

# NIGHT OF THE LIVING DEAD™

LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES



UN JUEGO DE



# CAPÍTULOS

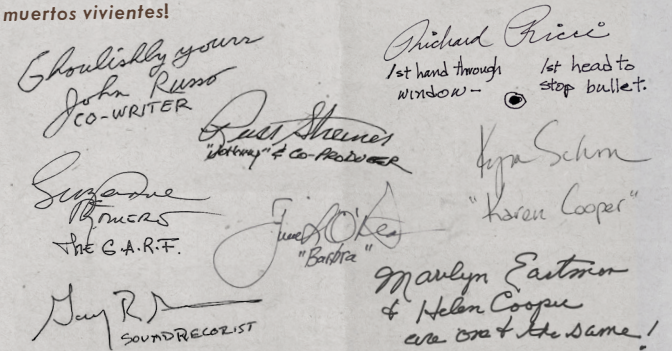
- **01 COMPONENTES DEL JUEGO** ..... 3
- **02 LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES** ..... 5
- **03 PREPARACIÓN** ..... 6
- **04 RESUMEN DEL JUEGO** ..... 8
  - FASE DE LOS JUGADORES..... 8
  - FASE DE LOS MUERTOS VIVIENTES ..... 8
  - FASE FINAL..... 8
  - GANAR Y PERDER ..... 8
- **05 LOS FUNDAMENTOS** ..... 9
  - DEFINICIONES ÚTILES ..... 9
  - LÍNEA DE VISIÓN ..... 10
  - MOVIMIENTO ..... 11
  - LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO..... 12
    - TIPO DE MUNICIÓN ..... 12
    - EQUIPO QUE MATA MUERTOS VIVIENTES Y ABRE BARRICADAS..... 13
    - CARACTERÍSTICAS DE COMBATE..... 13
  - TARJETAS DOBLES: MODOS ROMERO Y ZOMBICIDIO ..... 14
  - EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES..... 14
- **06 INVENTARIO**..... 16
- **07 LOS MUERTOS VIVIENTES**..... 17
  - CAMINANTE ..... 17
  - ROMPEDOR ..... 17
  - GORDO..... 17
  - PARIENTE..... 17
- **08 FASE DE LOS JUGADORES**..... 18
  - MOVIMIENTO ..... 18
  - BUSCAR ..... 18
  - ACCIÓN DE PUERTA ..... 18
  - ACCIÓN DE BARRICADA..... 19
  - REORGANIZAR INVENTARIO/INTERCAMBIAR OBJETOS..... 19
  - ACCIONES DE COMBATE..... 20
    - ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO..... 20
    - ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA..... 20
  - COGER O ACTIVAR UN OBJETO..... 20
  - NO HACER NADA..... 20
  - ACCIONES EN UN COCHE..... 20
    - ENTRAR EN UN COCHE O SALIR DE ÉL..... 20
    - CAMBIAR DE ASIENTO EN UN COCHE..... 21
    - CONDUCIR UN COCHE ..... 21
- **09 FASE DE LOS MUERTOS VIVIENTES** ..... 22
  - PASO 1: ACTIVACIÓN..... 22
    - ATAQUE ..... 22
    - MOVIMIENTO..... 23
  - PASO 2: APARICIÓN..... 24
  - CARTAS QUE ABREN PUERTAS Y BARRICADAS ..... 25
  - QUEDARSE SIN MINIATURAS..... 25

Allá por 1967 éramos todos jóvenes, rebosantes de energía y determinación. Rodar películas constituía un medio estupendo para expresar nuestra creatividad, y nos dedicábamos a ello con pasión. Poder hacer realidad una idea, un guion, y transmitir mensajes que afectaban e influenciaban a la gente significaba mucho para nosotros.

Cuando uno se pasa tanto tiempo narrando historias ajenas, acaba sintiendo la necesidad de contar una propia; así surgió la idea de *La noche de los muertos vivientes*. Era algo que teníamos muchas ganas de hacer, así que fuimos y lo hicimos. A pesar de las adversidades, rodamos la película tal y como creímos que debía hacerse, y el resto es historia.

Nunca habríamos imaginado que la película pudiese causar semejante impacto, hasta el punto de convertirse en la progenitora del género zombi, un concepto cultural que ha continuado evolucionando y «contagando» a las masas. Ahora, 53 años después, verlo convertido en un juego de tablero con valores de producción tan esmerados nos llena de orgullo y emoción. Es para nosotros un placer dar la bienvenida a todos los jugadores que verán la película por primera vez gracias a este juego; y en cuanto a los amantes de la cinta, estamos deseando que protagonicéis la historia vosotros mismos.

¡Muchísimas gracias de parte del equipo de rodaje de *La noche de los muertos vivientes*!



- **10 COMBATE** ..... 26
  - ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO..... 26
  - ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA ..... 27
    - ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS..... 27
    - FUEGO AMIGO ..... 28
  - ATAQUES CON UN COCHE..... 28
- **11 RASGOS DE LAS ARMAS** ..... 28
  - RECARGA ..... 28
  - FRANCOTIRADOR ..... 28
- **12 EQUIPO ESPECIAL** ..... 29
  - ESCOPIETA DE MAMÁ..... 29
  - CÓCTEL MOLOTOV..... 29
  - WINCHESTER CON MIRA..... 29
  - ANTORCHA ..... 30
- **13 MAIZALES Y BOSQUES** ..... 31
- **14 MODOS DE JUEGO ADICIONALES** ..... 32
  - MODO DE JUEGO ULTRARROJO..... 32
  - AJUSTAR LA DIFICULTAD ..... 32
- **15 ESCENAS**..... 33
- **16 HABILIDADES** ..... 46
- **17 ÍNDICE ALFABÉTICO** ..... 47
  - CRÉDITOS..... 47
  - RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO ..... 48

# 01 COMPONENTES DEL JUEGO

6 MÓDULOS DE TABLERO  
(DE DOBLE CARA)

6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN (DE DOBLE CARA)



66 MINIATURAS

12 Supervivientes



**Barbra**  
(Modo Romero)



**Ben**  
(Modo Romero)



**Tom**  
(Modo Romero)



**Harry**  
(Modo Romero)



**Helen**  
(Modo Romero)



**Judy**  
(Modo Romero)



**Barbra**  
(Modo Zombicidio)



**Ben**  
(Modo Zombicidio)



**Tom**  
(Modo Zombicidio)



**Harry**  
(Modo Zombicidio)



**Helen**  
(Modo Zombicidio)



**Judy**  
(Modo Zombicidio)

54 muertos vivientes



28 Caminantes



12 Rompedores



12 Gordos



2 Parientes



REGLAS • LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES: UN JUEGO DE ZÓMBIE

111 CARTAS

65 cartas de Equipo

7 de equipo inicial

- Barreta.....x1
- Martillo de carpintero.....x1
- Palanca.....x1
- Pata de mesa.....x3
- Winchester 94.....x1

11 de armas a distancia

- Ithaca M37 .....x2
- Recortada.....x4
- Smith & Wesson Modelo 10 .....x2
- Uzi.....x2
- Winchester 94.....x1

11 de armas cuerpo a cuerpo

- Bate de béisbol.....x2
- Hacha.....x1
- Katana.....x2
- Machete.....x4
- Motosierra.....x2

24 de equipo doméstico

- Frasco.....x2
- ¿Karen? ¡Pobrecita mía!.....x4
- Linterna.....x2
- Líquido inflamable.....x2
- Mira.....x2
- Montones de balas.....x3
- Montones de cartuchos.....x3
- Tablas.....x6

11 de equipo Especial

- Antorcha.....x3
- Cóctel molotov.....x2
- Escopeta de mamá.....x4
- Winchester con mira.....x2

1 carta de referencia de Coche

46 cartas de Muerto viviente



25 FICHAS

Barricada (abierta/cerrada)..... x11

Puerta (abierta/cerrada)..... x5

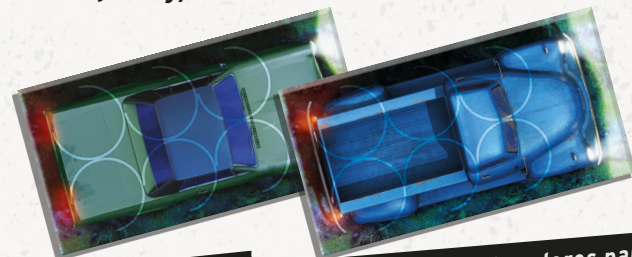
Escalera (despejada/bloqueada) ..... x1

Aparición de muertos vivientes

- (Roja/Roja)..... x3
- (Roja/Violeta)..... x1
- (Roja/Blanca) ..... x1
- (Roja/Amarilla) ..... x1

Primer jugador ..... x1

Coche (Furgoneta de Ben/  
Coche de Johnny)..... x1



6 dados

12 peanas de colores para los Supervivientes



48 indicadores



6 paneles de control de Superviviente



# 02 LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Debido al lógico miedo de gran número de ciudadanos, y debido a los acontecimientos que se están desarrollando, esta emisora permanecerá en el aire día y noche. Esta emisora y cientos de ellas, así como las emisoras de televisión de esta parte del país, están aunando sus esfuerzos para mantenerlos informados de todo lo que vaya sucediendo.

Vamos a repetir los hechos que conocemos: hay una ola de asesinatos en masa cometidos por un ejército de asesinos todavía sin identificar. Los asesinos se están apoderando de pueblos, ciudades y suburbios, sin que haya ninguna razón aparente para sus crímenes. Parece que se trata de una explosión general y repentina de homicidios encadenados. Ya tenemos alguna descripción de los asesinos. Los testigos oculares dicen que aparentemente son gente corriente. Algunos afirman que se aparecen estando en una especie de trance, de modo que no tenemos datos concretos para advertirles de quién o de qué guardarse, o de qué monstruos deformes deben ponerse a salvo. La reacción de los encargados de la ley es de desconcierto total. Hasta este momento, no hemos podido averiguar qué tipo de investigación organizada se está llevando a cabo. La policía, la oficina del sheriff y las ambulancias están literalmente inundadas de llamadas de socorro. Los hechos pueden ser descritos como de catástrofe. Los alcaldes de Pittsburgh, Filadelfia y Miami, junto a los gobernadores de los estados del este y del Medio Oeste, han indicado que la Guardia Nacional puede ser movilizada en cualquier momento, aunque todavía no lo haya sido.

El único consejo que nuestros redactores han logrado obtener de fuentes oficiales es el de que los ciudadanos permanezcan en sus casas con las puertas bien cerradas, sin salir por ninguna razón, hasta que sea desvelada la naturaleza de esta crisis o hasta que podamos decirles qué otras medidas deben tomar. Estén atentos a su aparato de radio o a la pantalla de su televisor, pues seguiremos informando a medida que se vayan desarrollando los acontecimientos. Miles de oficinistas y empleados se han visto obligados a quedarse en sus lugares de trabajo y no deben hacer ningún intento por ir a sus casas. Sin embargo, y a pesar de estas recomendaciones, las calles y las carreteras están invadidas por personas frenéticas que intentan encontrar a sus familiares o simplemente intentan escapar.

Repetimos: lo más seguro en estos momentos es que permanezcan en el lugar donde están ahora.

*Night of the Living Dead* es un juego cooperativo en el que de 1 a 6 jugadores asumen el papel de los protagonistas de la película para enfrentarse a muertos vivientes manejados por el propio juego. ¿Y si os hubiera pasado a vosotros? ¿Sobreviviríais a la noche convertidos en héroes?

Los jugadores seleccionan la escena en la que transcurrirá la partida y tratan de completar su objetivo, matando por el camino a todos los muertos vivientes que puedan. A lo largo de toda la noche, los monstruos irán acudiendo en números cada vez mayores para hostigar a los jugadores. ¡Pero no depositéis vuestras esperanzas en las barricadas, pues los cadáveres ambulantes podrían echarlas abajo en cualquier momento!

Los Supervivientes deben buscar armas para matar a los muertos vivientes y ralentizar su invasión. Cuanto mejor sea un arma, mayor será el recuento de cadáveres, ¡pero la matanza también atraerá más muertos vivientes!

La mejor arma de los Supervivientes es sin duda la cooperación. Todos los jugadores ganan o pierden la partida juntos, y únicamente trabajando en equipo podrán sacar lo mejor de sí mismos, aprender potentes habilidades y acceder a las mejores armas. ¡La cooperación es la clave para la supervivencia y la victoria!

## ¿QUÉ HABRÍA PASADO SI...?

*La noche de los muertos vivientes* es un clásico del cine de terror que refleja el miedo y la paranoia imperantes a finales de los años 60. ¡Pero, por encima de todo, es la primera película de zombis que definió nuestro género cinematográfico favorito! La gente corriente revela su verdadera naturaleza y sus motivaciones, convirtiéndose en auténticos monstruos cuando se ven acorralados por cadáveres ambulantes y antropófagos. Como juego, *Night of the Living Dead* os permite encarnar a vuestros supervivientes favoritos de la película. Muchas de sus mecánicas y escenas recrean el tono y las situaciones de su trama. Podéis revivirlas como queráis, ya sea centrándoos en el terror o haciendo más hincapié en la acción. ¿Y si los supervivientes hubieran colaborado y confiado los unos en los otros desde el principio? ¿Y si hubieran tratado de sobrevivir por su cuenta, en vez de hacer caso a la televisión y la radio? Ahora vosotros podéis escribir el guion.

# 03 PREPARACIÓN

En cada partida de *Night of the Living Dead* suelen participar 6 Supervivientes, repartidos entre los jugadores como se considere oportuno. Es recomendable que los jugadores noveles controlen un solo Superviviente para familiarizarse rápidamente con las reglas del juego. ¡Un jugador veterano puede controlar un equipo entero de seis Supervivientes y superar esa fatídica noche a sangre y fuego!

- 1 Elige una escena.
- 2 Coloca los módulos de tablero siguiendo las instrucciones de la escena.
- 3 Coloca las Zonas de aparición, fichas y miniaturas siguiendo las instrucciones de la escena.
- 4 Elige 6 Supervivientes y repártelos entre los jugadores como consideréis adecuado. Cada jugador recibe las dos versiones de la miniatura de su Superviviente (la del modo Romero y la del modo Zombicidio). Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran.

5 Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación, dejando boca arriba la cara del **modo Romero** (la que está en blanco y negro) a menos que se indique lo contrario en las instrucciones de la escena. Luego han de coger sus respectivas miniaturas y encajarlas sobre sendas peanas de un mismo color para distinguirlas cuando estén sobre el tablero. También deben coger ocho indicadores de plástico de ese color.

6 Aparta las siguientes cartas de Equipo amontonándolas en mazos separados. Puedes organizarlas por categorías en función de los colores que tengan en el reverso.

- Equipo inicial (**Gris**).
- Equipo de combate a distancia (**Verde**).
- Equipo de combate cuerpo a cuerpo (**Rojo**).
- Equipo doméstico (**Marrón**).
- Equipo especial (**Azul**).
- Coloca la carta de referencia del Coche a la vista de todos los jugadores. Esta carta sirve como recordatorio de las reglas y puntuaciones del Coche. No pertenece a ningún jugador.



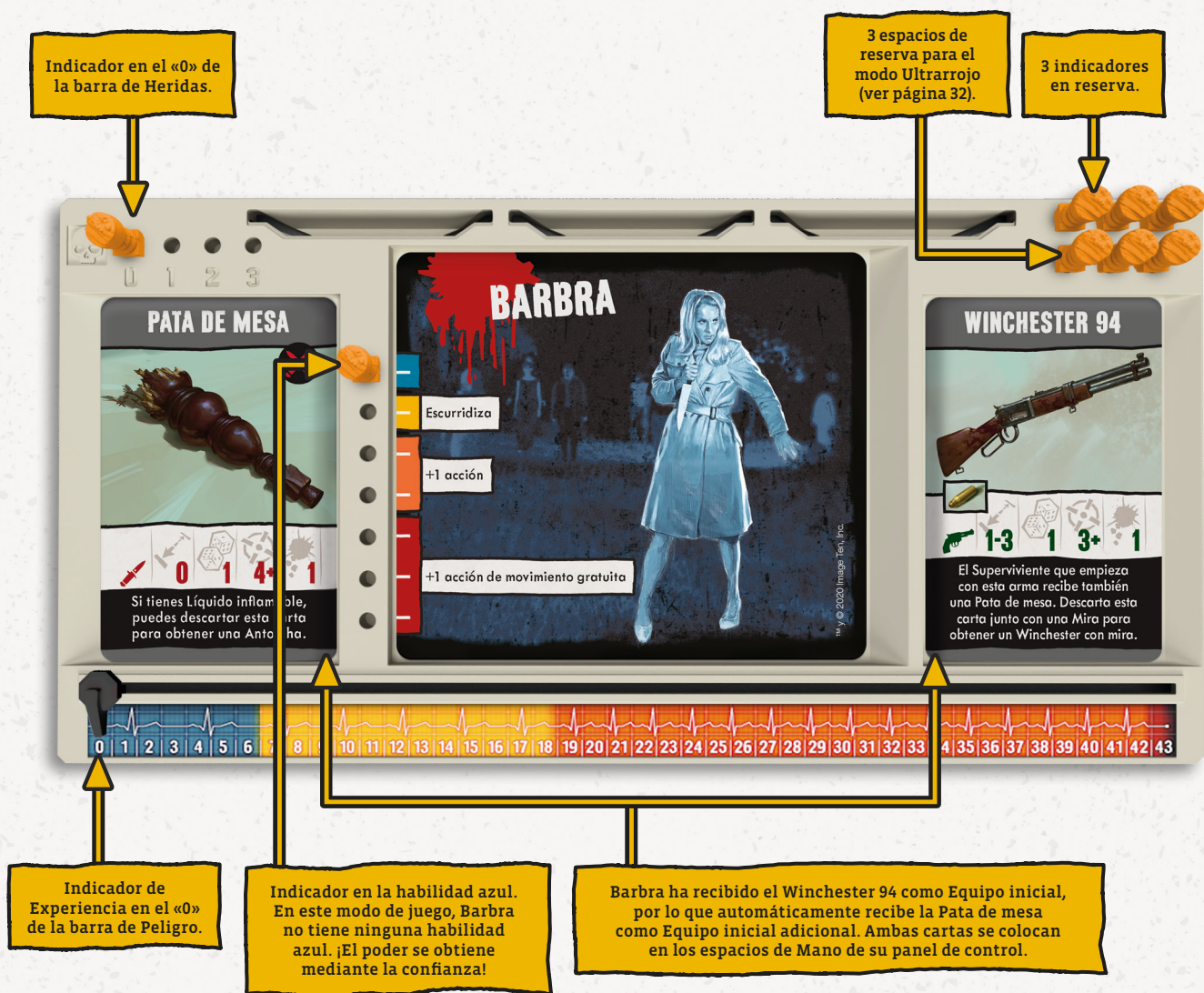
**7** Coge todas las cartas de Equipo inicial **excepto 1 Pata de mesa** y repártelas al azar entre los Supervivientes. Cada Superviviente debe empezar la partida por lo menos con 1 carta. El Superviviente que reciba el Winchester 94 **obtiene también la Pata de mesa** que se ha apartado.

**8** Baraja por separado las cartas de Muerto viviente, Equipo de combate a distancia, Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo doméstico, y coloca estos mazos boca abajo junto al tablero de juego.

**9** Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en el mapa de la escena.

**10** Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el indicador de Experiencia marque la casilla «0» de la franja azul de la barra de Peligro. A continuación, inserta un indicador en el orificio del «0» de la barra de Heridas y otro más en el orificio adyacente a la primera habilidad de su tarjeta de identificación (la de color azul). Finalmente, introduce los restantes indicadores en los orificios de reserva que hay en la parte superior derecha del panel de control. La carta de Equipo inicial recibida se coloca en un espacio de Mano del panel de control (ver página 16).

**11** El jugador que haya recibido el Winchester 94 como Equipo inicial es el primer jugador y debe coger la ficha de Primer jugador para identificarse como tal.



# 04 RESUMEN DEL JUEGO

—*Acuérdate de una vez cuando éramos pequeños; estábamos cerca de aquí. Más o menos por allí. Yo salí detrás de un árbol hacia ti y el abuelo apareció muy excitado y, amenazando con el puño, gritó: «¡Chicos, estáis malditos, vais a ir al infierno!».*

**Night of the Living Dead** se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:



## FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar 3 acciones por turno, aunque más adelante algunas habilidades otorgarán acciones adicionales. Los Supervivientes usan sus acciones para matar muertos vivos, moverse por el tablero y realizar tareas que les permitan completar los diferentes objetivos de la escena.

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

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

En la página 18 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los jugadores.

## FASE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Todos los muertos vivos del tablero se activan y gastan 1 acción para atacar a un Superviviente que haya en su Zona o, si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes.

Algunos muertos vivos, denominados Rompedores, pueden destruir Barricadas al comienzo de la fase de los muertos vivos, despejando así el paso para el resto de la horda.

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

En la página 22 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los muertos vivos.

## FASE FINAL

El jugador que tiene la ficha de Primer jugador se la entrega al jugador sentado a su izquierda. Luego comienza una nueva ronda de juego.

## GANAR Y PERDER

Los jugadores pierden la partida si uno de los Supervivientes iniciales es eliminado, cuando ya no pueden completarse los objetivos de la escena o si se dan determinadas condiciones para su derrota (descritas en las instrucciones de la escena).

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la escena.

**Night of the Living Dead** es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo.





# 05 LOS FUNDAMENTOS

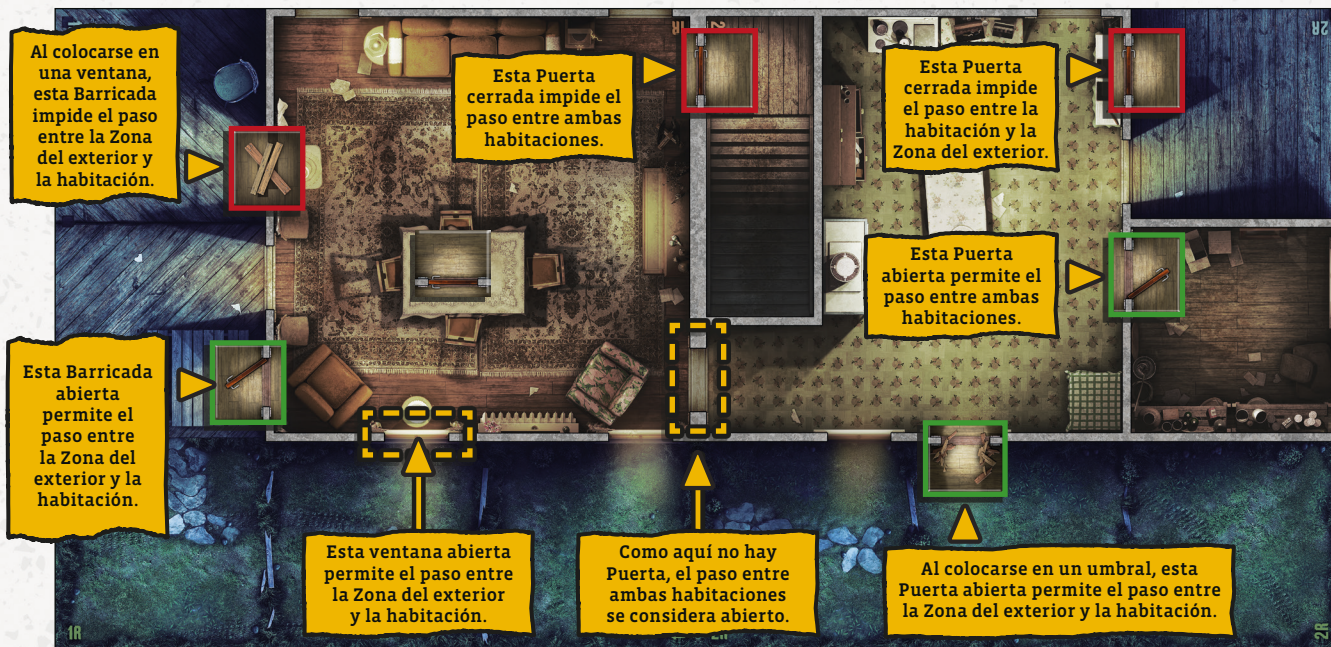
- ¡Vienen por ti, Barbra!
- ¡Basta! ¿Quieres no decir más tonterías?
- Vienen por ti. ¡Mira! ¡Ahí está uno de ellos!
- Te va a oír.
- ¡Aquí viene! ¡Yo me voy!
- ¡Johnny! ¡Johnny, ayúdame!

## DEFINICIONES ÚTILES

**Abertura:** Una Barricada abierta, una Puerta abierta (o ausente) o una ventana abierta, a través de la cual se puede pasar de una Zona a otra contigua.

**Actor:** Un Superviviente o un muerto viviente.

**Zona:** En lugares de interior, una Zona es una única habitación (con la excepción del Granero). En el exterior, una Zona es el área comprendida entre líneas divisorias del terreno, las paredes de los edificios y el borde del tablero.



## LÍNEA DE VISIÓN

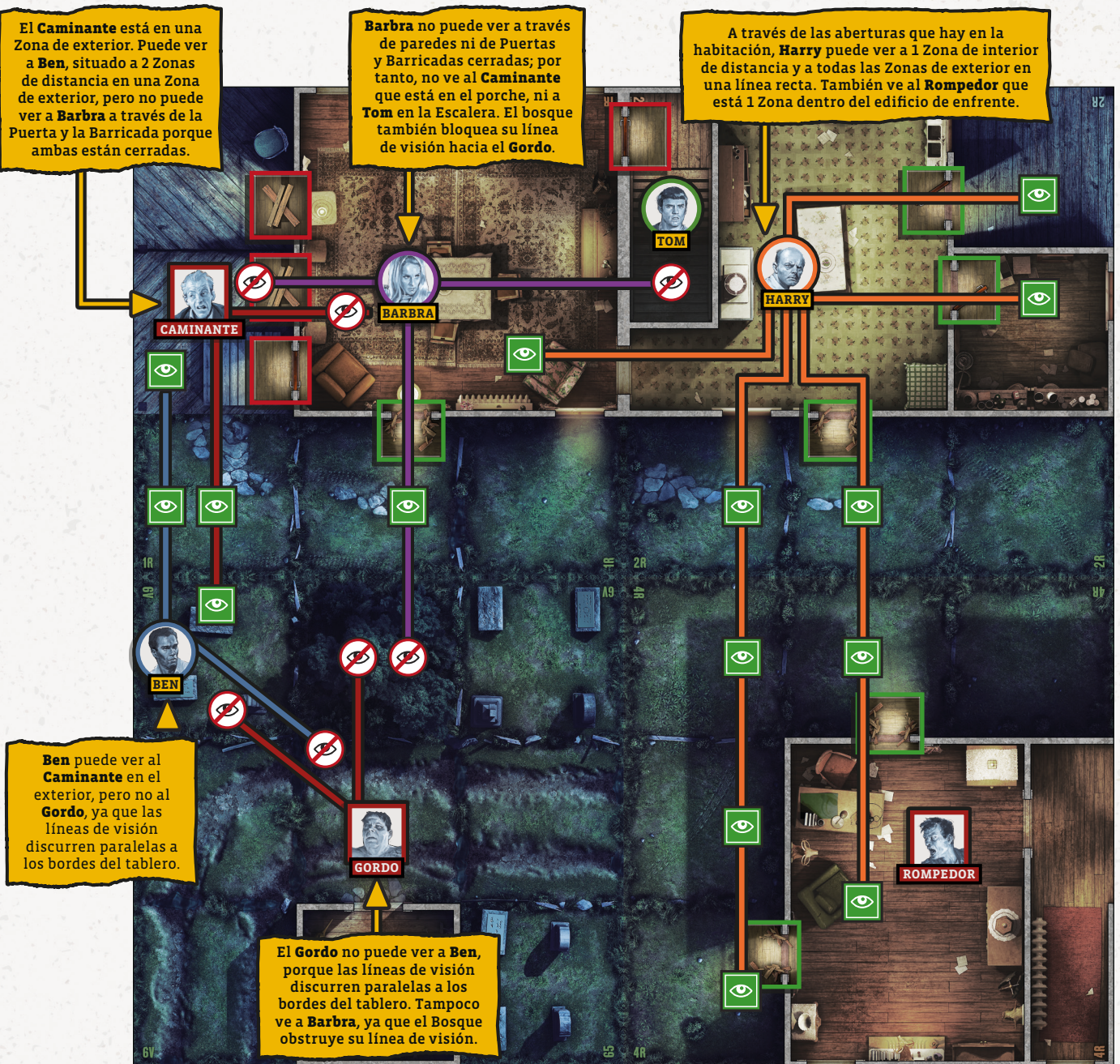
Las líneas de visión determinan si dos Actores pueden verse mutuamente; por ejemplo, si un Superviviente puede ver a un muerto viviente a través de una Puerta abierta, desde otra habitación, a través de un Maizal, etc.

**En Zonas de exterior,** los Actores ven en líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su campo visual 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,** un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la habitación en la que se encuentra. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas. No obstante, en el interior de un edificio la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de 1 Zona.

Si el Superviviente está mirando desde una Zona de interior hacia otra de exterior (o viceversa), la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de exterior en línea recta, pero solo 1 Zona de interior.

**ATENCIÓN:** las Barricadas y Puertas que estén cerradas bloquean la línea de visión. Los Maizales y Bosques tienen reglas especiales en cuanto a la línea de visión (ver página 31).

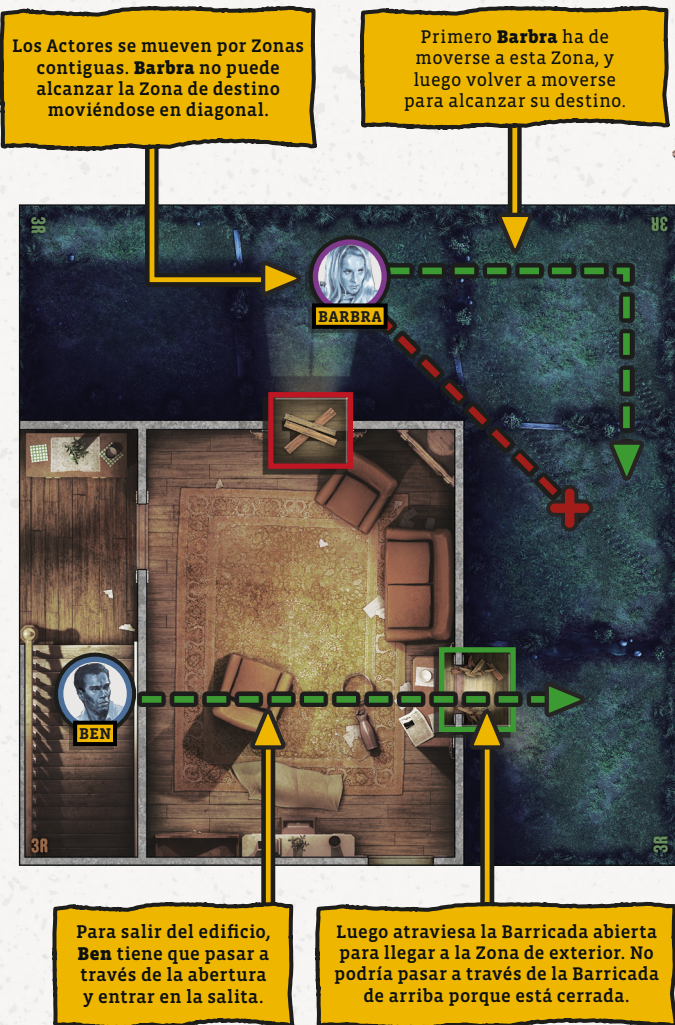


## MOVIMIENTO

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera comparta al menos un borde con la Zona de destino. Esto no incluye las esquinas, lo que significa que los Actores no pueden efectuar movimientos en diagonal.

**En Zonas de exterior**, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una Puerta abierta (o cualquier otra abertura) para moverse desde una Zona de interior hasta otra de exterior (y viceversa).

**En Zonas de interior**, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura (como una Puerta o ventana que estén abiertas). 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.



## LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

—He encontrado esto en un armario. Ah, y esto.—  
Enseña unas zapatillas viejas.

**Night of the Living Dead** contiene muchas cartas de Equipo. Las que utilizan los Supervivientes para eliminar muertos vivos presentan diversas puntuaciones de combate en la parte de abajo.



Las armas se engloban en dos categorías diferentes: cuerpo a cuerpo y a distancia. Para distinguirlas se usan símbolos exclusivos.



Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen el símbolo de combate cuerpo a cuerpo. Poseen un Alcance de «0», por lo que solo pueden utilizarse en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver página 20).



La Pata de mesa y el Bate de béisbol son armas de combate cuerpo a cuerpo.



Las armas de combate a distancia tienen el símbolo de combate a distancia. Poseen un Alcance máximo de «1» o más. Se usan con acciones de combate a distancia (ver página 20). Atacar a Alcance 0 con un arma de combate a distancia sigue considerándose una acción de combate a distancia.



El Winchester 94 y la Recortada son armas de combate a distancia.



### • TIPO DE MUNICIÓN

Las armas de combate a distancia emplean munición para matar muertos vivos. Tienen munición infinita (¡viva!), pero no utilizan el mismo tipo de munición.



Las armas que tienen un icono de Bala disparan proyectiles de pequeño calibre contra los muertos vivos. La carta Montones de balas permite volver a lanzar dados con estas armas.



Las armas que tienen un icono de Cartucho disparan proyectiles de mayor calibre. La carta Montones de cartuchos permite volver a lanzar dados con estas armas, lo cual puede resultar de mucha utilidad contra blancos resistentes.

● **EQUIPO QUE MATA MUERTOS VIVIENTES Y ABRE BARRICADAS**

—Este sitio es ridículo. ¡Mira eso! Hay millones de puntos débiles aquí.



Las cartas de Equipo que te permiten abrir Barricadas (ver página 19) tienen este símbolo.



El Martillo de carpintero y la Barreta pueden abrir Barricadas. ¡Guárdalos para situaciones de emergencia!

● **CARACTERÍSTICAS DE COMBATE**

Las armas poseen diversas características que representan distintas maneras de eliminar muertos vivientes.

**Doble:** Si tienes armas Dobles del mismo nombre en cada Mano (ver página 16), puedes usar ambas con una única acción (deben apuntarse siempre a la misma Zona).

**PATA DE MESA**

Si tienes (ícono) infligible, puede ser usada en una acción para obtener la Ametralladora.

**Tipo de arma:** Esta carta representa un arma de combate cuerpo a cuerpo.

**Daño:** El daño infligido por cada éxito. No se acumula con múltiples éxitos.

**Alcance:** El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. «0» significa que solo se puede usar en la Zona que ocupa el Superviviente.

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

**Precisión:** Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.

**WINCHESTER 94**

El Superviviente que comienza con esta arma debe elegir una Pata de mesa. Descarta esta carta junto con una Mitriladora para obtener un Winchester con mira.

**Tipo de munición:** Esta carta de Equipo utiliza Balas.

**Tipo de arma:** Esta carta representa un arma de combate a distancia.

**Daño:** El daño infligido por cada éxito. No se acumula con múltiples éxitos.

**Alcance:** El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. «1-3» indica que se puede usar para disparar de 1 a 3 Zonas de distancia (ni más, ni menos), siempre que el blanco esté dentro de la línea de visión.

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

**Precisión:** Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.



## TARJETAS DOBLES: MODOS ROMERO Y ZOMBICIDIO

—Entre todos la aseguraríamos en poco tiempo; tenemos todo lo necesario para hacerlo.



*Cada Superviviente tiene dos perfiles de juego: el modo Romero, ideal para transmitir un tono dramático y desesperado, y el modo Zombicidio, más orientado a la acción.*

Las tarjetas de identificación de los Supervivientes tienen dos caras. Se les puede dar la vuelta en diversas ocasiones durante el transcurso de la partida, a medida que se refuerce la confianza entre Supervivientes, o bien cuando aparezcan Parientes (ver página 17). En la descripción de cada escena se indican los momentos en los que puede cambiarse la modalidad de las tarjetas de identificación.

El **modo Romero** (la cara en blanco y negro) representa la versión cinematográfica del Superviviente. Con este perfil llevas a un ciudadano ordinario que se enfrenta a sucesos terribles mientras le persiguen muertos vivos para devorar su carne. Deberás tomar decisiones cruciales para garantizar su supervivencia. ¿En quién puedes confiar?

El **modo Zombicidio** (la cara en color) muestra una versión alternativa, más poderosa, del Superviviente. Este perfil representa a un héroe orientado al trabajo en equipo cuya intención es la de buscar y destruir al mayor número posible de muertos vivos, ¡por pura diversión! ¿Qué habría ocurrido si los protagonistas de la película hubiesen actuado de este modo?

## EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

—Ya le he dicho que esos hombres no tienen fuerza. Yo he peleado con tres de ellos y eché a otro de aquí.

—¿Pero no me has oído hace un momento que volcaron nuestro coche?

—Entre cinco hombres es muy fácil hacerlo.

—Eso es verdad; pero no van a venir cinco, ni siquiera diez. Pueden venir veinte, o treinta, ¡y tal vez vengan cien! ¡Y en cuanto sepan que estamos aquí, no habrá quien los detenga!

Por cada muerto vivo que elimine, un Superviviente gana 1 punto de Experiencia (PE) y avanza su indicador de Experiencia 1 posición por la barra de Peligro. Algunas mecánicas de juego proporcionan Experiencia adicional, como por ejemplo la construcción de Barricadas.



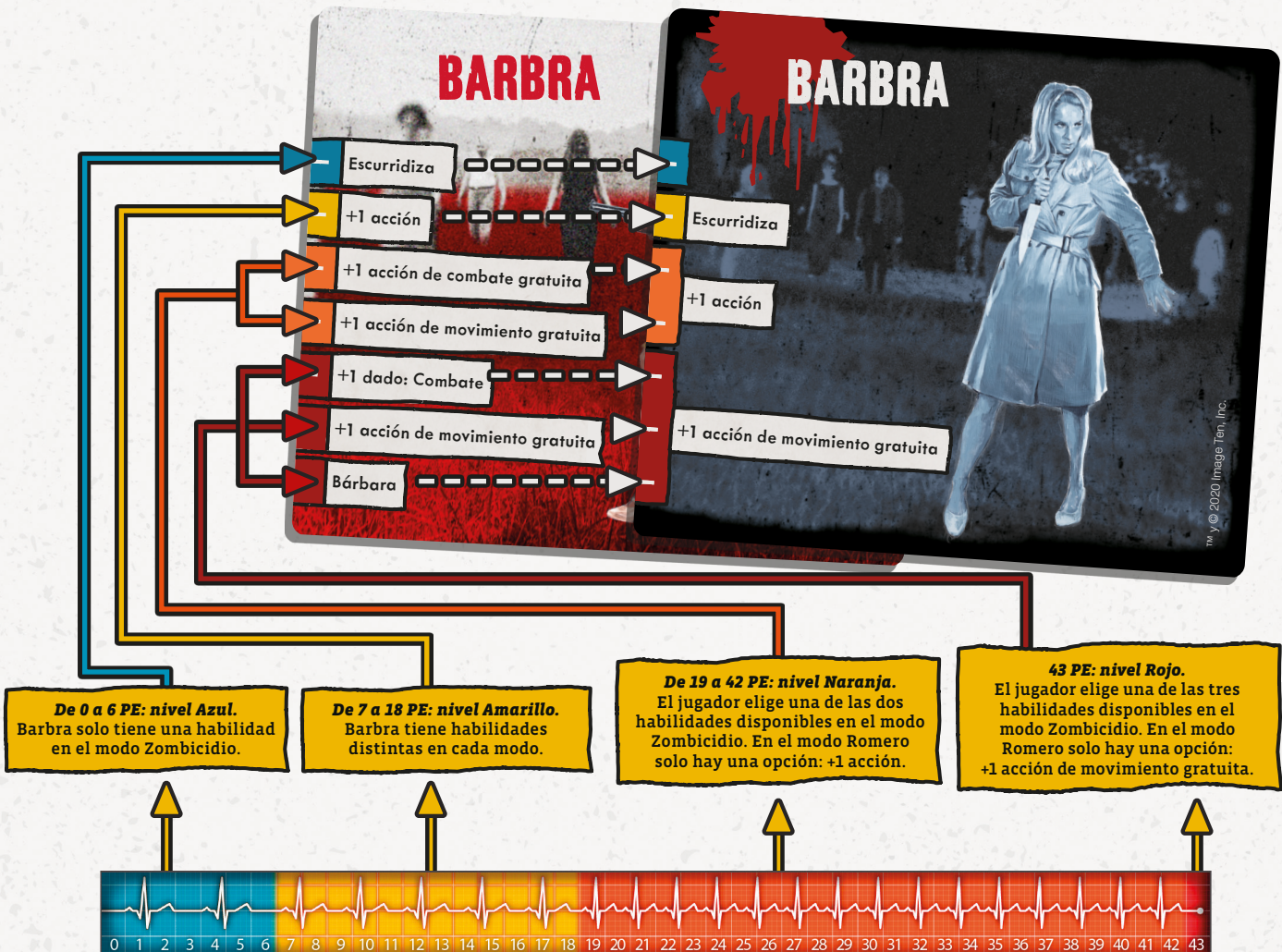
Existen cuatro niveles de Peligro: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en la escena (ver página 46). Las habilidades se acumulan en cada nivel de Peligro.

En el **modo Romero**, los Supervivientes no tienen habilidades en el nivel Azul, y adquieren una nueva habilidad cada vez que llegan a los niveles Amarillo, Naranja y Rojo.

En el **modo Zombicidio**, los Supervivientes tienen una habilidad en el nivel Azul, y ganan una habilidad adicional cuando alcanzan el nivel Amarillo. Una vez que llega al nivel Naranja, el Superviviente elige una de las 2 habilidades que aparecen en su tarjeta de identificación. Este procedimiento se repite cuando alcanza el nivel Rojo, en cuyo caso elige una de las 3 habilidades disponibles.

A medida que se vayan adquiriendo habilidades para un Superviviente, deberán señalarse en el panel de control insertando un indicador en el orificio correspondiente. ¡Estos indicadores no se mueven cuando se le da la vuelta a la tarjeta para cambiar de modo, así que antes de colocarlos procura consultar el modo Zombicidio de tu Superviviente para escoger las habilidades que más te interesen!

Ganar Experiencia tiene también un efecto secundario. **Cuando se roba una carta de Muerto viviente, hay que leer la línea que se corresponda con el Superviviente que haya alcanzado el nivel de Peligro más alto** (ver «Aparición de muertos vivientes», página 24). Cuanto más fuerte sea el Superviviente, más muertos vivientes aparecerán.



# 06 INVENTARIO



—Busque maderos, tablones, algo; a ver si podemos clavarlos para encerrarnos dentro de la casa.

Cada Superviviente puede acarrear un máximo de 5 cartas de Equipo repartidas entre los dos tipos de espacios para Equipo de su panel de control: 2 en las Manos y 3 en la Mochila. Pueden descartarse cartas del inventario en cualquier momento sin ningún coste (incluso durante el turno de otro jugador) para hacer sitio a otras cartas.

Cada **espacio de Mano** puede contener 1 carta de Equipo. Las armas y demás objetos que se lleven en un espacio de Mano pueden utilizarse con normalidad.

En la **Mochila** pueden guardarse hasta 3 cartas de Equipo. Las características y efectos de juego descritos en estas cartas de Equipo no pueden aplicarse hasta haberlas puesto en un espacio de Mano. Las cartas de Equipo que contienen la expresión «Puede utilizarse desde la Mochila» se pueden usar sin ninguna traba desde cualquier espacio, sea de Mano o de la Mochila.

En los espacios de la Mochila se puede guardar cualquier cantidad de armas que el Superviviente no esté utilizando actualmente. Sin embargo, este Superviviente no podrá usar el Martillo de carpintero hasta haberlo trasladado a un espacio de Mano.



La carta de Equipo Montones de cartuchos, en la que dice «Puede utilizarse desde la Mochila», si proporciona su efecto de juego a este Superviviente desde este espacio.

Ambos espacios de Mano se usan para el combate. Este Superviviente puede realizar acciones de combate a distancia con la Ithaca M37 y acciones de combate cuerpo a cuerpo con el Hacha.



# 07 LOS MUERTOS VIVIENTES

Hasta ahora, las únicas descripciones, las únicas pistas que tenemos han sido facilitadas por atemorizados testigos de algunos de estos hechos sangrientos. Las versiones de los testigos varían, desde describirlos como «gente corriente», como «monstruos deformes» y como «personas que parecen en trance», hasta como «cosas que parecen personas, pero actúan como animales salvajes». Algunos testigos aseguran que las víctimas tenían la ropa desgarrada. Esta escalofriante historia empezó hace dos días, cuando fue encontrada muerta toda una familia en extrañas circunstancias en su casa de campo cerca de Gulfport, Luisiana. Desde entonces, las noticias de este tema son la causa del terror más espantoso que se ha anunciado en todos los tiempos en la mayor parte del este y Medio Oeste de los Estados Unidos.

En *Night of the Living Dead* hay 4 tipos de muertos vivientes. Todos poseen una única acción que gastan cada vez que se activan. Un muerto viviente es eliminado tan pronto es golpeado con éxito por un ataque que inflige el Daño mínimo necesario para destruirlo. Su agresor recibe inmediatamente 1 punto de Experiencia.

## CAMINANTE

—No tienen fuerza.



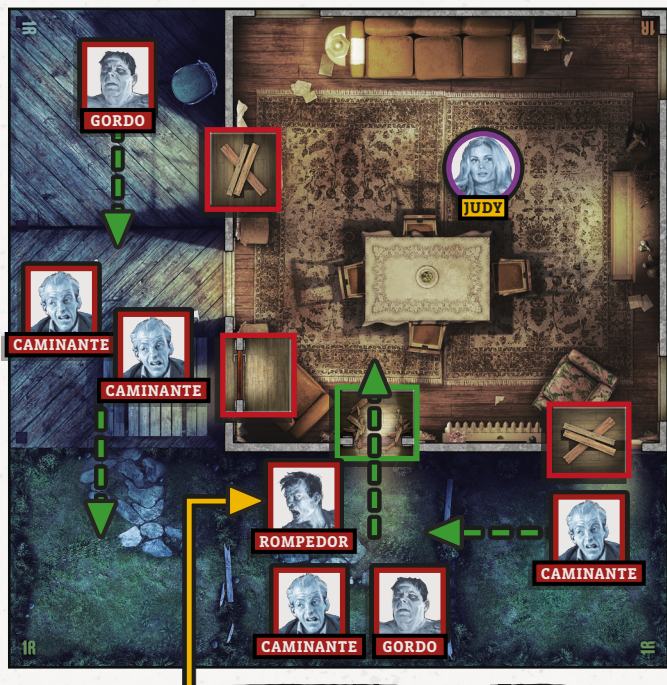
Los Caminantes son los muertos vivientes más comunes. ¡Parecen débiles, pero la superioridad numérica los hace muy peligrosos!  
**Heridas que causa:** 1  
**Para eliminarlo:** Daño 1

## ROMPEDOR

—No pasará mucho tiempo hasta que esas cosas vuelvan a aporrear aquí.



Ladrillos, palos o piedras; los Rompedores emplean lo primero que pillan para destruir Barricadas y despejar el camino al resto de la horda.  
**Heridas que causa:** 1  
**Para eliminarlo:** Daño 1  
**Regla especial:** Los Rompedores pueden romper Barricadas y Puertas cerradas que se interpongan en su avance hacia los Supervivientes (ver página 22).



Los Rompedores «rompen» las Barricadas y Puertas que los Supervivientes hayan cerrado para franquear el paso al resto de la horda de muertos vivientes. ¡No los perdáis de vista!

## GORDO

—¡Debería echarle a la calle para que se lo comieran esos!



Los Gordos son como tanques con piernas, nacidos de entre los ciudadanos más fuertes (pero igualmente muertos en vida). Ignoran todo el daño que no sea infligido por los ataques más potentes, y pueden desmembrar a sus víctimas sin apenas esfuerzo. Su voluminosa figura puede escudar a los muertos vivientes de menor tamaño.

**Heridas que causa:** 2  
**Para eliminarlo:** Daño 2

## PARIENTE

—No... no... ¡No! ¡Johnny! ¡Que alguien me ayude!



Los Parientes son amigos y familiares muy queridos por los Supervivientes, pero que ahora se han convertido en cadáveres andantes. Su presencia causa un profundo impacto en la moral del Superviviente, infundiéndole un ominoso pavor por su amargo destino.

**Heridas que causa:** 1  
**Para eliminarlo:** Daño 1

**Regla especial:** Mientras haya al menos 1 Pariente sobre el tablero, todos los Supervivientes que estén en modo Zombicidio deben cambiar al modo Romero. **Estos Supervivientes volverán al modo Zombicidio cuando ya no queden Parientes sobre el tablero.** ¡Mucho cuidado, las habilidades de los Supervivientes se modifican al cambiar de modo!

# 08 FASE DE LOS JUGADORES

*Cuando comenzó este estado de emergencia, las emisoras de radio y televisión les aconsejábamos que se metieran en sus casas y cerraran las puertas, pero ahora la situación ha cambiado y ya podemos darles instrucciones sobre lo que deben hacer.*

Empezando por el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, cada participante en la partida activa a todos sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Cada Superviviente puede ejecutar hasta 3 acciones en el nivel de Peligro Azul (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad de nivel Azul). A continuación, se describen todas las acciones disponibles.

## MOVIMIENTO

Con esta acción, el Superviviente se mueve de una Zona a otra contigua; no se permite el movimiento a través de paredes, Barricadas ni Puertas cerradas.

- Si hay muertos vivos en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada muerto vivo presente.
- Entrar en una Zona que contiene muertos vivos termina la acción de movimiento del Superviviente, incluso aunque este tenga una habilidad que le permita atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento (o sea Escurridizo, como se explica en la página 46).

**EJEMPLO:** Helen está en la misma Zona que 2 Caminantes. Para abandonar esta Zona debe gastar 1 acción en el movimiento y 2 acciones más en librarse de los Caminantes, lo que suma un total de 3 acciones. Si hubiera 3 muertos vivos en su Zona, Helen necesitaría 4 acciones (1+3) para moverse.

## BUSCAR

Solo se puede buscar en Zonas de interior, y únicamente si no hay muertos vivos en ellas. El jugador roba una carta de un mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el inventario de su Superviviente (reorganizando dicho inventario sin coste alguno), o bien descartar inmediatamente la carta robada.

Un Superviviente solo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno, aunque se trate de una acción adicional de carácter gratuito.

- Los Supervivientes en modo Romero solo pueden robar cartas del mazo de Equipo doméstico.
- Los Supervivientes en modo Zombicidio pueden robar cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo, Equipo de combate a distancia o Equipo doméstico.

Si se acaban todas las cartas de un mazo de Equipo, vuelve a mezclar todas sus cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

**ATENCIÓN:** es importante leer bien la descripción de la escena, porque muchas poseen reglas especiales que afectan a las acciones de búsqueda. Por ejemplo, quizá solo sea posible buscar Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia en Zonas específicas.

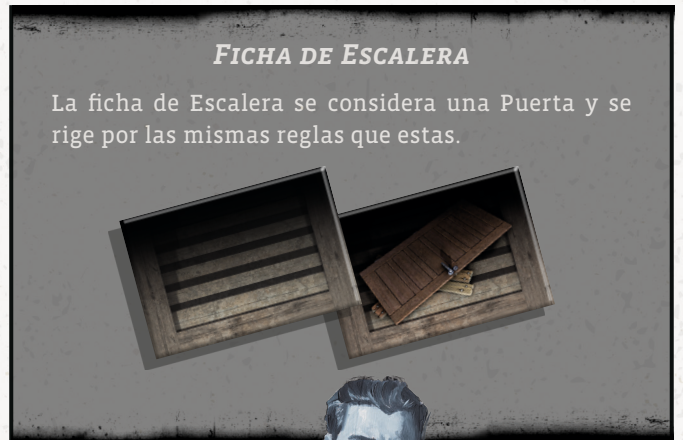
## ACCIÓN DE PUERTA

El Superviviente abre o cierra una Puerta situada en su Zona, pero solamente si no hay ningún muerto vivo en ella. Para representar esto se le da la vuelta a la ficha de Puerta.

Abrir o cerrar una Puerta puede afectar al camino que seguirán los muertos vivos para llegar hasta los Supervivientes (ver página 23).

### FICHA DE ESCALERA

La ficha de Escalera se considera una Puerta y se rige por las mismas reglas que estas.



## ACCIÓN DE BARRICADA

—Oiga, ya sé que tiene miedo. Yo también. Pero tenemos que tapar las entradas de esta casa. Voy a clavar las puertas y las ventanas, ¿entendido? Estaremos a salvo aquí dentro. Estaremos bien hasta que nos rescaten. Pero tenemos que trabajar juntos.



Las armas equipadas que permiten a los Supervivientes abrir Barricadas tienen este símbolo.

Tom está en peligro. Helen acude en su rescate. Su Barreta puede abrir Barricadas, y no hay ningún muerto viviente en su Zona. Gasta 1 acción y emplea su arma para romper la Barricada que conduce hasta su amigo. La ficha de Barricada cerrada se gira para dejar boca arriba su cara de Barricada abierta. Helen se abalanza al exterior y empieza a machacar las cabezas de los muertos vivientes.



El Superviviente realiza 1 de estas acciones con una Barricada situada en su Zona, pero solamente si no hay ningún muerto viviente en ella.

- **Construir** una Barricada, si es posible en la escena actual. Esto se especificará en la sección de reglas especiales de la escena.
- **Abrir** una Barricada utilizando un arma equipada que **tena el símbolo de abrir Barricadas**. Dale la vuelta a la ficha de Barricada para dejar boca arriba su cara abierta.
- **Cerrar** una Barricada. Dale la vuelta a la ficha de Barricada para dejar boca arriba su cara cerrada. Para esto no se necesita ninguna carta de Equipo específica.

Construir, abrir o cerrar Barricadas puede afectar al camino que seguirán los muertos vivientes para llegar hasta los Supervivientes (ver página 23).

Helen ha logrado acabar con los dos Caminantes, liberando así a Tom. En su turno, Tom se mueve al interior de la casa y decide reparar la Barricada. No hay ningún muerto viviente en su Zona, y tampoco se requiere ninguna carta de Equipo para esta acción. Tom gasta 1 acción y le da la vuelta a la ficha para dejar boca arriba su cara de Barricada cerrada.



## REORGANIZAR INVENTARIO/ INTERCAMBIAR OBJETOS

—Helen, tengo que coger esa arma.

El Superviviente puede reorganizar las cartas de su inventario del modo que desee.

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

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



## ACCIONES DE COMBATE

—Bueno, hoy hemos eliminado a diecinueve de ellos solo en esta zona. Los tres últimos que eliminamos intentaban meterse en un almacén abandonado, pensando que habría alguien. No ha sido difícil, los hemos oído hacer todo tipo de ruidos; pero entramos y acabamos con ellos.

Las acciones de combate permiten usar las cartas de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y a distancia para eliminar muertos vivientes.

### • ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO



El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo que lleve en las Manos para atacar a los muertos vivientes que estén en su Zona (ver «Combate» en la página 26).

### • ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA



El Superviviente utiliza un arma de combate a distancia que lleve en las Manos para disparar a una única Zona que se encuentre dentro del Alcance mostrado en la carta de dicha arma (ver «Combate» en la página 26). **Los Supervivientes disparan contra Zonas, no contra Actores.** Esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (ver página 27).

Utilizar un arma de combate a distancia desde Alcance 0 se sigue considerando una acción de combate a distancia.

## COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO

El Superviviente coge o activa un objetivo de la escena que se encuentre en la misma Zona que él. Los efectos de juego de estos objetivos se detallan en la descripción de la escena.

## NO HACER NADA

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

## ACCIONES EN UN COCHE



¡Ten siempre a mano la carta de referencia de los Coches!

—Yo sé conducir ese camión y manejar el surtidor. Ben no entiende nada de todo eso.

En *Night of the Living Dead* hay 2 Coches, representados por una sola ficha de doble cara. Algunas escenas permiten que los Supervivientes los conduzcan para desplazarse rápidamente por el tablero y atropellar muertos vivientes. Ambos Coches se usan de la misma manera. En la carta de referencia de los Coches se resumen sus reglas especiales.

Gastando 1 acción, el Superviviente puede realizar 1 de las acciones que se describen a continuación. A menos que guarden alguna relación con los Coches, las habilidades de los Supervivientes no se aplican a los Coches ni tampoco a los ataques efectuados con ellos.

Mientras no se especifique lo contrario, un Coche no puede ser atacado ni destruido. Un Superviviente sentado en un Coche sí puede ser atacado con normalidad como si estuviera de pie en esa Zona.

### • ENTRAR EN UN COCHE O SALIR DE ÉL

El Superviviente **entra** en un Coche que esté en su Zona, pero solo si no hay muertos vivientes en ella. La miniatura del Superviviente se sitúa en el asiento del conductor (si está libre) o sobre la ficha de Coche para viajar como pasajero. Solamente puede haber un conductor en cada Coche, **así como un máximo de 5 pasajeros.**

No hay restricciones para **salir** de un Coche.

● **CAMBIAR DE ASIENTO EN UN COCHE**

El Superviviente se cambia al asiento del conductor o a uno de los asientos de pasajeros. En cualquiera de los casos, la miniatura se coloca en la posición correspondiente.

Este cambio de asiento no es una acción de movimiento, y por tanto no se aplica ninguna regla asociada a los movimientos.

● **CONducIR UN COCHE**

*—Arranqué de nuevo e intenté abrirme camino entre ellos. ¡Pero no se movieron, ni corrieron, ni...! Se quedaron quietos, mirándome. Quería aplastarlos, hacerlos saltar por los aires.*

Un Coche solo puede conducirse si la escena lo permite de forma expresa, y únicamente puede hacerlo un Superviviente que vaya sentado en el asiento del conductor. Este Superviviente puede mover el Coche 1 o 2 Zonas de exterior. **Los Coches no pueden entrar en Zonas de interior, Maizales ni Bosques (ver página 31).**

Esta acción no es de movimiento, y por tanto no está sujeta a los modificadores que afectan al movimiento: el Coche

puede abandonar o atravesar Zonas que contengan muertos vivos sin necesidad de gastar acciones adicionales ni detenerse en ellas.

El Coche efectúa un ataque contra toda Zona en la que **entre** y que esté ocupada por muertos vivos (exceptuando, por tanto, la Zona donde inició su movimiento). Una Zona con muertos vivos puede recibir múltiples ataques si se recorre varias veces con acciones de Coche consecutivas. Consulta la carta de referencia de los Coches para resolver estos ataques. Eliminar muertos vivos de este modo proporciona al conductor los puntos de Experiencia correspondientes.

Los ataques con un Coche no se consideran acciones de combate, y por lo tanto no están sujetos a las reglas que modifiquen dichas acciones.

Los ataques con un Coche pueden provocar fuego amigo (ver página 28) y dañar a los Supervivientes que estén fuera del Coche, ¡así que procura no atravesar Zonas que contengan peatones además de muertos vivos! Si un Coche atraviesa una Zona que solamente contiene Supervivientes a pie, no se realiza ningún ataque contra ella.

El orden de prioridad de blancos se aplica a todos los ataques efectuados con un Coche.

**1** Sigamos el turno de Ben, que va a usar un Coche. Ben se encuentra en la misma Zona que Tom, y no hay ningún muerto vivo en ella. Con su primera acción, entra en el Coche y se convierte en su conductor.

**2** Con su segunda acción, Ben conduce 2 Zonas hasta aquí. El Coche realiza un ataque contra todas las Zonas que ha recorrido y en las que hubiera algún muerto vivo. 2 Caminantes son eliminados en la Zona de destino.

**3** Ben conduce otras 2 Zonas con su tercera acción. El Caminante que queda aún en la Zona inicial del Coche no sufre daños, pero sí se realiza un ataque de Coche contra la segunda Zona en la que entra. Se obtiene un único impacto en la tirada: aplicando el orden de prioridad de blancos (ver página 27), vemos que el Gordo es eliminado en primer lugar.

**4** Si no hubiera ningún muerto vivo en la Zona de Barbra, Ben habría llegado hasta ella usando su cuarta acción (está en el nivel Amarillo). Sin embargo, la presencia del Caminante hace que Barbra corra el riesgo de sufrir fuego amigo (ver página 28). Ben decide conducir 1 sola Zona y detenerse aquí.

Ben habría atropellado gustoso a este Rompedor, pero el muerto vivo se halla en una Zona de Bosque (ver página 31). Los Coches no pueden entrar en Zonas de Bosque, ni tampoco en los Maizales.

A menos que se especifique lo contrario en la descripción de la escena, no se puede entrar en Zonas de interior conduciendo un Coche.

# 09 FASE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Todos los organismos estatales consultados no consiguen dar una explicación, ni siquiera una teoría sobre los acontecimientos. El sheriff T. K. Dunmore de Camden, Carolina del Norte, ha dicho: «Digan a la gente que, por el amor de Dios, se vayan de las calles. Díganles que se vayan a casa y atranquen puertas y ventanas. No sabemos de qué clase de criminales se trata».

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Supervivientes, es el turno de los muertos vivientes. Nadie los controla: ya lo hacen ellos solos, siguiendo estos pasos de activación y aparición en el orden indicado.

## PASO 1: ACTIVACIÓN

Todos los muertos vivientes se activan y gastan su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación. Primero se resuelven todos los ataques contra Supervivientes (o contra Barricadas y Puertas cerradas), y después todos los movimientos. Con una sola acción, cada muerto viviente efectúa un ataque **O BIEN** un movimiento, pero nunca ambos.

### • ATAQUE

Oficiales de la defensa de Cumberland han informado a los periodistas que las víctimas asesinadas muestran pruebas irrefutables de haber sido parcialmente devoradas por sus asesinos.

Cada muerto viviente que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un muerto viviente siempre acierta, no requiere lanzar dados e inflige una cantidad específica de Heridas, dependiendo de su tipo.

- Los Caminantes, Rompedores y Parientes causan 1 Herida.
- Los Gordos causan 2 Heridas.

Los ataques de los muertos vivientes se reparten entre todos los Supervivientes que haya en la Zona de la manera que los jugadores prefieran. Cada ataque de muerto viviente inflige el total de Heridas correspondiente. El indicador de la barra de Heridas avanza 1 punto por cada Herida recibida. Un Superviviente es eliminado tan pronto su barra de Heridas señala el 3. ¡Si eso ocurre, todos los jugadores pierden la partida!

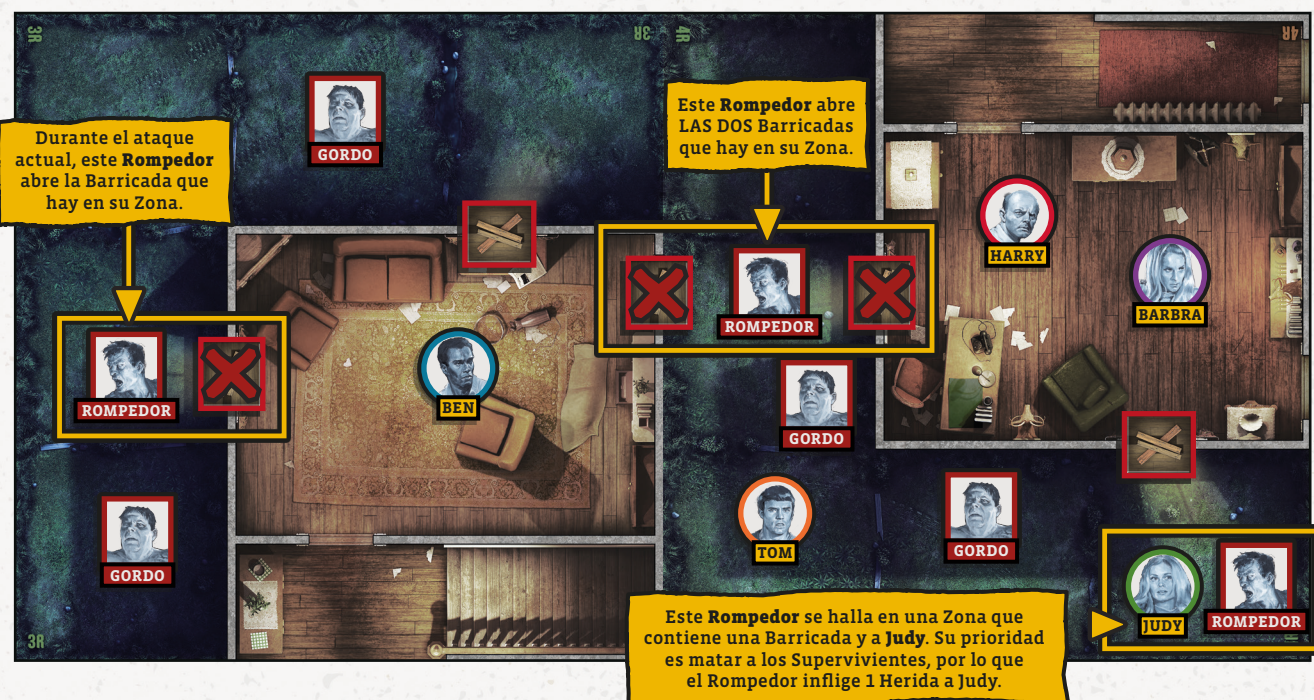


Cada ataque de muerto viviente efectuado con éxito inflige la correspondiente cantidad de Heridas.

Los muertos vivientes luchan en grupo. Todos los muertos vivientes activados en la misma Zona que un Superviviente se unen al ataque, incluso aunque esto inflija más daño del necesario para acabar con él.

Los Rompedores que no hayan atacado a un Superviviente emplean su acción atacando a todas las Barricadas y Puertas cerradas que haya en su Zona. Todas estas Barricadas y Puertas se abren.

Un solo Rompedor puede abrir todas las Puertas y Barricadas que haya en su Zona.



¡Como el resto de los muertos vivos de dicha Zona no habrán atacado, con su posterior acción de movimiento podrán pasar a través de las aberturas recién creadas por los Rompedores!

## • MOVIMIENTO

*—Tranquila. No se preocupe por él, yo puedo manejarle. Probablemente aparecerán más en cuanto nos descubran.*

Los muertos vivos que no hayan atacado usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Supervivientes:

### 1 - Los muertos vivos escogen la Zona de destino.

- La primera Zona que escogerán será la que contenga más Supervivientes y se halle dentro de su línea de visión.
- Si no pueden ver a ningún Superviviente, avanzarán hacia la Zona en la que haya más Supervivientes.

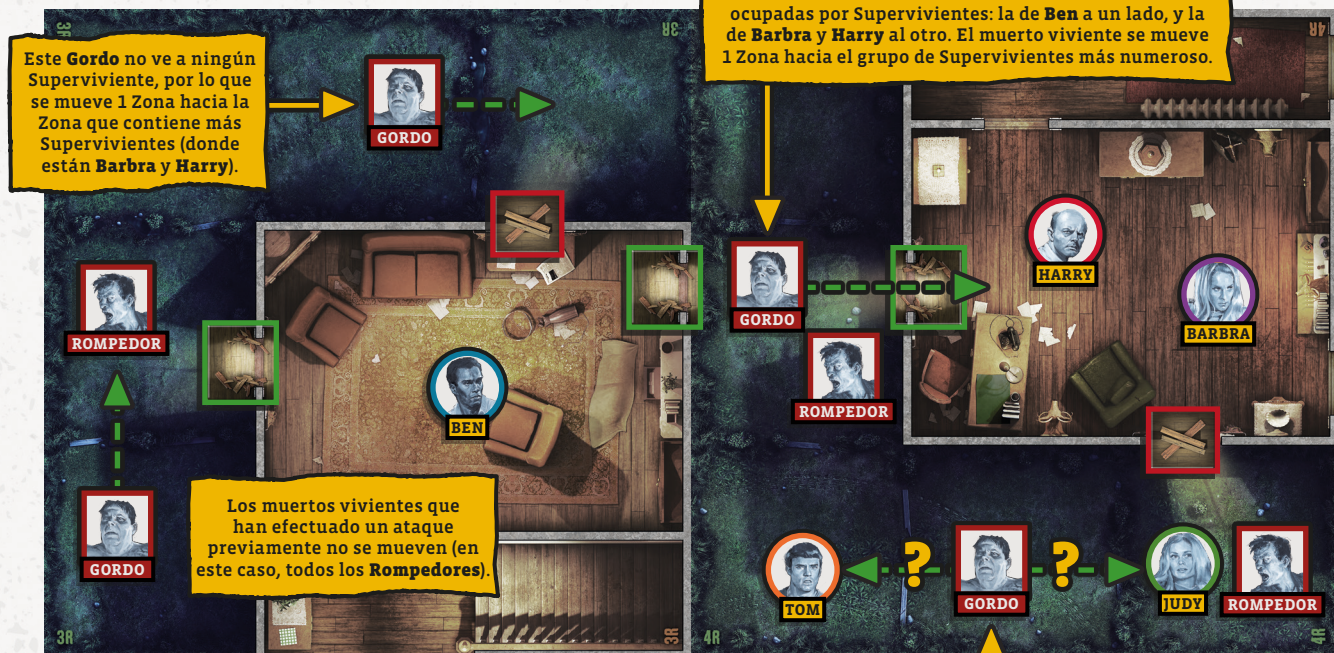
La distancia en ambos casos es lo de menos. Un muerto vivo siempre avanzará hacia el grupo más numeroso de Supervivientes que pueda ver.

### 2 - Los muertos vivos se mueven 1 Zona hacia la Zona de destino siguiendo la ruta más corta disponible.

Si no hay rutas despejadas hacia la Zona de destino, se moverán hacia ella como si todas las Barricadas y Puertas estuvieran abiertas, aunque las Barricadas y Puertas cerradas seguirán deteniéndolos.

Si hay más de una ruta con la misma longitud, los muertos vivos se dividen en grupos del mismo número y tipo para seguir todas las rutas posibles. También se dividen si varias Zonas contienen el mismo número de Supervivientes.

Si no hay bastantes muertos vivos para una división equitativa, se decide cuál de los nuevos grupos recibe la miniatura sobrante y en qué dirección avanza cada nuevo grupo. Si un solo muerto vivo puede recorrer múltiples rutas viables, los jugadores deciden por cuál de ellas se desplaza.



## PASO 2: APARICIÓN

—Ya saben que estamos aquí.



Los mapas de las escenas muestran dónde aparecen los muertos vivos al final de cada fase de los muertos vivos: estas son las Zonas de aparición.



Las fichas de Aparición de muertos vivos señalan las ubicaciones de las Zonas de aparición. La ficha de color blanco siempre es la primera en la que aparecen muertos vivos.

Localiza la ficha de Aparición de color **blanco** y roba una carta de Muerto vivo. Lee el tipo de muerto vivo que aparece en ella y la línea que corresponda al nivel de Peligro del Superviviente más experimentado (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de muerto vivo en la Zona que contiene la ficha de Aparición blanca. Los muertos vivos siempre aparecen primero en la Zona señalada con esta ficha.

Repite esta operación con cada ficha de Aparición que haya sobre el tablero, una por una, empezando por la ficha de Aparición blanca y procediendo en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando se acabe el mazo de cartas de Muerto vivo, vuelve a mezclar las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

**GORDOS** ← Con esta carta de Muerto vivo aparecen Gordos.

x7	Nivel Rojo: 7 Gordos
x5	Nivel Naranja: 5 Gordos
x1	Nivel Amarillo: 1 Gordo
x1	Nivel Azul: 1 Gordo

**EJEMPLO:** Tom tiene 5 puntos de Experiencia, así que está en el nivel de Peligro Azul. Judy tiene 12, lo que la sitúa en el Amarillo. A fin de determinar cuántos muertos vivos aparecen, hay que leer la línea Amarilla, que corresponde a Judy, la Superviviente más experimentada.

### ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES

Aunque las fichas de Aparición comunes son de color rojo (o blanco, en el caso de la ficha inicial), por la otra cara tienen distintos colores, como amarillo o violeta. Estos colores se emplean de forma exclusiva en escenas concretas. A menos que se indique otra cosa, en estas Zonas no aparecen muertos vivos hasta que tenga lugar un suceso específico que las active.





## CARTAS QUE ABREN PUERTAS Y BARRICADAS

Señores oyentes, habíamos interrumpido nuestra emisión debido a problemas técnicos...

Cuando se roba la carta «Barricadas y Puertas derribadas», no aparece ningún muerto viviente en la Zona de aparición designada. En vez de eso, se abren todas las Barricadas y Puertas que haya en Zonas ocupadas por muertos vivientes del tipo indicado por la carta.

Cabe destacar que estas cartas no tienen ningún efecto en el nivel de Peligro Azul.

## QUEDARSE SIN MINIATURAS

—¿Queda algún caramelo?  
—No.

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un muerto viviente en el tablero durante el paso de aparición. En este caso, se colocan las miniaturas que queden (si queda alguna) y después todos los muertos vivientes del tipo requerido obtienen inmediatamente una activación adicional (ver página 22). Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. ¡No perdáis de vista el número de muertos vivientes que hay sobre el tablero!

**1** Al resolver el paso de aparición en el nivel de Peligro Amarillo, primero aparecen muertos vivientes en la ficha de Aparición blanca. Se roba una carta de Muerto viviente y se lee la línea del nivel Amarillo: 3 Caminantes. Por tanto, se colocan 3 Caminantes en esta Zona de aparición.

**2** La aparición de muertos vivientes se resuelve en el sentido de las agujas del reloj. La segunda carta de Muerto viviente robada provoca la aparición de 1 Gordo.

**3** Se roba una tercera y última carta de Muerto viviente para esta Zona de aparición. ¡La carta abre todas las Puertas y Barricadas de las Zonas que contienen Caminantes! Los dos refugios de los Supervivientes han quedado expuestos.

# 10 COMBATE

—Jefe, si yo estuviera rodeado por seis u ocho de esos seres, ¿tendría alguna posibilidad de salvarme?

—Pues no hay problema. Si tiene un arma, dispáreles a la cabeza; es el método más seguro. Pero si no la tiene, utilice una antorcha. Golpeándolos o quemándolos también mueren.



Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia o Coche para atacar a un muerto viviente, debe tirar tantos dados como se indique en las cartas correspondientes.



Si el Superviviente activo tiene dos armas idénticas con el símbolo Doble equipadas en sus Manos, puede utilizar esas dos armas al mismo tiempo al coste de una sola acción. Ambas armas deben apuntar a la misma Zona.



**EJEMPLO:** Harry tiene 2 Uzis en las Manos. La Uzi tiene el símbolo Doble, así que Harry puede disparar ambas a la vez. Esto le permite tirar 6 dados (3 por cada Uzi) con una sola acción de combate a distancia.



Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión del arma utilizada representa un impacto con éxito.



Cada impacto inflige a un único objetivo la cantidad de Daño que se especifica en el valor de Daño de la carta. Si todos los objetivos son eliminados, los impactos sobrantes se pierden.

- Los **Caminantes**, **Rompedores** y **Parientes** mueren con un impacto de 1 punto de Daño (o más).
- Los **Gordos** mueren con un impacto de 2 puntos de Daño (o más). Da igual cuántos impactos se obtengan con un arma que inflige Daño 1; un Gordo los absorbe sin inmutarse.



## ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

El centro de supervivencia del Pentágono ha dictaminado que esos seres pueden ser eliminados por medio de un disparo en la cabeza o de un fuerte golpe en el cráneo. Dicho centro ha explicado que, puesto que el cerebro de estos espíritus ha sido activado por la radiación, al destruir el cerebro se destruye también el espíritu.



Las armas de combate cuerpo a cuerpo son las que tienen este icono.

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

Los golpes fallidos con armas de combate cuerpo a cuerpo no causan fuego amigo (ver página 28).

**EJEMPLO:** Barbra y Helen están en la misma Zona con un Gordo, un Rompedor y un Caminante. Helen ataca con su Katana. Saca y en su tirada, lo que significa 1 impacto. Decide asignar ese impacto al Rompedor, ya que el Daño 1 de la Katana no basta para matar al Gordo. Aunque Helen ha obtenido un fallo, Barbra está a salvo de los tajos de su katana.

## ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA

Un Superviviente que empuña un arma de combate a distancia en una Mano puede disparar a una Zona situada dentro de su línea de visión (ver página 10) y del Alcance del arma.

### RECUERDA:

- En Zonas de interior, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura, y solo a una distancia de 1 Zona.
- 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.
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver página 28), ¡así que sopesa bien los riesgos!



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



Las armas de combate a distancia son las que tienen este icono.

El primero de los dos valores muestra el Alcance mínimo. El arma no puede disparar a Zonas que estén a una distancia inferior a este mínimo. En algunos casos es «0», lo que significa que el Superviviente puede disparar a blancos situados en la Zona que ocupa en ese momento (aun así, se considera una acción de combate a distancia).

El segundo valor muestra el Alcance máximo del arma; un arma no puede disparar a Zonas que estén más allá de su Alcance máximo.

**EJEMPLO 1:** El Winchester 94 tiene un Alcance de 1-3, lo que significa que con él se puede disparar hasta una distancia máxima de 3 Zonas, y que no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el tirador.

**EJEMPLO 2:** La Recortada tiene un Alcance de 0-1, lo que quiere decir que se puede disparar sobre la Zona de su propietario o sobre una Zona adyacente a esta, pero no más allá.

Al elegir una Zona para un ataque a distancia, se ignora a todos los Actores que estén en las Zonas interpuestas entre el tirador y el blanco. Esto significa que los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin

consecuencias para otros Supervivientes o muertos vivientes. ¡Incluso se puede disparar a otra Zona habiendo muertos vivientes en la misma Zona del tirador!

### • ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando se utiliza un arma de combate a distancia (aunque sea a Alcance 0), el Superviviente que dispara no elige los blancos a los que alcanza con sus tiradas exitosas. Los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos:

#### 1 - Gordo

#### 2 - Caminante, Rompedor o Pariente (el tirador elige)

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

**RECUERDA:** el orden de prioridad de blancos no se aplica a las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

**EJEMPLO:** Ben, armado con una Ithaca M37 (Daño 2), realiza una acción de combate a distancia contra una Zona ocupada por 1 Gordo, 1 Pariente y 2 Caminantes. La presencia del Pariente obliga a Ben a jugar con su tarjeta de identificación en modo Romero. El jugador saca y en la tirada. La Ithaca M37 impacta con resultados de 4 o más, lo que significa que ha logrado 2 impactos. Aplicando el orden de prioridad de blancos, su primer impacto alcanza al Gordo y lo elimina (ya que el arma tiene Daño 2). El Pariente y los 2 Caminantes tienen la misma prioridad como blancos, así que Ben puede asignar el segundo impacto a cualquiera de ellos. Decide eliminar al Pariente, de ese modo podrá volver al modo Zombicidio.

**ATENCIÓN:** los Gordos ocupan el primer puesto en el orden de prioridad de blancos y son inmunes a las armas de Daño 1. Esto significa que pueden proteger a los Caminantes, Rompedores y Parientes que estén en su misma Zona contra todas las acciones de combate a distancia efectuadas con armas de Daño 1, ya que mientras no sean eliminados, no podrán asignarse impactos a otros muertos vivientes.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER ELIMINADO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Gordo	1	2	1
2	Caminante Rompedor Pariente	1	1	1



● FUEGO AMIGO

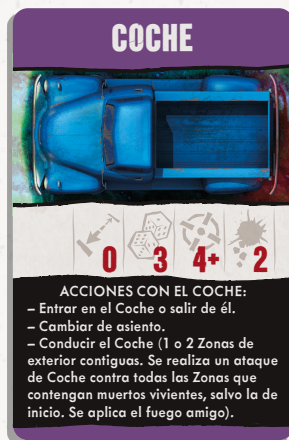
—Vince, dale en la cabeza, justo entre los ojos. Buen disparo. Este está muerto. Vamos, cogedle; hay otro para el fuego.

Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Sin embargo, una situación de emergencia puede requerir una acción de combate a distancia o un ataque con un Coche contra una Zona en la que haya un compañero Superviviente. En estos casos, todo fallo obtenido en una tirada de ataque impacta automáticamente a los Supervivientes que se encuentren en la Zona objetivo. Estos impactos de fuego amigo se asignan a los Supervivientes del modo que prefiera el tirador, y su Daño se aplica siguiendo el procedimiento habitual (las armas de Daño 2 causan 2 Heridas, por ejemplo).

**RECUERDA:** el fuego amigo no se aplica a las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

**EJEMPLO:** Helen dispara con una Recortada a una Zona ocupada por Harry y por 1 Caminante. Saca y , un impacto y un fallo. El impacto elimina al Caminante, pero el fallo alcanza a Harry con un impacto de Daño 1, así que Harry sufre 1 Herida.

ATAQUES CON UN COCHE



Los ataques con Coches se explican en la descripción de la acción de conducir un Coche (ver página 21). Recuerda que los ataques con Coches siguen el orden de prioridad de blancos y pueden causar fuego amigo. Los ataques con Coches no son acciones de combate.

11 RASGOS DE LAS ARMAS

—Ahí podrás ser el jefe. Aquí el jefe soy yo.

RECARGA



Las armas recargables efectúan disparos muy potentes, pero tienen que recargarse para poder volver a dispararlas.

Las armas que poseen el rasgo Recarga precisan gastar una acción para recargarlas entre disparos si se quiere disparar varias veces en una misma ronda. En la fase final de la ronda todas estas armas se recargan de manera gratuita, por lo que siempre empiezan cada ronda listas para disparar.

- Si una de estas armas se dispara y luego se pasa a otro Superviviente sin ser recargada, el nuevo propietario tendrá que recargarla si quiere utilizarla en la misma ronda.
- Basta una sola acción para recargar dos armas Dobles que se hayan disparado a la vez.
- Es posible disparar con una única arma Doble recargable a una Zona y después realizar otra acción de combate a distancia para disparar a otra Zona con la otra arma Doble recargable.

FRANCOTIRADOR



El Superviviente se beneficia de los efectos de la habilidad Francotirador (ver página 46) cuando realiza una acción de combate a distancia con un arma que posee este rasgo. El Superviviente ignora el orden de prioridad de blancos y es libre de escoger el objetivo que desee. ¡El efecto de Francotirador también anula el fuego amigo!

Tu mejor aliado para eliminar muertos vivientes desde lejos.

# 12 EQUIPO ESPECIAL

Las cartas especiales no se roban del mazo de Equipo con acciones de búsqueda, sino que se encuentran en circunstancias concretas o se obtienen combinando otras cartas de Equipo. Son las armas más potentes de todo el juego.

**Combinar Equipo es muy sencillo: basta con descartar las cartas requeridas del inventario de tu Superviviente (esto no cuesta ninguna acción) y coger la carta de Equipo especial correspondiente.** Puedes aprovechar este momento para reorganizar el inventario de tu Superviviente sin coste alguno.

Una vez que combinas Equipo, ya no hay vuelta atrás. No se puede desmontar un Equipo especial para recuperar las cartas que lo componen.

## ESCOPIETA DE MAMÁ

—¿Que cuándo fabricó mi madre su primera escopeta especial? Me parece que fue a finales de los años 60. Aunque nunca llegó a contarme por qué lo hizo.

*Ned, superviviente de Zombicide*



**MACHETE + RECORTADA = ESCOPETA DE MAMÁ**

La Escopeta de mamá se obtiene combinando un Machete con una Recortada y puede utilizarse para efectuar potentes acciones de combate cuerpo a cuerpo y a distancia con una sola carta de Equipo.

Pero al tratarse de un arma emblemática de Zombicide (¡y ahora encima es Doble!), solo un Superviviente que se halle en modo Zombicidio puede realizar acciones de combate con Escopetas de mamá. ¡Ningún Superviviente que esté en modo Romero puede utilizarlas!

**ATENCIÓN: el rasgo Recarga solamente se aplica a las acciones de combate a distancia efectuadas con esta arma.**

## CÓCTEL MOLOTOV

—En mi opinión, el cuerpo debería ser preferiblemente incinerado.



**LÍQUIDO INFLAMABLE + FRASCO = CÓCTEL MOLOTOV**

El Cóctel molotov se obtiene combinando un Frasco con Líquido inflamable; se trata de un arma muy potente de un solo uso. El fuego elimina a los muertos vivos afectados y mantiene a raya al resto. ¡Resulta de gran utilidad para despejar el camino hasta los objetivos de una escena!

Un Superviviente puede descartar un Cóctel molotov que tenga equipado y realizar una acción de combate a distancia contra una Zona de exterior (¡no vayamos a quemar el refugio!).

- Todos los Actores que estén en la Zona objetivo son eliminados.
- Si hay alguna ficha de Aparición de muertos vivos en la Zona objetivo, puede moverse a otra Zona de aparición. Este efecto no puede aplicarse si solamente queda una Zona de aparición en el tablero.

## WINCHESTER CON MIRA

Instalar una Mira en un Winchester 94 proporciona una herramienta estupenda para la supervivencia. Gracias a su elevado Alcance y al rasgo Francotirador (ver página 28), el Winchester con mira permite eliminar Parientes rápidamente y ayudar desde una distancia segura a otros Supervivientes que estén enzarzados en combates cuerpo a cuerpo.



**WINCHESTER 94 + MIRA = WINCHESTER CON MIRA**



## ANTORCHA

—Les asusta el fuego, lo he descubierto.



**PATA DE MESA + LÍQUIDO INFLAMABLE =  
ANTORCHA + LÍQUIDO INFLAMABLE**

Los muertos vivos tienen pocas debilidades, y el fuego es la peor de todas. Se prenden con facilidad, de ahí que lo teman. Por eso las Antorchas son muy eficaces contra ellos, y es bastante fácil crearlas: solo hay que combinar una Pata de mesa con Líquido inflamable. Como excepción a la regla, **la cantidad de combustible necesario es tan insignificante que no se pierde la carta de Líquido inflamable después de la combinación.** ¡Busca en el mazo de Equipo doméstico lo antes posible para encontrar los materiales y prender la llama!



# 13 MAIZALES Y BOSQUES



## MAIZALES



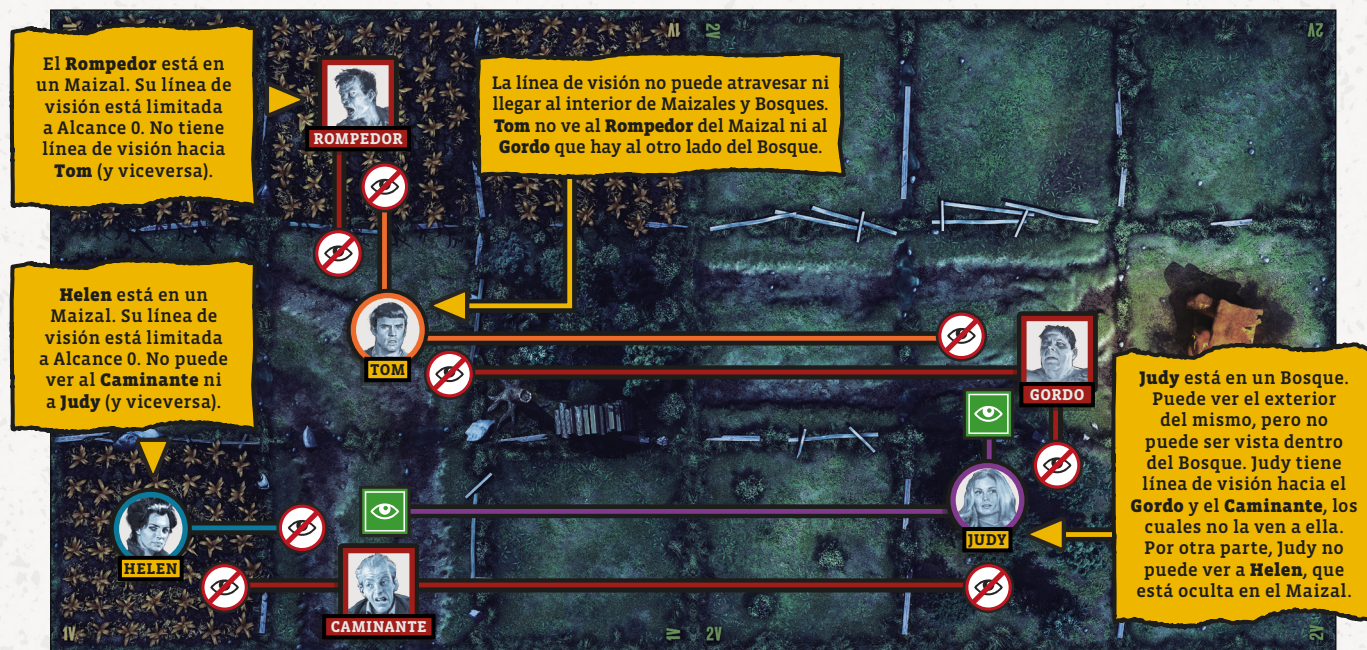
La agricultura es una de las principales actividades industriales de Pensilvania, donde transcurren los hechos de **La noche de los muertos vivientes**. Por ese motivo, en muchos módulos de tablero hay Maizales en diversas Zonas de exterior. **Los Maizales bloquean la línea de visión.**

- Ninguna línea de visión puede entrar en ellos ni atravesarlos.
- Dentro de un Maizal, la línea de visión queda limitada a Alcance 0. No puede trazarse línea de visión hacia Zonas situadas fuera de la que ocupa actualmente el Actor.
- Los Actores pueden moverse a través de Maizales con normalidad. Los Coches, por el contrario, no pueden atravesar Maizales.

## BOSQUES



- Las Zonas de Bosque bloquean la línea de visión para todos los que están fuera de ellas. No pueden trazarse líneas de visión hacia su interior ni tampoco a su través.
- Los Actores que se encuentran en una Zona de Bosque pueden trazar línea de visión desde su posición.
- Los Actores pueden moverse a través de Bosques con normalidad. Los Coches, por el contrario, no pueden atravesar Bosques.



# 14 MODOS DE JUEGO ADICIONALES

## MODO DE JUEGO ULTRARROJO

—¿Por qué han sido consultados los expertos sobre temas espaciales acerca de una emergencia terrestre?

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

**Modo Ultrarrojo:** cuando tu Superviviente alcance el nivel de Peligro Rojo, pon el indicador de Experiencia en el «0» y añade los puntos de Experiencia ganados más allá del mínimo requerido para alcanzar el nivel Rojo. Tu Superviviente sigue estando en el nivel Rojo y conserva sus habilidades. Contabiliza los próximos puntos de Experiencia de la manera habitual y gana habilidades que no seleccionaste cada vez que cambies de nivel de Peligro.

Cuando hayas seleccionado todas las habilidades disponibles del Superviviente, cada vez que alcances el nivel de Peligro Naranja o Rojo podrás elegir cualquier otra habilidad de la lista (ver página 46).

**EJEMPLO:** Barbra acaba de obtener su punto de Experiencia número 43, alcanzando así el nivel Rojo. Ya posee las siguientes habilidades para el modo Zombicidio: *Escurridiza* (Azul), +1 acción (Amarillo), +1 acción de movimiento gratuita (Naranja) y *Bárbara* (Rojo).

El jugador sitúa su indicador de Experiencia de nuevo en el 0 mientras continúa la escena. Barbra sigue estando en nivel Rojo y ganando puntos de Experiencia con cada muerto viviente que elimina.

Barbra no recibe una habilidad adicional cuando llega por segunda vez a los niveles de Peligro Azul y Amarillo: ya tiene todas las habilidades disponibles en esos niveles. Cuando consigue alcanzar otra vez el nivel Naranja, obtiene +1 acción de combate gratuita, su segunda habilidad disponible en ese nivel de Peligro. Al llegar otra vez al nivel Rojo, el jugador debe elegir una nueva habilidad de entre las dos disponibles que le quedan para ese nivel, y opta por +1 dado: Combate. El indicador de Experiencia vuelve a ponerse en el 0.

En su tercer recorrido por la barra de Experiencia, Barbra no gana ninguna habilidad adicional en los niveles Azul, Amarillo y Naranja, puesto que ya tiene todas esas habilidades. Cuando alcanza por tercera vez el nivel Rojo, Barbra obtiene la última habilidad que le queda: +1 acción de movimiento gratuita. El indicador de Experiencia vuelve a ponerse en el 0.

A partir de este momento, Barbra sigue recibiendo puntos de Experiencia: obtiene una habilidad a elección del jugador cada vez que llegue al nivel Naranja, y otra más al alcanzar el nivel Rojo.

## AJUSTAR LA DIFICULTAD

—Hay que llamar a la oficina, a ver qué pasa.

—Está bien, Steve. Diles que vamos a quedarnos aquí y que todo parece estar bajo control.



La dificultad de *La noche de los muertos vivientes* puede aumentarse o reducirse usando los números de las cartas.

Los muertos vivientes son una amenaza familiar y, al mismo tiempo, desconocida; el mundo se desmorona a su alrededor. Pero a veces el juego puede resultar demasiado fácil (o quizá excesivamente difícil) para algunos grupos. En estos casos se pueden ordenar las cartas de Muerto viviente consultando sus números.

- Las cartas con los números del 1 al 21 representan las etapas menos peligrosas de una invasión de muertos vivientes. Los Caminantes aparecen con una cantidad limitada de Rompedores y Parientes.
- Las cartas con los números del 22 al 42 plantean un reto más duro. Aparecen muertos vivientes en mayor cantidad, sobre todo en los niveles de Peligro más bajos. Es mejor reservarlas para los jugadores veteranos de *Zombicide*.
- Las cartas con los números del 43 al 46 abren Barricadas y Puertas. Pueden resultar peligrosas en las escenas centradas en un refugio, o bien suponer un alivio en escenas que transcurran en exteriores (donde no hay Barricadas ni Puertas). Pueden añadirse o quitarse del mazo según corresponda para ajustar el nivel de dificultad de la partida.

¡Podéis combinar estos factores como os parezca oportuno para adaptar la experiencia del juego a vuestras preferencias particulares!





# 15 ESCENAS

## S1 ¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Fácil / 45 minutos



Ben fue atacado por una horda de muertos vivientes en el restaurante Comidas Beekman's y escapó a duras penas con una furgoneta que tiene el depósito casi vacío. Aunque ha logrado encontrar un surtidor de gasolina, tiene un candado cerrado con llave. Procurando mantener la calma, Ben divisa una casa no muy lejos de allí y decide entrar en ella con la esperanza de encontrar las llaves del surtidor. Una vez dentro se topa con Barbra, que aún está conmocionada por su horripilante experiencia. Una desagradable sorpresa les aguarda a los dos en el piso de arriba, donde el anterior propietario de la vivienda halló un truculento final.

Poco después, Harry, Helen, Judy y Tom emergen del sótano y se produce una breve discusión sobre lo que deben hacer. Aunque a regañadientes, todos acuerdan atrancar puertas y ventanas para evitar que los muertos vivientes irrumpían en la casa.



Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R y 4R.

4R	3R
1R	2R

- Zonas iniciales de los Supervivientes (1 y 2)
- Puertas abiertas/cerradas
- Ventana que hay que tapar
- Escalera cerrada
- Barricada abierta
- Zonas de aparición
- Zona de búsqueda: cuerpo a cuerpo
- Zona de búsqueda: a distancia

• **OBJETIVOS**

**Hacerse fuertes en la casa.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se cumplan estas dos condiciones al mismo tiempo:

- Todas las ventanas señaladas están bloqueadas con Barricadas cerradas (ver reglas especiales).
- No hay ningún muerto viviente dentro de la casa.

• **REGLAS ESPECIALES**

• **Preparación.**

- Los Supervivientes empiezan la partida en modo Romero, con la cara del modo Romero de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- Barbra y Ben se colocan en la Zona inicial número 1. Harry, Helen, Judy y Tom se colocan en la Zona inicial número 2.
- Coloca fichas de Barricada abierta en los lugares señalados. Representan puertas abiertas que abarcan 2 Zonas.
- La carta del Winchester 94 debe apartarse del mazo de Equipo inicial; en su lugar se reparte una Pata de mesa. El Winchester 94 se coloca en la Zona señalada. Cualquier Superviviente que busque en esta Zona puede coger el Winchester 94 en vez de robar una carta, así como reorganizar su inventario sin coste alguno.

- **Confianza mutua.** Cualquier Superviviente que entregue la carta de Equipo inicial del Winchester 94 a otro Superviviente mediante una acción de reorganizar inventario/intercambiar objetos puede pasarse al modo Zombicidio.

- **Equipo almacenado.** Solo pueden cogerse cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia si se busca en las Zonas designadas (y únicamente estando en modo Zombicidio).

- **La mujer muerta.** La primera vez que un Superviviente entre en la Zona del módulo 3R que contiene la Escalera, todos los Supervivientes que estén en el modo Zombicidio se pasan al modo Romero. Un Superviviente que se halle en esta Zona debe gastar 2 acciones para deshacerse del cadáver. ¡Hasta entonces, no se podrá buscar en la Zona que hay al otro lado!

- **Barricadas improvisadas.** Las fichas de Barricada abierta representan aberturas rodeadas de maderos que pueden utilizarse para atrancar las ventanas. Cada ficha de Barricada abarca 2 Zonas y puede recogerse desde cualquiera de ellas gastando una sola acción. Un Superviviente puede acarrear más de 1 ficha de Barricada; no ocupan espacios del inventario y pueden intercambiarse como Equipo. **Puede descartarse 1 carta de «Tablas» a cambio de 1 ficha de Barricada (esto no proporciona PE).** Un Superviviente que lleve una ficha de Barricada puede gastar 1 acción para bloquear una ventana situada en su Zona. Para ello se coge una ficha de Barricada del inventario del Superviviente y se coloca sobre la ventana, con la cara cerrada boca arriba. **El Superviviente recibe 5 PE.**



# S2 ¿NO HAY UNA LLAVE?

Fácil / 45 minutos

La situación se ha puesto muy fea. Los muertos vivientes se han extendido por toda la región, asesinando y devorando a sus víctimas. La horda no muerta del restaurante de Beekman ha aparecido y rodeado la casa. A pesar de sus diferencias, los supervivientes buscan las llaves del surtidor al tiempo que procuran mantener a raya a los cadáveres ambulantes. La furgoneta de fuera podría ser el único medio para escapar de esta pesadilla.

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R y 4R.

## • OBJETIVOS

**Encontrar las llaves del surtidor.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se acaben las cartas del mazo de Equipo doméstico. ¡Esto significa que por fin han encontrado las llaves del surtidor!

Por otra parte, perderán la partida si hay al menos 1 muerto viviente dentro de la casa al final de una fase de los jugadores.

## • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Los Supervivientes empiezan la partida en modo Romero, con la cara del modo Romero de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- **Confianza mutua.** Cualquier Superviviente que entregue la carta de Equipo inicial del Winchester 94 a otro Superviviente mediante una acción de reorganizar inventario/intercambiar objetos puede pasarse al modo Zombicidio.
- **Equipo almacenado.** Solo pueden cogerse cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia si se busca en las Zonas designadas (y únicamente estando en modo Zombicidio).

4R	3R
1R	2R



-  Zona inicial de los Supervivientes
-  Barricada cerrada
-  Puertas abiertas/cerradas
-  Escalera cerrada
-  Zonas de aparición
-  Zona de búsqueda: cuerpo a cuerpo
-  Zona de búsqueda: a distancia



# S3 LES ASUSTA EL FUEGO

Fácil / 45 minutos

Los supervivientes tienen las llaves del surtidor de gasolina. Sin embargo, la casa está rodeada de muertos vivos que podrían irrumpir en cualquier momento. No queda otra salida: si quieren llegar hasta el surtidor y llenar el depósito de la furgoneta, habrá que echarle valor y salir para romper el cerco empleando cualquier método necesario.

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R y 4R.

## • OBJETIVOS

**Romper el cerco.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se cumplan estas dos condiciones al mismo tiempo:

- No queda ningún muerto viviente sobre el tablero.
- Todas las fichas de Aparición de muertos vivos se han reunido en una sola Zona de aparición.

**Recuerda:** toda ficha de Aparición situada en la Zona objetivo de un Cóctel molotov puede trasladarse a otra Zona de aparición. Este efecto ya no puede aplicarse cuando solo quede una Zona de aparición.

## • REGLAS ESPECIALES

### • Preparación.

- Los Supervivientes empiezan la partida en modo Romero, con la cara del modo Romero de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- Los Supervivientes han de repartirse por todas sus Zonas iniciales como los jugadores consideren apropiado, siempre y cuando haya al menos 1 Superviviente en cada Zona inicial.

• **Confianza mutua.** Cualquier Superviviente que entregue la carta de Equipo inicial del Winchester 94 a otro Superviviente mediante una acción de reorganizar inventario/intercambiar objetos puede pasarse al modo Zombicidio.

• **Equipo almacenado.** Solo pueden cogerse cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia si se busca en las Zonas designadas (y únicamente estando en modo Zombicidio).

4R	3R
1R	2R



**Zona inicial de los Supervivientes**

**Barricada cerrada** **Escalera cerrada**

**Puertas abiertas/cerradas**

**Zona de búsqueda: cuerpo a cuerpo**

**Zona de búsqueda: a distancia**

**Zonas de aparición**



# S4 ¡BIEN, VAMOS!

Intermedia / 60 minutos

Los supervivientes han roto el cerco, pero el alboroto ha atraído a todos los muertos vivientes que rondaban por las inmediaciones. Ahora los supervivientes tienen que llenar el depósito de la furgoneta. La batalla se recrudece. ¡Cuidado con el fuego, no sea que la furgoneta y el surtidor salten por los aires!

Módulos necesarios: 1R, 2V, 3R, 4R, 5R y 6R.

## • OBJETIVOS

**Llenar el depósito de la furgoneta.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se cumplan estas dos condiciones al mismo tiempo:

- El Coche se encuentra en la Zona del surtidor.
- No hay ningún muerto viviente en el módulo 5R.

Por otra parte, los jugadores perderán la partida si hay al menos 1 muerto viviente dentro de la casa al final de una fase de los jugadores.

## • REGLAS ESPECIALES

• **Preparación.** Los Supervivientes empiezan la partida en modo Romero, con la cara del modo Romero de sus tarjetas de identificación boca arriba.

• **Confianza mutua.** Cualquier Superviviente que entregue la carta de Equipo inicial del Winchester 94 a otro Superviviente mediante una acción de reorganizar inventario/intercambiar objetos puede pasarse al modo Zombicidio.

• **Equipo almacenado.** Solo pueden cogerse cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia si se busca en las Zonas designadas (y únicamente estando en modo Zombicidio).

• **¡Cuidado con el surtidor!** No pueden efectuarse acciones de combate a distancia contra las Zonas del módulo 5R.



# S5 LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Intermedia / 60 minutos

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R y 4R.

## • OBJETIVOS

**Sobrevivir a la noche como sea.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se cumplan estas dos condiciones al mismo tiempo:

- Todos los Supervivientes han alcanzado el nivel de Peligro Naranja (o superior).
- Cada Superviviente ha eliminado por lo menos a 1 Pariente.

Por otra parte, los jugadores perderán la partida si hay al menos 1 muerto viviente dentro de la casa al final de una fase de los jugadores.

## • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Los Supervivientes empiezan la partida en modo Romero, con la cara del modo Romero de sus tarjetas de identificación boca arriba.

Primer giro imprevisto de la trama.

El plan ha fracasado. La furgoneta ha explotado y el surtidor ha quedado inutilizado. Los supervivientes no tienen más remedio que volver a la casa y defenderse hasta el amanecer o hasta la muerte, lo que llegue primero. Su victoria depende de su capacidad para confiar los unos en los otros, encontrar las mejores armas y superar sus peores temores.

- **Confianza mutua.** Cualquier Superviviente que entregue la carta de Equipo inicial del Winchester 94 a otro Superviviente mediante una acción de reorganizar inventario/intercambiar objetos puede pasarse al modo Zombicidio.

- **Equipo almacenado.** Solo pueden cogerse cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia si se busca en las Zonas designadas (y únicamente estando en modo Zombicidio).

4R	3R
1R	2R

**Zona inicial de los Supervivientes**

**Barricada cerrada**

**Puertas abiertas/cerradas**

**Escalera cerrada**

**Zonas de aparición**

**Zona de búsqueda: cuerpo a cuerpo**

**Zona de búsqueda: a distancia**



# S6 RUMBO A WILLARD

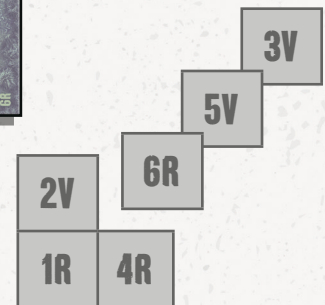
Intermedia / 60 minutos

Segundo giro imprevisto de la trama.

Tras oír por televisión que hay una estación de rescate cercana en Willard, los supervivientes toman sus armas y se disponen a salir en su busca. Son más listos y más rápidos que los muertos vivientes. Será una caminata larga, fatigosa y sangrienta, pero tal vez lo consigan si todos se mantienen alerta.

Módulos necesarios:

- Para el tablero inicial: **1R, 2V y 4R.**
- Deja aparte los módulos: **3V, 5V y 6R.**



ESCENAS • LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES: UN JUEGO DE ZÓMBICIDE

• OBJETIVOS

**Llegar a Willard.** Los jugadores ganan la partida en cuanto estén todos situados en el módulo 2V al final de una fase de los jugadores, tras haber cruzado el campo (formado por una sucesión de los módulos 6R, 5V, 3V, 1V, 4V y finalmente el 2V).

• REGLAS ESPECIALES

• Preparación.

- Los Supervivientes empiezan la partida en modo Zombicidio, con la cara del modo Zombicidio de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- Pon aparte los módulos 3V, 5V y 6R, formando un montón al que llamaremos montón de viaje. Los módulos 1V, 2V y 4V se añadirán en un momento posterior de la partida (ver «Carretera y manta» más adelante).
- **Arsenal.** Todo Superviviente que realice una acción de búsqueda puede robar una carta de un mazo de su elección (Equipo doméstico, Equipo de combate cuerpo a cuerpo o Equipo de combate a distancia).
- **Sí, me gustaría irme, sí.** En cuanto se abra una Barricada o Puerta, los Supervivientes ya no podrán volver a buscar dentro de la casa.

• **Abrirse camino a través de la horda.** Mientras haya al menos 1 Superviviente en un módulo de tablero, las Zonas de **exterior** de sus esquinas se considerarán Zonas de aparición. Durante cada paso de aparición de muertos vivos, se elige una Zona de aparición inicial y luego se procede en el sentido de las agujas del reloj para resolver el resto de las apariciones.

Las Zonas de **interior** que haya en las esquinas no se consideran Zonas de aparición.

• Carretera y manta.

- En cuanto alguno de los Supervivientes entre por primera vez en el módulo 2V, coloca el módulo 6R junto a él, orientado como prefieras, de tal modo que el camino continúe. El tablero no tiene por qué formar una línea recta.
- A partir de este momento, cuando no haya ningún Superviviente en un módulo durante la fase final, dicho módulo deberá retirarse del tablero. Esta regla no se aplica si los Supervivientes quedan separados al hacerlo.
- Este procedimiento se repite expandiendo el tablero en el siguiente orden: 5V, 3V, 1V, 4V y finalmente 2V.





# S7 TENEMOS QUE RECOGER A JOHNNY

Intermedia / 45 minutos

Tercer giro imprevisto de la trama (parte 1).

“¡Tu hermano ha muerto!”. Puede que a Barbra se le haya partido el corazón, pero ha decidido ser valiente y hacer lo correcto. Ahora es amiga nuestra y la vamos a ayudar. Tenemos que honrar el recuerdo de Johnny y darle descanso de una vez por todas. Fue atacado y asesinado en el cementerio. Seguro que ahora vaga entre las tumbas convertido en otro muerto viviente más.

Módulos necesarios: 1V, 2R, 3R, 4V, 5V y 6V.

## • OBJETIVOS

**Descansa en paz, Johnny.** Los jugadores ganan la partida en cuanto un Pariente sea eliminado en la Zona de aparición blanca. ¡Aprovechad bien esos Cócteles molotov en las Zonas de aparición para facilitaros la tarea!

## • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Los Supervivientes empiezan la partida en modo Zombicidio, con la cara del modo Zombicidio de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- **Equipo almacenado.** Solo pueden co-gerse cartas de los mazos de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y Equipo de combate a distancia si se busca en las Zonas designadas.
- **Johnny estaba por aquí.** La ficha de Aparición de color blanco no puede moverse.



2R	3R
5V	4V
6V	1V

Zona inicial de los Supervivientes	Puertas abiertas/cerradas	Barricada cerrada	Escalera cerrada
Zona de búsqueda: cuerpo a cuerpo	Zona de búsqueda: a distancia	Zonas de aparición	

# S8 EL COCHE DE JOHNNY

Difícil / 60 minutos

Tercer giro imprevisto de la trama (parte 2).  
 Encontramos a Johnny convertido en no muerto y por fin pudimos darle reposo eterno. En uno de sus bolsillos Barbra encontró un regalo de despedida: las llaves de su coche. Recuerda haberlo estrellado contra un árbol antes de salir corriendo hacia la casa. Es posible que el motor aún arranque. ¡El coche de Johnny podría ser nuestro billete de salida!

Módulos necesarios:

- Para el tablero inicial: **5R**.
- Deja aparte los módulos: **1V, 2V, 3V, 4V y 6V**.

### • OBJETIVOS

**Llegar al coche de Johnny y despejar el cementerio.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se cumplan estas condiciones al mismo tiempo:

- Todos los Supervivientes están en el módulo 6V al final de una fase de los jugadores.
- No hay ningún muerto viviente en el módulo 6V.
- Hay un Superviviente en el asiento del conductor del Coche de Johnny.

### • REGLAS ESPECIALES

#### • Preparación.

- Los Supervivientes empiezan la partida en modo Zombicidio, con la cara del modo Zombicidio de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- Pon aparte los módulos 1V, 2V, 3V y 4V, formando un montón aleatorio al que llamaremos montón de viaje. El módulo 6V también hay que apartarlo, pero no se añade a este montón de viaje.
- Al final de la preparación de la partida, coge un módulo al azar del montón de viaje y sitúalo junto al módulo 5R de tal modo que se prolongue el camino. El tablero no tiene por qué formar una línea recta.
- **Arsenal.** Todo Superviviente que realice una acción de búsqueda puede robar una carta de un mazo de su elección (Equipo doméstico, Equipo de combate cuerpo a cuerpo o Equipo de combate a distancia).

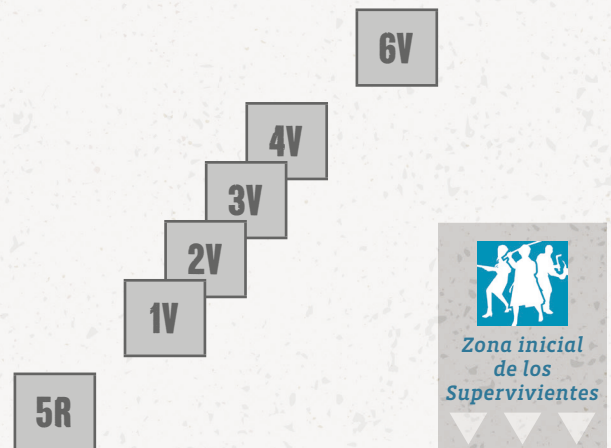


- **Abrirse camino a través de la horda.** Mientras haya al menos 1 Superviviente en un módulo de tablero, las Zonas de **exterior** de las esquinas se considerarán Zonas de aparición. Durante cada paso de aparición de muertos vivos, se elige una Zona de aparición inicial y luego se procede en el sentido de las agujas del reloj para resolver el resto de las apariciones.

Las Zonas de **interior** que haya en las esquinas no se consideran Zonas de aparición.

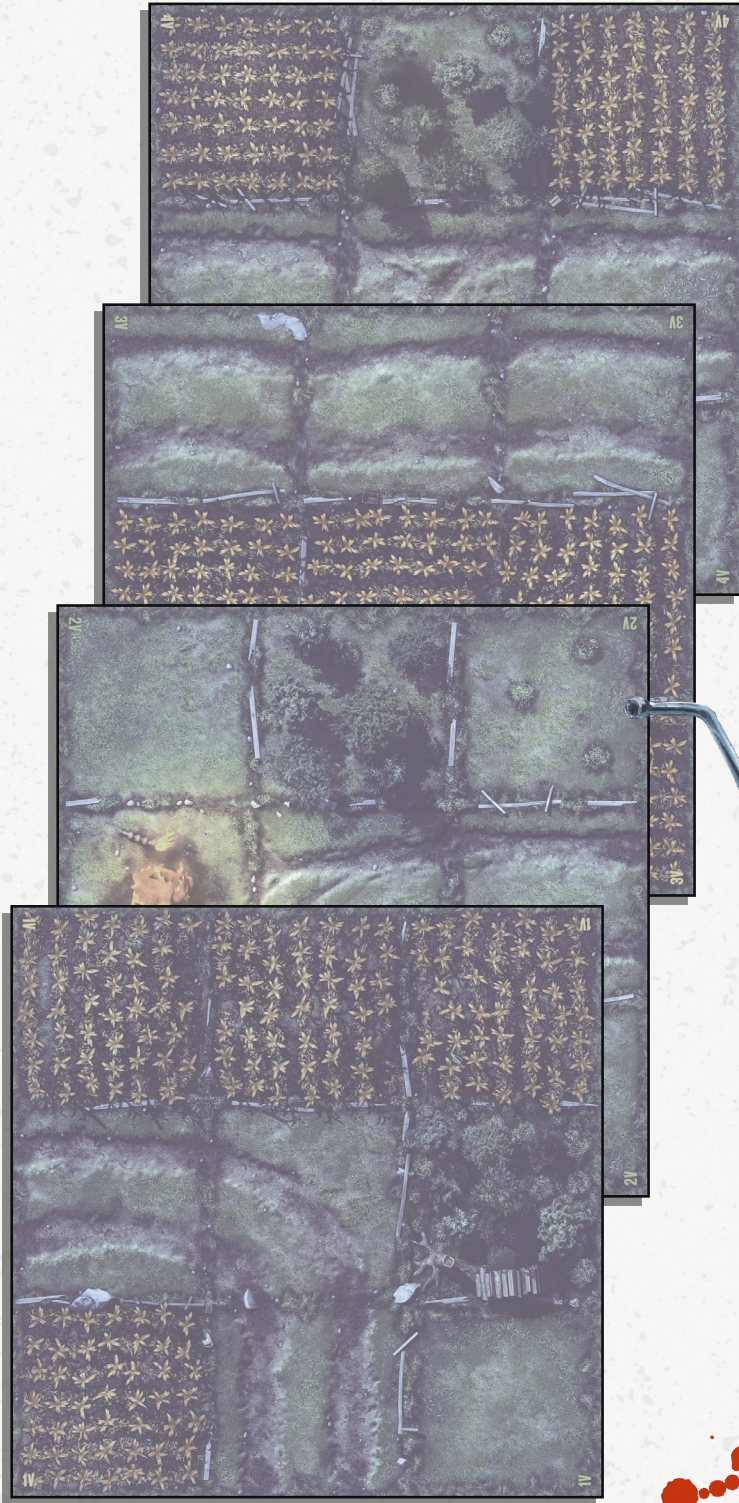
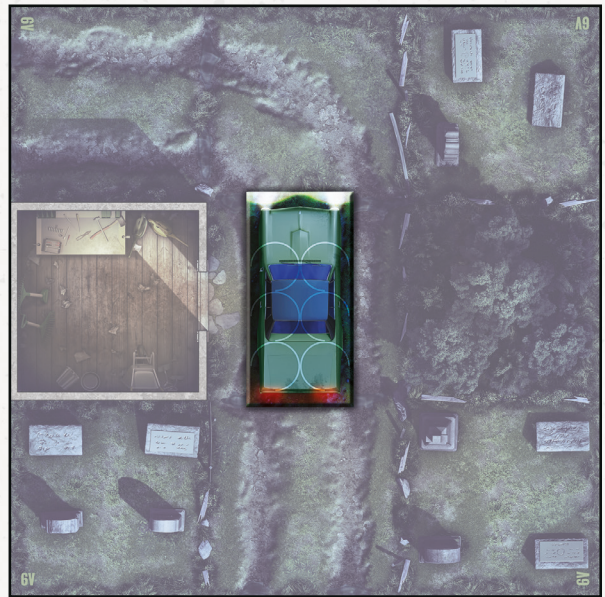
#### • De camino al cementerio.

- En cuanto alguno de los Supervivientes entre en el primer módulo aleatorio, coge al azar otro módulo del montón de viaje y sitúalo junto al primero, orientado como prefieras. El tablero no tiene por qué formar una línea recta.
- A partir de este momento, cuando no haya ningún Superviviente en un módulo durante la fase final, dicho módulo deberá retirarse del tablero. Todos los muertos vivos que haya en ese módulo se retiran también. **Esta regla no se aplica si los Supervivientes quedan separados al hacerlo.**
- Este procedimiento se repite expandiendo el tablero cada vez que un Superviviente entre en un módulo nuevo. Cuando se acaben los módulos del montón de viaje, coloca el 6V como final del trayecto, **y sitúa el Coche de Johnny en su Zona central.** Este Coche puede conducirse.





Coche de Johnny



# S9 EQUIPO DE RESCATE

Difícil / 90 minutos

Cuarto giro imprevisto de la trama.

Hemos escapado por fin. Es peor de lo que imaginábamos; hay muertos vivientes por todas partes. Puede que aún pase un tiempo hasta que el gobierno resuelva esta situación, así que vamos a tener que aportar nuestro granito de arena. Puede que haya otras personas atrapadas en sus casas, como nosotros hasta hace un rato. ¡Ahora que ya sabemos cómo lidiar con los muertos vivientes, vamos a buscar a otros supervivientes para rescatarlos!



Módulos necesarios: 1V, 2R, 3R, 4R, 5V y 6R.

## • OBJETIVOS

**Encontrar otros Supervivientes.** Los jugadores ganan la partida en cuanto se haya buscado al menos una vez en todas las Zonas de interior.

## • REGLAS ESPECIALES

### • Preparación.

• Los Supervivientes empiezan la partida en modo Zombicidio, con la cara del modo Zombicidio de sus tarjetas de identificación boca arriba.

• Los Supervivientes empiezan la partida dentro del Coche. Uno de ellos debe designarse como conductor después de repartir el Equipo inicial.

• **Arsenal.** Todo Superviviente que realice una acción de búsqueda puede robar una carta de un mazo de su elección

(Equipo doméstico, Equipo de combate cuerpo a cuerpo o Equipo de combate a distancia).

• **Apariciones dentro de las casas.** Al abrir por primera vez una casa que esté cerrada, aparecen muertos vivientes en todas las habitaciones de su interior (es decir, todas las que estén conectadas por aberturas). Señala cada Zona de la casa una por una, en el orden que prefieras, roba una carta de Muerto viviente para cada una y coloca en ella el número correspondiente de muertos vivientes del tipo indicado por la carta.

Si se roba una carta de «Barricadas y Puertas derribadas», ha de resolverse de inmediato.

2R	6R
1V	5V
3R	4R



# S10 OTRO PARA EL FUEGO

Difícil / 90 minutos

¿Es esto el fin?

Hemos llegado a Willard, pero no nos esperábamos lo que vemos. La ciudad está infestada de criaturas y todo está fuera de control. La noche de los muertos vivientes ha revelado nuestra verdadera naturaleza, y ahora vamos a utilizar las fuerzas que hemos descubierto para asegurarnos de que nuestra ciudad está a salvo.

Pero... ¿y si esto ha ocurrido en todo el país? ¿Y si ha sido el mundo entero?

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R y 6V.

6V	5R	3R
1R	2R	4R

## • OBJETIVOS

**Limpiar el pueblo.** Los jugadores ganan la partida cuando todas las fichas de Aparición de muertos vivientes se hayan reunido en la Zona que contiene la ficha de Aparición de color blanco y se arroje un Cóctel molotov a dicha Zona.

**Recuerda:** Toda ficha de Aparición situada en la Zona objetivo de un Cóctel molotov puede trasladarse a otra Zona de aparición. Este efecto ya no puede aplicarse cuando solo quede una Zona de aparición.

## • REGLAS ESPECIALES

### • Preparación.

- Los Supervivientes empiezan la partida en modo Zombicidio, con la cara del modo Zombicidio de sus tarjetas de identificación boca arriba.
- Los Supervivientes empiezan la partida en el nivel de Peligro Amarillo.
- Los Supervivientes empiezan la partida dentro del Coche. Uno de ellos debe designarse como conductor después de repartir el Equipo inicial.
- **Arsenal.** Todo Superviviente que realice una acción de búsqueda puede robar una carta de un mazo de su elección (Equipo doméstico, Equipo de combate cuerpo a cuerpo o Equipo de combate a distancia).
- **Cementerio infestado.** La ficha de Aparición de color blanco no se puede mover.



# 16 HABILIDADES

Cada Superviviente de *Night of the Living Dead* tiene habilidades específicas cuyos efectos se describen en esta sección. En caso de conflicto con las reglas generales, las reglas de las habilidades tienen prioridad. Los efectos de las siguientes habilidades y bonificaciones son inmediatos, y pueden utilizarse durante el turno en que son adquiridas. Esto significa que, si una acción provoca que un Superviviente suba de nivel (**o cambie de modo**) y obtenga una habilidad, dicha habilidad puede utilizarse inmediatamente si al Superviviente le quedan acciones (o puede llevar a cabo una acción adicional, si la habilidad la concede).

**+1 a las tiradas: [Acción]** - El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción del tipo especificado (combate general, cuerpo a cuerpo o a distancia). El resultado máximo siempre es 6.

**+1 acción** - El Superviviente tiene una acción adicional que puede utilizar como desee.

**+1 acción de [tipo] gratuita** - El Superviviente tiene 1 acción adicional del tipo especificado (combate general, cuerpo a cuerpo, a distancia, movimiento o búsqueda). Esta acción solo puede ser utilizada para llevar a cabo una acción de ese tipo.

**+1 dado: [Acción]** - El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones del tipo especificado (combate general, cuerpo a cuerpo o a distancia). Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate con armas Dobles del tipo especificado.

**Ambidiestro** - El Superviviente trata todas las armas como si tuviesen el símbolo Doble.

**Ataque y retirada** - El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin ningún coste, justo después de resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia que resulte en la eliminación de al menos 1 muerto viviente. A continuación, puede resolver una acción de movimiento gratuita. El Superviviente no necesita gastar acciones adicionales para realizar esta acción de movimiento gratuita si hay muertos vivientes en su misma Zona.

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

**Empujón** - El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez durante cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que esté a Alcance 1 del Superviviente (no se necesita línea de visión). Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada. Todos los muertos vivientes que se encuentren en la misma Zona que el Superviviente serán empujados a la Zona seleccionada. Esto no es un movimiento.

**Escurridizo** - El Superviviente no tiene que gastar acciones adicionales cuando realiza una acción de movimiento para salir de una Zona en la que hay muertos vivientes. Entrar en una Zona que contenga muertos vivientes termina la acción de movimiento del Superviviente como es habitual.

**Francotirador** - El Superviviente puede elegir libremente los blancos de todas sus acciones de combate a distancia. El fuego amigo se ignora (sus fallos no golpean a otros Supervivientes).

**Provocación** - El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona situada como mucho a 2 Zonas de distancia y hacia la que haya una ruta despejada (es decir, que no esté bloqueada por paredes, Barricadas cerradas, ni Puertas cerradas). No se necesita línea de visión. Todos los muertos vivientes que se encuentren en la Zona seleccionada reciben inmediatamente una activación adicional e intentarán alcanzar por todos los medios al Superviviente que los provoca. Los muertos vivientes provocados ignoran al resto de Supervivientes: no los atacarán, e incluso los pasarán de largo si fuera necesario para alcanzar al Superviviente que los ha provocado.

**Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo** - El Superviviente puede usar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción, podrá moverse un máximo de 2 Zonas hasta una Zona que contenga al menos 1 muerto viviente. A continuación, se beneficiará de 1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita que podrá usar inmediatamente. Se aplican las reglas de movimiento habituales.

**Vista de águila** - Las líneas de visión del Superviviente se extienden hasta Alcance 1 a través de Barricadas cerradas y Maizales. Esto puede permitirle efectuar acciones de combate a distancia a través de tales obstáculos.



# 17 ÍNDICE ALFABÉTICO

Abertura.....	9
Acciones.....	18
Activación adicional.....	25
Activación de muertos vivientes.....	22
Actor.....	9
Alcance.....	13
Aparición.....	24
Armas de combate a distancia.....	12
Armas de combate cuerpo a cuerpo.....	12, 26
Ataque de muertos vivientes.....	22
Barricada (romper).....	13, 25
Barricadas.....	19
Bosque.....	31
Buscar.....	18
Caminante.....	17
Coche.....	20, 28
Combate.....	20, 26
Combate a distancia (acción).....	20, 27
Combate cuerpo a cuerpo (acción).....	20, 26
Dados.....	13
Daño.....	13, 26
Doble.....	26
Equipo.....	12
Equipo especial.....	29
Equipo inicial.....	7
Escenas.....	33
Experiencia.....	14
Fase de los jugadores.....	8, 18
Fase de los muertos vivientes.....	8, 22
Fase final.....	8
Fuego amigo.....	28
Gordo.....	17
Granero.....	9
Habilidades.....	14, 46
Inventario.....	16
Línea de visión.....	10
Maizal.....	31
Mano.....	16
Mochila.....	16
Modo Romero.....	14
Modo Ultrarrojo.....	32
Modo Zombicidio.....	14
Movimiento.....	11
Movimiento (acción).....	18
Movimiento de los muertos vivientes.....	23
Munición.....	12
Objetivos.....	20
Panel de control.....	7, 16
Pariente.....	17
Peligro, nivel de.....	14

Precisión.....	13, 26
Preparación.....	6
Prioridad de blancos.....	27
Puertas.....	18
Recarga.....	28
Reorganizar/intercambiar.....	19
Rompedor.....	17
Superviviente.....	14
Tarjeta de identificación.....	14
Muertos vivientes, Los.....	17
Zona.....	9
Zona de exterior.....	9, 31

## CRÉDITOS

Diseñado por Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult y David Preti

Director de diseño de juego: Eric M. Lang

Ilustración de la caja: Karl Kopinski

Ilustraciones del interior: Karl Kopinski, Henning Ludvigsen y Filipe Pagliuso

Diseño gráfico: Louise Combal

Dirección artística: Mathieu Harlaut

Esculpido de miniaturas: David Camarasa, RN Estudio y Aragorn Marks

Renderizados en 3D: Edgar Ramos

Director de miniaturas: Mike McVey

Jefe de producción: Safuan Tay

Producción: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie y Ana Theodoro

Gestión de licencias: Geoff Skinner

Concesión de licencias de ImageTen: Jim Cirronella y Gary Streiner

Corrección de texto: Alexandru Olteanu y Fábio Cury

Editor: David Preti

Localización: Edge Studio

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

*¡Gracias a todos los que han contribuido a que este juego se haga realidad!*

© 2020 Image Ten, Inc. Todos los derechos reservados. Night of the Living Dead es una marca comercial de Image Ten, Inc, y se utiliza bajo licencia. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Press. CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados — [www.asmodee.es](http://www.asmodee.es) — [www.asmodee.cl](http://www.asmodee.cl)

# RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

## CADA RONDA EMPIEZA CON:

### 01 FASE DE LOS JUGADORES

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Cada Superviviente tiene 3 acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se indique lo contrario, cada acción puede realizarse varias veces en una misma activación.

#### • MOVIMIENTO:

Muévete 1 Zona (gastando acciones adicionales si hay muertos vivientes en la Zona de inicio).

#### • BÚSQUEDA (UNA VEZ POR TURNO):

Solo en una Zona de interior libre de muertos vivientes. Los Supervivientes en modo Romero roban 1 carta del mazo de Equipo doméstico. Los Supervivientes en modo Zombicidio roban una carta del mazo de Equipo doméstico, Equipo de combate cuerpo a cuerpo o Equipo de combate a distancia (a menos que se especifique lo contrario en la descripción de la escena).

#### • ACCIÓN DE PUERTA:

Abre o cierra una Puerta en una Zona libre de muertos vivientes (esto incluye la ficha de Escalera).

#### • ACCIÓN DE BARRICADA:

- Construye una Barricada (si la escena permite esa posibilidad) colocando 1 ficha de Barricada cerrada sobre un umbral abierto.
- Abre una Barricada, dándole la vuelta a su ficha para dejar boca arriba su cara abierta. Para esto hay que emplear un arma equipada que tenga el icono de abrir Barricadas.
- Cierra una Barricada dándole la vuelta a su ficha para dejar boca arriba su cara cerrada.

#### • REORGANIZAR/INTERCAMBIAR EQUIPO:

Es posible intercambiar equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Se pueden entregar cartas a cambio de nada (el intercambio no tiene por qué ser equitativo).

#### • ACCIÓN DE COMBATE:

- **Cuerpo a cuerpo:** hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
- **A distancia:** hay que tener equipada un arma de combate a distancia.

#### • RECOGER O ACTIVAR UN OBJETIVO en la Zona del Superviviente.

#### • NO HACER NADA: todas las acciones restantes se pierden.

#### • ACCIONES CON UN COCHE:

- Cualquier Superviviente que esté en la misma Zona que un Coche puede conducirlo. Las habilidades del Superviviente no se aplican al Coche.
- **Entrar o salir de un Coche:** entras en un Coche si no hay muertos vivientes en esa Zona. Salir de un Coche no conlleva ninguna restricción.
- **Cambiar de asiento en un Coche:** el Superviviente se pasa al asiento del conductor o a uno de los asientos de pasajeros.
- **Conducir un Coche:** el Coche se mueve 1 o 2 Zonas de exterior. Se efectúa un ataque con el Coche contra todas las Zonas recorridas en las que haya muertos vivientes.

## CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN TERMINADO:

### 02 FASE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

#### • PASO 1 - ACTIVACIÓN: ATAQUE O MOVIMIENTO.

#### TODOS LOS MUERTOS VIVIENTES GASTAN 1 ACCIÓN HACIENDO UNA DE ESTAS COSAS:

- Los muertos vivientes que estén en la misma Zona que 1 o más Supervivientes los atacan.
- Los Rompedores que no hayan atacado a un Superviviente atacarán a Barricadas y Puertas. Todas las Barricadas y Puertas cerradas que haya en sus Zonas se abren.
- Los muertos vivientes que no han atacado se mueven.

Todos los muertos vivientes van primero a por los Supervivientes visibles, escogiendo el camino más corto sin importar que haya Puertas cerradas. Si hay varios caminos de longitud similar, los muertos vivientes se separan en grupos del mismo tamaño y tipo (si sobra alguno, se añade a uno de los grupos recién creados, a elección de los jugadores).

#### • PASO 2 - APARICIÓN

- Roba siempre cartas de Muerto viviente para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj), empezando por la ficha de Aparición de color blanco.
- El nivel de Peligro utilizado es el nivel de Peligro más elevado de entre todos los Supervivientes.
- ¿No hay más miniaturas del tipo especificado? Termina de colocar las que queden, ¡y luego todos los muertos vivientes de ese tipo obtienen una activación adicional!

### 03 FASE FINAL

- Se entrega la ficha de Primer jugador al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

## ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

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

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER ELIMINADO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Gordo	1	2	1
2	Caminante Rompedor Pariente	1	1	1