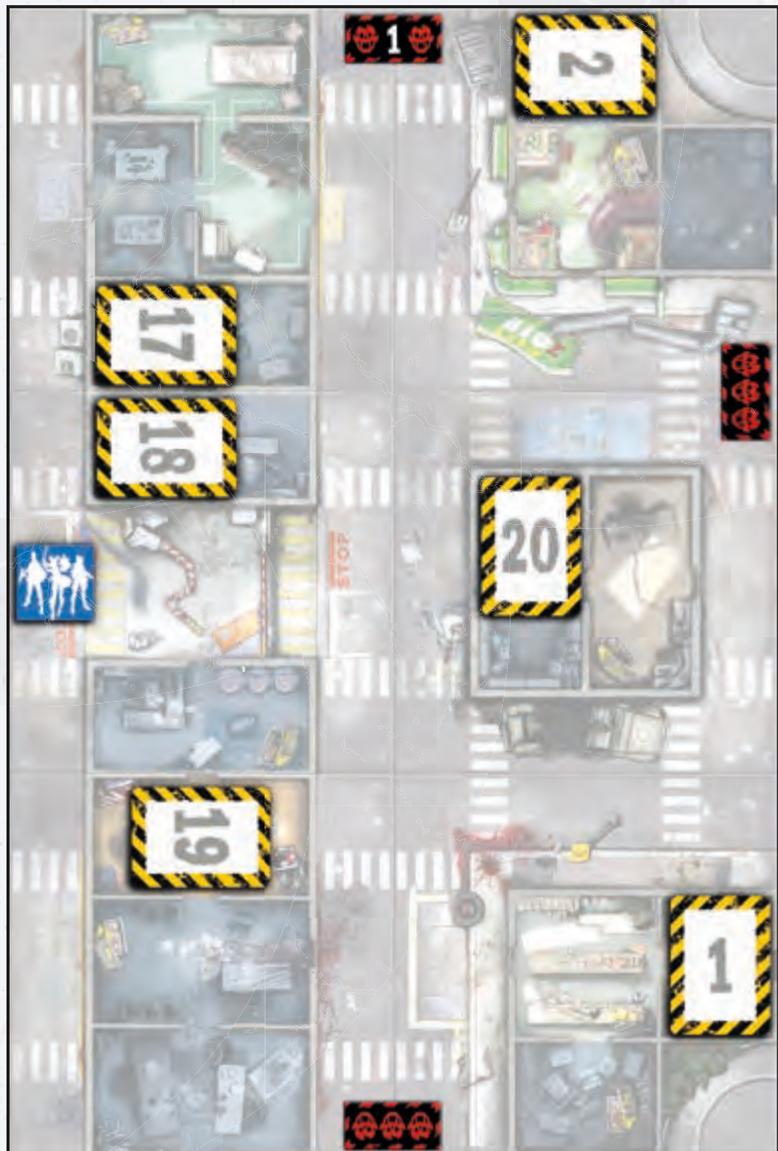
17R	2R
18R	20R
19R	1R



	6x 
Zona inicial de los Supervivientes	Cajas de macarra
 1 	
Zonas de aparición	
6x 	1x 
Cartas de Objetivo	Notas

• REGLAS ESPECIALES

- **Banco de datos bloqueado.** El edificio del módulo 20R no se puede abrir.
 - **Seguir la pista.** En primer lugar, hay que visitar la garita y el centro de mando (sólo se podrán recoger las cartas de Objetivo «Garita» y «Centro de mando»).
 - **La misión de Penny.** Los Supervivientes se benefician de la habilidad Pasar desapercibido mientras estén en la misma Zona que Penny (esto incluye a la propia Penny y a su Líder).
- Pasar desapercibido** - El Superviviente no puede ser golpeado por el fuego amigo (pero los Cócteles molotov sí le afectan). Se ignora a este Superviviente cuando se dispara contra la Zona en la que se encuentra.
- **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



M3 - PARA LINDA, CON AMOR

Intermedia / 90 minutos

Indagamos en los servidores del Fuerte Hendrix hasta localizar el sector desde el cual se envió el último correo electrónico de Linda Kirkland. Nos dirigimos allí a toda prisa; era el sitio más probable donde encontrarla no sólo a ella, sino también las pistas que buscábamos sobre el origen de la invasión zombi.

A decir verdad, no esperábamos encontrar a Linda con vida. Había que intentarlo, claro; por Penny y por nosotros mismos. La esperanza es un potente combustible para los Supervivientes.

Módulos necesarios: 4V, 9R, 17R, 18V, 19V y 21R.



• OBJETIVO

Rescatar a la doctora Linda Kirkland. Recoged cartas de Objetivo hasta que encontréis una pista que os lleve hasta la madre de Penny.

Hora de inicio: 9 a. m.

• REGLAS ESPECIALES

• **La misión de Penny.** Los Supervivientes se benefician de la habilidad Pasar desapercibido mientras estén en la misma Zona que Penny (esto incluye a la propia Penny y a su Líder).

Pasar desapercibido - El Superviviente no puede ser golpeado por el fuego amigo (pero los Cócteles molotov sí le afectan). Se ignora a este Superviviente cuando se dispara contra la Zona en la que se encuentra.

• **No hay tiempo que perder.** El edificio que abarca los módulos 17R y 21R no puede abrirse.

• **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

17R	21R
9R	18V
4V	19V



	Zona inicial de los Supervivientes	6x		Cartas de Objetivo
	Zonas de aparición	6x		1x
				Notas

M4 - EL LABORATORIO SECRETO

Intermedia / 60 minutos

Por primera vez desde que nos conocimos, vi una expresión de miedo intenso y mal disimulado en las caras de mis compañeros. Buscábamos un laboratorio secreto, sin duda infestado de zombis, en el que posiblemente se hubieran liberado varias enfermedades mortales, y no teníamos ningún modo de saberlo con certeza. Pero como se suele decir, el valor consiste en afrontar el temor y combatirlo. Y nosotros éramos la peña más valiente del mundo, eso estaba claro. Había que destruir aquel laboratorio. Queríamos hacerlo. De lo contrario, todos los demás supervivientes se enfrentarían a la misma pesadilla.

Módulos necesarios: 16R, 17R, 19V y 20V.

• OBJETIVO

Asegurar el laboratorio secreto. Recoged cartas de Objetivo hasta que encontréis un modo de garantizar que los zombis no propaguen sus enfermedades.

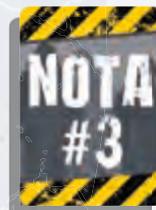
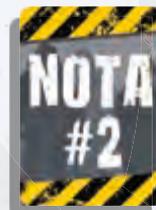
Hora de inicio: 4 a. m.

17R 16R

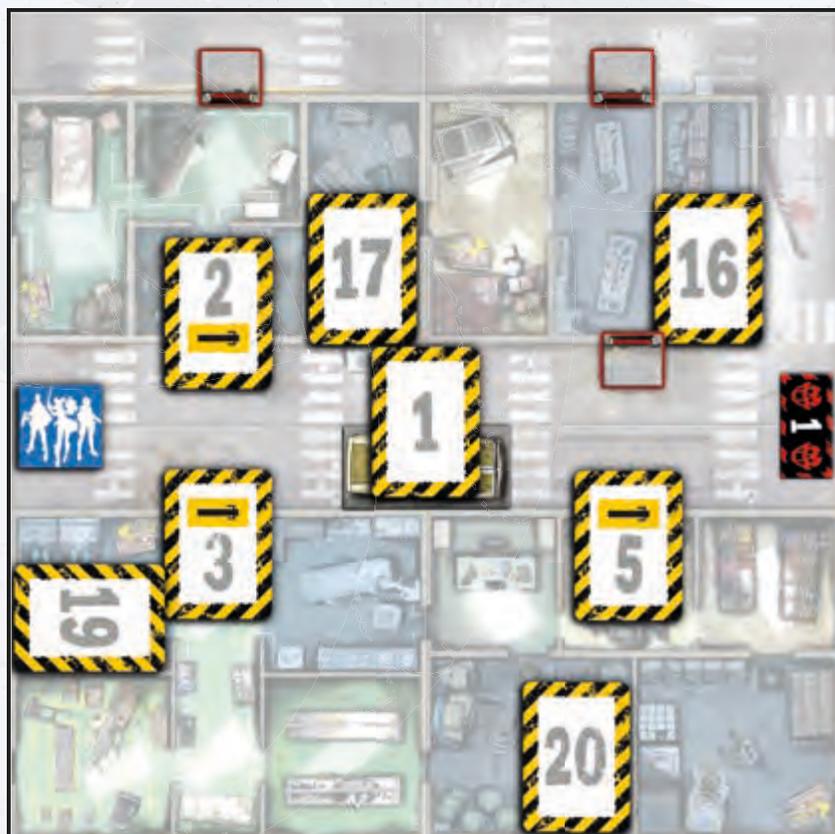
19V 20V

• REGLAS ESPECIALES

- **Puertas atrancadas.** Las Puertas rojas no pueden abrirse desde las Zonas de calle. Solamente podrán abrirse desde dentro del edificio.
- **Coche sobrecargado.** El Coche de macarra no podrá conducirse ni se podrá buscar en él hasta que se indique lo contrario.
- **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.
- **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



	
Zona inicial de los Supervivientes	Zonas de aparición
	4x 
Puertas cerradas	Cajas de macarra
8x 	3x 
Cartas de Objetivo	Notas
	
Coche de macarra (puede conducirse)	



M5 - EL PARAÍSO DEL PATÓGENO

Intermedia / 45 minutos

Encontrar los congeladores en los que se guardaban las muestras biológicas nos llevó más tiempo del que anticipamos. Y es que los biólogos tenían un buen montón de artilugios y juguetes. Juguetes que daban muy mal rollo. Si se había inoculado esas enfermedades mortales a los zombis, ni siquiera los supervivientes más avezados tendrían ninguna oportunidad. Podíamos hacer frente a un zombi, o a diez, o incluso a un centenar. ¿Pero qué se podía hacer contra el ántrax, la viruela o la peste negra?

Penny había cambiado visiblemente. Hallar el cadáver de su madre la había transformado en una superviviente de pura cepa. Teníamos que asegurarnos de que viviera para aprender de los inevitables errores de principiante que cometería en su nuevo oficio.

Módulos necesarios: 4R, 6R, 7R, 16R, 17V y 19V.

• OBJETIVO

Destruir los laboratorios (y a todos los zombis que haya en ellos). Tenéis que recoger la carta de Objetivo «Congeladores» que está en el módulo 19V.

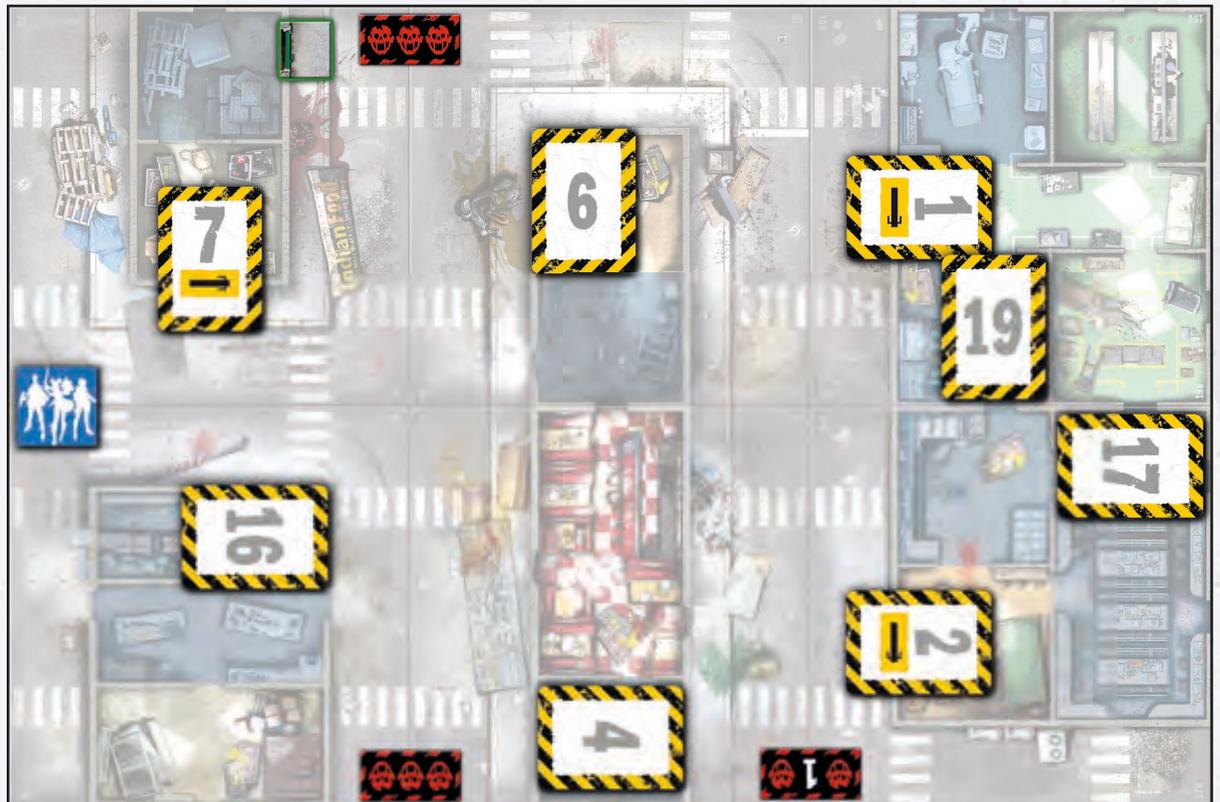
7R	6R	19V
16R	4R	17V

Hora de inicio: 8 p. m.

• REGLAS ESPECIALES

- **Esto está atascado.** La Puerta verde no puede abrirse.
- **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.
- **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

 Zona inicial de los Supervivientes	 Puerta cerrada con llave	6x  Cajas de macarra
 Zonas de aparición	8x  Cartas de Objetivo	2x  Notas



M6 - ÁREA ROMERO

Intermedia / 120 minutos

Los científicos del Fuerte Hendrix debían de estar buscando una explicación para la invasión zombi. Habían reunido a un montón de zombis para hacerles pruebas, y aquello supuso su perdición. Contener a tantos zombis en un mismo sitio resultó imposible hasta para unos soldados tan bien adiestrados. ¿Qué clase de experimentos estarían llevando a cabo aquí?

Teníamos que descubrir lo que se proponían y enmendar su caída.

Módulos necesarios: 2V, 16V, 17R, 18R, 19V y 21V.

• OBJETIVO

¿Experimentaban con los soldados? Registra la «Sala de oficiales» (en el módulo 16V).

Hora de inicio: 10 p. m.

2V	21V
18R	17R
19V	16V



	Zona inicial de los Supervivientes		8x
			Cartas de Objetivo
	Zonas de aparición		2x
	Puertas cerradas		6x
			Cajas de macarra

• REGLAS ESPECIALES

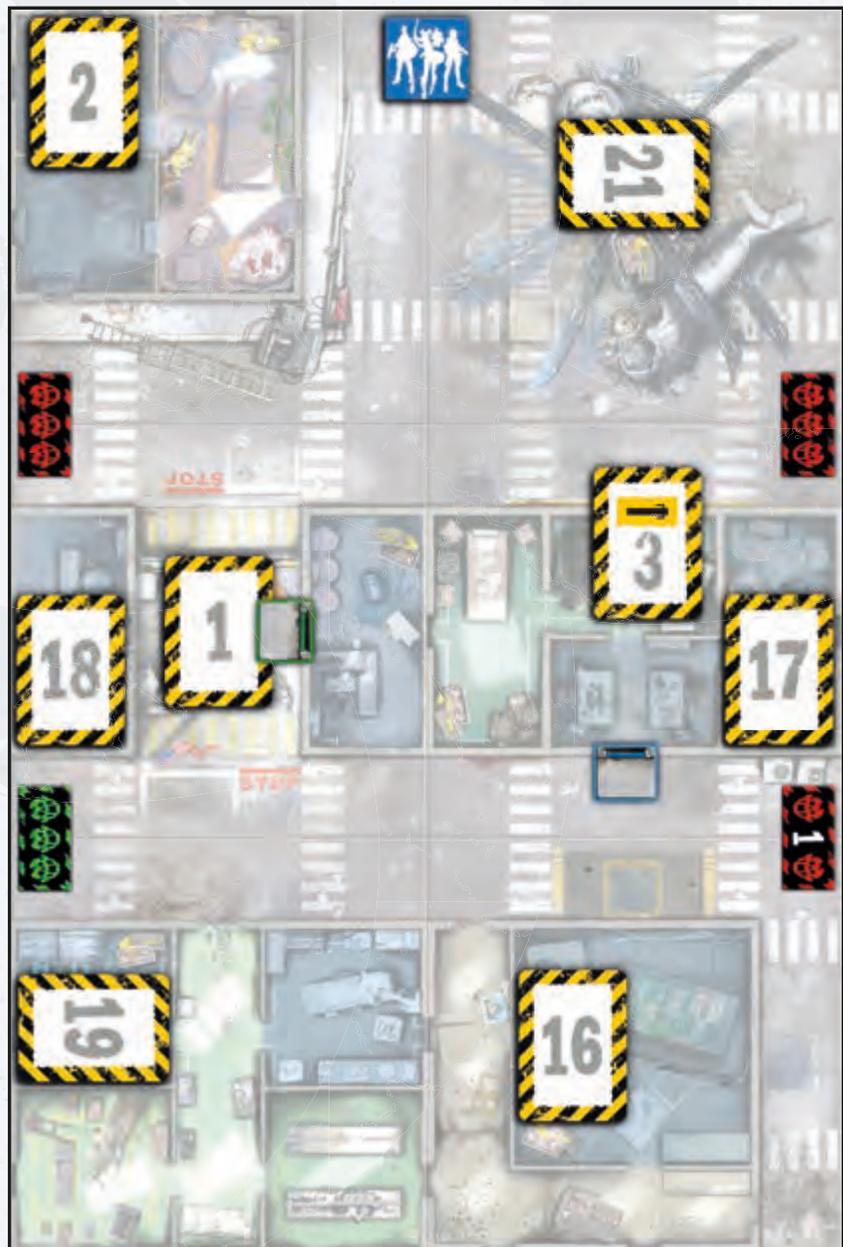
• Preparación de la partida.

- La Zona de aparición verde no está activa al principio de la partida.

- Las Puertas azul y verde no podrán abrirse hasta que se haya recogido la carta de Objetivo «Puerta de metal».

• **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.

• **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



M7 - EL CUARTEL GENERAL

Intermedia / 120 minutos

El cuartel general era un hervidero de zombis, pero también el único sitio desde el que se podían clausurar los laboratorios de una vez por todas.

Íbamos de camino cuando oímos los disparos. ¡Todavía quedaba gente con vida! Pero nuestras esperanzas se desvanecieron en cuanto llegamos a nuestro destino. El lugar estaba abarrotado de cadáveres, casquillos de bala y sangre. Un helicóptero se había estrellado y aún estaba ardiendo. Uno de los cajones de munición que transportaba se había desparramado con el impacto, y el calor de las llamas hacía estallar las balas. Teníamos que ocuparnos del problema cuanto antes, porque el ruido estaba atrayendo más zombis hasta nuestra posición.



Módulos necesarios: 9R, 16V, 17V, 18V, 20R y 21V.

• OBJETIVO

Iniciar el protocolo de descontaminación. Lo encontrarás en el «CG del Fuerte Hendrix» (la carta de Objetivo del módulo 16V).

Hora de inicio: 11 a. m.

• REGLAS ESPECIALES

- **Vanguardia zombi.** Esta regla especial sólo se aplica si aún no se ha jugado la misión M6 - Área Romero. La Zona de aparición verde está activa al principio de la partida. La carta de Objetivo «CG del Fuerte Hendrix» no se podrá recoger (y por tanto no se podrá completar la misión con éxito) hasta que se haya desactivado la Zona de aparición verde (ver más adelante).
- **Helicóptero estrellado.** La Zona central del módulo 21V, en la que aparece dibujado un helicóptero siniestrado, está en llamas. No se puede buscar en ella. Cada vez que un Superviviente entre en esta Zona o realice una acción en ella, deberá tirar un dado: si saca 4+, sufre 1 Herida.

RECUERDA: No hacer nada también es una acción.

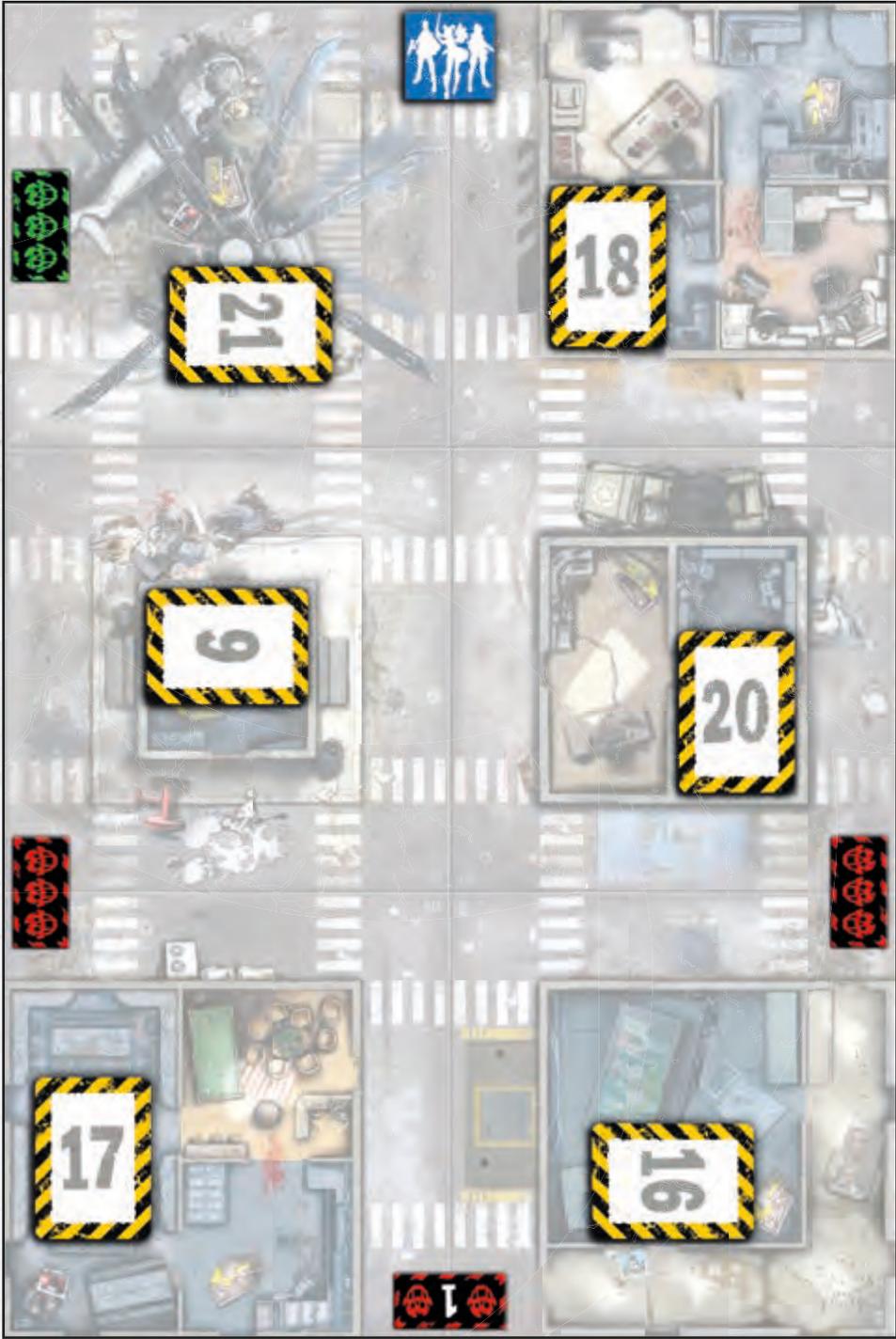
La Caja de macarra no se puede recoger antes que la carta de Objetivo «Helicóptero estrellado».

Generar un efecto de Cóctel molotov en esa Zona elimina la ficha de Aparición verde. Si no se han recogido previamente, la Caja de macarra y la carta de Objetivo que hay en esa Zona también se eliminan.

- **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.
- **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

21V	18V
9R	20R
17V	16V

 Zona inicial de los Supervivientes	   Zonas de aparición	6x  Cajas de macarra	6x  Cartas de Objetivo
--	--	--	--



M8 - AHORA ESTÁIS EN EL EJÉRCITO

Muy difícil / 120 minutos

Nuestro viaje nos había llevado más lejos de lo que imaginábamos. Vinimos en misión de rescate y nos convertimos en salvadores anónimos. Descubrimos la suerte que había corrido la doctora Kirkland y nos ocupamos de las principales causas del peligro biológico. Y pese a toda la información que habíamos obtenido, seguíamos sin tener claro lo sucedido en el Fuerte Hendrix. ¿Fue el ejército quien creó a los zombies, intentaba combatirlos, o pretendía utilizarlos para sus propios fines?

En esas estábamos cuando nos topamos con una gran horda de zombies. Aquí se había reunido un montón de gente, tanto civiles como soldados. Había muchas de esas jeringuillas misteriosas desperdigadas por el suelo. Decidimos enfrentarnos a la horda para poder registrarlo todo más detenidamente.

Módulos necesarios: 7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R y 21V.

• OBJETIVO

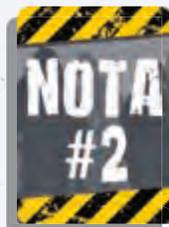
Desvelar el secreto del Fuerte Hendrix. Recoged cartas de Objetivo hasta descubrir lo que ha ocurrido en el Fuerte Hendrix.

Hora de inicio: 4 a. m.

• REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.** Coloca los siguientes zombies en la Zona central del módulo 21V:
 - 20 Caminantes
 - 8 Brutos
 - 8 Corredores
 - 1 Caminante fusilero
- **Se avecinan problemas.** La Zona de aparición verde no está activa al principio de la partida.
- **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.
- **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R





Zona inicial
de los
Supervivientes

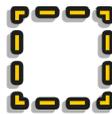
9x



Cajas de
macarra



Zonas de aparición



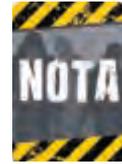
Zombis

9x



Cartas de Objetivo

2x



Notas



M9 - LA CAJA DE PANDORA

Especial / Duración especial

Cuando nos adentramos en la base, hallamos evidencias de la última tentativa de los ocupantes del Fuerte Hendrix por encontrar una solución para la plaga zombi. Soldados y civiles por igual libraron aquí una batalla desesperada, luchando codo con codo contra un enemigo no muerto. ¿Por qué combatirían aquí como uno solo? ¿Cuáles fueron las últimas órdenes que llevaron al sacrificio de aquellos valientes? ¿Escaparía alguno con vida? ¿Habrían logrado evacuar a alguien? Teníamos que localizar esas últimas órdenes para comprender por fin lo ocurrido en el Fuerte Hendrix. Se lo debíamos a todos los caídos.



Módulos necesarios: 3V, 5V, 7R, 9V, 16V y 17V.

• OBJETIVO

Recuperar «El legado de Hendrix». Está en el módulo 16V.

Hora de inicio: 5 a. m.

• REGLAS ESPECIALES

• **Todas las enfermedades del mundo.** Los supervivientes que posean algún logro *Contaminado* no pueden usar las habilidades que hayan obtenido al subir de nivel de Peligro. Cuando mayor sea la contaminación que sufre un Superviviente, menos habilidades podrá utilizar.

- *Contaminado x1*: No puede usar habilidades de nivel Rojo.
- *Contaminado x2*: No puede usar habilidades de niveles Rojo y Naranja.
- *Contaminado x3*: No puede usar habilidades de nivel Amarillo o superior.
- *Contaminado x4 (o más)*: No puede usar habilidades de nivel Azul o superior.

La Adrenalina se acumula con normalidad para escoger habilidades (incluso aunque no se puedan utilizar) y determinar el nivel de Peligro actual. Los Supervivientes que pierdan logros de *Contaminado* recuperarán el uso de las habilidades correspondientes.

• **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.

• **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

16V	5V
7R	3V
9V	17V

M10 - MARÍA MORADA

Muy difícil / 90 minutos

No podíamos marcharnos. Cualquiera otro, fuese zombi o no, podía entrar y contagiarse con alguna de las cepas con las que habían estado experimentando los científicos. Llegado ese punto ya ni siquiera estábamos seguros de haberlas descubierto todas. Aquella última tarea podía llevarnos años...

Teníamos que buscar una solución permanente al problema del Fuerte Hendrix. O nos convertiríamos en sus guardianes, o lo destruíamos definitivamente.

Módulos necesarios: 2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R y 21R.

• OBJETIVO

Evitar que los zombis del exterior entren en el Fuerte Hendrix. Buscad el modo de destruir la Zona de aparición verde y bloquear el acceso al interior del Fuerte Hendrix.

Hora de inicio: 1 a. m.



• REGLAS ESPECIALES

• **Invasión del exterior.** La Zona de aparición verde está activa desde el principio de la partida.

Durante su activación, en caso de que no haya una ruta despejada hacia la Zona más ruidosa, los zombis se moverán hacia ella como si todas las Puertas estuvieran abiertas (aunque las que estén cerradas les cortarán el paso de la manera habitual).

• **Cruzar la frontera.** Las Puertas del edificio que abarca los módulos 3R y 4R pueden ser derribadas si al menos 1 zombi situado en su Zona recibe una activación adicional mientras intenta entrar en el edificio. En tal caso, se abre la Puerta y se resuelve una aparición de zombis en el interior del edificio como si hubiera sido la primera en abrirse. Si los zombis derriban al menos 2 Puertas de este modo (las que hayan abierto los Supervivientes no se cuentan), lee la Nota #1.

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

• **¿Ya es mañana, o es sólo el fin de los tiempos?** Los supervivientes que posean algún logro *Contaminado* no pueden usar las habilidades que hayan obtenido al subir de nivel de Peligro. Cuando mayor sea la contaminación que sufre un Superviviente, menos habilidades podrá utilizar.

- *Contaminado x1*: No puede usar habilidades de nivel Rojo.
- *Contaminado x2*: No puede usar habilidades de niveles Rojo y Naranja.
- *Contaminado x3*: No puede usar habilidades de nivel Amarillo o superior.
- *Contaminado x4 (o más)*: No puede usar habilidades de nivel Azul o superior.

La Adrenalina se acumula con normalidad para escoger habilidades (incluso aunque no se puedan utilizar) y determinar el nivel de Peligro actual. Los Supervivientes que pierdan logros de *Contaminado* recuperarán el uso de las habilidades correspondientes.

ESPECIAL: Al final de la campaña, sea cual sea el desenlace, los Supervivientes que tengan al menos 1 logro *Contaminado* mueren. Su viaje acaba aquí.

- **La furia de Penny.** El Líder de Penny adquiere la habilidad «+1 acción de combate gratuita». Esta acción de combate gratuita sólo puede efectuarse con un arma que esté en la Mochila del Líder.
- **Armas de macarra.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



#07 HABILIDADES NUEVAS

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 acción de [tipo] A por todas gratuita - El Superviviente dispone de 1 acción gratuita adicional del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia) con la que ir A por todas. Esta acción sólo puede ser utilizada para llevar a cabo una acción de ese tipo.

A por todas: [Habilidad] - El Superviviente se beneficia de la habilidad o efecto de juego indicado siempre que vaya A por todas.

Cazador nocturno - Los ataques a distancia efectuados por el Superviviente de noche tienen una Precisión de 5+ (es decir, necesita un resultado de 5 o más para impactar). Todo efecto de juego que modifique la Precisión se aplica con normalidad (por ejemplo, el efecto de la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el que se obtiene al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.

Duplica dados de A por todas - El Superviviente puede duplicar el número de dados de A por todas que figure en las cartas de Equipo que utilice cuando vaya A por todas.

Ignora 1 Roto - Esta habilidad puede utilizarse una vez por ronda, justo después de haber hecho una tirada de acción de combate. Se ignoran todos los resultados de Roto obtenidos en esa tirada.

Piezas de repuesto - Cada vez que el Superviviente obtenga al menos 1 resultado de Roto en un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia, puede descartar una carta de arma del tipo correspondiente (combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia) para ignorar esos resultados de Roto.

Polivalente - El Superviviente empieza cada partida con una habilidad de campaña de su elección que no posea ya. La habilidad escogida solamente se conserva hasta el final de la misión.

Visión nocturna - El Superviviente ignora las reglas de noche y también las reglas de las Zonas oscuras (ver página 33 del reglamento básico).

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT y David PRETI

DESARROLLO:

Fabio CURY

PRODUCCIÓN:

Marcela FABRETI (jefa), Thiago ARANHA (jefe), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE y Ana THEODORO

ILUSTRACIONES:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA y Antonio MAÍNEZ

DISEÑO GRÁFICO:

Marc BROUILLON (jefe), Max DUARTE (jefe), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL y Júlía FERRARI

DISEÑO DE ESCULPIDO:

Vincent FONTAINE

ESTUDIO DE ESCULPIDO:

BigChild Creatives

COORDINADOR DE ESCULTORES:

Hugo Gomez BRIONES

ESCULPIDO DE MINIATURAS:

David ARBERAS, Daniel FERNÁNDEZ, Iván GIL, África MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrián RÍO, Natalia ROMERO y Raúl Fernández ROMO

RENDERIZADOS:

Studio Z

CORRECCIÓN DE TEXTO:

Jason KOEPP

DIRECCIÓN ARTÍSTICA:

Mathieu HARLAUT

EDITOR:

David PRETI

TRADUCCIÓN:

Juanma Coronil

Más información en
ASMODEE.ES

© 2021 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games es una marca comercial de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Gamegenic y el logo de Gamegenic TM, ® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes plásticos incluidos están ensamblados y sin pintar. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

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.

Cada Superviviente tiene 3 acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en una misma activación.

CADA RONDA EMPIEZA CON:

01 - FASE DE LOS JUGADORES

● MOVIMIENTO:

Muévete 1 Zona (gastando acciones adicionales si hay zombis en la Zona de origen).

● BÚSQUEDA (UNA VEZ POR TURNO):

Sólo en una Zona de edificio libre de zombis. Roba 1 carta del mazo de Equipo. Si has buscado en una Caja de macarra, coge 1 carta del mazo de armas de macarra.

● ABRIR UNA PUERTA:

Usa una carta de Equipo para abrir una Puerta en tu Zona. No se requiere ninguna tirada.

ATENCIÓN: Las Puertas abiertas ya no pueden volver a cerrarse.

● REORGANIZAR/INTERCAMBIAR EQUIPO:

Puedes reorganizar las cartas de tu inventario como quieras. Al mismo tiempo, también puedes intercambiar cualquier número de cartas de Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Este otro Superviviente también puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

● ACCIÓN 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.

● **RECOGER O ACTIVAR UN OBJETIVO** en la Zona del Superviviente.

● **HACER RUIDO:** Se coloca 1 ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.

● **NO HACER NADA:** Todas las acciones restantes se pierden.

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN TERMINADO:

02 - FASE DE LOS ZOMBIS

PASO 1: ACTIVACIÓN

Cada zombi se activa y gasta su acción en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Primero se resuelven todos los ataques, y después todos los movimientos. Con una acción, cada zombi realiza un ataque O BIEN un movimiento.

● ATAQUE:

Todo zombi que se encuentre en una Zona ocupada por Supervivientes atacará. El ataque de un zombi siempre tiene éxito y no requiere ninguna tirada.

● MOVIMIENTO:

Los zombis que no hayan atacado usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Supervivientes.

ATENCIÓN: Los Corredores disponen de 2 acciones, por lo que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.

PASO 2: APARICIÓN

Las fichas de Aparición de zombis que hay en el mapa de la misión indican los lugares en los que aparecen zombis al final de cada fase de los zombis. Estos lugares son las Zonas de aparición.

• La **Zona de aparición inicial** es siempre la primera en la que aparecen zombis.

• Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj y empezando por la Zona de aparición inicial).

• Los zombis que aparecen dependen del **nivel de Peligro más elevado** de entre todos los Supervivientes (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo).

03 - FASE FINAL

• Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido.

• La ficha de Primer jugador se entrega al jugador de la izquierda. Comienza una nueva ronda de juego.

CAMINANTES FUSILEROS

1. Cada Caminante fusilero ataca todas las Zonas ocupadas por Supervivientes que estén dentro de su línea de visión (ignorando las reglas de la noche).

2. Cada ataque inflige 1 Herida en la Zona.

3. Aparecen los zombis normales indicados en la carta.

4. Aparece 1 Caminante fusilero en cada Zona que contenga un zombi del tipo indicado (pero no si ya hay algún Caminante fusilero en ella) desde la que pueda trazarse línea de visión hasta un Superviviente (ignorando las reglas de la noche). Si no quedan bastantes miniaturas, todos los Caminantes fusileros resuelven una activación normal.

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

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

Prioridad de blancos	Nombre	Acciones	Daño mín. para ser eliminado	Puntos de Adrenalina
1	BRUTO/ABOMINACIÓN	1	2/3	1/5
2	CAMINANTE/FUSILERO	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1