

ZOMBICIDE

BLACK PLAGUE

The cover art for Zombicide: Black Plague depicts a chaotic battle scene in a dark, stone-walled room. In the center, a knight in full plate armor with a red surcoat and a sword is engaged in combat with a zombie. To the left, a priest with a long white beard and a staff looks on. To the right, a nun in a black habit and a woman with red hair and a sword are also fighting. In the foreground, a zombie with glowing eyes and a severed head is visible. The background is filled with fire and smoke, creating a sense of a burning, desperate struggle.

REGLAS Y AVENTURAS



CAPÍTULOS

| | |
|--|-----------|
| COMPONENTES DEL JUEGO | 3 |
| IZOMBICIDIO MEDIEVAL! | 5 |
| PREPARACIÓN | 6 |
| RESUMEN DEL JUEGO | 8 |
| LOS FUNDAMENTOS | 9 |
| DEFINICIONES ÚTILES | 9 |
| LÍNEA DE VISIÓN | 10 |
| MOVIMIENTO | 11 |
| LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO | 12 |
| ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE | 12 |
| EQUIPO QUE ROMPE PUERTAS, MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO | 13 |
| CARACTERÍSTICAS DE COMBATE | 14 |
| RUIDO | 15 |
| EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES | 16 |
| INVENTARIO | 17 |
| MANOS | 17 |
| CUERPO | 17 |
| MOCHILA | 17 |
| LOS ZOMBIS | 18 |
| CAMINANTE | 18 |
| GORDO | 18 |
| CORREDOR | 18 |
| ABOMINACIÓN | 18 |
| NIGROMANTE | 18 |
| FASE DE LOS JUGADORES | 19 |
| MOVIMIENTO | 19 |
| BUSCAR | 19 |
| ABRIR UNA PUERTA | 19 |
| APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS | 20 |
| REORGANIZAR INVENTARIO | |
| E INTERCAMBIAR OBJETOS | 20 |
| ACCIONES DE COMBATE | 21 |
| COMBATE CUERPO A CUERPO | 21 |
| COMBATE A DISTANCIA | 21 |
| MAGIA | 21 |
| ENCANTAMIENTO | 22 |
| COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO | 22 |
| HACER RUIDO | 22 |
| NO HACER NADA | 22 |

| | |
|--|-----------|
| FASE DE LOS ZOMBIS | 23 |
| PASO 1 - ACTIVACIÓN | 23 |
| ATAQUE | 23 |
| TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA / | |
| ARMADURAS Y ESCUDOS | 23 |
| MOVIMIENTO | 24 |
| CORREDORES | 25 |
| PASO 2 - APARICIÓN | 25 |
| ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES | 26 |
| CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL | 26 |
| CARTAS DE ACTIVACIÓN DOBLE | 26 |
| QUEDARSE SIN MINIATURAS | 28 |
| NIGROMANTES | 29 |
| CÁBALAS DE NIGROMANTES | 31 |
| CÓMO JUGAR CON UNA CÁBALA | 31 |
| COMBATE | 32 |
| COMBATE CUERPO A CUERPO | 33 |
| COMBATE A DISTANCIA | 33 |
| ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS | 34 |
| FUEGO AMIGO | 34 |
| ARMAS RECARGABLES | 34 |
| MAGIA | 35 |
| FUEGO DE DRAGÓN | 35 |
| CÁMARAS SECRETAS | 35 |
| ZONAS Y TRAMPILLAS DE LAS CÁMARAS SECRETAS | 36 |
| ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS | 37 |
| JUGAR CON MÁS DE 6 SUPERVIVIENTES | 37 |
| AVENTURAS | 38 |
| AVENTURA 0 - DANZA MACABRA | 38 |
| FÁCIL / 4+ SUPERVIVIENTES / 45 MINUTOS | |
| AVENTURA 1 - CAZA MAYOR | 40 |
| FÁCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS | |
| AVENTURA 2 - EL LIBRO NEGRO | 41 |
| FÁCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS | |
| AVENTURA 3 - LOS PASTORES | 42 |
| INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS | |
| AVENTURA 4 - HAMBRUNA | 43 |
| INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / VARIABLE | |
| AVENTURA 5 - LA COMANDANCIA | 44 |
| INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS | |
| AVENTURA 6 - in CALIGINE ABDITUS | 45 |
| INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS | |
| AVENTURA 7 - EL RASTRO DE LOS MUERTOS | 46 |
| INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 150 MINUTOS | |
| AVENTURA 8 - EL TEMPLO DEL MAL | 47 |
| DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS | |
| AVENTURA 9 - UN AGUJERO INFERNAL | 48 |
| DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 150 MINUTOS | |
| AVENTURA 10 - LA PRUEBA DE FUEGO | 49 |
| DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 180 MINUTOS | |
| HABILIDADES | 51 |



COMPONENTES DEL JUEGO

9 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



65 MINIATURAS DE ZOMBIS



35 Caminantes



14 Gordos

14 Corredores

6 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



Nelly



Ann



Silas



1 Abominación



1 Nigromante

6 PANELES DE CONTROL DE SUPERVIVIENTE



Clovis



Baldric



Samson



6 DADOS

6 PEANAS DE COLORES PARA LOS SUPERVIVIENTES



48 INDICADORES



68 FICHAS

Puertas

| | |
|-------------|-----|
| Azul..... | x1 |
| Verde..... | x1 |
| Neutra..... | x12 |

Bilis de dragón x4

Salida..... x1

Primer jugador..... x1

Ruido x18

Acción gratuita x1

Putrefacción x1

Objetivos

| | |
|-----------------|----|
| Rojo/azul..... | x1 |
| Rojo/verde..... | x1 |
| Rojo/rojo..... | x8 |

Aparición de zombis

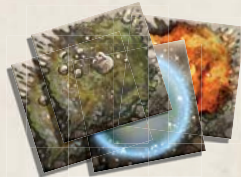
| | |
|--------------------------------|----|
| Roja/azul..... | x1 |
| Roja/verde..... | x1 |
| Roja/Nigromante (verde)..... | x1 |
| Roja/Nigromante (marrón)..... | x1 |
| Roja/Nigromante (granate)..... | x1 |
| Roja/Nigromante (púrpura)..... | x1 |
| Roja/Nigromante (gris)..... | x1 |
| Roja/Nigromante (ocre)..... | x1 |
| Roja/roja..... | x4 |

Trampillas

| | |
|---------------|----|
| Violeta..... | x2 |
| Amarilla..... | x2 |

Cámaras secretas

| | |
|---------------|----|
| Violeta..... | x1 |
| Amarilla..... | x1 |



125 MINICARTAS

71 cartas de Equipo

| | |
|------------------------------------|----|
| ¡Aaahh!..... | x4 |
| Agua..... | x2 |
| Antorcha..... | x4 |
| Arco corto..... | x1 |
| Arco corto (Equipo inicial)..... | x1 |
| Arco largo..... | x2 |
| Armadura de cuero..... | x2 |
| Armadura de placas..... | x1 |
| Ballesta..... | x2 |
| Ballesta de mano..... | x2 |
| Ballesta de repetición..... | x2 |
| Ballesta orca..... | x1 |
| Bilis de dragón..... | x4 |
| Bola de fuego..... | x2 |
| Carne en salazón..... | x2 |
| Cota de malla..... | x2 |
| Curación..... | x1 |
| Daga..... | x4 |
| Escudo..... | x2 |
| Espada corta..... | x1 |
| Espada corta (Equipo inicial)..... | x3 |
| Espada..... | x2 |
| Fulminación..... | x2 |
| Hacha..... | x2 |
| Infierno..... | x1 |
| Invisibilidad..... | x1 |
| Mandoble..... | x2 |
| Manzanas..... | x2 |
| Martillo..... | x1 |
| Martillo (Equipo inicial)..... | x1 |
| Montones de flechas..... | x3 |
| Montones de virotos..... | x3 |
| Rapidez..... | x1 |
| Rayo de maná..... | x1 |
| Rayo de maná (Equipo inicial)..... | x1 |
| Relámpago..... | x2 |
| Repeler..... | x1 |

54 cartas de Zombi (#01 a #54)





¡ZOMBICIDIO MEDIEVAL!



Muerte, injusticia, enfermedad y guerra; son males que proliferan por doquier en estos tiempos. Mas nada nos había preparado para una invasión de... ¡zombis!

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

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

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

Se equivocan.

¡Ha llegado la hora de tomar las armas para luchar por nuestras vidas y nuestra libertad! ¡Ha llegado la hora del **Zombicidio!**

¿Y QUÉ PASA CON EL ZOMBICIDE DE LA ERA CONTEMPORÁNEA?



En *Zombicide: Black Plague* se utilizan algunas de las mecánicas básicas del juego original, el *Zombicide* ambientado en la época actual. Incluso se podrían mezclar los dos para crear un entorno de juego único ("¡Esto es mi escoba de fuego!"). ¡Pero hay muchas reglas que cambian bastante, lo cual le da un toque exclusivo a *Zombicide: Black Plague!*

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

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

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

¡Después de pasar por *Zombicide: Black Plague*, os convertiréis en los cazadores de monstruos definitivos!





PREPARACIÓN

1. Elige una aventura.
2. Coloca los módulos de tablero.
3. Coloca las Puertas, los Objetivos y todas las fichas que se indiquen en el plano de la aventura.

En cada partida de *Zombicide: Black Plague* 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 erradicar plagas zombis sin apenas despeinarse!



4. Cada jugador elige entre 1 y 6 Supervivientes, y luego se sientan a la mesa en los sitios que prefieran. Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo.
5. Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación. Luego han de coger sus respectivas miniaturas y encajarlas sobre peanas de colores para distinguirlas cuando estén sobre el tablero. También deben coger los cinco indicadores de plástico del mismo color.
6. Aparta todas las cartas de Equipo que contengan la expresión "Equipo inicial": un Martillo, un Rayo de maná, un Arco corto y tres Espadas cortas. Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color gris.



Éstas son las cartas de Equipo inicial del grupo de Supervivientes.

Pon aparte también las cartas de Equipo que contengan la expresión "Cámara secreta": Infierno y Ballesta orca. Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color azul.



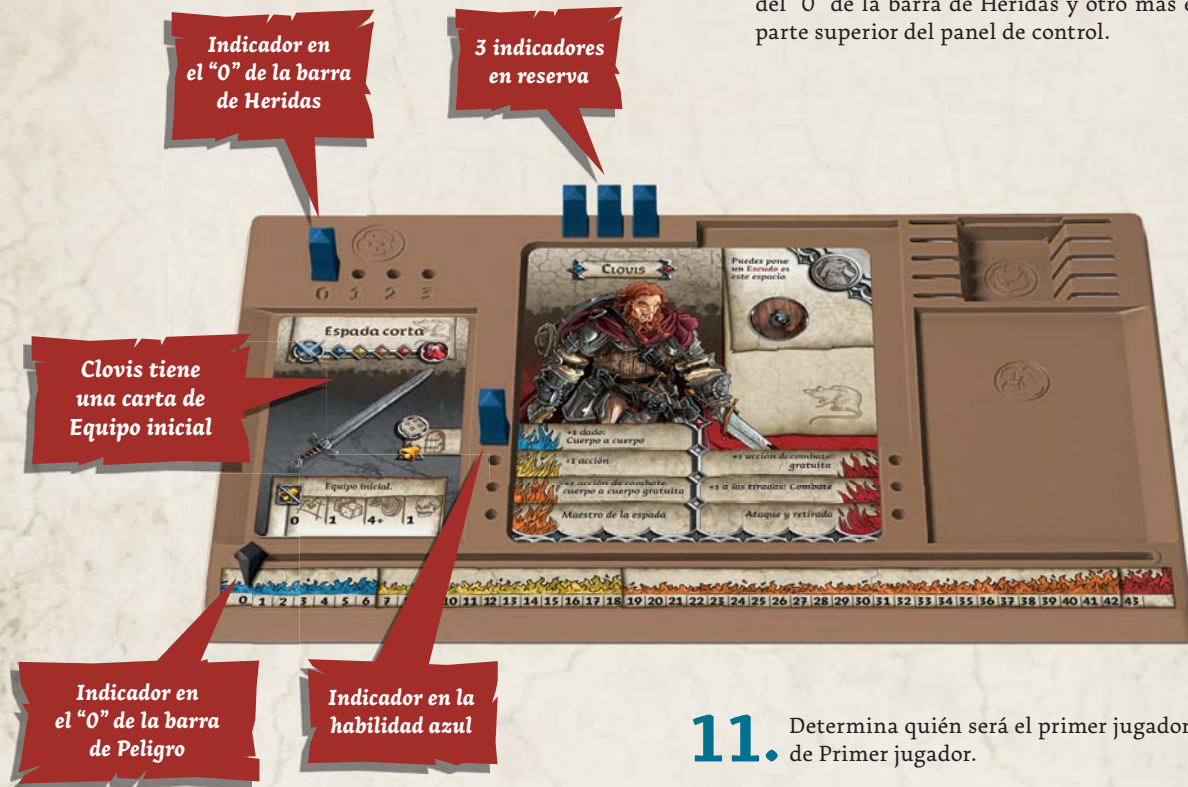
Las potentes cartas de las Cámaras secretas son tesoros que suelen estar escondidos en el tablero.

7. Reparte el Equipo inicial entre los Supervivientes como consideres oportuno. *Zombicide: Black Plague* es un juego cooperativo, así que debéis decidirlo en equipo. Cada Superviviente debe empezar la partida por lo menos con una carta. Si la habilidad inicial de un Superviviente indica que empieza con armas concretas, recibe esas cartas en este momento, independientemente del Equipo inicial que se acaba de distribuir.

8. Baraja por separado las cartas de Zombi y Equipo, crea dos mazos con ellas y colócalos boca abajo cerca del tablero de juego.

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

10. Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el regulador de la barra de Peligro marque la casilla "0" de la franja azul. A continuación inserta un indicador en el orificio del "0" de la barra de Heridas y otro más en el hay en la parte superior del panel de control.



11. Determina quién será el primer jugador y dale la ficha de Primer jugador.





RESUMEN DEL JUEGO

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

◆ FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar tres acciones por turno, aunque algunas habilidades permiten acciones adicionales conforme avanza la partida. Los Supervivientes usan sus acciones para matar zombis, moverse por el tablero y realizar otras tareas a fin de cumplir los diferentes objetivos de la aventura. Pero algunas acciones hacen ruido, ¡y el ruido atrae a los zombis!

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

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

En la página 19 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los jugadores.

◆ FASE DE LOS ZOMBIS

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

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

En la página 23 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los zombis.



◆ FASE FINAL

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

◆ GANAR Y PERDER

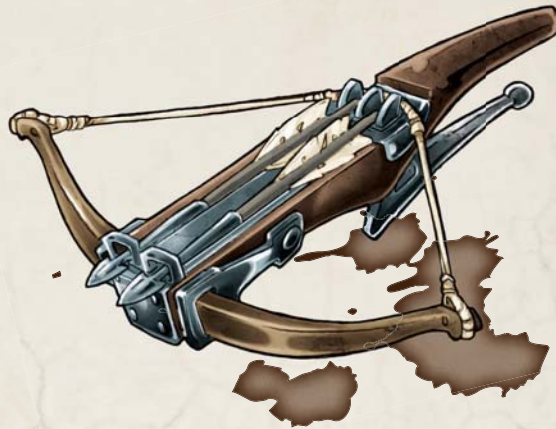
Los jugadores pierden la partida si todos los Supervivientes han sido eliminados o si escapan demasiados Nigromantes. También es posible fracasar en algunas aventuras si se dan determinadas circunstancias (por ejemplo, perder un solo Superviviente).

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





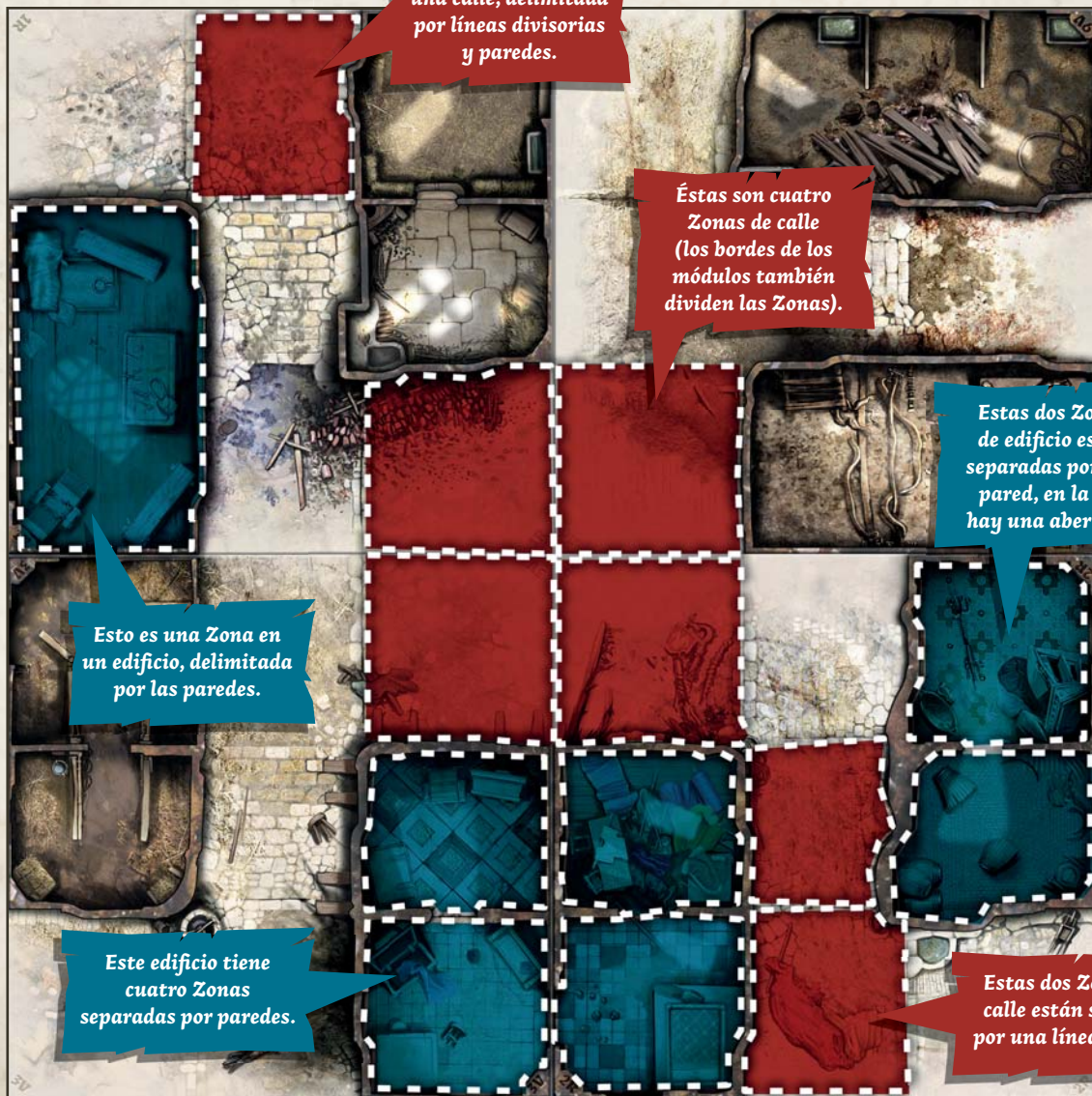
LOS FUNDAMENTOS



DEFINICIONES ÚTILES

Actor: Un Superviviente o un zombi.

Zona: Dentro de un edificio, una Zona es una habitación. En la calle, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde de un módulo de tablero) y las paredes de los edificios de dicha calle.



LÍNEA DE VISIÓN

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

En las calles, 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 pueda cruzar la línea antes de alcanzar una pared o un límite del tablero de juego.

Dentro de un edificio, un Actor ve todas las Zonas que comparan una abertura con la Zona en la que se encuentra éste. Si hay

una abertura, las paredes no bloquean la línea de visión entre dos Zonas. No obstante, dentro de edificios la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de una Zona.

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

Ann no puede ver esta Zona porque la Puerta está cerrada.

Ann puede ver la primera Zona de este edificio a través de la Puerta abierta.

La línea de visión de Ann sólo alcanza una Zona del interior del edificio.

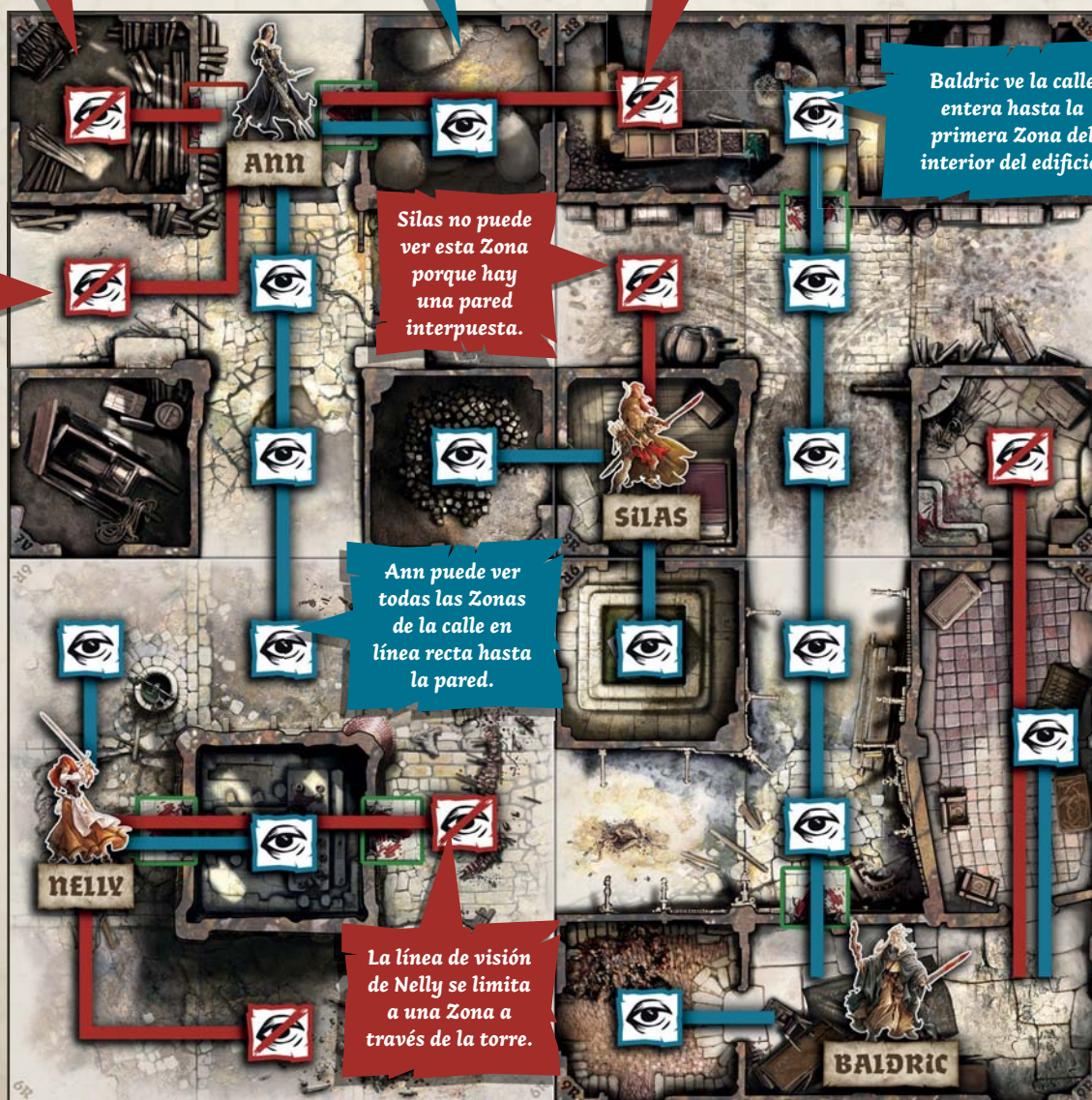
Ann no puede ver esta Zona porque sólo puede ver en línea recta.

Silas no puede ver esta Zona porque hay una pared interpuesta.

Baldric ve la calle entera hasta la primera Zona del interior del edificio.

Ann puede ver todas las Zonas de la calle en línea recta hasta la pared.

La línea de visión de Nelly se limita a una Zona a través de la torre.

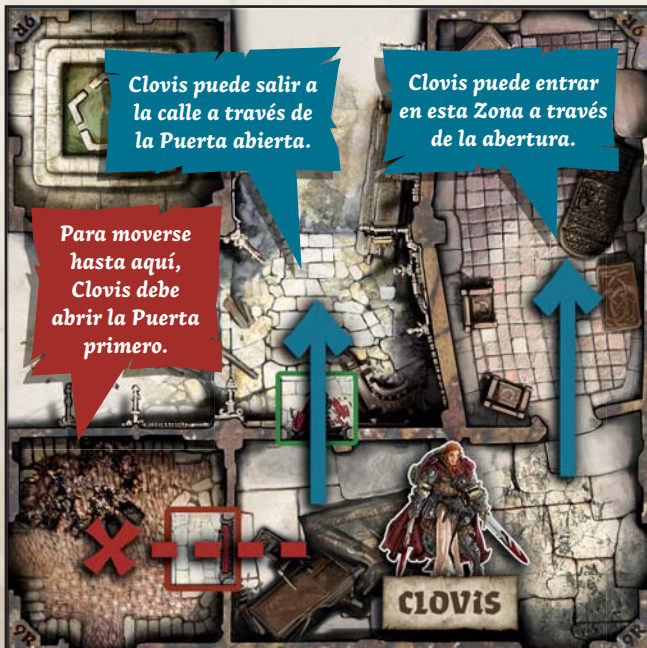
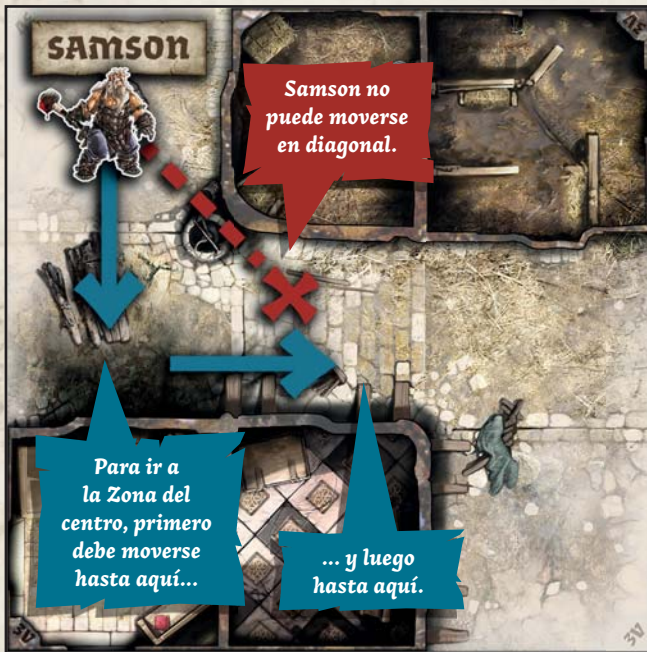


MOVIMIENTO

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera compartiera 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 las calles, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una Puerta para moverse desde un edificio hasta la calle (y viceversa).

Dentro de un edificio, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura. 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

ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE

A cubimos a la finca rural del rey. Estaba cerca, y aunque no se nos permitía entrar en sus tierras, imaginamos que Su Majestad se mostraría indulgente dada la gravedad de la situación. Al llegar descubrimos que el palacio había sido invadido. Arrasado. Los escasos supervivientes se habían guarecido en la bodega; podéis imaginar su sorpresa cuando abrieron la puerta al oír voces humanas y fueron recibidos por una turba de campesinos armados con horcas y antorchas. Las fuerzas del rey no pudieron con la hambrienta horda, pero al menos pudimos reclutar algunos hechiceros y hombres de armas para nuestro bando. Y armas. Montones de armas. Después de la masacre, había más que de sobra. Al fin y al cabo, los zombis no esgrimen espadas.

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

- Las **armas de combate cuerpo a cuerpo** tienen un Alcance de "0", por lo que sólo se pueden utilizar en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver página 33).



¿Hacha o Espada? ¡Existen infinidad de métodos para rajar y rebanar zombis!

- Las **armas de combate a distancia** tienen un Alcance máximo de "1" (o más). Se usan con acciones de combate a distancia (ver página 33). Atacar a Alcance 0 con un arma de combate a distancia sigue considerándose una acción de combate a distancia.



Soltarás el Arco corto con el que empiezas en cuanto encuentres armas más potentes.

- Los **hechizos de combate** tienen un pergamino arcano por ilustración y un Alcance máximo de "1" (o más). Se usan con acciones de magia (ver página 35). Atacar a Alcance 0 con un hechizo de combate sigue considerándose una acción de magia.



Bola de fuego y Rayo de maná son hechizos de combate.

Algunas cartas de Equipo pueden ser de varios tipos a la vez.



La Ballesta orca es al mismo tiempo un arma de combate cuerpo a cuerpo y a distancia.

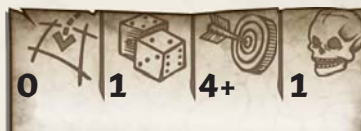
EQUIPO QUE ROMPE PUERTAS, MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO



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



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



Las cartas de Equipo que te permiten matar zombis tienen una serie de características de combate en la parte inferior.

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



Esta acción es ruidosa y produce una ficha de Ruido (ver "Ruido" en la página 15).



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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

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



Estas gemas señalan el nivel de Peligro que debe alcanzar un Superviviente para poder usar la carta. Todas las cartas incluidas en esta caja básica contienen las cuatro gemas, por lo que pueden utilizarlas Supervivientes de cualquier nivel. En futuras expansiones se añadirán cartas que no tendrán algunas de estas gemas, lo que significa que no se podrán utilizar mientras el Superviviente esté en esos niveles de Peligro (pero sí que se pueden guardar en cualquier espacio válido disponible en el inventario).

DOBLE: Si tienes armas Dobles del mismo nombre en cada Mano, puedes usar ambas con una única acción (las armas de combate a distancia y los hechizos de combate deben apuntarse siempre a la misma Zona).

MANO: Para poder utilizar esta carta de Equipo debe ponerse en un espacio de Mano.

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

ABRE PUERTAS: Puede utilizarse para abrir Puertas sin necesidad de hacer ninguna tirada.

ALCANCE: El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. "0" significa que el Hacha sólo se puede usar en combate cuerpo a cuerpo.

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

MANO: Para poder utilizar esta carta de Equipo debe ponerse en un espacio de Mano.

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

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

DAÑO: El daño infligido por cada éxito. Se requiere un valor de "2" o más para eliminar a los Gordos.

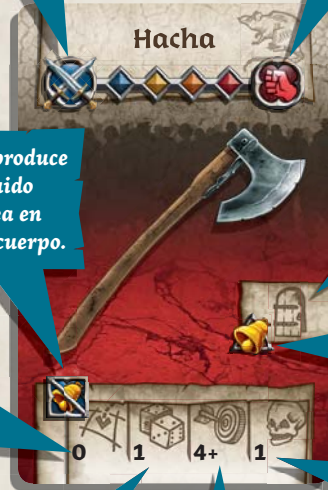
SILENCIOSA: No produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate a distancia.

ALCANCE: El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. El alcance máximo de "1" indica que el Arco corto es un arma de combate a distancia.

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.

DAÑO: El daño infligido por cada éxito. Se requiere un valor de "2" o más para eliminar a los Gordos.



MANO: Para poder utilizar esta carta de Equipo debe ponerse en un espacio de Mano.

DOBLE: Si tienes armas Dobles del mismo nombre en cada mano, puedes usar ambas con una única acción (las armas de combate a distancia y los hechizos de combate deben apuntarse siempre a la misma Zona).

HECHIZO: Las cartas de Hechizo se distinguen de las demás porque su ilustración es un pergamino.

DAÑO: El daño infligido por cada éxito. Se requiere un valor de "2" o más para eliminar a los Gordos.

RUIDOSA: Produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate mágico. Las armas y hechizos Dobles producen una única ficha de Ruido por acción.

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

ALCANCE: El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el hechizo.

DADOS: El número de dados que hay que tirar cuando se realice una acción de magia para utilizar este hechizo.

RUIDO



Los tambaleantes cazan guiándose por la vista y el oído. Si te ven, se pondrán a gemir y jadear ávidos de carne fresca. Pero cuando todo está en calma, también ellos lo están. Si se produce algún ruido, por leve que sea, acudirán para investigarlo. No te creerías lo silencioso que puede ser un muerto... bueno, dicho así suena tonto, pero un cadáver errante puede ser tan silencioso como los que yacen en paz. Así que nada de gritos de guerra. Nada de exclamaciones. Hay quienes se amordazan voluntariamente para no chillar de sorpresa (o de terror).

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

- Coloca esta ficha en la Zona en la que el Superviviente ha resuelto la acción. Se quedará en esa misma Zona aunque el Superviviente se mueva después.
- Una sola acción no puede producir más de una ficha de Ruido, independientemente de los dados que se lancen, los impactos que se logren o de que se empleen dos armas a la vez.
- Las fichas de Ruido siempre se retiran del tablero en la fase final (ver página 8).

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

EJEMPLO: Clovis gasta una acción para abrir una Puerta con un Hacha. Es una forma ruidosa de hacerlo. Esto produce una ficha de Ruido. A continuación ataca a un zombi en su Zona, derribándolo tras usar dos acciones de combate cuerpo a cuerpo. El Hacha es un arma que mata silenciosamente, así que esta acción no produce fichas de Ruido. Sin embargo, quedan dos "Ruidos" en esta Zona: la ficha que fue producida al abrir la Puerta, y la propia miniatura de Clovis.

En otra Zona, Baldrick ejecuta dos acciones de magia con su Bola de fuego. Aunque ha tirado seis dados en total, sólo se colocan dos fichas de Ruido en su Zona, una por cada acción de magia. Las fichas de Ruido permanecen en la Zona en las que Baldrick las produjo; no le siguen cuando se mueve.

EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Por cada zombi que mate, un Superviviente gana un punto de Experiencia y sube un grado en su barra de Peligro. Los objetivos de algunas aventuras proporcionan más Experiencia, al igual que eliminar Abominaciones.

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

En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en su aventura (ver "Habilidades" en la página 51). Las habilidades se suman al aumentar el nivel de Peligro: en el nivel Rojo, tu Superviviente tendrá cuatro habilidades. A medida que se vayan adquiriendo habilidades para un Superviviente, deberán señalarse en el panel de control insertando un indicador en el orificio correspondiente.

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

No obstante, ganar Experiencia tiene un efecto secundario. ¡Cuando se roba una carta de Zombi, hay que leer la línea que se corresponda con el Superviviente que haya alcanzado el nivel de Peligro más alto (ver "Aparición de zombis" en la página 25)! **Cuanto más fuerte sea tu Superviviente, más zombis aparecerán.**

invasión de zombis normales
01

Gordo
x2

Caminante
x5

Corredor
x2

¡Todo despejado!

Nivel Rojo:
2 Gordos

Nivel Naranja:
5 Caminantes

Nivel Amarillo:
2 Corredores

Nivel Azul:
Ningún zombi

Clovis

Puedes poner un Escudo en este espacio.

+1 dado: Cuerpo a cuerpo

+1 acción

+1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita

Maestro de la espada

+1 acción de combate gratuita

+1 a las tiradas: Combate

Ataque y retirada

De 0 a 6 puntos de Experiencia: nivel Azul, una habilidad inicial.

De 7 a 18 puntos de Experiencia: nivel Amarillo, se recibe una cuarta acción.

De 19 a 42 puntos de Experiencia: nivel Naranja, elige una de las dos habilidades disponibles.

43 puntos de Experiencia: nivel Rojo, elige una de las tres habilidades disponibles.



INVENTARIO

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

MANOS



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

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

CUERPO



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

- El espacio del Cuerpo está reservado para las cartas de Equipo que tienen el icono del Cuerpo.

- También puede colocarse en este espacio la carta de Equipo específica que aparece dibujada en él; en este caso se considera equipada en una Mano, y representa un objeto especial que este Superviviente puede sacar y utilizar en un abrir y cerrar de ojos.

- Una carta de Equipo que tiene este icono sólo puede utilizarse cuando está equipada en el espacio del Cuerpo.

MOCHILA

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



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

El espacio de Cuerpo está reservado para una carta de Equipo que contenga el icono de Cuerpo (por ejemplo, una armadura) o bien la carta de Equipo que aparece dibujada en la tarjeta (en el caso de Nelly, una Daga).

En el espacio de la Mochila se puede guardar cualquier cantidad de armas o hechizos que el Superviviente no esté utilizando actualmente, además de ciertas cartas de apoyo como Montones de flechas.



Ambos espacios de Mano se usan principalmente para el combate. En ellos sólo se pueden poner cartas que tengan el icono de Mano, como armas y hechizos.

LOS ZOMBIS

En *Zombicide: Black Plague* hay cinco tipos de zombis. ¡Un buen Superviviente procura aprenderse bien sus puntos fuertes y sus debilidades! La mayoría de los zombis poseen una única acción que gastan cada vez que se activan (los Corredores tienen dos). Un zombi es eliminado tan pronto es golpeado con éxito por un ataque que inflige el daño mínimo necesario para destruirlo. Su agresor recibe inmediatamente los puntos de Experiencia indicados.



CAMINANTE

Estos pobres desgraciados eran campesinos, artesanos, mercaderes o simples aldeanos a los que pillaron desprevenidos. Una vez fueron personas normales y corrientes, con sus propios sueños y esperanzas, pero ahora no son más que muertos andantes con un único propósito. Los llamamos caminantes, y son los más numerosos y estúpidos de todos los no muertos. Pero no hay que subestimarlos, porque en grandes cantidades resultan muy peligrosos, y cantidad es algo que verdaderamente les sobra.

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto



GORDO

Llamamos gordos a los que son más... pues eso, más orondos. Pero debajo de toda esa grasa hay algo más que un mercader o noble fallecido. Ignoran el dolor, como casi todos los muertos. Se necesita un brazo fuerte para acabar con ellos. Eso, o un arma potente. O un mago. El fuego también sirve, claro. Utilízalo sabiamente para facilitarles su eterno reposo.

Daño mínimo para destruirlo: Daño 2

Experiencia que proporciona: 1 punto



CORREDOR

Los corredores son rápidos. Mucho más de lo que debería ser algo que sólo tiene dos piernas. Los he visto alcanzar un caballo al galope. A duras penas, sí, pero igualmente el pobre jinete no tuvo ninguna oportunidad.

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Todos los Corredores tienen dos acciones por cada activación (ver "Corredores" en la página 25).



ABOMINACIÓN

¿Has visto ya alguna abominación? Pues considérate afortunado, mozalbeta. La reconocerás en cuanto la veas. Las armas normales no sirven de nada contra ellas. Ni tampoco las armaduras. Echar a correr... bueno, igual te salvas si eres muy rápido. Pero estos seres son implacables. Lo que necesitas es fuego, un buen fuego candente. Es lo único capaz de acabar con ellas.

Daño mínimo para destruirla: Daño 3

Experiencia que proporciona: 5 puntos

Reglas especiales:

- Las Heridas que inflige una Abominación no pueden anularse con tiradas de salvación por armadura (ver página 23).
- Sólo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3. En esta caja básica de *Zombicide: Black Plague* no hay ningún arma con estas características; para matar a este monstruo, los Supervivientes deben arrojar Bilis de dragón a su Zona y luego prenderle fuego con una Antorcha, creando así Fuego de dragón (ver página 35). Samson también puede matar Abominaciones cuando llega al nivel Rojo si utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo con Daño 2 en conjunción con su habilidad de +1 al Daño: Cuerpo a cuerpo (ver página 51).



NIGROMANTE

Todo el mundo ha oído esos cuentos de viejas sobre los nigromantes que viven en el bosque y se llevan a los niños que se adentran demasiado en la espesura. Los cuentos cumplían su función: asustar a los niños para que no se alejasen demasiado de sus hogares. A nadie se le ocurrió que fueran ciertos, no en los tiempos que corren. Ignoramos de dónde proceden o qué es lo que quieren... Quizá pretendan destruir a todos los seres vivos excepto a ellos mismos. De algún modo son inmunes a la plaza, pero no es de extrañar, habida cuenta de que son ellos quienes controlan las hordas de muertos vivientes. Hay que matarlos nada más verlos, matarlos y quemar sus cadáveres. Es el único modo de asegurarse.

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Las reglas especiales de los Nigromantes se explican con más detalle en la página 29.



Esto es una ficha de Aparición de Nigromante, y señala la Zona por la que entra un Nigromante en el tablero.



FASE DE LOS JUGADORES

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

MOVIMIENTO

¿Dices que hay siete de ellos por cada uno de nosotros?
¡A mí me parece una pelea justa!

— Samson

Con esta acción, el Superviviente se mueve de una Zona a la siguiente; no se permite el movimiento a través de las paredes exteriores de los edificios ni de Puertas cerradas. Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar una acción adicional por cada zombi presente. Entrar en una Zona que contiene zombis termina la acción de movimiento del Superviviente, incluso aunque éste tenga una habilidad que le permita atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento (o sea Escurridizo, como se explica en la página 54).

EJEMPLO: Silas está en la misma Zona que dos Caminantes. Para abandonar esta Zona, gasta una acción en el movimiento y dos acciones más en librarse de los Caminantes, lo que suma un total de tres acciones. Si hubiera tres zombis en su Zona, Silas necesitaría cuatro acciones para moverse.

BUSCAR

¡Eh, mirad lo que he encontrado! Un mago muerto. Me pregunto si hay algo de utilidad en su grímorio...

— Nelly

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

Recuerda que se pueden descartar cartas del inventario en cualquier momento y sin ningún coste para hacer sitio a cartas nuevas.

Si el mazo de Equipo se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas (a excepción de las cartas exclusivas de las Cámaras secretas, como Infierno y Ballesta orca) para crear un nuevo mazo.

ABRIR UNA PUERTA

... y así fue como Clovis inventó eso que él denomina "llaves para emergencias".

— Ann

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



Icono de "abre Puertas con una tirada"

¡La Puerta se abre si cualquiera de los dados tirados iguala o excede la Precisión del arma!

Tira tantos dados como se indique en este recuadro.

NOTA: Abrir una Puerta no es una acción de combate cuerpo a cuerpo. No se recibe ningún beneficio por empuñar armas Dobles, por bonificaciones al combate cuerpo a cuerpo otorgadas por habilidades ni por los dados extras que proporcionan las Dagas. Solamente se utiliza la puntuación básica de Dados del arma empleada.

Otras armas tienen el icono de "abre Puertas" sin el correspondiente dado dibujado. Estas armas pueden utilizarse para abrir Puertas sin necesidad de hacer tiradas; basta con gastar una acción y la Puerta se abre. Si el arma en cuestión es ruidosa (ver "Lectura de una carta de Equipo" en la página 12), se coloca una ficha de Ruido en la Zona.



Icono de "abre Puertas sin tirada"

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



APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS

Al abrir la primera Puerta de un edificio se revelan todos los zombis que hay dentro de sus habitaciones (un único edificio abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero). Elige cada Zona del edificio de una en una, en el orden que prefieras, y roba 1 carta de Zombi para cada Zona. Coloca el número y tipo indicados de zombis en la Zona designada (ver "Fase de los Zombis - Aparición" en la página 25).

- Si robas una carta de Activación adicional, ejecuta inmediatamente la acción indicada en la carta.
- Si robas una carta de Aparición doble (ver página 26), no se coloca ningún zombi en la Zona, sino que has de robar dos cartas de Zombi para la siguiente Zona y colocar en ella todos los zombis indicados por ambas cartas.

- Algunos efectos de juego permiten que una Puerta abierta vuelva a cerrarse. Si más tarde se abre otra vez, no se activará una nueva aparición de zombis.
- Cuando el mazo de cartas de Zombi se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear uno nuevo.

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

REORGANIZAR INVENTARIO E INTERCAMBIAR OBJETOS

- Dame ese hechizo! ¡Si tú ni siquiera sabes leer!
- Pues dame tú esa ballesta antes de que le hazas daño a alguien.

– Baldric y Silas

Al coste de una acción, un Superviviente puede reorganizar las cartas de su inventario del modo que desee. Simultáneamente, puede intercambiar cualquier cantidad de cartas con un único Superviviente que esté en su misma Zona (sólo con uno). Este otro Superviviente también puede reorganizar su 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!

Aparecen zombis dentro de este edificio en cuanto se abre la Puerta.

Aquí no hay una Puerta cerrada; este edificio empieza la partida abierto, por lo que no aparecen zombis en él.

Aquí tampoco aparecen zombis porque la Puerta está cerrada y aún no se ha revelado el interior.

Nelly abre la Puerta, revelando por primera vez el interior del edificio.

¡Aparecen zombis!

¡Aparecen zombis!

¡Aparecen zombis!

¡Aparecen zombis!

ACCIONES DE COMBATE

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

COMBATE CUERPO A CUERPO



Si eres lo bastante fuerte, decapitar siempre es una opción.

— Elovís

El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo que lleve en las Manos para atacar a los zombis que estén en su Zona (ver "Combate" en la página 32).

COMBATE A DISTANCIA



- ¿Dónde aprendiste a manejar una ballesta?
- Cuando era pequeña solía ir de caza con mi padre.
- ¿Pero no está prohibido cazar en las tierras del señor feudal?
- Me parece que acabo de cargarme al alguacil.

— Ann y Nelly

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 32). En *Zombicide: Black Plague* se dispara contra Zonas, no contra Actores; esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (ver página 34).

Recuerda que utilizar un arma de combate a distancia desde Alcance 0 se sigue considerando una acción de combate a distancia.

MAGIA



Durante años hemos convencido a todo el mundo de que la magia era un privilegio reservado para unos pocos elegidos. Es verdad que para algunos rituales se precisa un cierto grado de destreza, pero cuando diseñamos las bolas de fuego lo hicimos para que el más cenutrio de nuestros estudiantes pudiera lanzarlas en caso de emergencia. Hoy en día, éstos son los únicos hechizos que importan.

— Baldríc

El Superviviente utiliza un hechizo de combate (es decir, un hechizo con características de combate) que lleve en las Manos para atacar a los zombis.

Para resolver este ataque se emplea el mismo procedimiento que con las acciones de combate a distancia.



ENCANTAMIENTO

Anciano, haz el favor de infundirme un poco de velocidad mágica. ¡Y perdona que me ría, pero es que hace que me sienta como un elfo!

— *Elovis a Baldríc*



Éstos son encantamientos.

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

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

COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO

- ¿Cuántas monjas hacen falta para encender una antorcha?
- Una. Somos eficaces y carecemos de sentido del humor.

— *Ann y Elovis*

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

HACER RUIDO

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

NO HACER NADA

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



FASE DE LOS ZOMBIS

Aun con toda su ferocidad, los zombis son más tontos que las piedras. Se les ve venir desde lejos. A menos que haya un nigromante cerca, claro está; ahí es cuando uno tiene que ser más listo que ellos. Un grupo decidido, por pequeño que sea, puede mantener a raya a una horda de muertos descerebrados. Basta con tener mucha cautela, guardar silencio y golpear sin piedad, porque desde luego ellos no la van a tener contigo.

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

PASO 1 - ACTIVACIÓN

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

ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un zombi siempre acierta, no requiere lanzar dados e inflige 1 Herida. **Si hay varios Supervivientes en la misma Zona, los jugadores comparten las Heridas del modo que prefieran, incluso aunque ello signifique asignarlas todas a un único Superviviente.**



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

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

EJEMPLO: Un grupo de siete Caminantes está en la misma Zona que dos Supervivientes. Bastarían seis de ellos para matar a las desafortunadas víctimas, pero los jugadores optan por asignar todas las Heridas a un mismo Superviviente. ¡Nunca te olvidaremos, compañero!

TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA




Armadura: Los Supervivientes que tengan una carta de Equipo de armadura en el espacio del Cuerpo pueden realizar tiradas de salvación por armadura para evitar sufrir Heridas. El Superviviente tira tantos dados como el número de Heridas recibidas; cada dado en el que se obtenga un resultado igual o superior al valor de Armadura anula una Herida. ¡Si un Superviviente se siente especialmente afortunado, puede encajar todas las Heridas recibidas por su grupo y aun así cabe la posibilidad de que salga indemne!

Escudo: Un Escudo portado en una Mano permite efectuar tiradas de salvación por armadura si el Superviviente no lleva ninguna puesta en el Cuerpo. En caso de que sí tenga una carta de armadura en el Cuerpo, el Escudo le permite repetir una sola vez cada tirada de salvación por armadura (pero deberá quedarse con el segundo resultado). En algunos casos (por ejemplo, si se lleva una Armadura de cuero de 5+), el Escudo proporciona una mejor puntuación de Armadura que la propia armadura; el Superviviente puede optar por utilizar la puntuación de Armadura del Escudo en su lugar, pero entonces no podrá repetir la tirada de salvación.

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

EJEMPLO: Baldric y Clovis se encuentran en una Zona con tres Caminantes. Ambos Supervivientes están ilesos, y además Clovis lleva puesta una Cota de malla (Armadura 4+). Los Caminantes atacan y cada uno inflige una Herida. Los jugadores deciden cómo van a repartir estas Heridas entre sus Supervivientes:

- Uno de ellos podría encajarlas todas. Clovis es el candidato más obvio, ya que su Cota de malla le brinda la posibilidad de anular Heridas.
- También pueden compartir las Heridas. Al final se decantan por esta opción y deciden adjudicar una Herida a Baldric y dos Heridas a Clovis. Baldric carece de armadura, de modo que no puede evitar la Herida recibida. Clovis efectúa una tirada de salvación por armadura lanzando dos dados (uno por cada Herida recibida) y saca . ¡Un éxito! Su armadura ha logrado anular una de las Heridas, pero Clovis ha de sufrir la otra.

MOVIMIENTO

Cuando no las tengas todas contigo, utiliza el terreno en tu provecho. Las paredes y las puertas son nuestras aliadas. ¡Eso sí, procura evitar los callejones sin salida!

— Silas

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

1. Los zombis escogen la Zona de destino.

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

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

2. Los zombis se mueven una Zona hacia la Zona de destino, siguiendo la ruta más corta disponible.

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

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

Casos especiales de división:

- Las Abominaciones y los Nigromantes nunca se dividen; los jugadores deciden la dirección en la que van.
- Si no hay bastantes zombis para una división equitativa, se decide cuál de los nuevos grupos recibe la última miniatura y en qué dirección avanza cada grupo. No se producen activaciones adicionales (ver página 26).

Puede que Ann, Nelly y Silas estén haciendo más ruido, pero este zombi solamente ve a Baldric.

Este zombi avanza directamente hacia los tres Supervivientes.



Este zombi no ve a ningún Superviviente, por lo que se mueve hacia la Zona más ruidosa.

Cuando hay varios grupos de Supervivientes dentro de su línea de visión, un zombi siempre avanzará hacia el más ruidoso (que Baldric esté más cerca no importa).

Hay dos rutas de longitud idéntica hasta su destino, por lo que este zombi se divide en dos grupos para ir por ambas direcciones.

EJEMPLO: Un grupo de cuatro Caminantes, un Gordo y tres Corredores avanza hacia un grupo de Supervivientes. Los zombis pueden tomar dos rutas de la misma longitud, así que se dividen en dos grupos.

- Dos Caminantes van por un lado y los otros dos van por el otro.
- El Gordo avanza junto con uno de estos grupos de Caminantes, y se añade un segundo Gordo al otro grupo.
- Los tres Corredores también se separan: dos de ellos se unen al primer grupo, y el otro avanza con el segundo grupo. También se añade un Corredor más al segundo grupo para que la división sea equitativa.

Las cosas se han puesto realmente difíciles para los Supervivientes.

IMPORTANTE: Los Nigromantes tienen sus propias reglas de movimiento. Siempre avanzan hacia la Zona de aparición de zombis más próxima que no sea de Nigromante (ver página 29).

CORREDORES

Esos que llamamos "corredores" compensan su falta de raciocinio con un instinto depredador y una velocidad antinatural. Pueden despedazar a un hombre en segundos, así que actúa en consecuencia. Ten siempre a punto tu fiel ballesta, y no dejes que se te acerquen.



Los Corredores tienen dos acciones por activación. Después de que todos los zombies (Corredores incluidos) hayan acabado el paso de activación y hayan resuelto su primera acción, los Corredores emplean su segunda acción en atacar a un Superviviente que esté en su Zona o en moverse si no hay nadie a quien atacar.

EJEMPLO 1: Al inicio de la fase de los Zombies, un grupo de tres Corredores y un Gordo está a una Zona de distancia de un Superviviente. Con su primera acción, dado que no hay nadie a quien puedan atacar en su Zona, los tres zombies se mueven hasta la Zona en la que está el Superviviente. A continuación, los Corredores efectúan su segunda acción. Puesto que ahora ocupan la misma Zona que un Superviviente, atacan. Cada uno de los Corredores inflige una Herida, matando al Superviviente.

EJEMPLO 2: Un Corredor está en la misma Zona que un Superviviente, y un Caminante se encuentra en la Zona adyacente. El Corredor ataca al Superviviente con su primera acción, infligiendo una Herida, y el Caminante se mueve hasta su Zona, ya que ve al Superviviente. A continuación, el Corredor lleva a cabo su segunda acción y vuelve a atacar al Superviviente, causándole una segunda Herida.

EJEMPLO 3: Un Superviviente se halla en la misma Zona que tres Caminantes, dos Gordos y dos Corredores. Todos los zombies atacan e infligen siete Heridas (bastan tres para matar al Superviviente). Ninguno de los zombies se mueve, puesto que todos han atacado. A continuación, los Corredores resuelven su segunda acción. No tienen a nadie a quien atacar, de modo que se mueven una Zona hacia su próxima comida.

PASO 2 - APARICIÓN

¿Me dices que una oleada interminable de esos seres viene hacia aquí, y esperas que me entre el pánico? ¿Estás de guasa? ¡Este es el día más feliz de mi vida!

— Clovis



Las fichas de Aparición de zombies señalan las ubicaciones de las Zonas de aparición.

Los mapas de las aventuras muestran dónde aparecen los zombies al final de cada fase de los zombies: éstas son las **Zonas de aparición**.

Señala una Zona de aparición y roba una carta de Zombi. Lee la línea de la carta que corresponda al color del nivel de Peligro del Superviviente más experimentado que continúe en juego (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad y el tipo de zombies que se indiquen en la carta.



Repite esta operación con cada Zona de aparición.

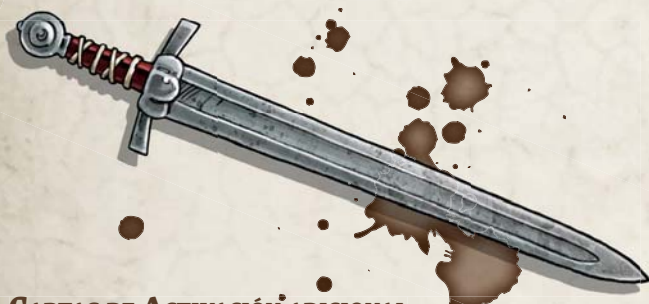
Empieza siempre por la misma Zona de aparición y procede en el sentido de las agujas del reloj. Cuando se acabe el mazo de cartas de Zombi, vuelve a mezclar las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

EJEMPLO: Ann tiene 5 puntos de Experiencia, así que está en el nivel de Peligro Azul. Clovis tiene 12, lo que le sitúa en el Amarillo. A fin de determinar cuántos zombies aparecen hay que leer la línea Amarilla, que corresponde a Clovis, el Superviviente más experimentado.

ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES



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

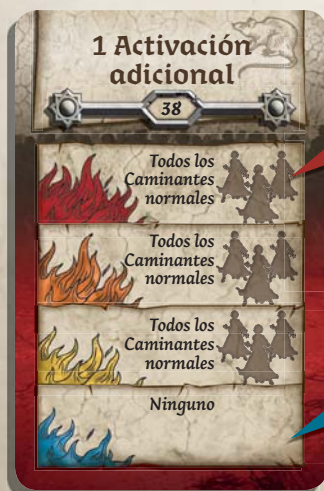


CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL

Oh, oh. Al final va a resultar que no son tan predecibles.

— Nelly

Cuando revelas una carta de Activación adicional, no aparecen zombis en la Zona designada. En vez de eso, todos los zombis del tipo indicado se activan una vez más (ver “Paso de activación” en la página 23). ¡Ten en cuenta que estas cartas no tienen ningún efecto en el nivel de Peligro Azul!



En los niveles de Peligro Amarillo, Naranja y Rojo, todos los Caminantes se activan inmediatamente.

En el nivel de Peligro Azul no ocurre nada.

CARTAS DE APARICIÓN DOBLE



Aquí no aparecen zombis, ¡pero en la siguiente Zona os espera doble ración!

- Si se roba una carta de Aparición doble, en la Zona designada no aparece ningún zombi, pero la próxima aparición de zombis deberá resolverse robando dos cartas de Zombi en vez de una para la siguiente Zona de aparición (si se robó la carta durante el paso de aparición) o Zona de edificio (si se robó mientras se resolvían apariciones dentro de un edificio). Estas cartas de Zombi se roban juntas y se resuelven en el mismo orden en que se han robado. Si alguna de ellas es otra carta de Aparición doble, primero se resuelve la carta normal y después la de Aparición doble.

¡Paso de aparición! Los jugadores deciden resolver esta Zona de aparición primero. ¡Y roban una carta de Aparición doble! Aquí no aparece ningún zombi...

El paso de aparición se resuelve en sentido horario. ¡Pasamos a la siguiente Zona de aparición!



... y para esta Zona de aparición se roban dos cartas de Zombi.

Ann ha abierto la Puerta, y aparecen zombis en el interior del edificio. Los jugadores deciden resolver primero esta Zona y roban una carta de Aparición doble. Aquí no aparece ningún zombi.



Los jugadores deciden continuar con esta Zona, y para resolver la aparición aquí han de robar dos cartas de Zombi.



Primera Zona de edificio: carta de Aparición doble.



Segunda Zona de edificio: se roban dos cartas de Zombi. Ambas son Apariciones dobles, por lo que tampoco aparece ningún zombi aquí.

Se elige ésta como tercera Zona, y se roban cuatro cartas de Zombi para ella. Se colocan los zombis según el procedimiento habitual.



- Si se vuelve a robar otra carta de Aparición doble, debe aplicarse a la siguiente Zona de aparición o de edificio.
- Si se roban dos cartas de Aparición doble para una misma Zona, ¡en la próxima Zona habrá que robar y colocar cuatro cartas de Zombi!

- Si se roba una carta de Aparición doble para la última Zona de aparición o de edificio, se utiliza para resolver una Aparición doble adicional en la primera Zona de aparición o de edificio (¡incluso aunque ya hayan aparecido zombis en ella!).

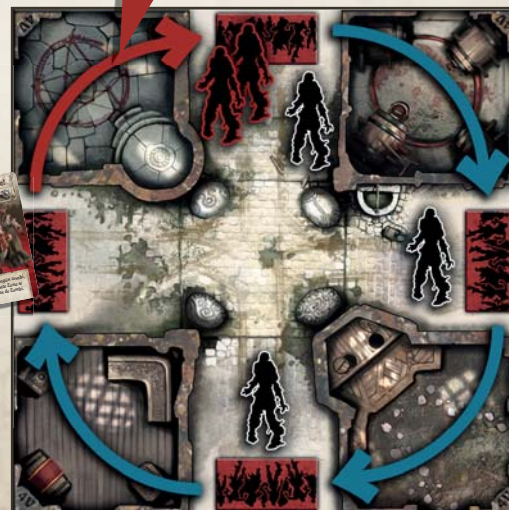
Si durante esta Aparición doble adicional se roba una nueva carta de Aparición doble, se procede a la siguiente Zona de aparición o de edificio, y así sucesivamente hasta que ya no se roben más cartas de Aparición doble.

Primera Zona de aparición: carta de Aparición doble. Continuamos en sentido horario.

Segunda Zona de aparición: dos cartas de Zombi. La primera es normal (aparecen zombis según el procedimiento habitual), pero la segunda es otra Aparición doble.



Se roba una carta de Aparición doble para esta Zona de aparición, que es la última. ¡Vuelta a la primera!

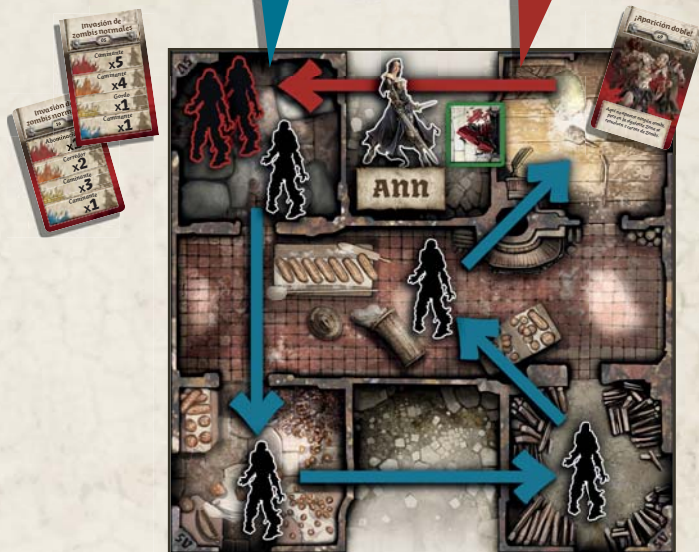


Tercera Zona de aparición: dos cartas de Zombi. Aparecen zombis según el procedimiento habitual.



La aparición de zombis empezó aquí. Los jugadores deciden resolver la aparición de zombis en el interior del edificio siguiendo la ruta señalada por las flechas, de Zona en Zona.

Se roba una carta de Aparición doble para esta última Zona del edificio. ¡Ahora hay que robar dos cartas de Zombi para la primera Zona del edificio!



QUEDARSE SIN MINIATURAS

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

Pueden darse varias activaciones seguidas. Esta regla es especialmente importante en lo que respecta a las Abominaciones y los Nigromantes, ya que sólo hay una miniatura de cada en la caja básica de *Zombicide: Black Plague*. En determinadas circunstancias, una Abominación o un Nigromante pueden recibir varias activaciones adicionales en una misma ronda de juego. Varias Abominaciones y Nigromantes pueden campar a sus anchas por el tablero si dispones de miniaturas suficientes para ellos.

¡Mantén un ojo puesto en la población de zombis del tablero para no arriesgarte a sufrir una inesperada revuelta zombi!

NIGROMANTES

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

- Un Nigromante es un zombi para todos los efectos de juego.
- Un Nigromante siempre lidera su propio ejército de infectados. Cuando aparece un Nigromante, debe ponerse una ficha adicional de Aparición de zombis (con la cara del Nigromante boca arriba) en la Zona donde ha aparecido el Nigromante. A partir de ese momento, la Zona de aparición del Nigromante se considera activa y en ella aparecerán zombis como en todas las demás Zonas de aparición. Cada vez que se robe una nueva carta de Zombi en la que aparezca un Nigromante, sea del tipo que sea, se resuelve una activación adicional de todos los Nigromantes que haya sobre el tablero, hasta que éstos huyan o mueran.

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

- Un Nigromante siempre intentará huir del tablero. Si no hay Supervivientes en su Zona a los que pueda atacar durante su activación (ver "Fase de los zombis" en la página 23), se moverá una Zona hacia la Zona de aparición más próxima (que NO sea por la que ha entrado), ignorando a todos los Supervivientes que pueda ver. Si hay varias Zonas de aparición a la misma distancia, los jugadores eligen hacia cuál de ellas avanza.

El Nigromante trata de escapar por la Zona de aparición más cercana. No puede ser la misma por la que ha entrado él, que está señalada con la ficha de Aparición del Nigromante. ¡Pero la de arriba sólo está a tres Zonas de distancia!



PASO 1



PASO 2

- Un Nigromante escapa del tablero en cuanto se activa estando en la Zona de aparición de huida. Sustituye la ficha de Aparición del Nigromante que éste introdujo en la partida por una ficha normal de Aparición de zombis.

- Matar a un Nigromante frena un poco la invasión. Si los jugadores logran destruirlo, pueden retirar del tablero una Zona de aparición de su elección (incluida la que generó el propio Nigromante). Si la ficha de Aparición del Nigromante sigue aún sobre el tablero después de esto, se sustituye por una ficha normal de Aparición de zombis.

El Nigromante se activa en su Zona de aparición de huida. Su miniatura se retira del tablero: ha conseguido escapar para propagar la plaga zombi en alguna otra parte.

La ficha de Aparición del Nigromante se sustituye por una ficha normal de Aparición de zombis de color rojo.



PASO 3: Final malo

3 - La ficha de Aparición del Nigromante se sustituye por una ficha normal de Aparición de zombis de color rojo.

1 - Silas mata al Nigromante con un Arco.

2 - Los jugadores deciden retirar esta Zona de aparición, despejando así el camino hacia la ficha de Objetivo.



PASO 3: Final bueno

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





CÁBALAS DE NIGROMANTES

A medida que la plaga zombi se extiende, por todo el reino surgen héroes y villanos. Algunos nigromantes perpetran fechorías tan deleznales que por sí solas les bastan para labrarse una infame reputación y convertirse en nuestros enemigos jurados. Guárdate de estos perversos hechiceros, pues en sus cónclaves celebran un ritual de lo más siniestro y desaparecen en vórtices de energía que conjuran legiones de muertos vivientes al instante.

♦ CÓMO JUGAR CON UNA CÁBALA

Las reglas de las Cábalas de Nigromantes permiten utilizar varios Nigromantes a la vez durante una partida de *Zombicide: Black Plague*. Para usar estas reglas se necesitan Nigromantes especiales adicionales como los que se incluyen en las expansiones de *Special Guest* de Carl Critchlow, *Naiade* y *Stefan Kopinski* (a la venta por separado).

1- Crea tu propia Cábalas de Nigromantes durante la preparación de la partida: elige los Nigromantes a los que quieres que se enfrenten los Supervivientes (¡cuantos más añadas, mayor peligro supondrán!). Extrae las seis cartas normales de Nigromante del mazo de Zombis y sustitúyelas por las cartas de tus Nigromantes favoritos en cualquier combinación que te apetezca. Añade estas seis cartas personalizadas al mazo de Zombis y barájalo. ¡Ya estáis listos para enfrentaros a la Cábalas!

EJEMPLO: Los jugadores tienen dos miniaturas de Nigromantes normales además de las miniaturas de Ostokar y To-Me Ku-Pa. Han decidido jugar contra todos ellos, así que disponen una Cábalas de seis cartas del siguiente modo: tres de Nigromantes normales, dos de Ostokar y una de To-Me Ku-Pa. Podrían haberlas combinado de cualquier otro modo. To-Me Ku-Pa sólo aparecerá muy de vez en cuando, ¡pero al aplicarse su regla especial, será una llegada espectacular!

2- Se aplican las reglas habituales de los Nigromantes en lo referente a la aparición y movimiento de estos Nigromantes. Los colores de las distintas Zonas de aparición de los Nigromantes servirán para identificar por dónde ha entrado cada uno de ellos y para determinar cuáles son sus respectivas Zonas de huida. **Recuerda:** robar una carta de Zombi de Nigromante también otorga una activación adicional a los demás Nigromantes que haya sobre el tablero hasta que éstos huyen o son eliminados.

EJEMPLO: Un Nigromante normal, Ostokar y To-Me Ku-Pa están ya sobre el tablero. Los jugadores roban una carta de Nigromante normal: para resolverla, se coloca un Nigromante normal en la Zona de aparición actual junto con su correspondiente Zona de aparición de Nigromante, y además los otros tres Nigromantes reciben una activación adicional cada uno. ¡El fin está próximo!

3- ¡Cuidado con el ritual oscuro! Los Nigromantes que se encuentren a alcance 0-1 unos de otros al final de una fase de los zombis se retiran del tablero como si hubieran escapado por sus Zonas de huida. Las fichas de Aparición de Nigromante que colocaron sobre el tablero se sustituyen por fichas normales de Aparición de zombis.

4- Todos los Nigromantes especiales poseen reglas exclusivas, descritas en sus cartas de Zombi. Estas reglas entran en vigor desde que aparecen sobre el tablero hasta que huyen o mueren.





COMBATE

Cualquier imbécil puede abalanzarse sobre el enemigo blandiendo un hacha. Pero para matar con rapidez y eficacia se necesitan coraje y destreza. Y claro, a los zombis no los puedes eliminar de cualquier forma. Si le cortas el brazo a un hombre, deja de ser una amenaza; si se lo cortas a un zombi, aún puede azarrarte con el otro. Más vale que seas veloz y certero, de lo contrario acabarás uniéndote a ellos.



Símbolo de Dados

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



Símbolo de arma Doble

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

EJEMPLO 1: Silas tiene dos Ballestas de repetición en las Manos. La Ballesta de repetición tiene el símbolo Doble, así que Silas puede disparar ambas a la vez. ¡Esto le permite tirar seis dados con una única acción de combate a distancia, puesto que cada Ballesta de repetición tiene un valor de Dados de 3!



Símbolo de arma Doble

Valor de Dados: 3

EJEMPLO 2: Samson empuña dos Dagas. Como son armas idénticas que tienen el símbolo Doble, puede golpear con las dos al mismo tiempo. Teóricamente lanzaría 2 dados (uno por cada Daga). Sin embargo, cada Daga le concede una bonificación de +1 Dado a un arma de combate cuerpo a cuerpo que se lleve en la otra Mano. En este caso las bonificaciones son recíprocas, de modo que cada Daga posee un valor de Dados de 2, ¡lo que le permite tirar un total de cuatro dados cuando esgrime ambas Dagas a la vez!



Efecto especial

Valor de Dados: 1

¿TRES MANOS?

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



Símbolo de Precisión

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



Símbolo de Daño

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

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

COMBATE A DISTANCIA

- Las Abominaciones mueren con un impacto de 3 puntos de Daño (o más). Como no hay ningún arma de Daño 3 en la caja básica de *Zombicide: Black Plague*, para destruir a estos monstruos es preciso emplear Fuego de dragón (ver página 35) o equipar a Samson con un arma de combate cuerpo a cuerpo de Daño 2 en conjunción con su habilidad de +1 al Daño: Cuerpo a cuerpo.

EJEMPLO: Silas descarga sus dos Ballestas de repetición sobre tres Caminantes que protegen a un Gordo y consigue cinco impactos. Los tres primeros disparos abaten con facilidad a los Caminantes. No obstante, el Gordo recibe los dos impactos restantes sin que haya consecuencias, ya que la Ballesta de repetición sólo inflige 1 punto de Daño.

Ann llega para acabar el trabajo con su Martillo. Solamente impacta una vez, ¡pero el Martillo inflige 2 puntos de Daño, que son suficientes para matar a ese Gordo!

Si hubiera dos Corredores en lugar del Gordo, un solo impacto del Martillo no habría bastado para eliminarlos a ambos. Cada impacto con éxito sólo puede acabar con un blanco; el daño restante se pierde.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Un Superviviente que empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo (un arma con un Alcance máximo de "0") en una Mano puede atacar a un zombi que se encuentre en su misma Zona. Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión que se muestra en la carta del arma es un impacto con éxito. El jugador divide sus impactos como desee entre los posibles blancos de la Zona.



Los golpes fallidos con armas de combate cuerpo a cuerpo no causan fuego amigo (ver página 34).

EJEMPLO: Samson ataca con su Espada a un grupo compuesto por un Caminante, un Corredor y un Gordo. Saca un 6 y un 3 en su tirada, lo que significa dos impactos. Decide matar al Corredor y al Caminante, ya que el valor de Daño de la Espada no basta para matar al Gordo. Aunque Clovis también se encuentra en la misma Zona, está a salvo de los tajos de Samson.



Un Superviviente que empuña un arma de combate a distancia (un arma con un Alcance máximo de "1" o más) en una Mano puede disparar a una Zona que pueda ver (consulta "Línea de visión" en la página 10) y que se encuentre dentro del Alcance del arma.

Recuerda:

- Dentro de un edificio la línea de visión se limita a las Zonas que compartan una abertura, y sólo a una distancia de una Zona.
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver página 34), ¡así que apunta con cuidado!



Símbolo de Alcance

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

El primero de los dos valores muestra el Alcance mínimo. El arma no puede disparar a Zonas que estén a una distancia inferior al mínimo. En algunos casos éste es "0": el Superviviente puede disparar a blancos que se encuentren 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 del Alcance máximo.



EJEMPLO: El Arco largo tiene un Alcance de 1-3, lo que significa que con él se puede disparar a una distancia máxima de tres Zonas, y que no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el Superviviente que lanza la flecha. La Ballesta de mano 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 ésta.

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

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

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

- 1 – Caminante
- 2 – Gordo o Abominación (el tirador elige)
- 3 – Corredor
- 4 – Nigromante

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

| PRIORIDAD DE BLANCOS | NOMBRE | ACCIONES | DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO | PUNTOS DE EXPERIENCIA |
|----------------------|-------------------------|----------|------------------------------|-----------------------|
| 1 | Caminante | 1 | 1 | 1 |
| 2 | Gordo / Abominación (1) | 1 | 2/3 | 1/5 |
| 3 | Corredor | 2 | 1 | 1 |
| 4 | Nigromante | 1 | 1 | 1 |

(1) La Abominación ignora las tiradas de salvación por armadura.

EJEMPLO: Nelly, armada con dos Ballestas de mano (armas de combate a distancia Dobles con Alcance 0-1, Dados 2, Precisión 3+ y Daño 1), dispara contra dos Caminantes, un Gordo y dos Corredores situados a una Zona de distancia. Tira cuatro dados (dos por cada Ballesta de mano, por ser armas Dobles) y obtiene 3, 4, 5 ó 6, lo que significa que ha logrado tres impactos. Los dos primeros matan a ambos Caminantes, ya que son los primeros en el orden de prioridad de blancos. El tercer y último impacto alcanza al Gordo, pero no lo mata (se necesita un impacto de Daño 2 para eliminar a un Gordo).

FUEGO AMIGO

¡Eh! ¡El elfo te dijo que le dieras la ballesta por algo!

— Clovis

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

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

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

Matar a un Superviviente no proporciona puntos de Experiencia.

EJEMPLO 1: Baldric dispara con una Ballesta (Dados 2, Precisión 4+, Daño 2) a una Zona ocupada por Clovis y por dos Caminantes. Saca 3 y 4: ¡un impacto y un fallo! El impacto alcanza al Caminante, pero el fallo significa que un virote se ha clavado en su compañero Superviviente, así que Clovis sufre dos Heridas. ¡Ay!

EJEMPLO 2: En una emergencia, Nelly lanza un Rayo de maná Doble (Dados 1+1, Precisión 4+, Daño 1) a una Zona ocupada por Ann y por un Corredor. Saca 3 y 4, ¡dos éxitos! El primero basta para matar al Corredor; el segundo se pierde. Únicamente se asignan a los Supervivientes los disparos fallidos, así que Ann está a salvo.

EJEMPLO 3: Samson dispara con una Ballesta de mano (Alcance 0-1, Dados 2, Precisión 3+, Daño 1) en su misma Zona, donde aparte de él se encuentran Silas y dos Caminantes. Saca 3 y 4, un éxito y un fallo. El éxito mata al Caminante, pero el disparo fallido alcanza automáticamente a Silas, ya que un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Silas encaja una Herida.

ARMAS RECARGABLES

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

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

EJEMPLO: Nelly empuña dos Ballestas de mano al principio de su turno. Utiliza su primera acción para disparar ambas, las recarga con su segunda acción y luego vuelve a dispararlas con la tercera. Las Ballestas de mano están ahora vacías.

En la fase final, ambas Ballestas de mano se recargan gratuitamente.

MAGIA



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

FUEGO DE DRAGÓN

La mayoría de los problemas se solucionan prendiéndoles fuego.

— Ann



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

Más adelante, puede descartarse una carta de Antorcha que se lleve en una Mano para prender fuego a un charco de Bilis de dragón situado a alcance 0-1, creando así Fuego de dragón: todo Actor que se encuentre en la Zona de la ficha muere sea cual sea



Los charcos de Bilis de dragón pueden inflamarse con una Antorcha

su umbral de Daño, ignorando tiradas de salvación por armadura y sin importar las Heridas que le queden. **El Fuego de dragón no produce ruido.**

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

¡Con el Fuego de dragón se pueden tender mortíferas trampas de llamas para los zombies! Si todas las fichas de Bilis de dragón se encuentran ya sobre el tablero y se necesita colocar una nueva, el jugador puede elegir una de las fichas ya colocadas y trasladarla a la Zona nueva.



Paso 1: Los zombies han rodeado a Ann, que decide arrojar un frasco de Bilis de dragón en su misma Zona. Se coloca una ficha de Bilis de dragón en esa Zona. Luego Ann se mueve a la Zona adyacente.



Paso 2: Todos los zombies avanzan en pos de Ann. En su nuevo turno, la monja tira su Antorcha al charco de Bilis de dragón: ¡Fuego de dragón instantáneo! Todos los zombies de la zona ocupada por la ficha son eliminados con un estallido de llamas, y Ann recibe todos los puntos de Experiencia.



CÁMARAS SECRETAS

ZONAS Y TRAMPILLAS DE LAS CÁMARAS SECRETAS

Nuestros progenitores solían almacenar la comida en escondrijos subterráneos. Luego comprobamos que también los utilizaban para ocultar poderosas armas. ¿Qué clase de amenaza pretendían prevenir?



Catacumbas, cuartos secretos y guaridas subterráneas abundan en *Zombicide: Black Plague*. Pueden ser excelentes atajos para los Supervivientes... ¡y para los zombis!

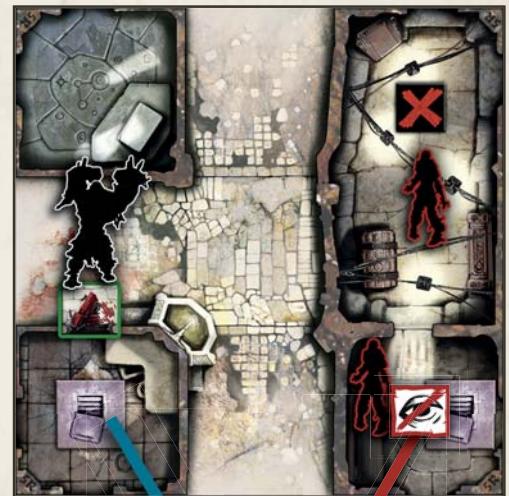
Siempre que en el mapa de una aventura aparezcan una o varias Trampillas, coloca a un lado del tablero las fichas de Cámara secreta del color correspondiente.

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

NOTA: Las aventuras en las que hay Cámaras secretas pueden tener reglas especiales que detallen el modo en que se juega con ellas. Dichas reglas tienen preferencia sobre las que se explican aquí.



Paso 1: Silas tiene que atravesar la Cámara secreta violeta para conseguir la Bilis de dragón y la Antorcha, representadas por la ficha de Objetivo, así que entra en el edificio y abre la Trampilla violeta. En la Cámara secreta no aparecen zombis, ni Silas tiene línea de visión hacia su interior.



Paso 2: Silas entra en la Cámara secreta violeta y abre la otra Trampilla desde dentro, provocando la aparición de zombis en el edificio. ¡Hay dos Caminantes en su interior! El elfo no tiene línea de visión hacia el otro lado, por lo que no puede disparar al zombi que lo espera.



JUGAR CON MÁS DE 6 SUPERVIVIENTES

Zombicide: Black Plague cuenta con un extenso reparto de Supervivientes con los que jugar. Tarde o temprano sentirás la tentación de echar una partida con más de seis Supervivientes. Para esto necesitaréis los paneles de control, indicadores, peanas de colores y cartas de Equipo inicial de expansiones que se venden por separado, como *Wulfsburg* y las *Hero Boxes*.

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



Paso 3: Los zombis avanzan; uno de los Caminantes entra en la Cámara secreta a través de la Trampilla abierta. Silas lo mata, luego entra en el edificio, y finalmente acaba con el segundo Caminante. El camino hacia la ficha de Objetivo está despejado, pero la Abominación está a punto de entrar en la Cámara secreta!



ARTEFACTOS EN LAS CÁMARAS SECRETAS

Las armas y hechizos más poderosos se apartan a un lado durante los preparativos de la partida (ver página 6) porque solamente se encuentran en las Cámaras secretas. Estas cartas se denominan artefactos, y contienen la palabra clave "Cámara secreta".



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

- Por cada Superviviente a partir del sexto, hay que añadir una carta de Equipo inicial adicional de la expansión al surtido de cartas que se reparten entre los Supervivientes durante los preparativos de la partida.
- Añade una ficha adicional de Aparición de zombis por cada dos Supervivientes a partir del sexto (redondeando hacia arriba). Estas fichas de Aparición adicionales se amontonan en las mismas Zonas que las existentes. ¡Sí, eso significa que en algunas Zonas se duplica o incluso se triplica el número de apariciones!
- En una partida con seis Supervivientes, una vez que haya seis fichas de Aparición de zombis sobre el tablero, la partida termina si algún Nigromante escapa. Este límite a las fichas de Aparición aumenta en uno por cada dos Supervivientes a partir del sexto (redondeando hacia arriba).

| Nº DE SUPERVIVIENTES | FICHAS DE APARICIÓN ADICIONALES | LÍMITE DE FICHAS DE APARICIÓN |
|----------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| Hasta 6 | 0 | 6 |
| 7-8 | 1 | 7 |
| 9-10 | 2 | 8 |
| 11-12 | 3 | 9 |



AVENTURAS

◆ AVENTURA 0:

TUTORIAL: DANZA MACABRA

FÁCIL / 4+ SUPERVIVIENTES / 45 MINUTOS



La guerra no es ninguna novedad para nosotros. Nuestros condes y duques siempre están luchando entre ellos. Normalmente para los campesinos esto sólo supone un cambio en los impuestos y los arrendamientos; eso sí sobreviven. Pero esta vez el duque y su ejército partieron y nunca más se supo de ellos. Bueno, hasta que apareció la horda. Estoy segurísimo de que muchos de los más resistentes eran soldados suyos. Ahora reina el caos más absoluto. Todos somos iguales, todos nos enfrentamos juntos a la danza macabra. Cuando los muertos llaman a tu puerta, no es momento de andarse con distinciones sociales. Luchamos codo con codo y plantamos cara a la muerte.

Nuestro mazo es un buen ejemplo. Antes pertenecía a la élite de los ricos, poderosos e influyentes. Ahora es uno más y se aferra a la vida con uñas y dientes. Tiene un círculo mágico que puede transportarnos lejos de aquí. Huir para luchar otro día es preferible a quedarnos aquí hasta que nos devoren. Pero aún podrían quedar algunos pobres infelices a los que rescatar, y además nos vendría bien encontrar algunas armas. El mazo mantendrá el círculo abierto hasta el último momento. Es un buen tipo, ahora que ya no nos mira por encima del hombro.



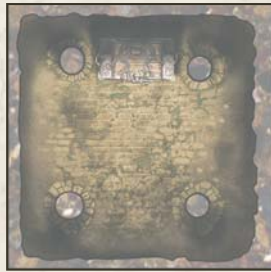
Módulos necesarios: 4V y 9R.

OBJETIVOS

Utilizar el círculo mágico para teletransportaros a un lugar seguro. Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.



9R 4V



| | | | |
|-------------------------------|--------------------|------------------|-------|
| | | | |
| Zona inicial de los jugadores | Caminante | Corredor | Gordo |
| | | | |
| Zona de salida | Zonas de aparición | Objetivos (5 PE) | |
| | | | |
| Puerta abierta | Puertas | Trampilla | |



REGLAS ESPECIALES

- Preparación:
 - Aparta a un lado las cartas de Zombi de los Nigromantes.
 - Coloca al azar el Objetivo verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
 - Coloca un Caminante, un Gordo y un Corredor en las Zonas designadas.

- **De eso nada.** Las Abominaciones que aparezcan en cartas de Zombi se consideran Gordos.
- **¿Qué es esto?** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.
- **Puertas y llaves.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul. La Puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo verde.
- **Si podemos pasar.** La Zona de aparición verde permanece inactiva hasta que se haya recogido el Objetivo verde.



HABILIDADES

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

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

+1 a las tiradas: A distancia – El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate a distancia. El resultado máximo siempre es 6.

+1 a las tiradas: Combate – El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). El resultado máximo siempre es 6.

+1 a las tiradas: Cuerpo a cuerpo – El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate cuerpo a cuerpo. El resultado máximo siempre es 6.

+1 a las tiradas: Magia – El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de magia. El resultado máximo siempre es 6.

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

+1 acción de búsqueda gratuita – El Superviviente tiene una acción de búsqueda adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada para buscar, y el Superviviente sigue estando limitado a una sola búsqueda por turno.

+1 acción de combate a distancia gratuita – El Superviviente tiene una acción de combate a distancia adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de combate a distancia.

+1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita – El Superviviente tiene una acción de combate cuerpo a cuerpo adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de combate cuerpo a cuerpo.

+1 acción de combate gratuita – El Superviviente tiene una acción de combate adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de combate cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia.

+1 acción de encantamiento gratuita – El Superviviente tiene una acción de encantamiento adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de encantamiento.

+1 acción de magia gratuita – El Superviviente tiene una acción de magia adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de magia.

+1 acción de movimiento gratuita – El Superviviente tiene una acción de movimiento adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada como acción de movimiento.

+1 al Alcance máximo – El Alcance máximo del Superviviente con armas a distancia y hechizos de combate aumenta en 1.

+1 al Daño con [Equipo] – El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el equipo especificado.

+1 al Daño: [Tipo] – El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el tipo de acción de combate especificada (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia).



UN VISTAZO AL FUTURO

Si has jugado a las versiones modernas de *Zombicide*, quizá te fijes en que algunas habilidades han cambiado de nombre. ¡Así es más temático!

- Socorrista se ha convertido en Rescate.
- Fuego automático es ahora Lluvia de hierro.
- Francotirador cambia a Certero.

Como podrás comprobar, también se han modificado levemente los efectos de las habilidades Bárbaro, Fuego automático/Lluvia de hierro y Lluvia de maná.

+1 dado: A distancia – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones de combate a distancia. Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate a distancia con armas Dobles.

+1 dado: Combate – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas y hechizos al realizar acciones de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). Las armas y hechizos Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate con armas Dobles.

+1 dado: Cuerpo a cuerpo – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo. Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate cuerpo a cuerpo con armas Dobles.

+1 dado: Magia – El Superviviente lanza un dado adicional con sus hechizos de combate al realizar acciones de magia. Los hechizos Dobles reciben un dado cada uno, para un total de +2 dados por cada acción de magia con hechizos Dobles.

+1 Zona por movimiento – El Superviviente puede atravesar una Zona adicional cada vez que lleva a cabo una acción de movimiento. Esta habilidad se acumula con otros efectos que beneficien a las acciones de movimiento. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

2 Zonas por acción de movimiento – Cuando el Superviviente gasta una acción para moverse, puede moverse una o dos Zonas en lugar de una sola. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

6 en el dado: +1 dado de combate – Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia). Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados (como la carta de Equipo Montón de flechas) deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

6 en el dado: +1 dado de combate a distancia – Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una acción de combate a distancia. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados (como la carta de Equipo Montón de flechas) deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

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

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

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

Acorazado: [Tipo de zombi] – El Superviviente ignora todas las Heridas que provengan del tipo de zombi especificado (“Camionante”, “Corredor”, etc.).

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

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

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

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

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

Búsqueda: +1 carta – Roba una carta adicional cuando lleves a cabo una acción de búsqueda con el Superviviente.

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

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

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

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

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

Disparo a bocajarro – El Superviviente puede resolver acciones de combate a distancia y de magia en su misma Zona, sin importar cuál sea su Alcance mínimo. Cuando dispara a Alcance 0, el Superviviente elige libremente los blancos y puede matar a cualquier tipo de zombi. Sus hechizos de combate y armas a distancia siguen teniendo que infligir el daño necesario para matar a sus objetivos. Sus fallos no golpean a otros Supervivientes.

Duro – El Superviviente ignora la primera Herida que reciba de un único zombi en cada fase de los zombis.

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

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. Todos los zombis que se encuentren en la misma Zona que el Superviviente serán empujados a la Zona seleccionada. Esto no es una acción de movimiento. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada: un zombi no puede cruzar Puertas cerradas, murallas (de la expansión *Wulfsburg*) ni paredes, pero sí se le puede empujar dentro o fuera de una Cámara secreta.

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

¿Eso es todo lo que tienes? – Puedes utilizar esta habilidad cada vez que un Superviviente vaya a recibir Heridas. Descarta una carta de Equipo del inventario de tu Superviviente por cada Herida que vaya a recibir. Anula una Herida por cada carta de Equipo que descartes de este modo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Putrefacción – Al final de su turno, si el Superviviente no ha realizado una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) ni ha generado ninguna ficha de Ruido, pon una ficha de Putrefacción al lado de su miniatura. Mientras conserve la ficha de Putrefacción, todos los tipos de zombis lo ignorarán y no contará como una ficha de Ruido para ellos. Los zombis no lo atacarán e incluso pasarán de largo. El Superviviente perderá la ficha de Putrefacción en el momento en el que realice una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) o haga ruido. El Superviviente debe gastar acciones adicionales para salir de una Zona con zombis aunque tenga una ficha de Putrefacción.



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



ÍNDICE

| | |
|------------------------------------|--------|
| Abominación | 18 |
| Abrir Puertas | 13, 19 |
| Acciones | 19 |
| Activación adicional | 26, 29 |
| Activación de Zombis | 23 |
| Actor | 9 |
| Alcance | 14, 33 |
| Aparición de Zombis | 20, 25 |
| Aparición doble | 26 |
| Armadura | 23 |
| Armas de combate a distancia | 13 |
| Armas de combate cuerpo a cuerpo | 12 |
| Armas recargables | 34 |
| Armas silenciosas | 14 |
| Artefactos en las Cámaras secretas | 6, 37 |
| Ataque de los Zombis | 23 |
| Aventuras | 38 |
| Buscar | 19 |
| Calle | 9 |
| Cámaras secretas | 36 |
| Caminante | 18 |
| Combate | 21, 32 |
| Combate a distancia (acción) | 21, 33 |
| Combate cuerpo a cuerpo (acción) | 21, 33 |
| Componentes | 3 |
| Corredor | 18, 25 |
| Cuerpo | 17 |
| Dados | 14, 32 |
| Daño | 14, 32 |
| Doble | 14, 32 |
| Edificio | 9 |
| Encantamiento (acción) | 22 |
| Equipo | 12 |
| Equipo inicial | 6 |
| Escudos | 23 |
| Experiencia | 16 |
| Fase de los jugadores | 8, 19 |
| Fase de los Zombis | 8, 23 |
| Fase final | 8 |
| Fuego amigo | 34 |
| Fuego de dragón | 35 |
| Gordo | 18 |
| Habilidades | 16, 51 |
| Habitación | 9 |
| Hechizo de combate | 13 |
| Heridas | 23 |
| Inventario | 17 |
| Línea de visión | 10 |
| Magia (acción) | 21, 35 |
| Mano | 14, 17 |
| Mochila | 17 |

| | |
|---------------------------|------------|
| Movimiento | 19 |
| Movimiento (acción) | 11 |
| Movimiento de los Zombis | 24 |
| Nigromante | 18, 29 |
| Objetivos | 22 |
| Peligro, nivel de | 16 |
| Precisión | 14, 32 |
| Preparación | 6 |
| Prioridad de blancos | 34 |
| Reorganizar el inventario | 20 |
| Ruido | 13, 15, 22 |
| Zombis | 18 |
| Zona | 9 |

CRÉDITOS

DISEÑADORES DEL JUEGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN y Nicolas RAOULT

PRODUCTORES EJECUTIVOS:

Percy DE MONTBLANC y Thiago ARANHA

ILUSTRACIONES:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS y Louise COMBAL

DISEÑO GRÁFICO:

Mathieu HARLAUT y Louise COMBAL

MAQUETACIÓN Y DISEÑO ADICIONAL:

EDGE Studio

ESCUITORES:

Gael GOUMON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY, y Rafal ZELAZO

TRADUCCIÓN:

Juanma CORONIL

EDICIÓN:

Thiago ARANHA y Eric KELLEY

EDITORES:

David PRETI y Jose M. REY

PRUEBAS DE JUEGO:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI, y Rafal ZELAZO.

Guillotine Games quiere dar las gracias a Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey y a nuestro gran amigo Paolo Parente.

Más información en
EDGEENT.COM

© 2015 Guillotine Games Ltd., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización expresa. Zombicide, Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Games. CoolMiniOrNot y el logotipo de CoolMiniOrNot son marcas comerciales de CMON Productions Limited. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están ya montados y se suministran sin pintar. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

LAS REGLAS DEL JUEGO PREVALECEAN SOBRE ESTE RESUMEN

1 - PRIMER PASO

Elige al primer jugador, que recibe la ficha de Primer jugador.

Cada ronda empieza con:

2 - 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. Inicialmente, cada Superviviente tiene tres acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en un mismo turno.

- **Movimiento:** Muévete una Zona.
- **Búsqueda (una por activación y Superviviente):** Sólo en Zonas de edificios. Roba una carta del mazo de Equipo.
- **Abrir una Puerta:** Se requiere un arma de combate cuerpo a cuerpo. Aparecen zombis dentro de un edificio si es la primera Puerta.
- **Reorganizar e intercambiar equipo:** Es posible intercambiar Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Se pueden entregar cartas a cambio de nada.
- **Acción de combate:**
 - **Magia:** Hay que tener equipado un hechizo de combate.
 - **Cuerpo a cuerpo:** Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
 - **A distancia:** Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.
- **Acción de encantamiento:** Hay que tener equipado un encantamiento.
- **Recoger o activar un Objetivo** en la Zona del Superviviente.
- **Hacer ruido:** Se pone una ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.
- **No hacer nada:** Todas las acciones restantes se pierden.

Cuando todos los jugadores han terminado:

3 - FASE DE LOS ZOMBIS

PASO 1 – ACTIVACIÓN: ATAQUE O MOVIMIENTO

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

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

Todos los zombis van primero a por los Supervivientes visibles, y después a por el ruido.

Los Nigromantes siguen reglas especiales (ver página 29).

Elige el camino más corto. Si hay varios caminos de longitud similar, los zombis se separan en grupos del mismo tamaño.

NOTA: Los Corredores reciben dos acciones por activación. Una vez que todos los zombis han realizado su primera acción, los Corredores resuelven su segunda acción.

PASO 2 – APARICIÓN

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

FASE FINAL

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

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

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

| PRIORIDAD DE BLANCOS | NOMBRE | ACCIONES | DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO | PUNTOS DE EXPERIENCIA |
|----------------------|-------------------------|----------|------------------------------|-----------------------|
| 1 | Caminante | 1 | 1 | 1 |
| 2 | Gordo / Abominación (1) | 1 | 2/3 | 1/5 |
| 3 | Corredor | 2 | 1 | 1 |
| 4 | Nigromante | 1 | 1 | 1 |

(1) La Abominación ignora las tiradas de salvación por armadura.