



MARVEL ZOMBIES

X-MEN RESISTANCE



MARVEL



**CM
ON**

UN JUEGO DE

ZOMBICIDE

CAPÍTULOS

CONTENIDO DEL JUEGO	3	FASE DE LOS ENEMIGOS	18	PODER 	24
INTRODUCCIÓN	5	1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS	18	TRANSEÚNTES	24
MODO HÉROE / MODO ZOMBI	5	• Ataque.....	18	TRANSEÚNTES EN PELIGRO	25
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	5	• Ataques a Transeúntes	18	¡TRANSEÚNTE DEVORADO!	25
RESUMEN DEL JUEGO	7	• Movimiento	18	ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES	25
GANAR Y PERDER	7	• Irrumpir por Ventanas.....	20	OBJETOS INTERACTIVOS	25
RONDAS DE JUEGO	7	• Corredores y Héroes Zombis	20	MANO DE CENTINELA	25
• Fase de los jugadores	7	2. APARICIÓN DE ENEMIGOS	20	MISIONES: MODO HÉROE	26
• Fase de los enemigos	7	• Aparición normal	21	MISIONES: MODO ZOMBI	40
• Fase final	7	• ¡Avance impetuoso!	21	ÍNDICE	47
LOS FUNDAMENTOS	8	• ¡Activación adicional!	21	CRÉDITOS	47
DEFINICIONES ÚTILES	8	• Transeúnte escondido.....	21	RESUMEN DE RONDA	48
LÍNEA DE VISIÓN	9	• Acción especial	21		
MOVIMIENTO	11	• Héroe Zombi	21		
• Fuente	11	• Quedarse sin enemigos	21		
MÚLTIPLES NIVELES	11	• Apariciones dentro de edificios	22		
• Escaleras	12	COMBATE	23		
• Ascensor	13	PRIORIDAD DE BLANCOS	23		
LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN	13				
EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES	14				
ENEMIGOS	15				
CAMINANTE — MULTIPLE MAN	15				
BRUTO — REAVER	15				
CORREDOR — SOLDADO DEL CLUB FUEGO INFERNAL	15				
HÉROE ZOMBI	15				
FASE DE LOS JUGADORES	16				
MOVIMIENTO	16				
ABRIR UNA PUERTA O VENTANA	16				
OBTENER UN RASGO	16				
ATACAR	17				
RESCATAR A UN TRANSEÚNTE	17				
ACUMULAR PODER	17				
INTERACTUAR CON UN OBJETO	17				
FINAL DEL TURNO	17				



CONTENIDO DEL JUEGO

6 SUPERHÉROES



Wolverine



Mystique



Magneto



Storm



Colossus



Rogue

6 HÉROES ZOMBIS



Juggernaut



Psylocke



Dark Phoenix



Cyclops



Sabretooth



Iceman

12 TRANSEÚNTES



Amanda Sefton



Callisto



Abigail Brand



Ka-Zar



Bolivar Trask



Shanna



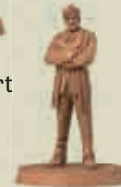
Mariko Yashida



Valerie Cooper



Moir MacTaggart



William Stryker



Senador Kelly



Trish Tilby

63 ZOMBIS



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Caminantes (Multiple Man)

14 Brutos (Reavers)

14 Corredores (Soldados del Club Fuego Infernal)

MARVEL ZOMBIES - UN JUEGO DE ZOMBICIDE

REGLAS X-MEN RESISTANCE

140 CARTAS



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERHÉROE



45 CARTAS DE RASGO HEROICO



42 CARTAS DE APARICIÓN



16 CARTAS DE TRANSEÚNTE



6 CARTAS DE HÉROE ZOMBI



1 CARTA DE REFERENCIA DE LA MANO DE CENTINELA

62 FICHAS

- Ficha de Ascensor 1
- Ficha de Mano de Centinela (cargada/inoperativa) 1
- Fichas de Puerta (abierta/cerrada) 25
- Ficha de Puerta azul (abierta/cerrada) 1
- Ficha de Puerta verde (abierta/cerrada) 1
- Fichas de Ventana abierta 9
- Fichas de Objetivo rojo/rojo 7
- Ficha de Objetivo azul/rojo 1
- Ficha de Objetivo verde/rojo 1
- Ficha de Punto de aparición inicial .. 1
- Fichas de Punto de aparición rojo/rojo 5
- Ficha de Punto de aparición azul/rojo 1
- Ficha de Punto de aparición verde/rojo 1
- Ficha de Salida 1
- Fichas de Activación 6



6 PANELES DE CONTROL DE PLÁSTICO



6 PEANAS DE COLORES



6 DADOS



12 CUBOS INDICADORES

CONTENIDO DEL MODO ZOMBI

Esta caja también incluye las cartas necesarias para usar sus Héroes y Transeúntes con el modo de juego Zombi, el cual requiere la caja básica de *Marvel Zombies*.



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE HÉROE ZOMBI



12 CARTAS DE TRANSEÚNTE



6 CARTAS DE SUPERHÉROE

INTRODUCCIÓN

Cuando los héroes más poderosos del mundo sucumbieron a la invasión zombi, casi todos pensaron que era el fin. ¿Qué esperanza de salvación podía albergar la gente normal ante la voraz acometida de los héroes zombificados? Pero no todos los superhéroes han perecido. Refugiados en la Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Talentos, los X-Men se preparan para resistir hasta el final a los no muertos. Antiguos enemigos se les unen a medida que la desesperada batalla entre los vivos y los no muertos se recrudece. Viejos camaradas deberán ser eliminados antes de que puedan devorar al planeta entero. Así que reúne a tu equipo de superhéroes, haz acopio de todo tu poder y conviértete en la última esperanza de la humanidad. ¡Este no será un mundo de Marvel Zombies mientras siga habiendo X-Men ofreciendo resistencia!

Marvel Zombies: X-Men Resistance - Un juego de Zombicide es un juego cooperativo en el que entre 1 y 6 jugadores controlan a los últimos superhéroes supervivientes que se enfrentan a héroes zombificados y a hordas de zombis manejadas por el propio juego. Para ganar debes completar los objetivos de la misión, derrotar a los enemigos y rescatar a transeúntes. ¡Eliminar zombis te proporcionará la experiencia necesaria para convertirte en un superhéroe aún más poderoso, pero cuanto más fuerte seas, más zombis aparecerán para darte caza y devorarte! ¡Solo trabajando en equipo y forzando sus poderes hasta el límite podrán los superhéroes tener esperanzas de poner fin al apocalipsis zombi!

¡ATENCIÓN, VETERANOS DE ZOMBICIDE!

Recomendamos encarecidamente que os leáis atentamente TODAS estas reglas, pues hay muchas diferencias, tanto grandes como pequeñas, respecto a las reglas clásicas de Zombicide.



MODO HÉROE



MODO ZOMBI

Las reglas incluidas en esta caja son para el **modo Héroe**, en el que los jugadores controlan a los últimos Superhéroes supervivientes que luchan contra los voraces Héroes Zombis. Sin embargo, también se puede jugar con el **modo Zombi**, donde estos papeles se invierten, utilizando las reglas y componentes de la caja básica de Marvel Zombies.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elige una **misión**. Cada misión se puede jugar con 4 Superhéroes, e incluye instrucciones adicionales para jugarla con 5-6 Superhéroes (controlados por 1-6 jugadores). ¡Toda misión se puede jugar con menos Superhéroes, pero esto aumenta la dificultad!
2. Coloca los **módulos de tablero** tal como se indica en el mapa de la misión.
3. Coloca los **Puntos de aparición**, las **fichas** y las **miniaturas** que se indican en la misión.
4. A menos que en la misión se indique lo contrario, retira ambas cartas de **Misión secreta** del mazo de Transeúntes. A continuación, pon 1 **carta de Transeúnte** elegida al azar boca abajo en cada Zona donde aparezca el icono .



Icono de Transeúnte

5. Amontona en mazos separados los siguientes tipos de cartas, diferenciados por sus distintos reversos. Estos mazos han de barajarse y colocarse boca abajo cerca del tablero:

A. Mazo de Apariciones: Estas cartas provocan la llegada de las hordas de zombis y los Héroes Zombis a los que los jugadores se enfrentarán durante la partida.



Esta es una carta de Aparición

B. Mazo de Héroes Zombis: Siempre que se robe una carta de Héroe Zombi del mazo de Apariciones, aparecerá un Héroe Zombi al azar. ¡Cada Héroe Zombi representa un desafío único!



Esta es una carta de Héroe Zombi

REGLAS X-MEN RESISTANCE



Esta es una carta de Transeúnte

Espacio vacío para
carta de Transeúnte



Espacios vacíos para
cartas de Rasgo heroico



Esta es una carta
de Rasgo heroico

Indicador en el «3» de la barra de Vida



Ficha de Activación
sin activar

Indicador en el «0» de
la barra de Peligro

Indicador en el «0»
del medidor de Poder

Tarjeta de identificación
en el espacio central



C. Mazo de Rasgos heroicos: Un mazo de capacidades a las que los Superhéroes pueden recurrir para obtener nuevos poderes.

D. Mazo de Transeúntes: Personajes notables que pueden aparecer durante la partida para que los jugadores los rescaten. ¡Algunos de ellos empiezan la partida escondidos en el tablero, pero otros pueden aparecer mediante eventos especiales!

E. Carta de referencia de la Mano de Centinela: Esta carta es un recordatorio de las reglas para este objeto interactivo.



Esta es la carta de referencia de la Mano de Centinela

6. Reúne la cantidad de **Superhéroes** con la que se ha elegido jugar (4, 5 o 6) y repártelos entre los jugadores como se considere adecuado. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran y jugarán de forma colaborativa contra el juego, formando un único equipo.
7. Los jugadores cogen un **panel de control** para cada uno de sus Superhéroes, se lo ponen delante y colocan su **tarjeta de identificación de Superhéroe** en el espacio central del panel. Deben asegurarse de que el indicador deslizante marque la casilla «O» de la franja azul de la barra de Peligro.
8. Para cada uno de sus Superhéroes, los jugadores cogen una **peana de color** y **2 cubos indicadores** del mismo color que la peana. Ponen uno de los indicadores en la casilla más a la derecha de su **barra de Vida**, y otro en la casilla «O» de su **medidor de Poder**. Luego han de encajar cada miniatura de Superhéroe sobre la peana de color que le corresponde.
9. Coloca las miniaturas de los Superhéroes elegidos en la Zona inicial de los Superhéroes indicada en el mapa de la misión.
10. A continuación, para cada uno de sus paneles de control, cada jugador coge una ficha de Activación y la deja con su cara verde (sin activar) boca arriba junto al panel de control.

RESUMEN DEL JUEGO

GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la misión y la pierden al final de cualquier ronda de juego en la que un Superhéroe haya sido eliminado, o cuando se cumple una condición específica para la derrota en esa misión. ¡Este es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo!

RONDAS DE JUEGO

Una partida de **Marvel Zombies: X-Men Resistance** se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego que se componen de las siguientes fases:

FASE DE LOS JUGADORES

En esta fase los Superhéroes realizan diversas acciones, como moverse por el tablero, efectuar ataques y rescatar a Transeúntes.

FASE DE LOS ENEMIGOS

Cuando todos los Superhéroes han sido activados, la fase de los jugadores termina y la de los enemigos empieza. Durante esta fase, todos los enemigos que estén en ese momento sobre el tablero tratarán de eliminar a los Superhéroes y también aparecerán nuevos enemigos.

FASE FINAL

Cada misión, así como algunas habilidades, pueden mencionar ciertos efectos que ocurren durante la fase final. ¡Lo más importante es que si algún Superhéroe ha sido eliminado, los jugadores pierden inmediatamente la partida cuando se llega a la fase final! De lo contrario, una vez completada la fase final, empieza una nueva ronda de juego.

LOS FUNDAMENTOS

Antes de entrar en detalles, aquí hay unas cuantas reglas generales que serán de ayuda para los jugadores:

DEFINICIONES ÚTILES

Enemigo: Este término se refiere a las distintas hordas de zombis y Héroes Zombis. Este término incluye a todos los Caminantes, Brutos y Corredores, así como a todos los Héroes Zombis. **¡No incluye** a los Transeúntes!

Héroe Zombi: Un superhéroe zombi que aparece y es controlado por el juego para combatir a los jugadores.

Superhéroe: Un Superhéroe vivo controlado por un jugador.

Zona: En el exterior, una Zona es el área comprendida entre líneas divisorias (o entre líneas divisorias y el borde del tablero) y las paredes de los edificios. En lugares de interior, una Zona puede ser una habitación (delimitada por las paredes) o, dentro de una habitación grande, el área comprendida entre líneas divisorias y las paredes.



LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión determinan si dos elementos sobre el tablero de juego (Superhéroes, enemigos, Transeúntes, etcétera) pueden verse mutuamente.

En Zonas de exterior (también denominadas Zonas de calle), las líneas de visión se trazan en forma de líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Las líneas de visión no se pueden trazar en sentido diagonal. El campo visual de los elementos cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero de juego.

En Zonas de interior (también denominadas Zonas de edificio), las líneas de visión se pueden trazar hacia cualquier habitación que comparta una abertura con la Zona en la que se encuentra el elemento. Si hay una abertura entre 2 habitaciones, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas. **No obstante, la línea de visión hacia una habitación adyacente siempre está limitada a la primera Zona de esa habitación.**

Las **habitaciones grandes** son habitaciones compuestas por varias Zonas. Las líneas de visión trazadas en su interior pueden atravesar cualquier número de Zonas en línea recta, pero nunca se pueden trazar en diagonal. Las líneas de visión no se extienden a una habitación adyacente a menos que el elemento se encuentre en una Zona que comparta una abertura con la otra habitación.

Las líneas de visión trazadas desde una Zona de interior hacia otra de exterior (o viceversa) pueden atravesar cualquier número de Zonas de exterior en línea recta, pero solo 1 Zona de interior.

Las **Puertas** y las **Ventanas** que estén **cerradas** bloquean la línea de visión.

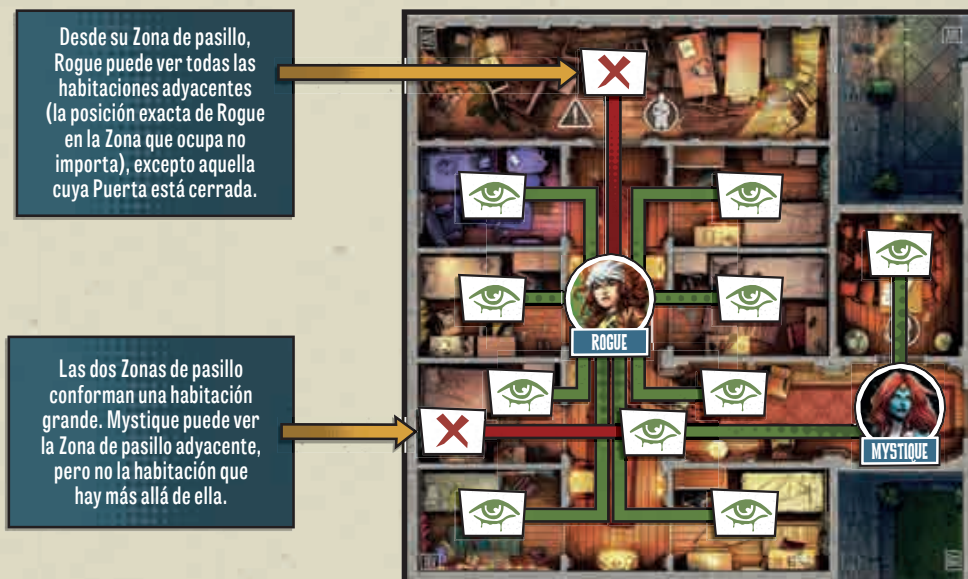
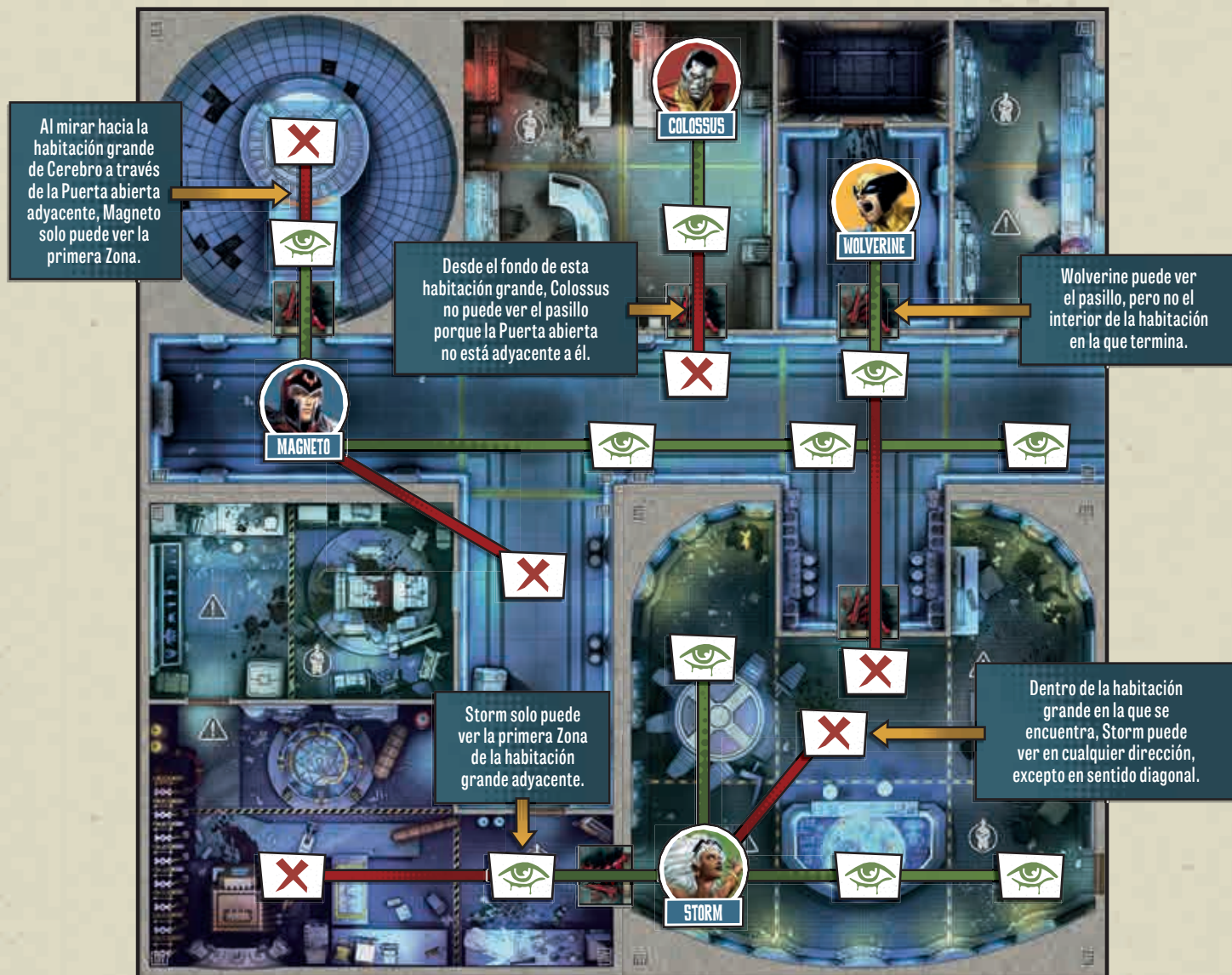
Los **enemigos**, los **Transeúntes** y los **Superhéroes** no bloquean la línea de visión.



IMPORTANTE: Todas las habilidades, rasgos y capacidades de los Superhéroes requieren tener línea de visión a menos que se indique específicamente lo contrario.



REGLAS X-MEN RESISTANCE



MOVIMIENTO

Las miniaturas como las de los Superhéroes, los enemigos y los Transeúntes pueden moverse de la Zona que ocupan a otra adyacente. Una Zona adyacente es aquella que comparte al menos un borde sin obstrucciones con la Zona ocupada actualmente. Esto no incluye las esquinas, ¡lo que significa que no se pueden efectuar movimientos en diagonal!

En Zonas de exterior (también denominadas Zonas de calle), los movimientos de una Zona vacía a otra no tienen restricciones. Sin embargo, las miniaturas deben cruzar una Puerta o una Ventana que esté abierta para moverse desde una Zona de exterior a una Zona de interior (y viceversa).

En Zonas de interior (también denominadas Zonas de edificio), las miniaturas pueden moverse de una habitación a otra siempre que sus Zonas estén conectadas mediante una abertura (como una Puerta o una Ventana que esté abierta). La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura. Dentro de una habitación grande, los movimientos de una Zona vacía a otra carecen de restricciones.

Los movimientos de los Superhéroes se verán obstaculizados por los enemigos que estén en la Zona que ocupan (ver pág. 16).



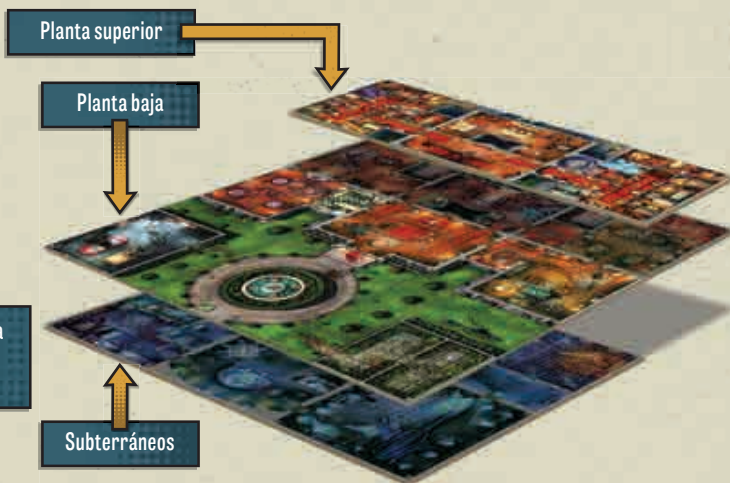
FUENTE

La Zona de la fuente delante de la Mansión X es infranqueable (no se puede entrar en ella), pero no bloquea la línea de visión.



MÚLTIPLES NIVELES

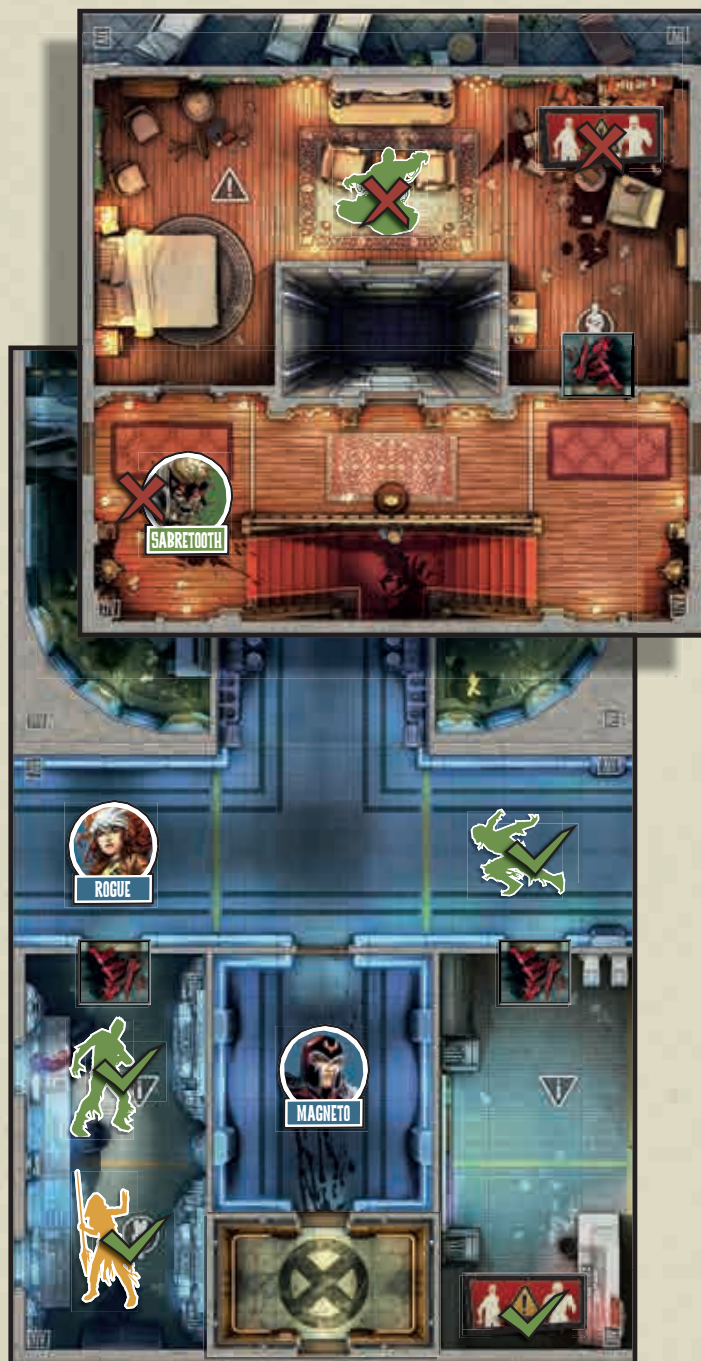
Algunas misiones ocurren a lo largo de distintos niveles, que se representan mediante grupos separados de módulos de tablero. La Mansión X se divide en la planta baja, la planta superior y los subterráneos.



Cada nivel solo se considera activo mientras haya al menos un Superhéroe en él; esto tiene dos consecuencias:

- Al final de la fase de los jugadores, si no hay ningún Superhéroe en un nivel, todo Transeúnte revelado en ese nivel es eliminado (esto activa los efectos de «¡Transeúnte devorado!», ver página 25).

- Durante la fase de los enemigos, si no hay ningún Superhéroe en un nivel, no se activa ningún enemigo en ese nivel ni tampoco se roba ninguna carta para sus Puntos de aparición activos.



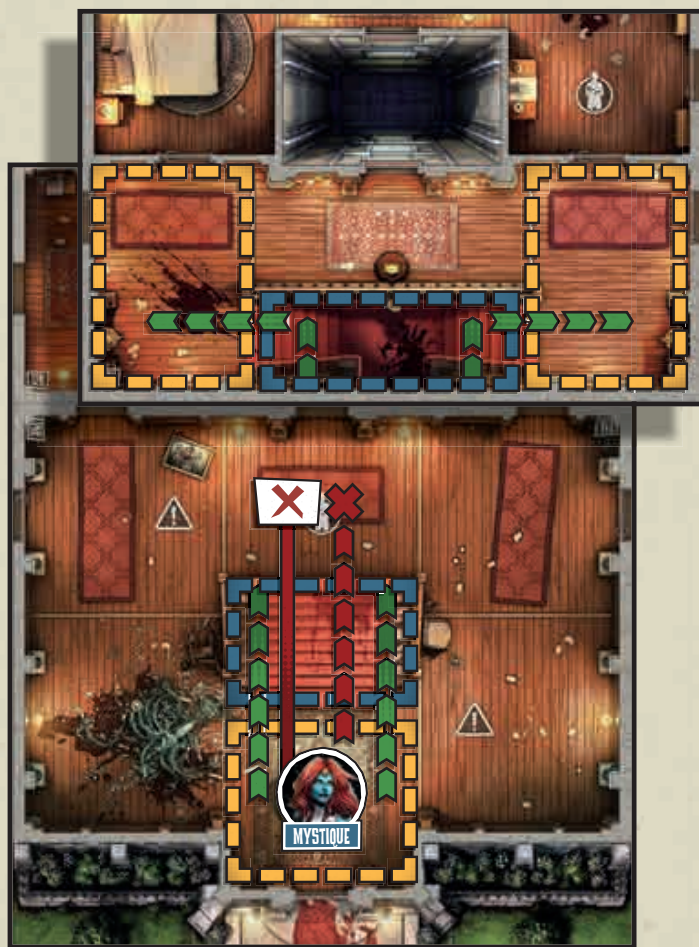
Ejemplo: Durante la fase de los enemigos, todos los Superhéroes se encuentran en el nivel subterráneo. Los enemigos, los Transeúntes y los Puntos de aparición en ese nivel se activan con normalidad. Como no hay ningún Superhéroe en la planta superior, Sabretooth y el Bruto no se activan y tampoco se roba ninguna carta para el Punto de aparición.

ESCALERAS

Las Escaleras permiten a las miniaturas moverse entre la planta baja y la planta superior. Las Escaleras en sí no son Zonas que puedan ser ocupadas; su única función consiste en indicar la conexión entre ambos niveles. Quienquiera que se encuentre en una Zona conectada a las Escaleras puede moverse 1 Zona para ir a otra Zona que esté conectada a las Escaleras pero situada en el otro nivel. Esto significa que los enemigos también pueden usar las Escaleras para moverse entre niveles si no pueden ver a nadie en el que están y el blanco más cercano se encuentra en el otro (ver «Activación de enemigos» en la página 18).

IMPORTANTE: No hay ninguna línea de visión entre los distintos niveles.

NOTA: Las Escaleras de la planta baja bloquean la línea de visión y el movimiento entre la Zona de la entrada y la Zona situada detrás de las Escaleras.



Ejemplo: Subiendo o bajando por las Escaleras es posible moverse de la Zona de la entrada en la planta baja a una de las dos Zonas de rellano en la planta superior y viceversa (recuerda que las Escaleras en sí no son Zonas).

ASCENSOR

El Ascensor ofrece una manera rápida para ir de un nivel a otro. La ficha del Ascensor es básicamente una habitación capaz de moverse por las Zonas de hueco del ascensor que hay en cada nivel. Durante su turno, como una acción gratuita, un Superhéroe que se encuentre adyacente al hueco del ascensor puede llamar el Ascensor, colocando su ficha en la Zona de hueco del ascensor del nivel en el que está el Superhéroe. Ambas Puertas del Ascensor permanecen abiertas mientras el Ascensor está en ese nivel, y se cierran automáticamente cuando se mueve a otro. Todo Superhéroe dentro del Ascensor puede gastar 1 acción para hacer que se mueva a otro nivel, transportando con él a todo Superhéroe, enemigo y Transeúnte en su interior (esto no es una acción de movimiento).

NOTA: Las Puertas que dan al hueco del ascensor solo se pueden abrir llamando el Ascensor.



Ejemplo: Rogue llama el Ascensor a la planta baja como una acción gratuita y entra en él con una acción de movimiento. Colossus también utiliza una acción de movimiento para entrar en el Ascensor, y luego gasta 1 acción para hacerlo ir al nivel subterráneo.

IMPORTANTE: Siempre que un Superhéroe entra en un nuevo nivel por primera vez, independientemente de si lo hace mediante las Escaleras o el Ascensor, aparecen de inmediato todos los enemigos y Transeúntes indicados en la habitación (o habitaciones) a la que acaba de acceder (ver «Apariciones dentro de edificios» en la página 22).

LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN

Cada Superhéroe posee una tarjeta de identificación exclusiva donde figura la siguiente información:

MEDIDOR DE PODER:
Los Superhéroes son capaces de recurrir a las increíbles reservas de Poder en su interior para llevar a cabo proezas asombrosas. El Poder de un Superhéroe se incrementa al principio de cada ronda y puede incrementarse aún más con acciones de acumular Poder (ver página 17). Se puede gastar  (Poder) para activar efectos especiales o añadir dados adicionales a los ataques (ver página 24).

VIDA: Cada vez que un Superhéroe es herido, este medidor se reduce en 1. Si llega en algún momento a  (cero), ese Superhéroe es eliminado.





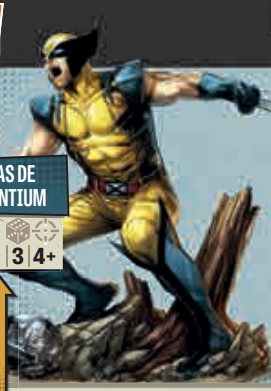
4

3

2

1

0



GARRAS DE ADAMANTIUM

 0 3 4+

FRENSÍ RABIOSO

Cuando ataques con Garras de adamantium, añade +1 a los resultados de tus dados por cada Herida que hayas sufrido. Por cada resultado de 6, tira +1 dado. Estos dados pueden generar a su vez dados adicionales.

+1 ACCIÓN ARREMETIDA

Una vez en cada fase de los enemigos, cuando los enemigos se muevan a tu Zona, puedes gastar 1  para efectuar 1 ataque de Garras de adamantium gratuito.

FACTOR CURATIVO

Al principio de cada fase final, puedes recuperar cualquier cantidad de puntos de Vida.

ATAQUE: Cada Superhéroe posee un ataque único. Los ataques se explican con detalle en la página 23.

HABILIDADES: Cada Superhéroe posee sus propias habilidades exclusivas, a las que va accediendo a medida que gana Experiencia (ver la página siguiente).



EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Cada vez que un Superhéroe elimine a un enemigo, gana 1 punto de Experiencia (PE); si se trataba de un Héroe Zombi enemigo, gana 1 punto de Experiencia por cada punto de Resistencia que tuviera (ver «Héroes Zombis» en la página siguiente). Siempre que un Superhéroe gane Experiencia, avanza esa misma cantidad de posiciones en su barra de Peligro. Algunas misiones pueden ofrecer formas adicionales de ganar Experiencia.

Existen cuatro niveles en la barra de Peligro: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. En cada nivel de Peligro, el Superhéroe obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en sus misiones.

¡No obstante, ganar Experiencia tiene también un efecto secundario! **Cuando se roba una carta de Aparición, hay que leer la línea que se corresponda con el nivel de Peligro más alto alcanzado por CUALQUIER Superhéroe** (ver «Aparición de enemigos» en la página 20). ¡Cuanto más peligrosos se vuelvan los Superhéroes, mayores serán las hordas de zombis que acudirán para neutralizarlos!



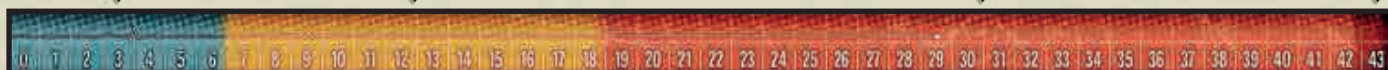
Nivel Rojo: 9 Caminantes
Nivel Naranja: 8 Caminantes
Nivel Amarillo: 3 Caminantes
Nivel Azul: 2 Caminantes

Un Superhéroe empieza la partida en el nivel de Peligro Azul con 0 puntos de Experiencia y una sola habilidad.

Con 7 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Amarillo. Esto otorga al Superhéroe una cuarta acción que podrá usar en cada turno.

Con 19 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Naranja, que otorga otra habilidad.

Con 43 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Rojo, en el que están disponibles todas las habilidades.



ROGUE

1

2

3

PEGADA BRUTAL

Todos los enemigos sufren -1 a Resistencia (hasta un mínimo de 1) contra tu ataque de Puñetazos potentes. Una vez durante tu turno, puedes realizar 1 acción de abrir una Puerta gratuita.

+1 ACCIÓN

ABSORBER HABILIDADES

Una vez durante tu turno, puedes gastar 1 para copiar cualquier ataque y/o habilidad desbloqueada de cualquier otro Superhéroe dentro de Alcance 1 hasta el final de la ronda.

VIGOR SOBREHUMANO

Una vez durante tu turno, puedes realizar 1 acción gratuita de ataque o movimiento.

4

3

2

1

0

PUÑETAZOS POTENTES

0 2 3+

Desde el principio de la partida, el Superhéroe puede usar su ataque único.

ENEMIGOS

Hay 4 tipos de enemigos. La mayoría disponen de una sola acción que emplean cuando se activan. Los Corredores y los Héroes Zombis son excepciones, puesto que cada uno de ellos dispone de 2 acciones por activación. Un enemigo es eliminado cuando se le asignan en una sola acción de ataque los suficientes impactos para igualar su valor de Resistencia. **El Superhéroe que eliminó al enemigo gana 1 punto de Experiencia, salvo si se trataba de un Héroe Zombi, quienes dan tantos puntos de Experiencia como su valor de Resistencia.**

CAMINANTE — MULTIPLE MAN

Puede que James Madrox no sea el más fuerte ni el más rápido de los mutantes zombificados, pero lo compensa con su omnipresencia. Puede multiplicarse cuando menos te lo esperes, creando hordas de zombis duplicados.

- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1



BRUTO — REAVER

Los Reavers son zombis con mejoras cibernéticas que los convierten literalmente en tanques. Lentos y resistentes, el asalto mecanizado de los Brutos puede abrumar a los Superhéroes, privándoles de su Poder.

- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 2
- **Recompensa de PE:** 1



CORREDOR — SOLDADO DEL CLUB FUEGO INFERNALS

Entrenados por el Club Fuego Infernal, estos zombis son asesinos eficientes e implacables. Los Corredores emplean su velocidad para arremeter contra los Superhéroes y perseguir a los Transeúntes.

- **Acciones:** 2
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1



HÉROE ZOMBI

Cada Héroe Zombi es poderoso y único, pero todos ellos están dominados por un hambre insaciable que les impulsa a devorar a Superhéroes y Transeúntes.



- **Acciones:** 2
- **Resistencia:**  Este valor depende de cada Héroe Zombi, tal como se indica en su carta de Héroe Zombi.



- **Recompensa de PE:** Igual a su Resistencia.
- Cada Héroe Zombi posee también una capacidad única indicada en su carta de Héroe Zombi que se mantendrá en efecto mientras ese Héroe Zombi esté sobre el tablero de juego.

FASE DE LOS JUGADORES

En cada fase de los jugadores, se siguen estos pasos en el orden indicado:

- 1. Recibir Poder:** Todos los jugadores incrementan en 1 sus medidores de Poder.
- 2. Restaurar fichas de Activación:** Todos los jugadores le dan la vuelta a sus fichas de Activación para que muestren su cara verde (sin activar).
- 3. Activar a los Superhéroes:** Todos los Superhéroes se activan de uno en uno. Cada ronda, los jugadores eligen el orden de activación de los Superhéroes. Durante su turno, un Superhéroe puede **realizar un máximo de 3 acciones en el nivel de Peligro Azul** (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad del nivel de Peligro Azul). Las acciones disponibles para los Superhéroes son las siguientes:

MOVIMIENTO

El Superhéroe se mueve de su Zona actual a otra adyacente (no se permite el movimiento en sentido diagonal ni a través de paredes ni Puertas o Ventanas que estén cerradas).

- Si hay enemigos en la Zona que el Superhéroe intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada enemigo presente.

Ejemplo: Wolverine está en la misma Zona que 2 Caminantes. Para abandonar esta Zona debe gastar 1 acción en el movimiento y 2 acciones más (1 por cada Caminante), lo que suma un total de 3 acciones. Si hubiera 3 Caminantes en su Zona, Wolverine necesitaría 4 acciones (1+3) para moverse.

- Entrar en una Zona que contiene enemigos termina la acción de movimiento del Superhéroe (esto es importante para habilidades o efectos que permiten a los Superhéroes atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento).

ABRIR UNA PUERTA O VENTANA

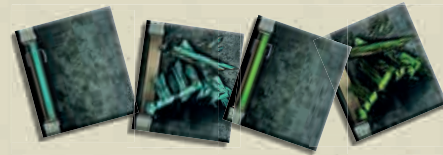
El Superhéroe abre por la fuerza una Puerta o una Ventana situada en su misma Zona. Se pone una ficha de Puerta (con la cara abierta boca arriba) donde antes estaba la Puerta cerrada (o, si ya había una ficha de Puerta cerrada allí, se le da la vuelta para dejar boca arriba su cara de Puerta abierta), o se pone una ficha de Ventana abierta donde antes estaba la Ventana.



Fichas de Puerta cerrada y de Puerta abierta

NOTA: Una vez abiertas, las Puertas y las Ventanas no pueden volver a cerrarse.

- En algunas misiones hay Puertas de distintos colores. Por lo general, estas Puertas no se podrán abrir hasta que se completen ciertos requisitos, como puede ser recoger un Objetivo concreto. Para conocer estos detalles es preciso consultar las instrucciones de la misión.



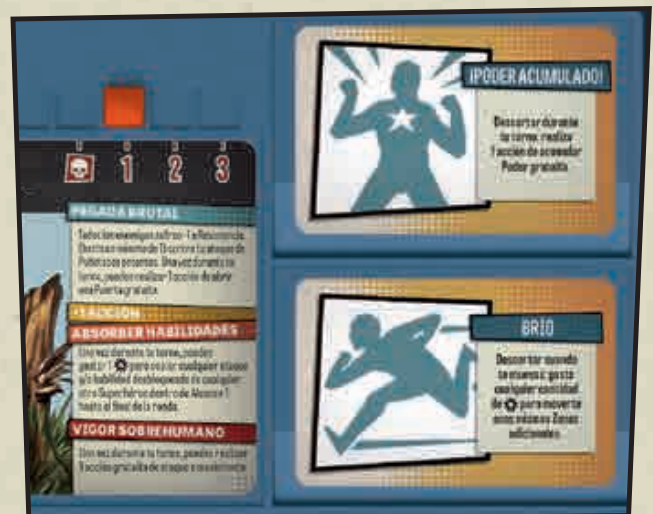
Fichas de Puerta azul y de Puerta verde

IMPORTANTE: Al abrir la primera vía de acceso a un edificio cerrado se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Esto se explica en el apartado de «Apariciones dentro de edificios» en la página 22.

OBTENER UN RASGO

El jugador roba la primera carta del mazo de Rasgos heroicos y la coloca en uno de los dos espacios para Rasgos heroicos del panel de control de ese Superhéroe. **Un Superhéroe solo puede llevar a cabo una única acción de obtención de un rasgo por turno**, aunque otros efectos pueden proporcionarle cartas de Rasgo heroico adicionales.

- Cada Superhéroe solo puede tener un máximo de 2 Rasgos heroicos en todo momento.** Si ya tiene 2 Rasgos cuando roba uno nuevo, puede descartar el Rasgo que acaba de robar o descartar y sustituir uno de los que tiene en su panel de control.
- Si se acaban todas las cartas del mazo de Rasgos heroicos, vuelve a mezclar todas las cartas de Rasgo heroicos descartadas para crear un nuevo mazo.
- Los Rasgos heroicos poseen poderosos efectos, pero **se descartan tras un solo uso**. ¡Cada Rasgo heroico contiene instrucciones específicas sobre sus efectos que deben leerse atentamente! Se pueden usar dos Rasgos en combinación si se cumplen todos sus requisitos.



ATAQUE

El Superhéroe ataca a un enemigo que sea un blanco válido. El combate se explica en detalle en la página 23.

RESCATAR A UN TRANSEÚNTE

Si un Superhéroe está en la misma Zona que un Transeúnte **y no hay ningún enemigo en esa Zona**, el Superhéroe puede intentar rescatar a ese Transeúnte. La miniatura del Transeúnte se retira del tablero y el Superhéroe recibe su carta de Transeúnte única, dejándola en el espacio izquierdo de su tarjeta de identificación de Superhéroe.

- Un Superhéroe solo puede tener 1 carta de Transeúnte en todo momento. Si rescata a otro Transeúnte, puede reemplazar la carta que ya tiene por la nueva o descartar la nueva carta.
- Cuando un Superhéroe rescata a un Transeúnte, su **medidor de Poder se llena hasta el máximo** inmediatamente (independientemente de si se queda con esa carta o no).
- Rescatar a un Transeúnte no suele otorgar Experiencia, pero algunas misiones pueden modificar esta regla.
- A diferencia de los Rasgos heroicos, las cartas de Transeúnte no suelen descartarse tras su uso, sino que ofrecen una capacidad permanente para el Superhéroe.
- Cuando un Superhéroe vaya a sufrir Heridas, puede **descartar su carta de Transeúnte para evitar 1 Herida**. ¡Esto no debe hacerse a la ligera, porque aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado» (ver página 25)!

ACUMULAR PODER

Aunque los Superhéroes reciben automáticamente 1 punto de Poder  al principio de cada ronda, también pueden, durante su turno, realizar una acción de acumular Poder para incrementar en 2 su medidor de Poder. Esta acción puede realizarse más de una vez por turno.

- Un Superhéroe solo puede tener 4  como máximo. Todo  obtenido que supere ese límite simplemente se ignora.
- Muchas habilidades y Rasgos requieren el gasto de  para generar distintos efectos, tal como se explica en su texto.
- El  también se utiliza para recibir dados adicionales cuando un Superhéroe efectúa un ataque (ver «Poder» en la página 24).

INTERACTUAR CON UN OBJETIVO

El Superhéroe recoge y/o activa un Objetivo que se encuentre en su misma Zona. Los efectos concretos de esta acción se detallarán en la descripción de la misión.



Fichas de Objetivo

FINAL DEL TURNO

El Superhéroe no está obligado a llevar a cabo todas sus acciones si no lo desea, por lo que puede renunciar a cualquier acción que le faltara por hacer y acabar su turno.

Cuando un Superhéroe ha completado todas sus acciones (o renunciado a cualquier acción restante), su turno acaba. **Para indicar esto, se le da la vuelta a su ficha de Activación para que muestre su cara roja (activada).**



Ficha de Activación



FASE DE LOS ENEMIGOS

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Superhéroes, la fase de los jugadores termina y la fase de los enemigos da comienzo. Ningún jugador los controla: ya lo hacen ellos solos siguiendo estos pasos en el orden indicado:

- 1. Activación de enemigos:** Todos los enemigos sobre el tablero de juego se activan y gastan sus acciones para atacar a Superhéroes o a Transeúntes que se encuentren en su misma Zona o moverse hacia el Superhéroe o el Transeúnte más cercano si no hay ninguno en la Zona que ocupan. Una vez que todos los enemigos se hayan activado, todos los **Transeúntes** sobre el tablero de juego se activan también (ver «Activación de Transeúntes» en la página 25).
- 2. Aparición de enemigos:** Una vez completadas todas las activaciones, aparecen nuevos enemigos en todos los Puntos de aparición activos del tablero de juego.

RECUERDA: Los enemigos no se activan ni tampoco aparecen en los niveles donde no haya ningún Superhéroe.

1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

ATAQUE

Cada enemigo que esté en la Zona de un Superhéroe o un Transeúnte gasta su acción para ejecutar un ataque. El ataque de un enemigo siempre acierta (por lo que no requiere el lanzamiento de dados) e inflige 1 Herida.

Las Heridas se reparten entre todos los Superhéroes que haya en la Zona de la manera en que los jugadores prefieran. ¡Sí, se pueden infligir todas las Heridas a un único Superhéroe! A todo Transeúnte que se encuentre en la misma Zona que los Superhéroes solo se le podrá asignar una única Herida.

Cuando un Superhéroe es herido, el indicador de su barra de Vida se desplaza 1 casilla hacia la izquierda por cada Herida recibida. Un Superhéroe es eliminado cuando su barra de Vida llega al «0». ¡Si eso ocurre, los jugadores perderán la partida en la siguiente fase final!



ATAQUES A TRANSEÚNTES

Los Transeúntes son eliminados si reciben una Herida. Esto supone un serio revés para los Superhéroes, puesto que aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!» (página 25).

Un Superhéroe que tenga una carta de Transeúnte en su tarjeta de identificación puede elegir descartarla para ignorar 1 Herida que vaya a recibir. Esto es un acto desesperado, puesto que también aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!».

Los enemigos luchan en grupo. Todos los enemigos activados en la misma Zona que un Superhéroe o un Transeúnte se unen al ataque, incluso aunque esto inflija más Heridas de las necesarias para acabar con el blanco.

Ejemplo 1: Un Caminante que está en una Zona con 2 Superhéroes inflige 1 Herida durante su activación. Los jugadores deciden cuál de los Superhéroes recibe esa Herida.

Ejemplo 2: Un grupo de 5 Caminantes se activa en la misma Zona que 2 Superhéroes y 1 Transeúnte. Como ambos Superhéroes tienen 3 puntos de Vida, los jugadores optan por infligir 2 Heridas a cada Superhéroe y 1 al Transeúnte (eliminandolo).

MOVIMIENTO

Los enemigos que no hayan atacado (porque no había ningún Superhéroe o Transeúnte en su Zona) usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Superhéroes o Transeúntes:

- Los enemigos siempre se moverán hacia la Zona más cercana donde haya algún Superhéroe o Transeúnte que se encuentre dentro de su línea de visión.
- Si no pueden ver a ningún a ningún Superhéroe o Transeúnte, los enemigos se moverán hacia la Zona con Superhéroes o Transeúntes cuya ruta hacia ella esté despejada y sea la más corta posible (ver «Irrumpir por Ventanas» en el siguiente apartado). Si no hay ninguna ruta despejada hacia los Superhéroes o Transeúntes, los enemigos no se moverán en absoluto.
- Si hay más de una Zona más cercana con Superhéroes o Transeúntes, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los enemigos se dividen en grupos del mismo número, separados por su tipo, para seguir todas las rutas posibles. Si no es posible dividir un tipo de enemigos en grupos del mismo número, los jugadores deciden cuál de esos grupos recibe el enemigo sobrante.
- Los enemigos no pueden abrir Puertas.

Ejemplo 1: Un grupo formado por 4 Caminantes, 3 Brutos y 1 Héroe Zombi se activa a igual distancia de 2 Zonas ocupadas por Superhéroes. Los enemigos quieren ir a ambas Zonas, por lo que se dividen en 2 grupos.

- 2 Caminantes van por un lado y otros 2 se desvían por la otra ruta.
- 2 Brutos van por un lado y el tercero se desvía por la otra ruta (los jugadores eligen por dónde se mueve cada grupo).
- Los jugadores eligen el camino que tomará el Héroe Zombi.

Desde el fondo de la habitación grande, el Corredor no puede ver a nadie. Hay 2 Zonas con Superhéroes a igual distancia, por lo que los jugadores deciden qué camino tomará. Eligen que se mueva hacia Colossus en vez de hacia Mystique. El Corredor se mueve dos veces, por lo que llegará a la Zona de Colossus.

Sabretooth ve 2 Zonas con Superhéroes, pero como Mystique está más cerca, ignora a Wolverine y a Storm y se mueve 1 Zona hacia Mystique, utilizando su segunda acción para atacarla.

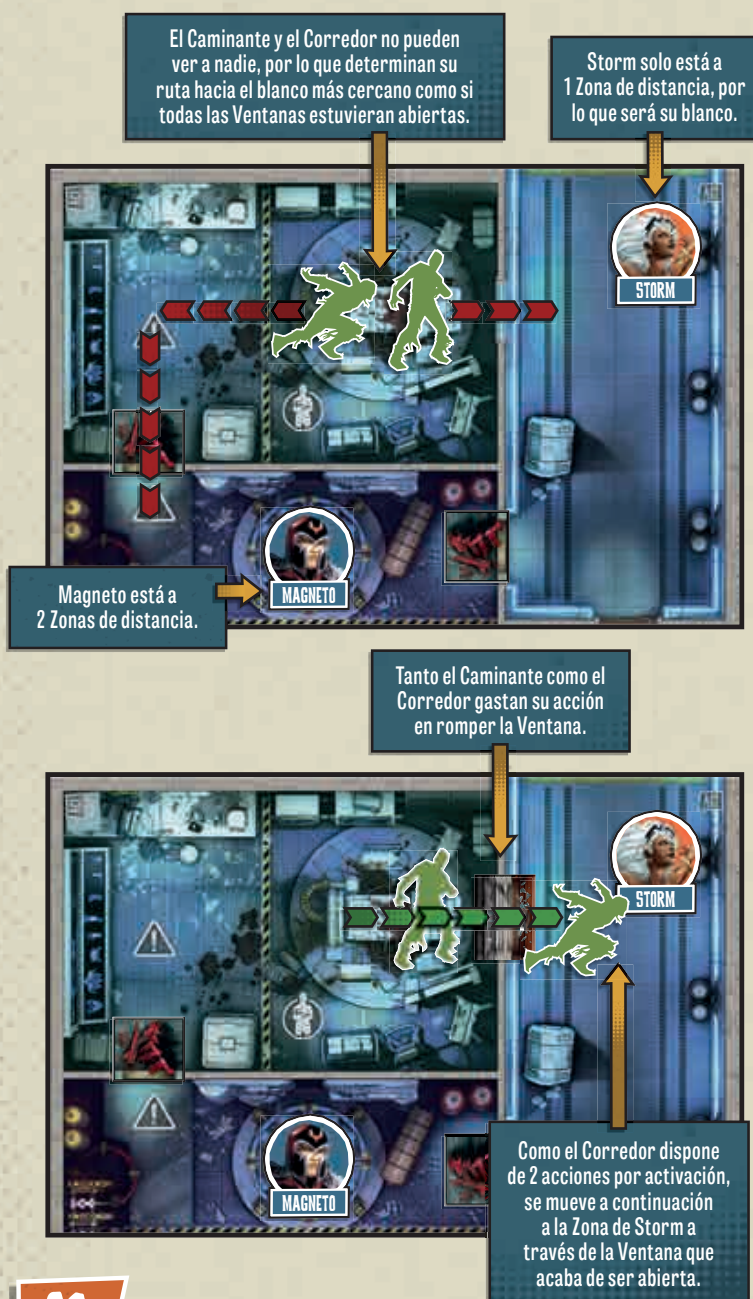
Aunque Colossus está más cerca del Caminante, este no tiene línea de visión hacia él; por lo tanto, el Caminante se mueve 1 Zona hacia Magneto, a quien puede ver desde 2 Zonas de distancia.

Este grupo de enemigos puede ver a Magneto al otro lado de la fuente, pero esta es infranqueable. Para rodearla, disponen de dos rutas despejadas de igual longitud hacia Magneto (aunque Rogue está más cerca, la ignoran porque no pueden verla aún). Los Caminantes se separan para tomar ambos caminos; los jugadores deciden por dónde irá el Bruto.



IRRUMPIR POR VENTANAS

A diferencia de lo que ocurre con las Puertas, los enemigos son capaces de irrumpir por las Ventanas para alcanzar a sus presas. Si un enemigo no puede ver a ningún Superhéroe o Transeúnte, determinará su camino hacia el blanco más cercano **como si todas las Ventanas estuvieran abiertas**. Si su acción de movimiento va a hacerle atravesar una Ventana cerrada en la Zona que ocupa, en vez de moverse gastará su acción en romper esa Ventana. Pon una ficha de Ventana abierta donde estaba esa Ventana, que a partir de ahora será una abertura que permite moverse y trazar líneas de visión a través de ella. Si varios enemigos van a moverse a través de la misma Ventana cerrada, todos ellos gastarán su acción en romperla. Si un enemigo abre la primera vía de acceso a un edificio rompiendo una Ventana, aparecerán enemigos dentro de ese edificio de la manera normal (ver página 22).



CORREDORES Y HÉROES ZOMBIS

Tanto los Corredores como los Héroes Zombis tienen 2 acciones por activación. Siempre que se activan, realizan una acción, ya sea para atacar o para moverse con el resto de los enemigos, y luego efectúan su segunda acción, ya sea para atacar a un Superhéroe o Transeúnte que esté en su Zona o para moverse de nuevo si siguen estando en una Zona sin ningún Superhéroe o Transeúnte.

2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

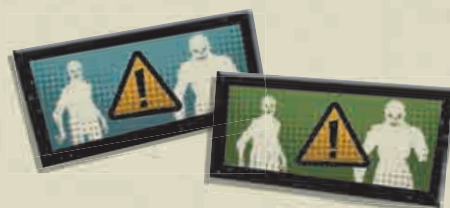
En los mapas de las misiones se indica dónde aparecen los enemigos al final de cada fase de los enemigos: estos son los Puntos de aparición.



Las fichas de Puntos de aparición señalan las ubicaciones de los Puntos de aparición. Durante el paso de «Aparición de enemigos», siempre se empieza por el Punto de aparición inicial, que está señalado con un «1».

Empezando por la ficha de Punto de aparición inicial y procediendo luego en el sentido de las agujas del reloj, roba una carta de Aparición y lee la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Superhéroe con más puntos de Experiencia (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de enemigos en ese Punto de aparición.

Repite este procedimiento con cada ficha de Punto de aparición activo.



Puntos de aparición de colores: En algunas misiones se usan fichas de Puntos de aparición de colores azul y/o verde. A menos que se indique otra cosa, en estas Zonas no aparecen enemigos hasta que tenga lugar un suceso específico (dictado por la misión) que las active. En estas Zonas **solo** empezarán a aparecer enemigos cuando se hayan cumplido esos requisitos.

Si el mazo de Apariciones se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Aparición descartadas para crear un nuevo mazo.

El mazo de Apariciones contiene varios tipos de cartas de Aparición:

APARICIÓN NORMAL



Ejemplo: Mystique tiene 5 PE, así que está en el nivel de Peligro Azul. Colossus tiene 12 PE, lo que lo sitúa en el nivel de Peligro Amarillo. A fin de determinar cuántos enemigos aparecen, hay que leer la línea amarilla, que corresponde a Colossus por ser quien tiene más Experiencia.

¡AVANCE IMPETUOSO!

Cuando un jugador roba una carta de Avance impetuoso de enemigos, los enemigos generados por esta carta reciben una activación inmediata justo después de ser colocados.



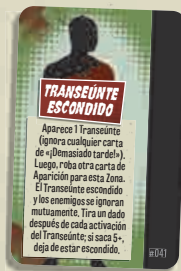
¡ACTIVACIÓN ADICIONAL!

Cuando un jugador roba una carta de Activación adicional, en vez de aparecer nuevos enemigos, todos los enemigos del tipo indicado se activan de inmediato, llevando a cabo su(s) acción(es) de la manera normal.



TRANSEÚNTE ESCONDIDO

Cuando un jugador roba una carta de Transeúnte escondido, roba la primera carta del mazo de Transeúntes y coloca el Transeúnte indicado en la Zona (si se roba una carta de «¡Demasiado tarde!», simplemente se ignora). La carta de Transeúnte se mantiene boca arriba junto al tablero de juego, con la carta de «Transeúnte escondido» colocada debajo de ella para ayudar a distinguirla. A continuación, roba otra carta de Aparición para esa Zona.



- Los enemigos ignorarán a este Transeúnte a todos los efectos mientras conserve la carta de «Transeúnte escondido» asociada a él.
- Este Transeúnte se activa de la manera normal (ver página 25), pero ignora a todos los enemigos al moverse, tomando siempre la ruta más directa hacia un Superhéroe.
- Al final de cada una de sus activaciones, tira un dado. Si saca 5+, el Transeúnte pierde su carta de «Transeúnte escondido», por lo que a partir de ahora los enemigos reaccionarán a él de la manera normal.

Si el mazo de Transeúntes se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Transeúnte descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que lograron sobrevivir de algún modo!

ACCIÓN ESPECIAL

El mazo de Apariciones contiene varias cartas de Acción especial, como «Asalto mecanizado» y «Multiplicación de Multiple Man». Cada una de estas cartas contiene instrucciones que explican lo que ocurre al robarla.



¡HÉROE ZOMBI!

Cuando un jugador roba una carta de Aparición de Héroe Zombi, roba la primera carta del mazo de Héroes Zombis y coloca el Héroe Zombi indicado en esa Zona. Debe tenerse en cuenta que cada Héroe Zombi posee una capacidad única que estará activa mientras siga sobre el tablero y una puntuación de Resistencia específica, por lo que su carta de Héroe Zombi debe dejarse boca arriba y a la vista de todos los jugadores.



Si el mazo de Héroes Zombis se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Héroe Zombi descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que su derrota no fue definitiva!

QUEDARSE SIN ENEMIGOS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un enemigo en el tablero de juego. En este caso, se colocan las miniaturas de ese tipo que queden (si queda alguna) y después todos los enemigos del tipo requerido resuelven inmediatamente una activación adicional. Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. ¡No perdáis de vista el número de enemigos que hay sobre el tablero!

APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS

Al abrir la primera vía de acceso a un edificio cerrado se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Un único edificio abarca todas las habitaciones (normales y grandes) que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero. **Las Puertas cerradas crean separaciones entre edificios.** Una habitación grande que esté aislada de las demás habitaciones por Puertas cerradas se considera un único edificio.

Los enemigos que están dentro de un edificio solo aparecen en las Zonas marcadas con un . Roba y resuelve una carta de Aparición para cada una de estas Zonas, de una en una, en el orden que los jugadores prefieran (se recomienda empezar por la más alejada y proseguir hasta la más cercana).



Cuando todos los enemigos hayan aparecido, revela todas las cartas de Transeúnte dentro de ese edificio, reemplazándolas por su miniatura correspondiente y dejando la carta boca arriba junto al tablero de juego.



Wolverine acaba de abrir la Puerta de la Mansión X. Como la Puerta de la cocina ya estaba abierta, esto significa que ha abierto la parte del edificio compuesta por el vestíbulo y la cocina. Las demás habitaciones de la mansión siguen aisladas por Puertas cerradas.

Aparecen enemigos en todas las Zonas , de una en una y siguiendo un orden designado por los jugadores, quienes deciden resolver estas apariciones en el orden indicado, de la 1 a la 3.



Se roba una carta de Aparición para la primera Zona. El Superhéroe más experimentado se halla en el nivel de Peligro Amarillo, por lo que se lee la sección amarilla de la carta. En este caso, se coloca 1 Bruto en esta Zona.

Aquí aparecen 4 Caminantes. Al ser una carta de «¡Avance impetuoso de Caminantes!», los 4 Caminantes se activan de inmediato. Aún queda por robar una última carta.



Para la última Zona se roba una carta de «¡Activación adicional!». Todos los Caminantes que hay sobre el tablero resuelven inmediatamente una activación adicional. Esto incluye a los que acaban de aparecer, aunque ya hayan resuelto un Avance impetuoso.



Por último, se revelan las 2 cartas de Transeúnte, que son reemplazadas por sus respectivas miniaturas. ¡Por suerte, solo se revelan después de la aparición de todos los enemigos!



COMBATE

Cuando un Superhéroe efectúa una acción de ataque, utiliza su ataque exclusivo (indicado en su tarjeta de identificación). Todos los ataques muestran la siguiente información:



TIPO: Los ataques se engloban en dos categorías: cuerpo a cuerpo y a distancia. Los símbolos de ataque cuerpo a cuerpo y ataque a distancia sirven para distinguir cada tipo. También hay algunas habilidades o efectos que interactúan con ciertos tipos de ataque.



CUERPO A CUERPO: Los ataques cuerpo a cuerpo se distinguen por el símbolo de ataque cuerpo a cuerpo y solo pueden utilizarse contra blancos situados en la misma Zona que ocupa el atacante.



A DISTANCIA: Los ataques a distancia se distinguen por el símbolo de ataque a distancia y pueden utilizarse contra enemigos situados en Zonas alejadas siempre que estén dentro de la línea de visión.



ALCANCE: Este valor indica la distancia hasta la(s) Zona(s) que pueden ser blanco del ataque.

- Un valor de 0 limita el ataque cuerpo a cuerpo a la misma Zona que ocupa el atacante.
- Los ataques a distancia suelen mostrar dos valores. El primero es el Alcance mínimo; no es posible atacar Zonas que estén a una distancia inferior a este mínimo, que suele ser 0, lo que significa que es posible atacar a enemigos situados en la misma Zona que ocupa el atacante (sigue considerándose un ataque a distancia). El segundo valor indica el Alcance máximo; no es posible atacar Zonas que estén más allá del Alcance máximo.



DADOS: Cada ataque indica el número básico de dados que hay que tirar, aunque se pueden añadir dados adicionales mediante otros efectos de juego (como el gasto de Poder, ver la siguiente página).



PRECISIÓN: Cada resultado de dado que iguale o supere el valor de Precisión del ataque utilizado representa 1 impacto con éxito.

Para resolver un ataque, sigue estos pasos en el orden presentado:

1. **Designar una Zona:** Elige una Zona que esté situada dentro del Alcance indicado para el ataque (recuerda que siempre debes tener una línea de visión hacia tu blanco).
 - Puedes utilizar un **ataque a distancia** para elegir una Zona distinta a la tuya incluso aunque haya enemigos en la Zona que ocupas. Todos los enemigos que estén en las Zonas interpuestas entre la tuya y la designada para el ataque también se ignoran.
 - Recuerda que para efectuar **ataques a distancia en Zonas de interior**, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura o que se encuentran dentro de la misma habitación grande (no se puede atacar en diagonal). En **Zonas de exterior**, la línea de visión discurre en una línea recta paralela al borde del tablero hasta alcanzar una pared o el propio borde del tablero.



2. **Tirar los dados.** Tira el número indicado de dados, más cualquier dado adicional otorgado por Rasgos heroicos, Transeúntes, habilidades o el gasto de poder (ver página 24).



3. **Asignar impactos:** Asigna los impactos obtenidos a los blancos en la Zona atacada, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos (ver a continuación).

PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando atacas, **independientemente de si utilizas un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia**, los impactos deben asignarse según el orden de prioridad de blancos.

1. Héroe Zombi
2. Bruto
3. Caminante
4. Corredor

Los impactos deben asignarse a los blancos del primer grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente (es decir, primero los Héroes Zombis y por último los Corredores). Si varios blancos comparten un mismo grado de prioridad, los jugadores deciden cómo repartir los impactos entre ellos.

NOTA: Los demás Superhéroes y Transeúntes en la Zona atacada no se verán afectados por tus ataques, incluso si fallan. ¡Al fin y al cabo eres un poderoso héroe!

Los enemigos son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su valor de **Resistencia**. Recuerda que los Caminantes y los Corredores tienen Resistencia 1, los Brutos tienen Resistencia 2, y los Héroes Zombis tienen la Resistencia indicada en su carta.

Los enemigos **solo** son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su Resistencia **en una sola acción de ataque**. Si no se han obtenido los impactos suficientes para eliminarlos, los impactos asignados no se conservan. ¡En cada ataque es todo o nada!

Ejemplo: Magneto efectúa varios ataques a distancia con su *Metralleta* (Dados: 3, Precisión: 4+). En la Zona atacada hay 2 Brutos, 1 Corredor y 1 Transeúnte.

- Magneto saca ,  y  con su primera acción, lo que significa que ha logrado 3 impactos. Según el orden de prioridad de blancos, se necesitan 2 impactos para eliminar a un Bruto y el último impacto se limita a rebotar contra el segundo Bruto.
- Magneto saca ,  y  con su segunda acción, lo que significa 2 impactos. El Bruto restante sigue requiriendo 2 impactos para ser eliminado, por lo que el Corredor queda indemne.
- Magneto saca ,  y  para su tercera acción, otros 2 impactos. Uno de ellos basta para eliminar al Corredor y el último impacto restante no daña al Transeúnte porque estos no se ven afectados por ataques de Superhéroes.



PODER

Los Superhéroes extraen Poder de su interior para llevar a cabo asombrosas proezas. Pero ese Poder no es un recurso inagotable, sino que debe generarse mediante pura fuerza de voluntad.

- El medidor de Poder indica la cantidad de Poder  que el Superhéroe tiene a su disposición en ese momento.
- El medidor de Poder de cada Superhéroe se incrementa automáticamente en 1 al inicio de cada fase de los jugadores.
- Durante su turno, un Superhéroe puede realizar una acción de acumular Poder para recibir 2  (ver página 17).
- Un Superhéroe solo puede tener 4  como máximo. Todo  recibido más allá de ese límite sencillamente se ignora.
- Tener 0  no tiene ninguna consecuencia, aparte de ser incapaz de gastar  para activar efectos.
- Muchas habilidades y efectos requieren el gasto de  para generar diversos efectos, tal como se explica en su texto.
- Cada vez que un Superhéroe efectúa un ataque, **antes de tirar los dados**, puede decidir gastar cualquier cantidad del  que posee para añadir esa misma cantidad de dados a su ataque.

Ejemplo: Al comienzo de la ronda, Storm tiene Poder 0. Al inicio de la fase de los jugadores, recibe automáticamente 1 . Durante su turno, Storm realiza una acción de acumular Poder, incrementando en 2 su Poder hasta un total de 3. Luego efectúa un ataque de Relámpago en el que decide gastar 2 , con lo que tira un total de 4 dados (2 dados básicos +2 por el Poder gastado). Por último, decide gastar su último  para activar su habilidad de Ráfaga de viento, moviendo a todos los enemigos restantes fuera de la Zona ocupada por ella.

TRANSEÚNTES



Los Transeúntes representan a personajes importantes que los Superhéroes deben intentar rescatar de los zombis. Consulta la página 17 para las reglas completas del rescate de Transeúntes. Además de poder ser rescatados, los Transeúntes tienen numerosas reglas especiales que se explican a continuación.

TRANSEÚNTES EN PELIGRO

Cuando los enemigos se activan, tratan a los Transeúntes como posibles blancos, igual que si fueran Superhéroes. Si un Transeúnte es el blanco más cercano, se moverán hacia él, y si está en su Zona, lo atacarán. Si hay varios Transeúntes o Superhéroes que son blancos igual de válidos, los jugadores deciden a cuál de ellos elegirán los enemigos.

- Los **Transeúntes combatientes**, identificables por un símbolo  en su carta, ofrecen cierta resistencia a las hordas de zombies. Cada vez que un Transeúnte combatiente vaya a sufrir una Herida, tira 1 dado. Si saca 5+, evita esa Herida.
- Los Transeúntes son eliminados al sufrir una Herida. Esto aplica el efecto de «¡Transeúnte devorado!» (ver más adelante).
- Si un Superhéroe tiene una carta de Transeúnte rescatado en su panel de control, puede elegir descartarla para evitar 1 Herida que vaya a sufrir. Esto no debe hacerse a la ligera, porque aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!» (ver más adelante). Los Transeúntes combatientes no pueden tirar su dado cuando son descartados de esta manera.
- Los Transeúntes no son enemigos y nunca pueden ser dañados por los Superhéroes.

¡TRANSEÚNTE DEVORADO!

Si un Transeúnte es eliminado, se retira del tablero y su carta de Transeúnte se descarta. Esto supone un duro golpe para todos los Superhéroes, porque acaban de fracasar en su cometido de proteger a los inocentes. Cada Transeúnte que sea eliminado aplica inmediatamente los siguientes efectos.

- TODOS los Superhéroes pierden 1  (si tienen alguno).
- TODOS los Superhéroes deben descartar 1 Rasgo heroico (si tienen alguno).

ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES

Durante la fase de los enemigos, los Transeúntes intentarán huir de las hordas de zombies y llegar hasta los Superhéroes para ser rescatados. Al final del paso de «Activación de enemigos» pero antes del paso de «Aparición de enemigos», todos los Transeúntes sobre el tablero de juego se activan; se moverán 1 Zona hacia la Zona más cercana donde haya un Superhéroe.

- Si un Transeúnte dispone de varias Zonas más cercanas con Superhéroes, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los jugadores deciden qué ruta seguirá el Transeúnte.
- Si hay enemigos en la Zona ocupada por el Transeúnte o en la Zona adyacente a la que iría a moverse, en ese caso el Transeúnte no se moverá.

OBJETOS INTERACTIVOS

Algunas misiones pueden incluir objetos interactivos en el mapa. Mientras están en una Zona que contiene un objeto interactivo, los Superhéroes pueden usar dicho objeto para efectuar un ataque a distancia especial. Cada objeto interactivo es distinto, por lo que deben leerse las instrucciones en su carta de referencia asociada. *Marvel Zombies: X-Men Resistance* incluye 1 objeto interactivo, la Mano de Centinela cercenada, pero las expansiones pueden incluir otros.

MANO DE CENTINELA

La Mano de Centinela empieza la partida con la cara cargada boca arriba, lo que permite a un Superhéroe en su misma Zona utilizar su ataque de Rayo de plasma. Este ataque solo se puede usar una vez, tras lo cual se da la vuelta a la ficha para que muestre su cara inoperativa.



RAYO DE PLASMA DE MANO DE CENTINELA



Cada resultado de dado con éxito de este ataque representa 2 impactos. Los dados adicionales como los otorgados por el gasto de  no se aplican. Los impactos de cada dado no pueden repartirse entre los enemigos. Todo impacto sobrante se ignora.

La Mano de Centinela inoperativa sigue pudiendo ser lanzada una sola vez. Después de utilizar este ataque, retira la ficha del tablero de juego.



MANO DE CENTINELA - LANZAR



Tira 1 dado por cada enemigo en la Zona designada para el ataque. Los Héroes Zombies no se tienen en cuenta para este ataque y los dados adicionales como los otorgados por el gasto de  no se aplican.

MISIONES: MODO HÉROE

MHO — TUTORIAL: EL VUELO DEL JET-X

FÁCIL / 30 MINUTOS

¡La Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Talentos está siendo atacada por zombies! Por suerte logramos evacuar a los estudiantes y llegar a los subterráneos antes de que ocurriera lo peor. Si conseguimos llevarlos hasta el Jet-X, podremos sacarlos de aquí con la esperanza de trasladarlos a algún lugar donde estén a salvo. Lo malo es que varios X-Men zombificados se las han apañado para activar el cierre de emergencia del hangar, pero en la Sala de Peligro podría haber una llave para anularlo.

Módulos necesarios: 12V, 15V.

OBJETIVOS

Huir con el Jet-X. Completad estos requisitos en el orden indicado:

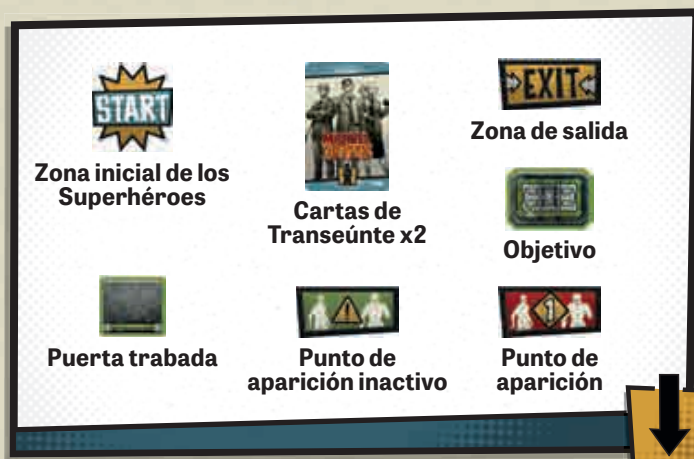
1. Recoged el Objetivo verde.
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

REGLAS ESPECIALES

- **Hangar sellado.** La Puerta verde no puede abrirse hasta que el Objetivo verde haya sido recogido.
- **¡Han logrado entrar!** El Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto el Objetivo verde sea recogido.
- **¡Tengo la llave!** El Objetivo verde otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **5-6 Superhéroes.** Durante el paso de «Aparición de enemigos» de cada fase de los enemigos, roba 1 carta de Aparición adicional para el Punto de aparición inicial.

12V

15V



MH1 — ALLANAMIENTO DE MORADA

FÁCIL / 45 MINUTOS

Los zombis se han apoderado de la ciudad y bloqueado casi todas las vías de escape. Por suerte hemos logrado sobrevivir y llegar a la Mansión X. Si conseguimos entrar y volver a poner en funcionamiento el sistema de seguridad, puede que tengamos una oportunidad de sobrevivir a esto... al menos el tiempo suficiente para que se nos ocurra un plan de acción.

Módulos necesarios: 13R, 14R, 16R, 17R.

13R	14R
16R	17R

OBJETIVOS

Restaurar la energía. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged los Objetivos azul y rojo.
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **¡Encerrados fuera!** La Puerta azul no puede abrirse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido.
- **Generadores de energía.** Cada Objetivo otorga 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sea recogido.
- **¡Hay más!** El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul sea recogido.
- **Revestimiento blindado.** Las Ventanas no pueden abrirse.



Zona inicial de los Superhéroes



Zona de salida



Puntos de aparición x2



Punto de aparición inactivo



Puerta trabada



Objetivos x2

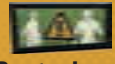


Mano de Centinela



Cartas de Transeúnte x4



+


Punto de aparición



MH2 — ECHARSE A LA CARRETERA

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Parece que nadie ha tocado el garaje desde que estalló la epidemia y aún conserva algunos vehículos con los que poder escapar. No pudimos llegar a los subterráneos a tiempo y las defensas de la mansión ya han sido superadas, así que lo más sensato será salir pitando. ¡Scott ya podría haberse olvidado de echar la llave por una vez en su vida! ¡Busquemos un modo de entrar y larguémonos de aquí!

Módulos necesarios: 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.

OBJETIVOS

La huida. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged el Objetivo azul.
2. Recoged el Objetivo verde.
3. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

16R	13R
17R	14R
18R	15R



Zona inicial de los Superhéroes



Cartas de Transeúnte x7



Mano de Centinela



Objetivos x5



Puertas trabadas x2



Zona de salida



5-6



Puntos de aparición x3



Punto de aparición

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Llaves del invernadero.** Pon el Objetivo azul boca abajo (para que muestre su cara roja) y mézclalo con los Objetivos rojos.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Pertrechándose.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Las llaves de nuestra salvación.** Tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde otorgan 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sean recogidos.
- **Puertas reforzadas.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido. La Puerta verde no puede abrirse hasta que el Objetivo verde haya sido recogido.



MH3 — BÚSQUEDA Y RESCATE

INTERMEDIA / 75 MINUTOS

Creíamos que los niveles inferiores eran seguros, pero se ha producido igualmente un brote en el ala médica. No tenemos más remedio que abandonar esos niveles y aislarlos del resto de la mansión. La mayoría de los civiles se escondieron cuando empezaron a sonar las alarmas. Debemos encontrarlos, salvar a tantos como podamos y enfrentarnos a un par de obstáculos poco amistosos.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V, 17V.

OBJETIVOS

Rescatar y escapar. Completad estos requisitos en cualquier orden:

1. Rescatad a todos los Transeúntes del mapa.
2. Eliminad a Psylocke y a Dark Phoenix.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Están todos.** Retira ambas cartas de «Transeúnte escondido» del mazo de Apariciones.
- **Obstáculos amistosos.** Coloca a Psylocke y a Dark Phoenix en las Zonas indicadas en el mapa y deja sus cartas de Héroe Zombi boca arriba junto al tablero de juego.
- **¡Demasiado tarde!** No coloques una carta de Transeúnte en el módulo 17V.



- **Laboratorio expuesto.** No coloques una carta de Transeúnte ni robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la habitación grande del módulo 13V que empieza abierta.
- **Cerebro protegido.** No robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la Zona inicial de los Superhéroes.
- **Tenía que ser especial.** Mezcla las cartas de Transeúnte «Misión secreta nº 1» y «Misión secreta nº 2» con las 6 cartas de Transeúnte que empiezan la partida en el nivel subterráneo.
- **5-6 Superhéroes.** Los Puntos de aparición verde y azul solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Están activos desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Escondidos.** Los Transeúntes no se revelan cuando sus habitaciones son abiertas. En vez de eso, solo se revelan cuando un Superhéroe entra en la Zona donde están.
- **¡Hay que rescatarlos!** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.
- **Secretos protegidos.** Cuando se revele una carta de Transeúnte de «Misión secreta», aparece 1 Héroe Zombi en el Punto de aparición inicial.
- **Zombis bajando.** En cuanto se llame el Ascensor por primera vez, roba una carta de Aparición para el interior de la Zona del Ascensor.



MH4 — PIEZAS NECESARIAS

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Nos hemos visto obligados a abandonar la mansión. Algunos de los cerebritos dicen ahora que podrían construir un teleportador interdimensional si les consiguiéramos ciertas piezas que les faltan. ¿Adivináis dónde podríamos encontrarlas? Para empeorar las cosas, parece que aún hay supervivientes acudiendo a la mansión. ¡Green que sigue siendo segura! ¡Tenemos que encontrar esas piezas y largarnos, rescatando por el camino a quien podamos!

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

OBJETIVOS

Encontrar las piezas. Completad estos requisitos en el orden indicado:

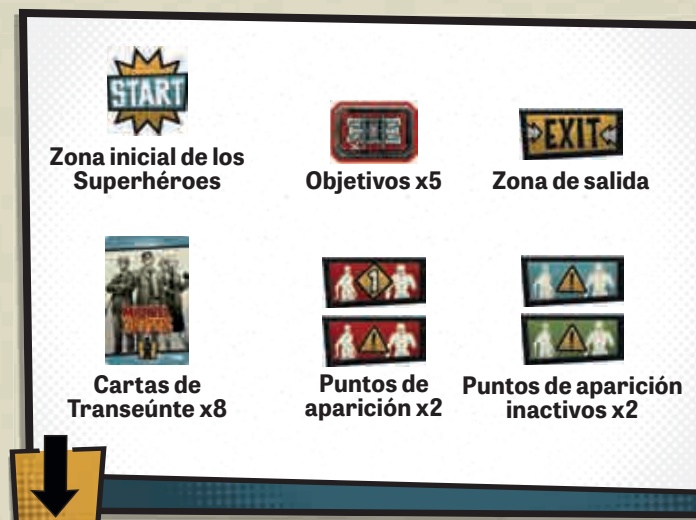
1. Recoged todos los Objetivos.
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Puntos de interés.** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.

REGLAS ESPECIALES

- **Recuperando las piezas necesarias.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Piezas cruciales.** Tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde otorgan 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sean recogidos.
- **Disparando las trampas.** El Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto el Objetivo verde sea recogido. El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul sea recogido.
- **En mantenimiento.** No se puede acceder al Ascensor.
- **5-6 Superhéroes.** Durante el paso de «Aparición de enemigos» de cada fase de los enemigos, roba 1 carta de Aparición adicional para el Punto de aparición inicial.



10R	11R	12R
13R	14R	15R



MH5 — EVACUAR

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Convertimos la Mansión X en un verdadero baluarte, pero la infección entró de todos modos, propagándose rápidamente por los dormitorios. Ya hemos perdido gran parte de la mansión. El sistema de seguridad sigue conteniéndolos, pero por poco tiempo. Tenemos que reunir a los supervivientes que podamos y huir a las instalaciones subterráneas.

Módulos necesarios: 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.



OBJETIVOS

¡Ir a los subterráneos! Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Rescatad a 1 Transeúnte con cada Superhéroe. En cuanto no haya suficientes Transeúntes para completar este requisito, los jugadores pierden la partida.
- Encontrad la llave y el pasaje secreto (son los Objetivos azul y verde).

LUEGO

- Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida estando cada uno de ellos en posesión de 1 Transeúnte. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **No hay donde esconderse.** Retira ambas cartas de «Transeúnte escondido» del mazo de Apariciones y también ambas cartas de «¡Demasiado tarde!» del mazo de Transeúntes.
- **Secretos de la mansión.** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Aquí no hay nadie.** No coloques cartas de Transeúnte en las Zonas que contienen fichas de Objetivo.
- **5-6 Superhéroes.** Los Puntos de aparición verde y azul solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Están activos desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Bellas durmientes.** En cuanto entre por primera vez un Superhéroe en el módulo 16V o en el módulo 18V, tira un dado. Si saca 3+, aparece 1 Bruto en cada Zona resaltada de ese módulo.
- **Material escolar.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE y un Rasgo heroico al Superhéroe que lo recoja.
- **¡Lo encontré!** Tanto el Objetivo verde como el Objetivo azul otorgan 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sean recogidos.
- **Pasaje secreto.** En cuanto se recoja el Objetivo verde, pon la ficha de Salida en la Zona en la que estaba.
- **En mantenimiento.** No se puede acceder al Ascensor.

16V 17V 18V

13R 14R 15R

MH6 — HUÍDA EN EL JET-X

INTERMEDIA / 90 MINUTOS

Estábamos en mitad de una clase cuando sonaron las alarmas y nos dijeron que fuéramos al Jet-X. Justo después se activó el protocolo de cierre de emergencia, dejándonos atrapados en los dormitorios. ¿Qué está pasando y por qué se oye a gente gritar?

Módulos necesarios: 11V, 12V, 14V, 15V, 16V, 17V, 18V.

OBJETIVOS

Marcharse en avión. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged los Objetivos azul y verde.
2. Recoged todos los Objetivos rojos.
3. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Compañeros de cuarto.** Divide a los Superhéroes entre las 2 Zonas iniciales en grupos de igual tamaño.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

16V	17V	18V
-----	-----	-----

14V	11V
-----	-----

15V	12V
-----	-----

REGLAS ESPECIALES

- **Buscando la contraseña.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Cierre de emergencia.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido. La Puerta verde no puede abrirse hasta que el Objetivo verde haya sido recogido.
- **Zombis subiendo.** En cuanto se llame el Ascensor por primera vez, roba una carta de Aparición para el interior de la Zona del Ascensor.
- **Secuencia de despegue.** Las Puertas rojas en el nivel subterráneo no pueden abrirse hasta que todos los Objetivos rojos hayan sido recogidos.



						
Zonas iniciales de los Superhéroes	Puertas cerradas x6 Objetivos x6	Cartas de Transeúnte x9	Puertas abiertas x3 Zona de salida	Ascensor	Puntos de aparición x6	+ Punto de aparición




MH7 — LLAMADA DE SOCORRO

INTERMEDIA / 90 MINUTOS

Logramos establecer una zona de cuarentena en los subterráneos de la mansión para intentar descubrir el origen de esta plaga. Pero entonces empezaron a sonar las alarmas y se activaron los generadores de emergencia... Algo había escapado. Activamos el cierre de emergencia, pero eso también nos dejó a nosotros encerrados. ¡Tenemos que transmitir una señal de socorro para que sepan que seguimos aquí abajo!

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.

OBJETIVOS

Limpiar los subterráneos. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Transmitid la señal de socorro (ver «Reglas especiales»).
2. Eliminad a todos los enemigos tanto sobre el tablero como en la reserva (ver «Reglas especiales»).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Archienemigos.** El mazo de Héroes Zombis debe contener 6 cartas como máximo (en caso de que dispongas de cartas adicionales).
- **No hay donde esconderse.** Retira ambas cartas de «Transeúnte escondido» del mazo de Apariciones y también ambas cartas de «¡Demasiado tarde!» del mazo de Transeúntes.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



Zona inicial de los Superhéroes



Puntos de aparición x2



Puertas abiertas x2



Objetivo



Cartas de Transeúnte x6



Ascensor



Puntos de aparición inactivos x2



Puerta trabada



- **Contraseñas.** Mezcla las cartas de Transeúnte «Misión secreta nº 1» y «Misión secreta nº 2» con las 6 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero.
- **Laboratorio expuesto.** No coloques una carta de Transeúnte ni robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la habitación grande del módulo 13V que empieza abierta.

REGLAS ESPECIALES

- **Señal de socorro.** El Objetivo rojo otorga 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sea recogido. En cuanto el Objetivo rojo haya sido recogido, los enemigos eliminados NO volverán a la reserva. En vez de eso, retíralos por completo de la partida. Si robas una carta de Aparición y no hay ningún enemigo del tipo indicado en ella sobre el tablero ni tampoco en la reserva, ignórala y sigue robando cartas de Aparición hasta obtener una para un enemigo que esté en la reserva (haciéndolo aparecer) o sobre el tablero (otorgándole una activación adicional).
- **¡Hay que rescatarlos!** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate. Un Superhéroe puede descartar una carta de Transeúnte para retirar de la partida 3 Caminantes que estén en la reserva. Descartar a un Transeúnte combatiente retira 3 Brutos o Corredores (en cualquier combinación) en vez de Caminantes. Esto no torga PE ni aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!».
- **La contraseña de Xavier.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que tanto la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1» como la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 2» hayan sido recogidas.
- **¿Viene ese ascensor o no?** En cuanto se revele la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1», el Punto de aparición verde se vuelve activo.
- **Zombis en el laboratorio.** En cuanto se revele la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 2», el Punto de aparición azul se vuelve activo.
- **5-6 Superhéroes.** Durante el paso de «Aparición de enemigos» de cada fase de los enemigos, roba 1 carta de Aparición adicional para el Punto de aparición inicial.



MH8 — EL ÚLTIMO RECURSO

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

No hay alternativa. Debemos impedir que los zombis se apoderen de la Mansión X. Contiene demasiados aparatos y secretos que podrían emplear contra nosotros. Sabemos que vienen hacia aquí y no tardarán en llegar. Hay que conseguir los explosivos, ponerlos en su sitio y hacerlos estallar. Igual hasta sobrevivimos...

Módulos necesarios: **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJETIVOS

¡Detonación! Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Rescatad a Trish Tilby.
- Moved todos los Puntos de aparición rojos (ver «Reglas especiales»).

LUEGO

- Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Solo para el personal.** Retira las 6 cartas «¡Héroe Zombi!» del mazo de Apariciones.
- **Libertad de prensa.** Retira la carta de «Trish Tilby» del mazo de Transeúntes y déjala aparte. Pon su miniatura en el lugar indicado en el mapa.
- **Mansión abandonada.** Dado que empieza la partida completamente abierto, no coloques cartas de Transeúnte ni robes cartas de Aparición para los símbolos en el edificio que abarca los módulos 13R, 14R y 15R.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

13R	14R	15R
16R	17R	18R

REGLAS ESPECIALES

- **Superamenazas.** El Punto de aparición azul está activo desde el principio de la partida. Cuando robes una carta de Aparición para esa Zona, si no hay ningún Héroe Zombi sobre el tablero, en vez de eso aparece 1 Héroe Zombi en ella.

- **¡La gran primicia!** Trish Tilby nunca se activa. Si es devorada, los jugadores pierden la partida.
- **Consiguiendo las bombas.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sea recogido. La ficha del Objetivo se deja junto al panel de control del Superhéroe que lo ha recogido. Un Superhéroe puede gastar 1 acción para entregar/recibir una ficha de Objetivo a/de otro Superhéroe que se encuentre en su misma Zona.
- **Preparando las cargas.** Un Superhéroe que esté en posesión de un Objetivo rojo mientras se encuentra sobre uno de los Puntos de aparición rojos dentro de la mansión puede gastar 1 acción para mover ese Punto de aparición (el Objetivo se descarta). La primera vez que se realice esta acción, coloca el Punto de aparición en la Zona del Punto de aparición inicial. La segunda vez que se realice, coloca el Punto de aparición en la Zona del Punto de aparición azul.



MH9 — LA MANSIÓN DE LA MUERTE

DIFÍCIL / 120 MINUTOS

Se han apoderado de la Mansión X y la han convertido en una casa de los horrores. Por si no bastara con las hordas de zombis anónimos deambulando por su interior, algunos antiguos camaradas se han establecido en ella para emplearla como su perversa base de operaciones. ¡Se acabó el huir! ¡Es el momento de contraatacar!

Módulos necesarios: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.**

OBJETIVOS

El conflicto final. Completad estos objetivos en cualquier orden:

- Eliminad a todos los Héroes Zombis.
- Alcanzad el nivel de Peligro Rojo con todos los Superhéroes.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Morada letal.** Retira las 6 cartas de «¡Héroe Zombi!» del mazo de Apariciones y mézclalas con 8 cartas de Aparición al azar, colocándolas en las Zonas indicadas en el mapa.
- **Aquí no hay nadie.** No coloques cartas de Transeúnte en las Zonas que contienen fichas de Objetivo.
- **Vestíbulo vacío.** No coloques una carta de Transeúnte ni robes cartas de Aparición para los símbolos de aparición en la habitación grande con la Zona inicial de los Superhéroes.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Huéspedes zombis.** En cuanto entre por primera vez un Superhéroe en el módulo 16V o en el módulo 18V, tira un dado. Si saca 3+, aparece 1 Bruto en cada Zona resaltada de ese módulo.
- **Al rescate.** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.
- **Poderes en alza.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sea recogido.
- **Los dueños de la casa.** Al abrir una habitación, en vez de robar una carta de Aparición para sus símbolos de aparición, revela la(s) carta(s) de Aparición que hay en esa habitación. Cuando se revele una carta de «¡Héroe zombi!», retírala de la partida tras hacer aparecer un Héroe Zombi. Las otras cartas se descartan con normalidad.
- **Siempre alerta.** Los enemigos, los Transeúntes y los Puntos de aparición están activos incluso aunque no haya ningún Superhéroe en el nivel donde se encuentran.



16V	17V	18V
-----	-----	-----

10R	11R	12R
13R	14R	15R

➔



Zona inicial de los Superhéroes



Objetivos x4



Puerta abierta



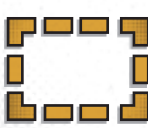
Cartas de Aparición x14



Cartas de Transeúnte x8



Ascensor



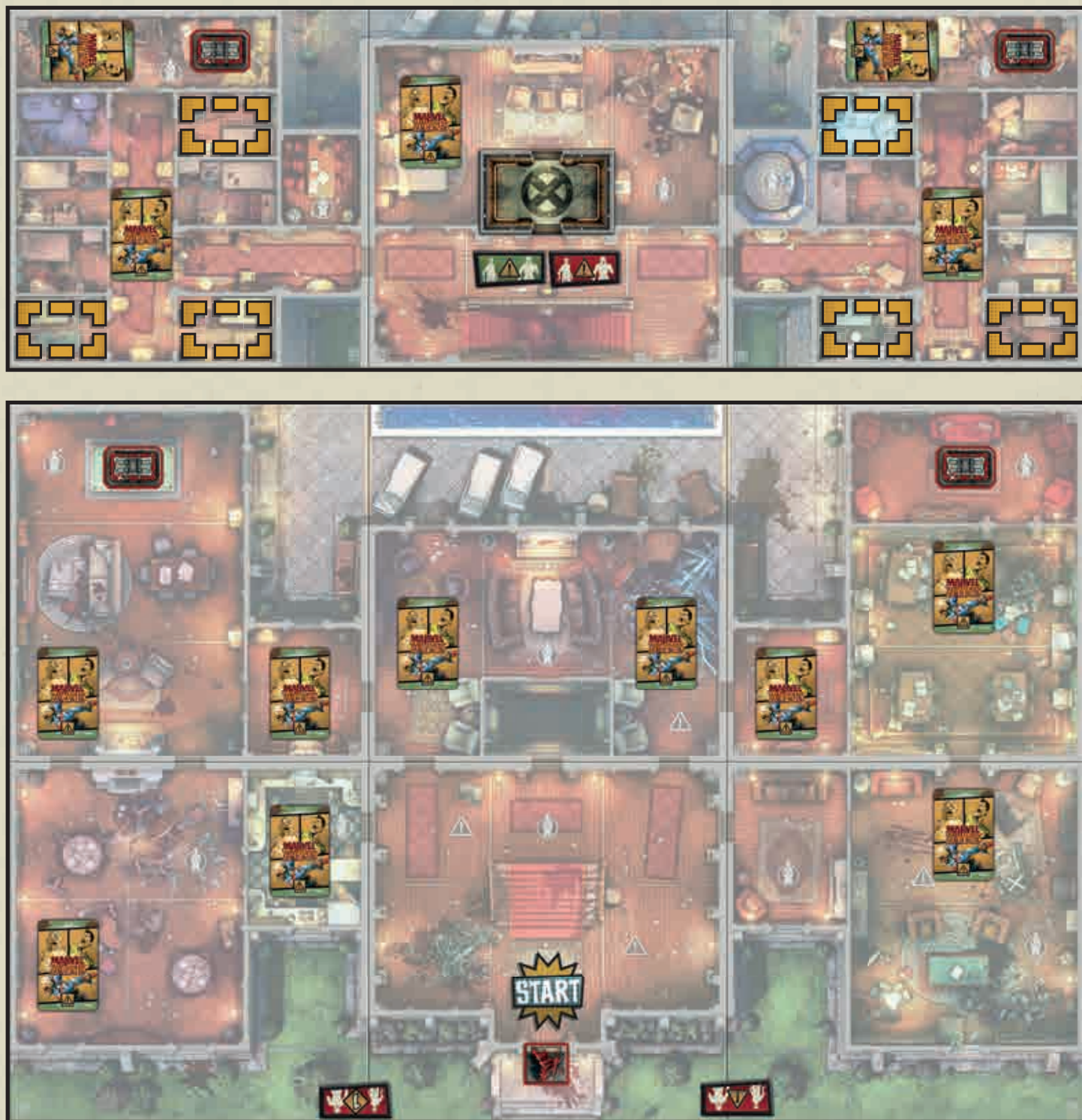
Habitaciones resaltadas



Puntos de aparición x3



**5-6
+ Punto de aparición**



MH10 — EL IMPARABLE JUGGERNAUT

DIFFÍCIL / 120 MINUTOS

¿Qué es peor que el Juggernaut enfadado? Un Juggernaut zombi con un apetito voraz por la carne... Y nos quejábamos de los Centinelas... Aunque hablando de ellos, tal vez podríamos usar algunas de sus piezas para liquidar a esta amenaza. ¡Solo necesitamos hallar primero una fuente de energía apropiada y a alguien que conozca su tecnología!

Módulos necesarios: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJETIVOS

¡Vaporizarlo! Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged los Objetivos azul y verde.
- Rescatad a Bolivar Trask.

LUEGO

- Utilizad la Mano de Centinela para eliminar permanentemente a Juggernaut.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Baterías.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Con una ayudita de nuestro amigo.** Antes de colocar las cartas de Transeúnte normales, mezcla la de «Bolivar Trask» con otra carta de Transeúnte escogida al azar y pon ambas cartas boca abajo en las Zonas con el símbolo de Transeúnte de los módulos 16R y 18R.
- **Juggernaut.** Coloca a Juggernaut en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Héroe Zombi boca arriba junto al tablero de juego.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

REGLAS ESPECIALES

- **¡Imparable!** Juggernaut solo puede ser eliminado con la Mano de Centinela (ver la regla especial «Dame una mano» más adelante). Cada vez que Juggernaut fuera a ser eliminado, en vez de eso tumba su miniatura. Al final de la siguiente fase de los enemigos, vuelve a ponerla de pie.
- **Centinela estropeado.** La Mano de Centinela empieza la partida inoperativa y no puede utilizarse hasta que sea cargada.
- **Sigo sin pillarlo.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Poderes en alza.** Tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde otorgan 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sean recogidos. La ficha del Objetivo se deja junto al panel de control del Superhéroe que lo ha recogido.
- **Dame una mano.** Cuando los Superhéroes en posesión de los Objetivos azul y verde, así como de Bolivar Trask, estén en la misma Zona que la Mano de Centinela, esta queda cargada (dale la vuelta a su ficha). A partir de ahora, un Superhéroe que abandone la Zona de la Mano de Centinela puede gastar 1 acción adicional para moverla consigo. Un Superhéroe situado en la Zona de la Mano de Centinela puede gastar 1 acción a Alcance 0-1 de Juggernaut para eliminarlo permanentemente.
- **Refuerzos del ascensor.** Nunca robes cartas de Aparición para el Punto de aparición azul. En vez de eso, en cada fase final aparecen 3 Caminantes en él.





Zona inicial de los Superhéroes



Juggernaut



Objetivos x5



Mano de Centinela



Ascensor



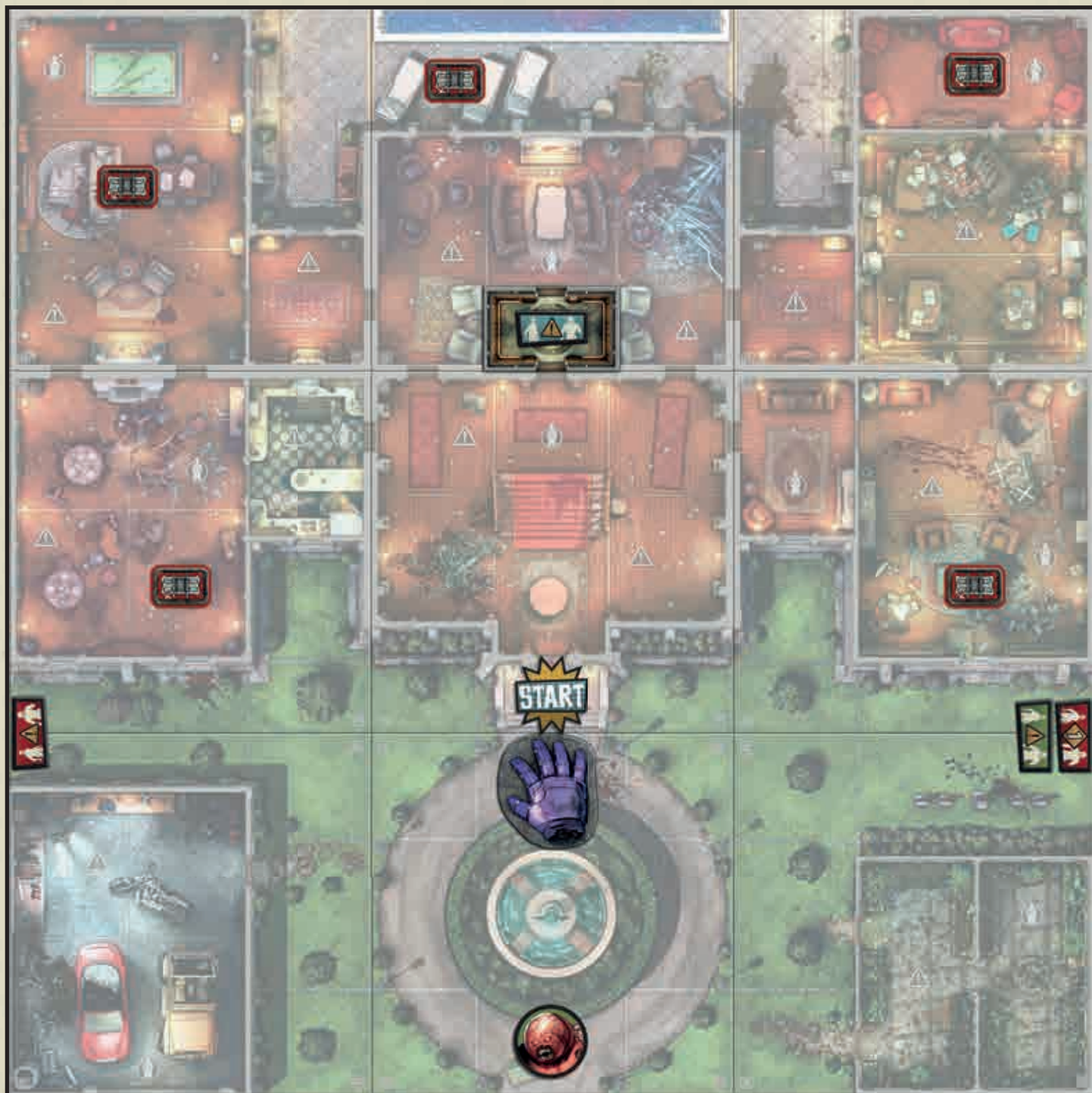
Cartas de Transeúnte x10



Puntos de aparición x3



Punto de aparición



MISIONES: MODO ZOMBI

Para poder jugar estas misiones se requieren las reglas y componentes incluidos en la caja básica de **Marvel Zombies Un juego de Zombicide**.

MZI — SALIDA SECRETA

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

La lucha por la Mansión X continúa sobre nuestras cabezas. Mientras los zombies se batan con los agentes de S.H.I.E.L.D., nosotros hemos logrado llegar a los subterráneos de la mansión. Sabemos que albergan una salida secreta que nos sería muy útil. Evidentemente, podemos aprovechar para tomar uno o dos bocaditos por el camino. Cuando hayamos averiguado los protocolos de seguridad de Xavier, podremos largarnos de aquí.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.

OBJETIVOS

Salida secreta. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Encontrad el código secreto y la salida secreta (recoged los Objetivos azul y verde).
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **La llave de la puerta secreta.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **5-6 Héroes Zombis.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **En busca del código secreto.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **¡Lo hemos descifrado!** El Objetivo azul otorga 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sea recogido.
- **Salida secreta.** El Objetivo verde otorga 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sea recogido. Pon la ficha de Salida en la Zona en la que estaba.
- **¡Están bajando!** El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul sea recogido.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



Zona inicial de los Héroes Zombis



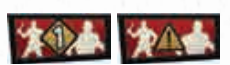
Cartas de Transeúnte x7



Objetivos x8



Ascensor



Puntos de aparición x2



Punto de aparición inactivo



+ Punto de aparición

MZ2 — LA TARJETA DE KELLY

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Irrumpir en la Mansión X fue la parte fácil, pero parece que la mayoría de los bocados más apetitosos lograron huir a los subterráneos. ¡Sin embargo, se olvidaron del senador Kelly, quien ha logrado hacerse con una tarjeta de acceso! Por desgracia, se ha escondido en los dormitorios, pero ya encontraremos un modo de entrar para agradecérselo personalmente...

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 16V, 17V, 18V.

OBJETIVOS

Nota de agradecimiento. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged el Objetivo verde.
2. Devorad al Senador Kelly.
3. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Tarjeta de acceso del ascensor.** Pon el Objetivo verde boca abajo (para que muestre su cara roja) y mézclalo con los Objetivos rojos.
- **Senador escondido.** Antes de colocar las cartas de Transeúnte normales, mezcla la de «Senador Kelly» con otras 3 cartas de Transeúnte escogidas al azar y ponlas todas boca abajo en las Zonas de las habitaciones de dormitorio cerradas que se indican en el mapa.
- **5-6 Héroes Zombis.** Los Puntos de aparición verde y azul solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Están activos desde el principio de la partida.

16V	17V	18V
10R	11R	12R

REGLAS ESPECIALES

- **Falta la llave del ascensor.** El Ascensor no puede utilizarse hasta que el Objetivo verde haya sido recogido.
- **Llave errónea.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **Llave del ascensor.** El Objetivo verde otorga 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sea recogido.

- **Refuerzos.** En cuanto se llame el Ascensor por primera vez, roba una carta de Aparición para el interior de la Zona del Ascensor.
- **Hotel de S.H.I.E.L.D.** En cuanto entre por primera vez un Héroe Zombi en el módulo 16V o en el módulo 18V, tira un dado. Si saca 3+, aparece 1 Guardia en cada Zona resaltada de ese módulo.
- **¡Ñam!** El Senador Kelly otorga 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sea devorado.

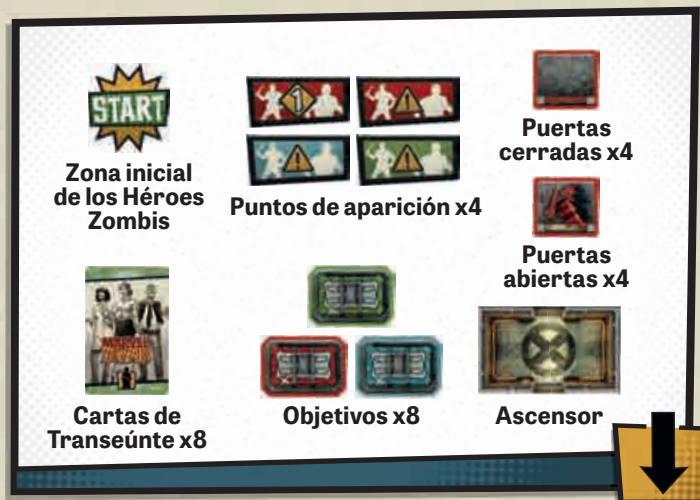


MZ3 — PICOTEANDO LOS RESTOS

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Hemos pensado que cubriríamos más terreno si nos dividíamos, así que algunos han subido por las escaleras y otros han bajado a los subterráneos. Pero parece que aquí llegan esos entrometidos soldados de S.H.I.E.L.D. para «salvar el día». Acabemos con nuestra comida aquí y larguémonos (cuando hallemos cómo salir).

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 16V, 17V, 18V.



OBJETIVOS

Una comida reparadora. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Encontrad la tarjeta de acceso del ascensor y la salida (los Objetivos azul y verde).
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Separados.** Divide a los Héroes Zombis entre las 2 Zonas iniciales en grupos de igual tamaño.
- **Secretos ocultos.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.

REGLAS ESPECIALES

- **X-periencia.** Tanto el Objetivo azul como los Objetivos rojos otorgan 5 PE al Héroe Zombi que los recoja.
- **Pasaje secreto.** El Objetivo verde otorga 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sea recogido. Pon la ficha de Salida en la Zona en la que estaba.
- **Ascensor sellado.** El Ascensor no puede utilizarse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido.
- **Refuerzos sabrosos.** Las cartas de Aparición que se roben para los Puntos de aparición azul y verde siempre deben considerar la partida como si estuviera en el nivel de Peligro Azul.

- **5-6 Héroes Zombis.** Los Puntos de aparición azul y verde funcionan con normalidad. Ignora la Regla especial «Refuerzos sabrosos» explicada anteriormente.



16V 17V 18V

10V 11V 12V

MZ4 — CLASE DE GIMNASIA

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Pues resulta que han evacuado la Mansión X y solo quedan un par de rezagados. S.H.I.E.L.D. ha venido para barrer la zona, pero no suponen una amenaza para nosotros. Sin embargo, parece que Colossus ha decidido quedarse para «rescatar» a quienes dejaron atrás. Lástima, sería un plato fenomenal de no ser por toda esa piel metálica.

Módulos necesarios: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.**

OBJETIVOS

Salvados por la campana. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged las dos cartas de Transeúnte de «Misión secreta».
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Colossus.** Coloca a Colossus en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Superhéroe boca arriba junto al tablero de juego.
- **Una sorpresa colosal.** Mezcla las cartas de Transeúnte «Misión secreta nº 1» y «Misión secreta nº 2» con las 8 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero.
- **5-6 Héroes Zombis.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Estaba X-celente.** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore.
- **Recuerdos de la U.R.S.S.** Al final de cada fase de los enemigos, por cada carta de Transeúnte de «Misión secreta» revelada, Colossus recibe +1 acción de movimiento gratuita. Si Colossus no está sobre el tablero, en vez de eso hazlo aparecer en el Punto de aparición inicial.
- **Escondidos.** Los Transeúntes no se revelan cuando sus habitaciones son abiertas. En vez de eso, solo se revelan cuando un Héroe Zombi entra en la Zona donde están.
- **¡Más problemas!** El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto la segunda carta de Transeúnte de «Misión secreta» sea revelada. Roba inmediatamente una carta de Aparición para esta Zona y pon a Colossus en la Zona de salida.



10R	11R	12R
13R	14R	15R



Zona inicial de los Héroes Zombis



Colossus



Zona de salida



Cartas de Transeúnte x8



Ascensor



Puntos de aparición x2



Punto de aparición inactivo



5-6 + Punto de aparición




MZ5 — CHOQUE DE HÉROES

DIFÍCIL / 120 MINUTOS

Siempre puedes contar con que los superhéroes se metan en un fre-gado independientemente de lo peligrosa que parezca la situación. ¡Creednos, nosotros también éramos así! Pero aquí en la Escuela para Jóvenes Talentos hemos preparado una trampa para quienes pretenden detenernos. Creen que nos han cercado y se disponen a darnos el golpe de gracia... ¡pero ignoran que, para nosotros, no son más que comida a domicilio!

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.

OBJETIVOS

¡Resistir el asalto! Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged los Objetivos azul y verde.
- Alcanzad el nivel de Peligro Rojo con todos los Héroes Zombis.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Cacharritos X.** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Evacuado.** No coloques una carta de Transeúnte en el módulo 11R.
- **Haciendo una entrada.** No coloques una carta de Transeúnte ni robes cartas de Aparición para los símbolos de aparición en la habitación grande con la Zona inicial de los Héroes Zombis.
- **5-6 Héroes Zombis.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Nadie en casa.** Cuando se abra un edificio no robes cartas para los símbolos de aparición; límitate a revelar las cartas de Transeúnte.
- **Punto de reunión.** Cuando los enemigos se muevan, si no pueden ver a ningún Héroe Zombi, lo harán hacia la Zona más cercana del edificio resaltado. Cuando hayan llegado al interior de ese edificio, los enemigos se moverán con normalidad, pero nunca abandonarán esas Zonas.
- **Bajo asedio.** Los jugadores pierden la partida en cuanto haya 10 o más enemigos dentro del edificio resaltado al final de cualquier fase de los jugadores.
- **¡Aquí S.H.I.E.L.D.! ¡Abran!** Los enemigos pueden abrir Puertas como si fueran Ventanas.
- **Pertrechándose.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **Sistema defensivo de la mansión.** Tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde otorgan 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sean recogidos. Retira inmediatamente de cualquier lugar del tablero un máximo de 2 enemigos que sean Guardias, Soldados o Especialistas (esto no otorga PE adicionales).
- **Uno para el camino.** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore.
- **Superamenazas.** Cuando robes una carta de Aparición para el Punto de aparición inicial, si no hay ningún Superhéroe sobre el tablero, en vez de eso aparece 1 Superhéroe en esa Zona.
- **Refuerzos del ascensor.** Nunca robes cartas de Aparición para el Punto de aparición azul. En vez de eso, en cada fase final aparecen 3 Soldados en él.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R



Zona inicial de los Héroes Zombis



Edificio resaltado



Cartas de Transeúnte x8



Mano de Centinela



Soldados x2



Guardia



Especialistas x2



Objetivos x6



Ascensor

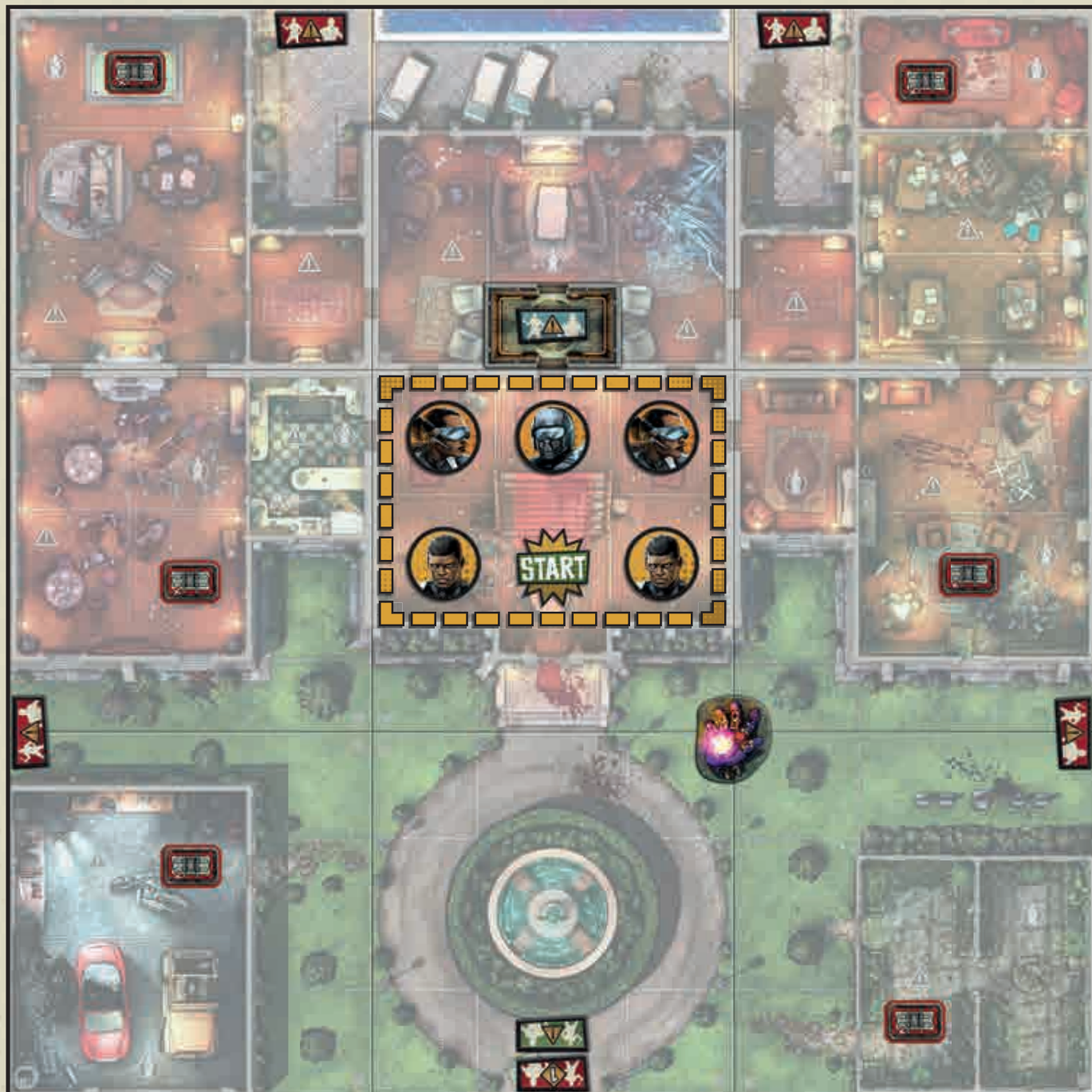


Puntos de aparición x6



5-6 + Punto de aparición





ÍNDICE

Acciones.....	16
Activación de enemigos.....	18
Acumular Poder.....	17
Alcance.....	23
Aparición de enemigos.....	20
Ascensor.....	13
Ataque a distancia.....	23
Ataque cuerpo a cuerpo.....	23
Ataque de enemigos.....	18
Avance impetuoso.....	21
Bruto.....	15
Caminante.....	15
Combate.....	23
Contenido del juego.....	3
Corredor.....	15
Dados.....	23
Enemigos (tipos).....	15
Experiencia, puntos de.....	14
Fase de los enemigos.....	18
Fase de los jugadores.....	16
Fase final.....	7
Ganar y perder la partida.....	7
Habilidades.....	14
Heridas.....	18
Héroe Zombi.....	15
Hordas de zombis.....	15
Impacto.....	23
Línea de visión.....	9
Mano de Centinela.....	25
Misiones.....	26
Movimiento.....	11
Movimiento (acción).....	16
Movimiento de los enemigos.....	18
Número de jugadores.....	5
Objetos interactivos.....	25
Peligro, nivel de.....	14
Poder.....	24
Precisión.....	23
Preparación de la partida.....	5

Prioridad de blancos.....	23
Puertas.....	16
Quedarse sin enemigos.....	21
Rasgos.....	16
Recoger un Objetivo.....	17
Reglas básicas.....	8
Rescatar a un Transeúnte.....	17
Resistencia.....	24
Resumen del juego.....	7
Separación de enemigos.....	18
Superhéroe.....	8
Tarjeta de identificación.....	14
Transeúntes.....	24
Transeúntes combatientes.....	25
Transeúntes escondidos.....	21
Ventana.....	16
Zona.....	8



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Michael SHINALL y Fábio CURY

BASADO EN UN DISEÑO ORIGINAL DE

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

DESARROLLO

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Thiago ARANHA

PRODUCTOR EJECUTIVO Y COORDINADOR DE LICENCIAS

Mike BISOGNO

PRODUCCIÓN

Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN y Gregory VARGHESE

DIRECTOR ARTÍSTICO

Mathieu HARLAUT

DIRECTOR DE ILUSTRADORES

Marco CHECCHETTO

ILUSTRACIONES

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN y Simon TESSUTO

JEFE DE DISEÑO GRÁFICO

Marc BROUILLON

DISEÑO GRÁFICO

Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Matteo CERESA, Louise COMBAL, Max DUARTE y Júlía FERRARI

ESCULPIDO DE MINIATURAS

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS y Edgar RAMOS

RENDERIZADO

Edgar RAMOS

CORRECCIÓN DE TEXTO

Jason KOEPP y Hervé DAUBET

TRADUCCIÓN

Alfred MORAGAS

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN

Joaquín C. MARTÍN-RAYO

EDITOR

David PRETI

PRUEBAS DE JUEGO

Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO y Simon SWAN
Agradecimientos especiales a Brian Ng en MARVEL; esto no habría sido posible sin ti.

©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADÁ. Distribuido por Spin Master Ltd. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas registradas de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están ya montados y se suministran sin pintar. Cumple las normas de seguridad de la CPSC. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.



RESUMEN DE RONDA MODO HÉROE

1. FASE DE LOS JUGADORES

1. INCREMENTAR LOS MEDIDORES DE PODER

2. RESTAURAR LAS FICHAS DE ACTIVACIÓN

3. ACTIVAR A LOS SUPERHÉROES

Los Superhéroes se activan en cualquier orden. En su turno, cada Superhéroe puede realizar inicialmente 3 acciones.

- **MOVIMIENTO:** Cuesta 1 acción adicional por cada enemigo en la Zona que intenta abandonar.
- **ABRIR UNA PUERTA O VENTANA:** Al abrir la primera vía de acceso a un edificio cerrado se resuelven apariciones en sus Zonas  y se revelan los Transeúntes.
- **OBTENER UN RASGO:** Una sola vez por turno. No puede tener más de 2 cartas.
- **ACUMULAR PODER:** Recibe 2 .
- **RESCATAR A UN TRANSEÚNTE:** No debe haber ningún enemigo en la Zona. Llena el medidor de Poder del Superhéroe.
- **INTERACTUAR CON UN OBJETIVO**
- **ATACAR:** Utiliza su ataque único.
 - Puede gastar  para tirar dados adicionales.
 - Hay que infligir tantos impactos como la Resistencia del blanco en un solo ataque para eliminarlo, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos.

2. FASE DE LOS ENEMIGOS

1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS.

Cada enemigo se activa y gasta su(s) acción(es) en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Los Corredores y los Héroes Zombis realizan 2 acciones.

- **ATAQUE:** Todo enemigo que se encuentre en la misma Zona que un Superhéroe o Transeúnte efectuará un ataque que infligirá 1 Herida.
- **MOVIMIENTO:** Los enemigos que no hayan atacado usarán su acción para moverse 1 Zona hacia el Superhéroe o Transeúnte más cercano.
- **ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES:** Después de la activación de los enemigos, todos los Transeúntes se mueven 1 Zona hacia el Superhéroe más cercano (a menos que haya algún enemigo en la Zona actual del Transeúnte o en la de destino).

2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

Empezando por el Punto de aparición inicial y procediendo luego en el sentido de las agujas del reloj, se roba y resuelve una carta de Aparición para cada ficha de Punto de aparición. Debe leerse la línea correspondiente al nivel de Peligro más elevado de entre todos los Superhéroes.

TRANSEÚNTES: Son posibles blancos como los Superhéroes. Son eliminados con 1 Herida.

- **SACRIFICIO:** Un Superhéroe puede descartar a su Transeúnte para ignorar 1 Herida.
- **TRANSEÚNTE COMBATIENTE** : Ignora 1 Herida por cada 5+ que saque.
- **DEVORADO:** Si un Transeúnte es eliminado, todos los Superhéroes pierden 1  y 1 Rasgo heroico.

3. FASE FINAL

Se resuelven todos los efectos que se indica que ocurren durante la fase final.

Si algún Superhéroes está eliminado, los jugadores pierden la partida. De lo contrario, empieza una nueva ronda.

LISTA DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	HÉROE ZOMBI	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	BRUTO	1	2	1
3	CAMINANTE	1	1	1
4	CORREDOR	2	1	1