

ZOMBICIDE

GREEN HORDE

REGLAS Y AVENTURAS





CAPÍTULOS

COMPONENTES DEL JUEGO	3	FASE DE LOS ZOMBIS	25
HAMBRE INFECCIOSA	5	PASO 1 - ACTIVACIÓN	25
PREPARACIÓN	6	ATAQUE	25
RESUMEN DEL JUEGO	8	TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA	26
FASE DE LOS JUGADORES	8	MOVIMIENTO	26
FASE DE LOS ZOMBIS	8	CORREDORES ORCOS	28
FASE FINAL	8	PASO 2 - APARICIÓN	28
GANAR Y PERDER	8	ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES	29
LOS FUNDAMENTOS	9	CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL	29
DEFINICIONES ÚTILES	9	QUEDARSE SIN MINIATURAS	29
LÍNEA DE VISIÓN	10	NIGROMANTES ORCOS	30
MOVIMIENTO	11	CÁBALAS DE NIGROMANTES	32
LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO	12	cómo jugar con una cábala	32
ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE	12	COMBATE	32
EQUIPO QUE ROMPE PUERTAS, MATA ZOMBIS		ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO	33
Y HACE RUIDO	13	ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA	34
CARACTERÍSTICAS DE COMBATE	14	ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS	34
RUIDO	15	FUEGO AMIGO	35
EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES ..	16	ARMAS RECARGABLES	35
INVENTARIO	17	ACCIÓN DE MAGIA	35
MANOS	17	DISPARAR UN FUNDÍBULO	35
CUERPO	17	FUEGO DE DRAGÓN	36
MOCHILA	17	BARRERAS, SETOS Y ZONAS ANEGADAS ..	37
LOS ZOMBIS	18	BARRERAS	37
CAMINANTE ORCO	18	SETOS	37
GORDO ORCO	18	ZONAS ANEGADAS	37
CORREDOR ORCO	18	MODALIDAD DE JUEGO ULTRARROJO ..	39
ABOMINACIÓN ORCA	18	JUGAR CON MÁS DE 6 SUPERVIVIENTES ..	39
NIGROMANTE ORCO	18	AVENTURAS	40
LA HORDA	19	AVENTURA 0 - TUTORIAL: EL SANTUARIO DEL MAL ..	40
FASE DE LOS JUGADORES	21	AVENTURA 1 - EN BUSCA DE BILIS DE DRAGÓN	41
MOVIMIENTO	21	AVENTURA 2 - ¿NIGROMANTES ORCOS?	42
BUSCAR	21	AVENTURA 3 - CONOCE A TU ENEMIGO	43
ABRIR UNA PUERTA	21	AVENTURA 4 - EL RÍO DE LOS MUERTOS	44
APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS	22	AVENTURA 5 - INUNDACIÓN PURIFICADORA	45
REORGANIZAR INVENTARIO E		AVENTURA 6 - ROMPER EL CERCO	46
INTERCAMBIAR OBJETOS	23	AVENTURA 7 - A SANGRE Y FUEGO	48
ACCIONES DE COMBATE	23	AVENTURA 8 - MATANZA SELECTIVA	50
ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO	23	AVENTURA 9 - LA FORTALEZA CAÍDA	51
ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA	23	AVENTURA 10 - UN NUEVO HOGAR	52
ACCIÓN DE MAGIA	23	HABILIDADES	54
ACCIÓN DE ENCANTAMIENTO	24	ÍNDICE ALFABÉTICO	59
COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO	24	CRÉDITOS	59
ACCIONES DE ASEDI0 - FUNDÍBULO	24	RESUMEN DE RONDA	60
MOVER UN FUNDÍBULO	24		
DISPARAR UN FUNDÍBULO	24		
HACER RUIDO	24		
NO HACER NADA	24		



COMPONENTES DEL JUEGO

9 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



6 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARIETAS DE IDENTIFICACIÓN



Asim

Berin

Seli

Rolf

Johannes

Megan

65 MINIATURAS DE ORCOS ZOMBIS



35 Caminantes orcos



14 Corredores orcos



14 Gordos orcos



1 Nigromante orco



1 Abominación orca

1 MÁQUINA DE ASEDIO: FUNDÍBULO



48 INDICADORES



6 PEANAS DE COLORES PARA LOS SUPERVIVIENTES



6 PANELES DE CONTROL DE SUPERVIVIENTE



6 DADOS



68 FICHAS

Puertas

Azul	×1
Verde	×1
Neutral	×12

Bilis de dragón x4

Salida..... x1

Primer jugador..... x1

Ruido..... x18

Acción gratuita x1

Putrefacción x1

Barrera/Seto..... x6

Objetivos

Rojo/azul	×1
Rojo/verde	×1
Rojo/rojo	×8

Aparición de zombis

Roja/azul	×1
Roja/verde	×1
Roja/Nigromante (verde)	×1
Roja/Nigromante (marrón oscura)	×1
Roja/Nigromante (roja)	×1
Roja/Nigromante (violeta)	×1
Roja/Nigromante (gris)	×1
Roja/Nigromante (marrón clara)	×1
Roja/roja	×4

1 carta de referencia del Fundíbulu



54 cartas de Zombi (#167 a #220)



133 MINICARTAS

78 cartas de Equipo

¡Aaahh, un Caminante orco!	×4
Agua	×2
Antorcha	×4
Arco con pinchos	×1
Arco con pinchos (Equipo inicial)	×1
Arco de acero (Cámara secreta)	×1
Arco largo	×2
Armadura de placas	×1
Ballesta	×2
Ballesta de mano	×2
Ballesta de repetición	×2
Bilis de dragón	×4
Bola de rayos	×2
Bracamarte	×2
Carne en salazón	×2
Cimitarra	×2
Cota de malla	×2
Cuchilla de guerra (Cámara secreta)	×1
Curación	×1
Chorro de lava (Cámara secreta)	×1
Daga curva	×4
Escudo	×2
Escudo nórdico	×2
Espada corta	×1
Espada corta (Equipo inicial)	×3
Espada de hueso (Cámara secreta)	×1
Espada nórdica	×1
Espada nórdica (Equipo inicial)	×1
Golpe telequinético	×1
Golpe telequinético (Equipo inicial)	×1
Hacha	×2
Hacha de doble filo	×2
Hacha enana (Cámara secreta)	×1
Kukri de hueso (Cámara secreta)	×1
Manzanas	×2
Martillo enano	×2
Montones de flechas	×3
Montones de virotes	×3
Rapidez	×1
Repeler	×1
Temblor de tierra	×1
Viento mortal	×2
Vista fantasma	×1





HAMBRE INFECCIOSA

Esto es la frontera occidental, una región de verdor y oscuridad, donde el sol y la lluvia libran una eterna contienda para reinar en el firmamento. La naturaleza crece aquí con un vigor inusitado, y nuestros hogares se han alzado firmes durante generaciones. Somos un pueblo orgulloso.

Elevábamos dos años combatiendo a los orcos cuando el reino se vio asolado por la plaga zombi. Nuestros enemigos se volvieron demasiado numerosos para sus exiguos recursos y la hambruna los empujó a saquear nuestras granjas. Luchaban como bestias famélicas, pues en eso se habían convertido, y nosotros respondimos en igual medida.

Los orcos eran guerreros natos y siempre estaban hambrientos, así que la plaga zombi los golpeó muy duramente. La mayoría sucumbió enseguida a la infección. También nosotros sufríamos los estragos de la plaga zombi, de modo que nuestro prolongado conflicto se vio suspendido durante casi dos semanas.

Pero cuando los orcos regresaron, habían cambiado. Su horda, compuesta enteramente por no muertos, seguía empeñada en arrasar nuestras tierras. Eran más fuertes y más voraces que nunca, pero sus apetitos requerían otro tipo de alimentos. No tardamos en darnos cuenta de que unos nigromantes orcos pastoreaban la horda hacia nosotros, los supervivientes, el último obstáculo que se interponía entre ellos y el poder definitivo.

Su ejército de infectados no es rival para nuestra indómita determinación. ¡No importa lo desolado que esté nuestro hogar ancestral; es nuestro y de nadie más! ¡Ha llegado la hora del Zombicidio!



ZOMBICIDIO A TRAVÉS DEL TIEMPO

La línea de productos de *Zombicide* permite a los jugadores matar zombies en distintas ambientaciones, planteando entornos exclusivos con sus propios Supervivientes, zombies y demás características especiales.



Zombicide: Black Plague es otra caja básica ambientada en un mundo de fantasía medieval. *Black Plague* y *Green Horde* comparten el mismo universo y sus aventuras transcurren en el mismo marco temporal, además de ser compatibles entre sí.



La línea moderna de *Zombicide*, compuesta por 3 temporadas (cajas básicas), narra un apocalipsis zombi ocurrido en la era actual durante el transcurso aproximado de un año.

Todas las cajas básicas de *Zombicide* emplean las mismas reglas y están diseñadas como introducción al juego. Las cajas básicas y expansiones específicas de cada era (moderna o fantasía) son totalmente compatibles.

Zombicide: Green Horde es un juego cooperativo en el que los jugadores se enfrentan a hordas de zombies manejadas por el propio juego. Cada jugador controla entre 1 y 6 supervivientes en un mundo de fantasía invadido por zombies. La meta del juego es sencilla: completar los objetivos de la aventura, sobrevivir y matar a tantos zombies como sea posible.

Los zombies son lentos y predecibles, ¡pero hay un montón! ¡Y mucho cuidado con las abominaciones y los nigromantes que los lideran! Los supervivientes matan zombies con cualquier cosa de la que puedan echar mano. ¡Cuanto mejores sean sus armas, más cadáveres dejarán a su paso y más zombies 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 zombies es divertido, pero también hay que rescatar a otros supervivientes, buscar comida y armas, desvelar los secretos de los nigromantes y muchas cosas más.



PREPARACIÓN

En cada partida de *Zombicide: Green Horde* suelen participar seis 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 diezmar hordas de zombis sin apenas despeinarse!

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.
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": 1 Arco con pinchos, 1 Espada nórdica, 1 Golpe telequinético y 3 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 palabra clave "Cámara secreta": Arco de acero, Cuchilla de guerra, Chorro de lava, Espada de hueso, Hacha enana y Kukri de hueso. Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color azul. Los artefactos de las Cámaras secretas suelen encontrarse como Objetivos siguiendo las instrucciones de la aventura escogida.



Las potentes cartas de las Cámaras secretas son tesoros que suelen estar ocultos como Objetivos de las aventuras.

Coloca también la carta de referencia del Fundíbulo donde todos los jugadores puedan consultarla con facilidad. Esta carta ofrece un resumen de las reglas y puntuaciones del Fundíbulo, y por tanto no pertenece a ningún jugador en concreto.



¡El Fundíbulo es lento y pesado, pero sus efectos son devastadores!

7. Repartid el Equipo inicial entre los Supervivientes como consideréis oportuno. *Zombicide: Green Horde* es un juego cooperativo, así que debéis decidirlo en equipo. Cada Superviviente debe empezar la partida por lo menos con 1 carta. Si la habilidad inicial de un Superviviente indica que empieza con armas concretas, recibe esas cartas en este momento, independientemente del Equipo inicial que se acaba de distribuir.

- 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 orificio adyacente a la primera habilidad de su tarjeta de identificación (la de color azul). Finalmente, introduce otros 3 indicadores en los orificios de reserva que hay en la parte superior del panel de control.



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





RESUMEN DEL JUEGO

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

◆ FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar 3 acciones por turno, aunque 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 21 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 1 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 2 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 25 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: Green Horde* es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan si se cumplen los objetivos de la aventura.



LOS FUNDAMENTOS

DEFINICIONES ÚTILES

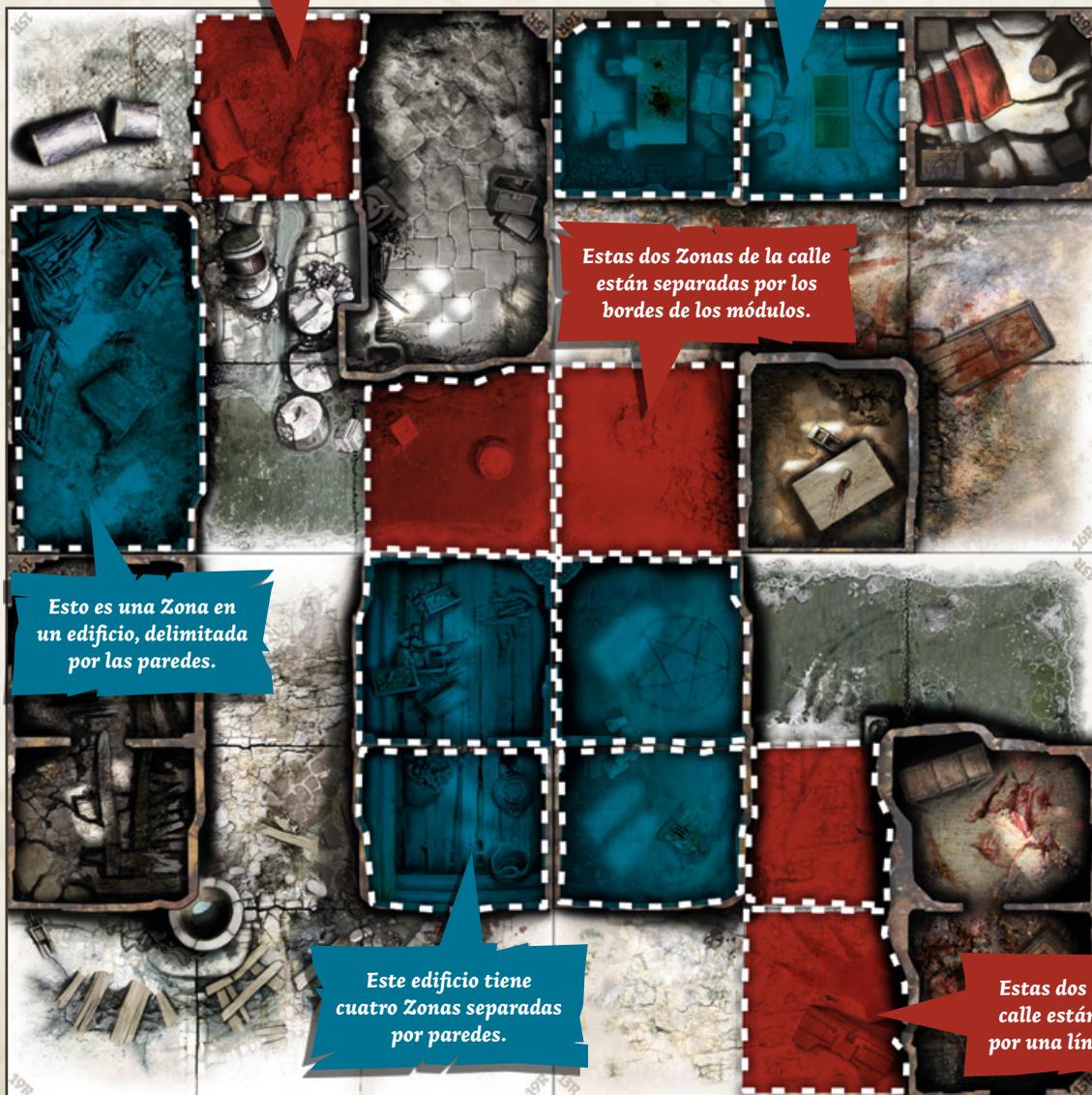
Actor: Un Superviviente o un zombi.

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.



Esto es una Zona en una calle, delimitada por líneas divisorias y paredes.

Estas dos Zonas de edificio están separadas por una pared, en la que hay una abertura.



Estas dos Zonas de la calle están separadas por los bordes de los módulos.

Esto es una Zona en un edificio, delimitada por las paredes.

Este edificio tiene cuatro Zonas separadas por paredes.

Estas dos Zonas de la calle están separadas por una línea divisoria.

◆ LÍNEA DE VISIÓN

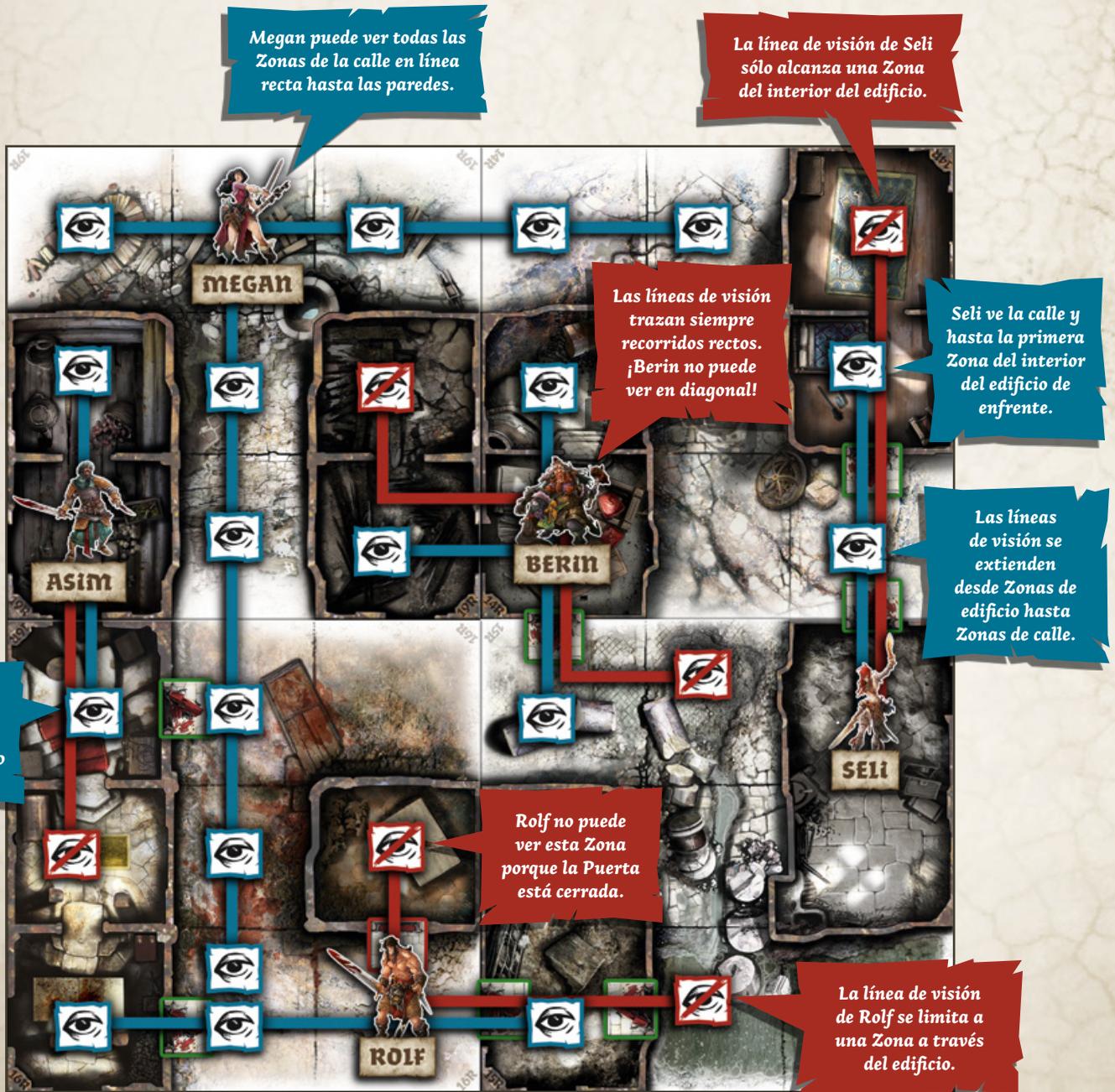
La línea de visión sirve para determinar si los Actores pueden verse unos a otros, por ejemplo si un Superviviente puede ver a un zombi situado al otro lado de la calle, desde una habitación adyacente dentro de un edificio, etc.

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 compartan una abertura con la Zona en la que se encuentra éste. Si hay una abertura, las paredes no bloquean la línea de visión entre Zonas. No obstante, dentro de edificios la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de 1 Zona.

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 1 Zona dentro del edificio.

NOTA: Los Setos (ver página 37) bloquean la línea de visión.





MOVIMIENTO

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

En las calles, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una Puerta o una abertura 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.

NOTA: Las Zonas anegadas están sujetas a reglas de movimiento especiales (ver página 37).



LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE

Los orcos zombis están invadiendo una región que lleva dos años en guerra. Ambos bandos han sufrido bajas terribles, pero mientras quede en pie uno de nosotros la batalla no habrá terminado. Eso sí, hay que mirar el lado bueno: jesto está lleno de armas y casas vacías!

Zombicide: Green Horde 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).



Los Martillos enanos y las Espadas nórdicas son armas de combate cuerpo a cuerpo. Se trata de armas bastante comunes; la mayoría pueden utilizarse también para abrir Puertas (ver página 13).

- Las **armas de combate a distancia** tienen un Alcance máximo de "1" (o más). Se usan con acciones de combate a distancia (ver página 34). Atacar a Alcance 0 con un arma de combate a distancia sigue considerándose una acción de combate a distancia.



Los Arcos de acero y las Ballestas son armas de combate a distancia. Ideales para diezmar la horda zombi desde lejos.



- 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 rayos y Golpe telequinético son hechizos de combate. Pueden utilizarse contra objetivos cercanos o alejados, y algunos poseen efectos especiales devastadores.

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



El Arco con pinchos 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 sin hacer ninguna tirada 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 página 15).



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

EQUIPO MÁGICO



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

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



Éstas son las cartas de Equipo mágico de Zombicide: Green Horde cuyo acceso está limitado a niveles de Peligro concretos. Fíjate en que todas ellas son armas de Cámara secreta (ver página 06).

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.

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 que son Dobles 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 largo 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 hechizos 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 que son Dobles 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.

HECHIZO DE COMBATE.
Gasta una acción para abrir una Puerta que esté dentro del Alcance y de tu línea de visión.

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.

RUÍDO



La plaza zombi ha silenciado a la hueste de los pieles verdes. Una horda nutrida de no muertos avanza lentamente sin apenas hacer ruido, excepto al cruzar masas de agua o cuando se topa con algún obstáculo. Pero cuando oyen o ven a un superviviente, la cosa cambia: los orcos zombis siguen incansablemente el rastro de sus presas como los cascarrones desprovistos de alma que son. A menudo nos valemos del ruido para despistarlos o conducirlos hasta una trampa.

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: Berin 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 estas acciones no producen fichas de Ruido. Sin embargo, quedan dos fichas de Ruido en esta Zona: la que fue producida al abrir la Puerta, y la propia miniatura de Berin. En otra Zona distinta, Megan ejecuta dos acciones de magia con su Viento mortal. Aunque ha tirado cuatro 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 Megan 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 54). 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 28). **Cuanto más fuerte sea tu Superviviente, más zombis aparecerán.**

¡La HORDA se congrega!

167

Nivel Rojo: 2 Gordos orcos

Nivel Naranja: 5 Caminantes orcos

Nivel Amarillo: 4 Corredores orcos

Nivel Azul: Ningún zombi

¡Todo despejado!

Asim

Puedes poner una Daga curva en este espacio.

Provocación

+1 acción

+1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita

+1 acción de movimiento gratuita

+1 a las tiradas: Cuerpo a cuerpo

Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo

Segador: Combate

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



El icono de Mochila sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden guardarse en la 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 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 Johannes, una Ballesta).

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 virotos.



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: Green Horde* hay cinco tipos de orcos zombis. ¡Conocer bien sus capacidades es indispensable para poder derrotarlos!

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 ORCO



En vida, los caminantes orcos eran los guerreros rasos de las hordas de pieles verdes. La plaga zombi les ha privado de su astucia, pero no ha mermado en absoluto su brío. Cada uno de ellos es tan fuerte como dos hombres adultos. Y lo que es peor, todavía hay muchos vagando por campos de cultivo, hogares y ruinas.

Daño que inflige: 2

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

GORDO ORCO



Los gordos orcos eran jefes tribales, tropas de choque, matones y... bueno, malas bestias en general. Hay que tener un cuidado especial con ellos: son fuertes incluso para la media de un orco y te pueden atravesar el pecho con el puño. Si no queda más remedio que acercarse a uno o entablar combate en un edificio no explorado, asegúrate de que portas una buena armadura y llevas en el bolsillo un trébol de cuatro hojas.

Daño que inflige: 3

Daño mínimo para destruirlo: Daño 2

Experiencia que proporciona: 1 punto

CORREDOR ORCO



Los corredores orcos son trasgos, los parientes más pequeños y veloces de los orcos. Ya daban problemas en vida, y la infección los ha vuelto aún peores. Son rápidos, muy numerosos y verdaderamente impredecibles. Al igual que sus contrapartidas humanas, parecen conservar un ápice de su instinto de supervivencia que les permite escudarse tras sus congéneres más gruesos a fin de evitar nuestros ataques.

Daño que inflige: 1

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Todos los Corredores tienen dos acciones por cada activación (ver "Corredores orcos" en la página 28).

ABOMINACIÓN ORCA



Todavía no tenemos muy claro el origen de la abominación orca, pero lo que sí sabemos es lo que mejor la define: su fuerza bruta. Es tan poderosa que puede despedazar a un soldado acorazado en un abrir y cerrar de ojos, y además es inmune a todo lo que no cause un daño tremendo. Divisadla lo antes posible en medio de la horda orca, y luego planead dos cosas: el modo de destruirla y una vía de escape.

Daño que inflige: 3

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 26).
- Sólo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3. Para matar a este monstruo, los Supervivientes deben emplear un Fundíbulo (ver página 24) o arrojar Bilis de dragón a su Zona y luego prenderle fuego con una Antorcha, creando así Fuego de dragón (ver página 36).

NIGROMANTE ORCO



El mal no conoce límites, no entiende de color de piel ni se detiene en ninguna frontera. Cuando la plaga zombi se extendió, no tardamos en observar que algunos orcos de la horda no se convertían en máquinas de matar salvajes y des-cerebradas: más bien se quedaban quietos, esbozando macabras sonrisas mientras veían corromperse a sus tribus. Aquellas siniestras criaturas eran nigromantes. Ellos han causado todo esto. La horda zombi es su arma, y con ella pretenden sembrar el caos y hacerse con el poder. Huyen en cuanto son descubiertos para poder propagar la enfermedad en otro lugar. Son blancos prioritarios; matadlos lo antes posible.

Daño que inflige: 2

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 30.



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

LA HORDA

Las cartas de Zombi que presentan el icono de Horda están sujetas a las reglas de la Horda.



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

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

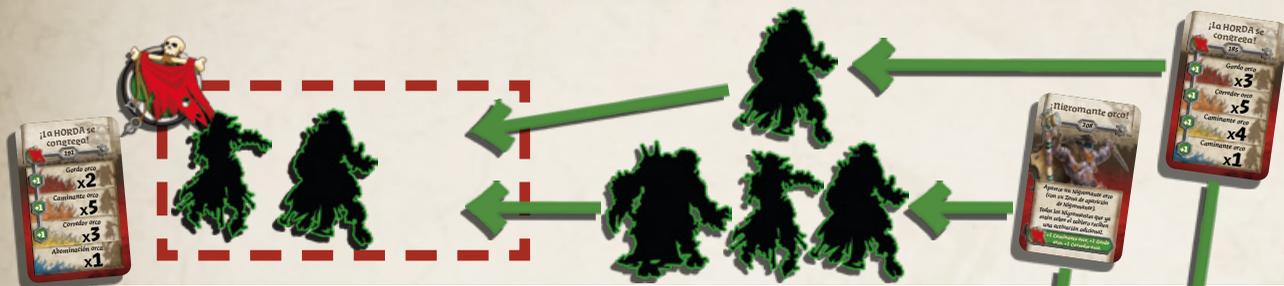
PRESENTACIÓN DE LOS ORCOS ZOMBIS

En *Zombicide: Green Horde* los enemigos son orcos zombis. Estos monstruos brutales son casi idénticos a los zombis convencionales de *Zombicide: Black Plague*. La mayoría poseen una fuerza física superior, por lo que su puntuación de Daño es mayor y por lo tanto más Heridas cuando atacan a los Supervivientes. También se benefician de la mecánica de juego de la Horda, y pueden irrumpir en el tablero de maneras impredecibles. Todos los productos de la línea de fantasía medieval de *Zombicide* son compatibles: las cartas de Zombi de los orcos pueden mezclarse sin problema con las cartas de Zombi de las demás cajas básicas y expansiones.

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

- Cada vez que se robe una carta de Nigromante con el icono de la Horda (con lo cual aparece o vuelve a activarse un Nigromante), deben añadirse a la Horda un Caminante orco, un Gordo orco y un Corredor orco.
- Cada vez que se robe una carta de "¡Ha llegado la Horda!", toda la Horda aparece en la Zona para la cual se ha robado la carta de Zombi. **Cuando esto ocurre, finaliza en el acto el paso de aparición o se interrumpe la aparición de zombis en el interior del edificio.**





En la siguiente ronda se roba una Abominación orca en la primera Zona de aparición. Las Abominaciones orcas no añaden miniaturas adicionales a la Horda.

¡Pero en la segunda Zona de aparición se roba una carta de Nigromante orco! Se sitúa en ella una miniatura de Nigromante orco, junto con su correspondiente Zona de aparición de Nigromante (ver página 30). La aparición del Nigromante orco añade un Caminante orco, un Corredor orco y un Gordo orco a la Horda. Luego se roba una tercera carta de Zombi para la Zona de aparición del Nigromante: 1 Caminante orco. ¡Otra miniatura de Caminante orco que se une a la Horda!



En la tercera ronda de juego se roba una carta de "¡Ha llegado la Horda!" para la primera Zona de aparición. Toda la Horda se coloca en esta Zona para representar la invasión de orcos zombis que irrumpen en el tablero.

Como se ha robado una carta de "¡Ha llegado la Horda!", la aparición de zombis se da por concluida y no se roba ninguna carta de Zombi para esta Zona de aparición.



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

Conduce a los zombis hasta el lugar exacto por donde te conviene que lleguen, y luego golpea con todas tus fuerzas. Si no eres capaz de hacer eso, entonces límitate a golpear con todas tus fuerzas.

— Rolf

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 quizá Ecurridizo, cuyo efecto se explica en la página 57).

EJEMPLO: Berin está en la misma Zona que dos Caminantes orcos. 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, Berin necesitaría cuatro acciones para moverse.

NOTA: Las Zonas anegadas imponen reglas especiales a las acciones de movimiento (ver página 37). Un Superviviente debe gastar una acción adicional para abandonar una Zona anegada con una acción de movimiento. Esta regla no se aplica si el Superviviente abandona la Zona anegada a través de una Orilla.

Los Supervivientes que se benefician del efecto del encantamiento Rapidez ignoran los efectos de las Zonas anegadas.

BUSCAR

Seguid buscando. Nunca se sabe lo que podríamos encontrar o qué uso podríamos darle.

— Johannes

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.**

Todas las cartas de Zombi orco incluidas en *Zombicide: Green Horde* están marcadas con el icono de la Horda, a excepción de las cartas de Activación adicional y las de “¡Ha llegado la Horda!”.



Otros productos de la línea *Zombicide* contienen cartas que también presentan el icono de la Horda, como los *Caminantes corrompidos* de la expansión *Friends and Foes*. Estas cartas también están sujetas a las mismas reglas de la Horda. ¡Animaos a probarlas!

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 (incluidas las de Equipo inicial, pero no las cartas exclusivas de las Cámaras secretas) para crear un nuevo mazo.

ABRIR UNA PUERTA

Vosotros veis casas vacías. Yo veo tumbas. Ambas son igual de silenciosas, y han de abrirse con la misma cautela.

— Seli



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.

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.

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.



El hechizo Golpe telequinético puede utilizarse para abrir Puertas desde lejos.

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 una 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 28).

- Si robas una carta de Activación adicional, ejecuta inmediatamente la acción indicada en la carta.
- Si robas una carta de “¡Ha llegado la Horda!” (ver página 19), todos los zombis apartados para la Horda aparecen en la Zona designada. Esto pone fin a la aparición de zombis dentro del edificio.
- Cuando el mazo de cartas de Zombi se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear uno nuevo.

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



REORGANIZAR INVENTARIO E INTERCAMBIAR OBJETOS

¡Dame eso! Es decir... si no te vas a poner esa armadura, te rozaría que me la dieras. ¡Esa pieza me vendría de perlas para completar mi ballesta!

— Johannes

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!



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.

ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Donde yo me crié no nos andamos con florituras. Golpeamos rápido y con fuerza. Y también gritamos, claro. ¡Que los zombis oigan el canto de mi pueblo!

— Rolf



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).

ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA

La ingeniería es mi magia. Mira, con esta ballesta puedo invocar vítores de madera y dispararlos a mis enemigos igual que tú conjuras fuego y azufre, pero sin que luego me duela la cabeza. Y lo que es más, tus pergaminos no son resistentes al agua.

— Johannes, a Mezan



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). Se dispara contra Zonas, no contra Actores; esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (ver página 34).

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

ACCIÓN DE MAGIA

Tarde o temprano se embotará el filo de vuestras armas y se abollarán vuestras armaduras. Se os acabarán las flechas y los vítores. Y mientras lucháis por vuestra vida con las manos desnudas, yo seguiré pudiendo invocar la furia de los elementos para salvaros el pellejo. La magia es un arte ancestral por un motivo: siempre ha estado ahí, y siempre lo estará.

— Mezan, a Johannes



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.

ACCIÓN DE ENCANTAMIENTO

No sé qué pensar de las fuerzas invisibles que obran aquí. Ignoro qué invocamos al lanzar estos encantamientos, ¡pero está claro que a los zombis tampoco les gusta!

— Asimismo



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

Míra el mapa. El artefacto podría estar aquí, aquí o ahí. ¿Cómo lo hacemos?

— Como de costumbre: por el camino más directo, matando a todo lo que se interponga.

— Megan y Rolf

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

ACCIONES DE ASEDIO - FUNDÍBULO

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

MOVER UN FUNDÍBULO

Acciones necesarias: 3

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

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

DISPARAR UN FUNDÍBULO

Acciones necesarias: 3

El Superviviente carga el Fundíbulo y lo dispara contra una Zona situada a un Alcance de 2 o más (no se requiere línea de visión). El procedimiento para resolver un disparo de Fundíbulo se explica con detalle en las reglas de combate (página 35). Disparar un Fundíbulo no se considera una acción de combate, y por tanto no se beneficia de ningún efecto de juego asociado a las acciones de combate (ya sea por habilidades o por cartas de Equipo). **Disparar un Fundíbulo no produce Ruido.**

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

Lo más peligroso de los orcos zombis es su fuerza, pero no es lo único. Las hordas infectadas todavía conservan su mentalidad de manada, y deambulan buscando presas en el silencio más absoluto. Y luego está su brutalidad, corrupta y depravada. En un abrir y cerrar de ojos, una hueste de guerra puede abalanzarse contra el enemigo y deshacer sus posiciones. No se debe subestimar a criaturas estúpidas que actúan en tropel.

— Mezan



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

◆ PASO 1 - ACTIVACIÓN

Todos los orcos 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 orco zombi sólo puede efectuar un ataque o BIEN moverse.

ATAQUE

Cada orco zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un orco zombi siempre acierta, no requiere lanzar dados e inflige una cantidad variable de Heridas, según su tipo:

- Caminante orco: 2 Heridas.
- Gordo orco: 3 Heridas.
- Corredor orco: 1 Herida.
- Abominación orca: 3 Heridas, sin tirada de salvación por armadura (ver página siguiente).
- Nigromante orco: 2 Heridas.

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.



Todo ataque de orcos zombis que no sea anulado por una tirada de salvación por armadura inflige la correspondiente cantidad de Heridas.

Después de cualquier tirada pertinente de salvación por armadura (ver página siguiente), 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 cinco Caminantes orcos está en la misma Zona que dos Supervivientes. Bastarían tres de ellos para matar a las desafortunadas víctimas, pero los jugadores optan por asignar todos los ataques 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 ataques. El Superviviente tira tantos dados como el número de ataques sufridos; cada dado en el que se obtenga un resultado igual o superior al valor de Armadura anula un ataque zombi. ¡Si un Superviviente se siente especialmente afortunado, puede encajar todos los ataques zombis recibidos 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). **Los ataques de las Abominaciones y la muerte causada por el Fuego de dragón no se pueden evitar con tiradas de salvación por armadura.**

EJEMPLO: Rolf y Seli se encuentran en una Zona con dos Caminantes orcos y un Gordo orco. Ambos Supervivientes están ilesos, y además Seli lleva puesta una Cota de malla (Armadura 4+). Los zombis atacan; cada Caminante orco inflige dos Heridas, y el Gordo orco inflige tres. Los jugadores deciden cómo van a repartir estos tres ataques entre sus Supervivientes:

- Uno de ellos podría encajarlos todos. Seli es la candidata más obvia, ya que su Cota de malla le brinda la posibilidad de anular ataques de zombis.
- También pueden compartir los ataques. Al final se decantan por esta opción y deciden adjudicar un Caminante orco a Rolf; el otro Caminante orco y el Gordo orco atacan a Seli. Rolf carece de armadura, de modo que no puede evitar las dos Heridas recibidas. Seli efectúa una tirada de salvación por armadura lanzando dos dados (uno por cada ataque de zombi) y saca  y . ¡Un éxito! Su armadura ha logrado evitar uno de los ataques. Seli decide anular el ataque del Gordo orco y sufre las dos Heridas causadas por el Caminante orco cuyo ataque no ha sido evitado por la armadura.

MOVIMIENTO

Los zombis no duermen, no descansan y no necesitan la luz del día. A lo mejor por eso se mueven tan despacio la mayor parte del tiempo. De algún modo, en el fondo, saben que al final acabarán por alcanzarte. ¿Para qué apresurarse?

— Asím

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:

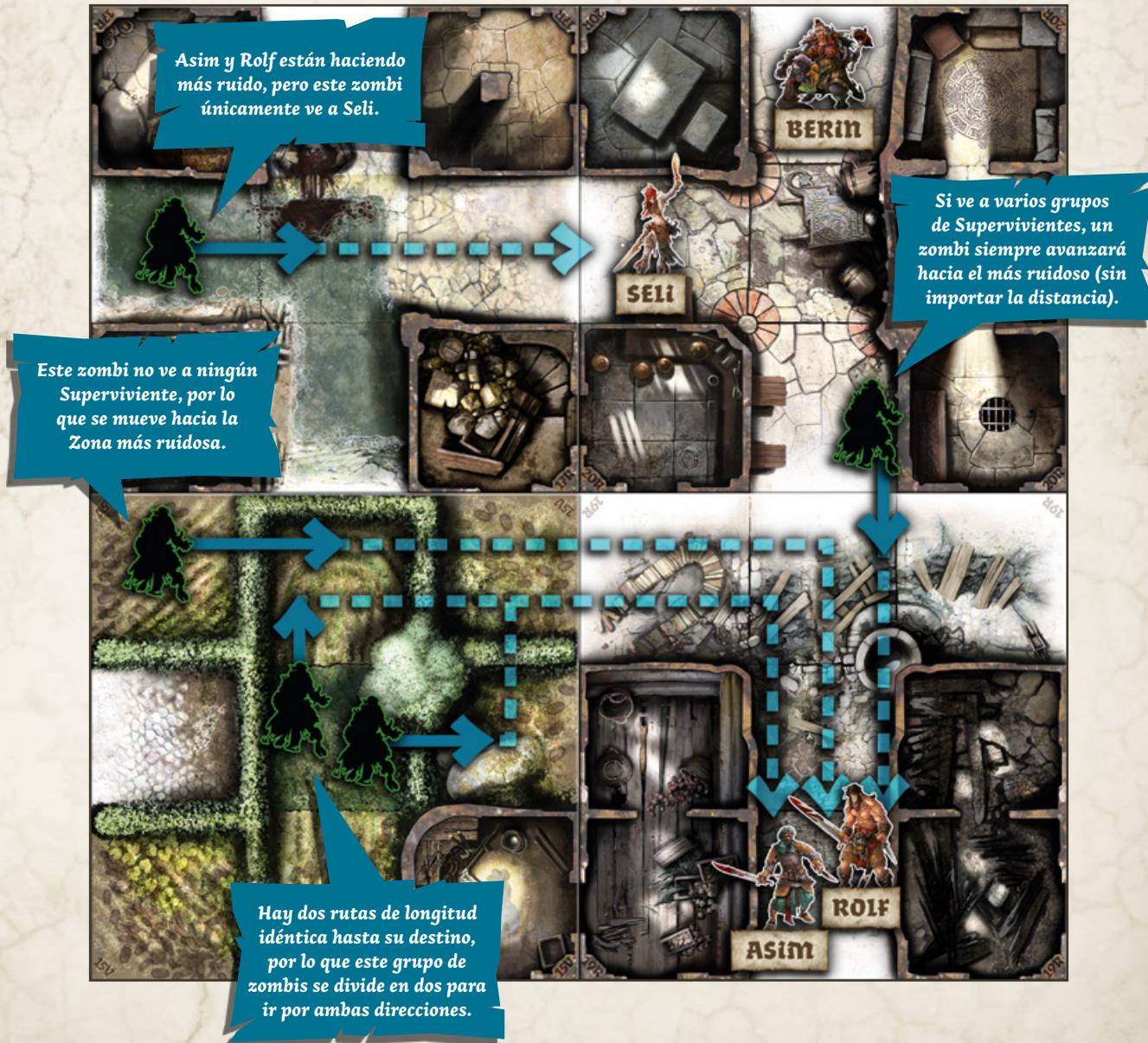
- Las Abominaciones orcas y los Nigromantes orcos nunca se dividen; los jugadores deciden la dirección en la que van.
- Si no hay bastantes orcos zombis para una división equitativa, se decide cuál de los nuevos grupos recibe la última miniatura y en qué dirección avanza cada grupo. No se producen activaciones adicionales (ver página 29).

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

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

Las cosas se han puesto realmente difíciles para los Supervivientes.

NOTA: Los Nigromantes orcos tienen sus propias reglas de movimiento. Siempre avanzan hacia la Zona de aparición más próxima que no sea de Nigromante (ver página 30).



◆ CORREDORES ORCOS

Los corredores orcos son depredadores gregarios, en el peor de los sentidos. Se mueven en manada sin rumbo fijo, y a menudo nos sorprenden con su impredecible velocidad. Antes considerábamos que los trasgos eran criaturas maliciosas y traicioneras con sus propias prioridades. Ahora no son más que monstruos velocistas con un solo propósito: matarnos.



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

EJEMPLO 1: Al inicio de la fase de los zombis, un grupo de tres Corredores orcos y un Gordo orco 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 zombis se mueven hasta la Zona en la que está el Superviviente. A continuación, los Corredores orcos efectúan su segunda acción. Puesto que ahora ocupan la misma Zona que un Superviviente, atacan. Cada uno de los Corredores orcos inflige una Herida, matando al Superviviente.

EJEMPLO 2: Un Corredor orco está en la misma Zona que un Superviviente, y un Caminante orco se encuentra en la Zona adyacente. El Corredor orco ataca al Superviviente con su primera acción, infligiendo una Herida, y el Caminante orco se mueve hasta su Zona, ya que ve al Superviviente. A continuación, el Corredor orco 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 dos Caminantes orcos, un Gordo orco y dos Corredores orcos. Todos los orcos zombis atacan e infligen nueve Heridas (bastan tres para matar al Superviviente). Ninguno de los zombis se mueve, puesto que todos han atacado. A continuación, los Corredores orcos resuelven su segunda acción. No tienen a nadie a quien atacar, de modo que se mueven una Zona en dirección a la Zona más ruidosa.

◆ PASO 2 - APARICIÓN

Infectados o no, da lo mismo. En cualquier situación, el único orco bueno es el orco muerto... ¡Diantre!

— Berin

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



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

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



Nivel Rojo:
2 Gordos

Nivel Naranja:
5 Caminantes

Nivel Amarillo:
4 Corredores

Nivel Azul:
Ningún zombi

CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL

Me gusta que mis adversarios supongan un mínimo reto. Así no me confío.

— Asim



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

En el nivel de Peligro Azul no ocurre nada.

Repite esta operación con cada ficha de Aparición.

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



Recuerda que si robas cartas de Zombi con el icono de la Horda deben aplicarse las reglas de la Horda (ver página 19). ¡Cada vez que aparezcan orcos zombis con una de estas cartas, hay que añadir a la Horda un orco zombi de ese mismo tipo!

EJEMPLO: Asim tiene 5 puntos de Experiencia, así que está en el nivel de Peligro Azul. Seli tiene 12, lo que la sitúa en el Amarillo. A fin de determinar cuántos orcos zombis aparecen hay que leer la línea Amarilla, que corresponde a Seli, el Superviviente más experimentado. Si robases la carta que se muestra sobre estas líneas, aparecerían cuatro Corredores orcos en la Zona y se añadiría un Corredor orco a la Horda.

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 orcos zombis hasta que tenga lugar un suceso específico que las active (por ejemplo, recoger una ficha de Objetivo del mismo color).

Cuando revelas una carta de Activación adicional, no aparecen orcos zombis en la Zona designada. En vez de eso, todos los orcos zombis del tipo indicado se activan una vez más (ver "Paso de activación" en la página 25). ¡Ten en cuenta que estas cartas no tienen ningún efecto en el nivel de Peligro Azul!

QUEDARSE SIN MINIATURAS

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

NOTA: No poder colocar un orco zombi cuando un grupo se divide (ver página 26) no genera una activación adicional.

Pueden darse varias activaciones seguidas. Esta regla es especialmente importante en lo que respecta a las Abominaciones orcas y los Nigromantes orcos, ya que sólo hay una miniatura de cada en la caja básica de *Zombicide: Green Horde*. En determinadas circunstancias, una Abominación orca o un Nigromante orco pueden recibir varias activaciones adicionales en una misma ronda de juego.

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

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

◆ NIGROMANTES ORCOS

Los Nigromantes orcos son traidores a su propia especie cuya maldad no conoce límites, 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 orcos siguen estas reglas especiales:

- Un Nigromante orco es un zombi para todos los efectos de juego.
- Un Nigromante orco siempre lidera su propio ejército de infectados. Cuando aparece un Nigromante, debe ponerse una ficha adicional de Aparición de zombis (con la cara del Nigromante boca arriba) en la Zona donde ha aparecido el Nigromante. Después se resuelve inmediatamente una aparición de zombis normal. A partir de ese momento, la Zona de aparición del Nigromante se considera activa y en ella aparecerán zombis como en todas las demás Zonas de aparición.

- Cada vez que se robe una nueva carta de Zombi en la que aparezca un Nigromante, sea del tipo que sea, se resuelve una activación adicional de todos los Nigromantes que haya sobre el tablero, hasta que éstos huyan o mueran.
- Cada vez que se robe una carta de Nigromante orco (ya sea para resolver una aparición o para volver a activar un Nigromante), se añaden a la Horda un Caminante orco, un Gordo orco y un Corredor orco (ver reglas de la Horda en la página 19).
- Un Nigromante orco 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 25), se moverá una Zona hacia la Zona de aparición **activa** más próxima (que NO sea por la que ha entrado), ignorando a todos los Supervivientes que pueda ver. Si hay varias Zonas de aparición a la misma distancia, los jugadores eligen hacia cuál de ellas avanza.

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).

¡Se ha robado una carta de Zombi de un Nigromante orco! Por lo tanto, hay que colocar aquí una ficha de Aparición de Nigromante y la correspondiente miniatura de Nigromante orco. Se añade un Caminante orco, un Gordo orco y un Corredor orco a la Horda. Luego se roba una carta de Zombi adicional para la Zona de aparición del Nigromante. A partir de este momento, la Zona de aparición del Nigromante generará zombis como si se tratase de una Zona de aparición convencional.



PASO 1



El Nigromante orco 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!

Los demás zombis orcos avanzan para enfrentarse a Rolf y Megan.

PASO 2



- Matar a un Nigromante orco 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.

- Un Nigromante orco 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.



PASO 3: Final malo



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 orco generará igualmente una ficha de Aparición adicional, pero huirá en cuanto sea activado.



CÁBALAS DE NIGROMANTES

◆ CÓMO JUGAR CON UNA CÁBALA

Las reglas de las Cábalas de Nigromantes permiten utilizar varios Nigromantes a la vez durante una partida de *Zombicide: Green Horde*. Para usar estas reglas se necesitan Nigromantes especiales adicionales como los que se incluyen en algunas de las **Special Guest Boxes** (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 orco 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 orcos 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 orcos, 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.

EJEMPLO: Un Nigromante orco, Ostokar y To-Me Ku-Pa están ya sobre el tablero. Los jugadores roban una carta de Nigromante orco: para resolverla, se coloca un Nigromante orco en la Zona de aparición actual junto con su correspondiente Zona de aparición de Nigromante (sin olvidar las miniaturas que se añaden a la Horda), 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

No luchamos en un campo de batalla convencional. Nos enfrentamos a los zombis en aldeas desoladas, en bosques, en lodazales. Ni siquiera podemos hablar de una guerra en sentido estricto; quizá más bien de un movimiento de resistencia. Un movimiento muy activo y furibundo contra un invasor muy activo y furibundo.



Símbolo de Dados

Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia o magia para atacar a un orco 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: Johannes tiene dos Ballestas de repetición en las Manos. La Ballesta de repetición tiene el símbolo Doble, así que Johannes 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!



EJEMPLO 2: Asim empuña dos Dagas curvas. 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 curva). Sin embargo, cada Daga curva 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 curva posee un valor de Dados de 2, ¡lo que le permite tirar un total de cuatro dados cuando esgrime ambas a la vez!



Efecto especial

Valor de Dados: 1



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 orcos, los Corredores orcos y los Nigromantes orcos mueren con un impacto de 1 punto de Daño (o más).
- Los Gordos orcos 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 orco los absorbe sin inmutarse.
- Las Abominaciones orcas 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: Green Horde*, para destruir a estos monstruos es preciso emplear Fuego de dragón (ver página 36) o el Fundíbulo (ver página 35).

¿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.

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

Seli llega para acabar el trabajo con su Espada nórdica. Solamente impacta una vez, pero la Espada nórdica inflige 2 puntos de Daño, que son suficientes para matar a ese Gordo.

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

ACCIÓN DE 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 35).

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



ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA



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 comparten una abertura, y sólo a una distancia de una Zona.
- Los Setos bloquean la línea de visión (ver página 37).
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver página 35), ¡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 orcos 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 orco
- 2 - Gordo orco o Abominación orca (el tirador elige)
- 3 - Corredor orco
- 4 - Nigromante orco

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	2/3	1/5
3	Corredor	2	1	1
4	Nigromante	1	1	1

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

FUEGO AMIGO

¡Ay!

– Tu (antiguo) mejor amigo

Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Sin embargo, una situación de emergencia puede requerir una acción de combate a distancia, de magia o de asedio contra una Zona en la que haya un compañero.

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: Johannes dispara con una Ballesta (Dados 2, Precisión 4+, Daño 2) a una Zona ocupada por Berin y por dos Caminantes orcos. Saca  y : ¡un impacto y un fallo! El impacto mata a un Caminante orco, pero el fallo significa que un virote se ha clavado en su compañero Superviviente, así que Berin sufre dos Heridas. ¡Ay!

EJEMPLO 2: En una emergencia, Megan lanza un Golpe telequínético Doble (Dados 1+1, Precisión 4+, Daño 1) a una Zona ocupada por Seli y por un Corredor orco. Saca  y : ¡dos éxitos! El primero basta para matar al Corredor orco; el segundo se pierde. Únicamente se asignan a los Supervivientes los disparos fallidos, por lo que Seli está a salvo.

EJEMPLO 3: Seli 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 Rolf y dos Caminantes orcos. Saca  y : un éxito y un fallo. El éxito mata a uno de los Caminantes orcos, pero el disparo fallido alcanza automáticamente a Rolf, ya que un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Rolf encaja una Herida.

ARMAS RECARGABLES

Aunque la mayoría de las armas pueden utilizarse repetidamente, algunas, como la Ballesta de mano, 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: Seli 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.

ACCIÓN DE 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.

DISPARAR UN FUNDÍBULO

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

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

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

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

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

◆ FUEGO DE DRAGÓN

Si todo lo demás falla, recurre a los dragones.

— Megan



Los charcos de Bilis de dragón pueden inflamarse con una Antorcha

A cambio de una acción, 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 hacia la que tenga línea de visión.

Más adelante, con otra acción 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 y dentro de la línea de visión, creando así Fuego de dragón. Todo Actor y Máquina de asedio que se encuentre en la Zona de la ficha



muere (o es destruida) sea cual sea su umbral de Daño, ignorando tiradas de salvación por armadura y sin importar las Heridas que le queden. **El Fuego de dragón no produce ruido.**

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

¡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.



Los zombies han rodeado a Asim, 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 Asim se mueve a la Zona adyacente.



Todos los zombies avanzan en pos de Asim. En su nuevo turno, el Superviviente tira su Antorcha al charco de Bilis de dragón, creando un estallido de Fuego de dragón. Todos los zombies de la zona ocupada por la ficha son eliminados, y Asim recibe todos los puntos de Experiencia.



BARRERAS, SETOS Y ZONAS ANEGADAS

Los módulos de tablero de *Zombicide: Green Horde* representan parajes rurales con escasas edificaciones. Sus jardines y campos de cultivo están separados por elevados Setos. El clima borrascoso de la región crea Zonas anegadas de diversas formas y tamaños, bordeadas por Orillas y Cornisas.

◆ BARRERAS



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

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

◆ SETOS

Siempre hay que estar preparado para el combate cuando se atraviesan setos, pues nadie sabe lo que puede acechar al otro lado. No te conformes con sobrevivir: ¡conviértete en depredador!

— Rolf

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



- Los Setos bloquean la línea de visión (tanto para Supervivientes como para zombis). Esta limitación no se aplica a los Actores que se encuentren en una Torre (ver expansión *Wulfsburg*).
- Cada vez que un Superviviente cruce un Seto y no haya ningún Superviviente que pueda trazar una línea de visión hasta la Zona de destino, tira un dado. Si el resultado es **■**, se coloca un Caminante orco en la Zona de destino (estaba deambulando sin rumbo fijo y nadie lo ha visto a tiempo). Esta aparición no afecta en modo alguno a la Horda, pero sí puede provocar activaciones adicionales si no hay miniaturas disponibles (ver página 29).
- Pueden crearse más Setos colocando fichas de Seto sobre bordes rectos que separen dos zonas. ¡Utilizadlos estratégicamente para añadir variedad a vuestras aventuras favoritas y para crear vuestros propios escenarios!

◆ ZONAS ANEGADAS

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

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

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



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

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

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

En los siguientes ejemplos aparecen resaltadas las Orillas y las Cornisas, además de ilustrar sus efectos en el movimiento.

El orco zombi está frente a una Cornisa que le impide llegar hasta Asim. Tiene que dar un rodeo cruzando la Orilla hasta abajo para poder entrar en busca del Superviviente.

Este orco zombi está en la misma situación, pero como está frente a una Orilla puede avanzar en línea recta sin problemas para llegar hasta Megan.



La única ruta posible que tienen los dos orcos zombis para alcanzar a Rolf pasa a través de esta Orilla. ¡No pueden cruzar Cornisas!

Este zombi puede atravesar una Cornisa para pasar de una Zona seca a otra anegada, pero no al revés.





MODALIDAD DE JUEGO ULTRARROJO

Puede que los zombis sean fuertes, pero también son cadáveres; y según tengo entendido, los cadáveres no aprenden de la experiencia. Por otra parte, nosotros los supervivientes somos pocos, pero aprovechamos nuestra voluntad de vivir para combatir, aprender... y evolucionar.

— Seli

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

Modo de juego Ultrarrojo: Cuando tu Superviviente alcance el nivel de Peligro Rojo, pon el indicador de Experiencia en el "0" y añade los puntos de Experiencia ganados más allá del mínimo requerido para alcanzar el nivel Rojo. Tu Superviviente sigue estando en el nivel Rojo y conserva sus habilidades. Contabiliza los puntos de Experiencia de la manera habitual y gana habilidades que no seleccionaste cada vez que cambies de nivel de Peligro. Cuando hayas seleccionado todas las habilidades disponibles del Superviviente, cada vez que alcances el nivel de Peligro Naranja o Rojo podrás elegir cualquier otra habilidad de *Zombicide: Green Horde* (excepto aquéllas que comienzan entre corchetes, como por ejemplo "Empieza con un [Equipo]")

EJEMPLO: Seli acaba de obtener su punto de Experiencia número 43, alcanzando así el nivel Rojo. Ya posee las habilidades Salto (Azul), +1 acción (Amarillo), +1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita (Naranja) y +1 acción de movimiento gratuita (Rojo).

El jugador sitúa su indicador de Experiencia de nuevo en el 0 mientras continúa el zombicidio. Seli continúa en nivel Rojo y ganando puntos de Experiencia con cada zombi que elimina.

Seli no recibe una habilidad adicional cuando llega por segunda vez a los niveles de Peligro Azul y Amarillo: ya tiene todas las habilidades disponibles en esos niveles. Cuando consiga alcanzar otra vez el nivel Naranja, obtendrá la habilidad "Ataque y retirada", su segunda habilidad disponible en ese nivel de Peligro. Al llegar otra vez al nivel Rojo, el jugador debe elegir una nueva habilidad de entre las dos disponibles que le quedan para ese nivel, y opta por "Vínculo zombi". El indicador de Experiencia vuelve a ponerse en el 0.

En su tercer recorrido por la barra de Experiencia, Seli no gana ninguna habilidad adicional en los niveles Azul, Amarillo y Naranja, puesto que ya tiene todas esas habilidades. Cuando alcanza por tercera vez el nivel Rojo, Seli obtiene la última habilidad que le queda: "6 en el dado: +1 dado de combate". El indicador de Experiencia vuelve a ponerse en el 0.

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



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.



- 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, o en cualquier Zona de aparición nueva a elección de los jugadores si hay varias disponibles. ¡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



HABILIDADES

Cada Superviviente de *Zombicide: Green Horde* 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).

+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 de combate 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 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 (“Caminante”, “Corredor”, etc.). Esta habilidad también se aplica a los orcos zombis.

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.

Aguenta 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 (ver *Black Plague*) 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. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

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 llesves 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.

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

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



Destino – 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 (ver *Black Plague*), de una Zona anegada y a través de una Barrera o Seto.

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. Anulas una Herida por cada carta de Equipo que descartes de este modo.

Espintar – 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 y los hechizos Dobles

obtienen un dado cada uno, 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.

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



Grimorio – Todos los hechizos de combate y encantamientos de la Mochila 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.

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

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 arma 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 (pero sí por acciones de asedio). 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 durante cada uno de sus turnos. 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), no ha disparado una Máquina de asedio ni ha generado una 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), dispare una Máquina de asedio 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 (Ballestas de mano, por ejemplo) 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 (ver *Black Plague*) ni ser arrastrado hacia ella. Sin embargo, sí que pueden cruzarse Barreras y Setos.

Salto – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. 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 donde no haya zombis. Esto incluye Zonas de calle, Zonas anegadas, 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. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

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). Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

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. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Sed de sangre: Magia – Gastando una acción, el Superviviente podrá moverse al 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. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

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.

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

Vínculo zombi – 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, 21
Acciones.....	21
Activación adicional.....	27, 29
Activación de zombis	25
Actor.....	9
Alcance	14, 34
Aparición de zombis	22, 28
Armadura	26
Armas de combate a distancia.....	12
Armas de combate cuerpo a cuerpo.....	12
Armas recargables.....	35
Armas silenciosas.....	13, 14
Artefactos de Cámara secreta	6, 13
Asedio (acción).....	24, 35
Ataque de los zombis.....	25
Aventuras	40
Barrera	37
Buscar.....	21
Calle.....	9
Caminante orco	18
Combate.....	23, 32
Combate a distancia (acción).....	23, 34
Combate cuerpo a cuerpo (acción).....	23, 33
Corredor orco	18, 28
Cuerpo.....	17
Dados.....	14, 32
Daño	14, 33
Doble	14, 32
Edificio.....	9
Encantamiento (acción).....	24
Equipo	12
Equipo inicial	6
Escudos	26
Experiencia	16
Fase de los jugadores	8, 21
Fase de los zombis	8, 25
Fase final	8
Fuego amigo.....	35
Fuego de dragón	36
Fundíbulo.....	24, 35
Gordo orco	18
Habilidades	16, 54
Habitación.....	9
Hechizo de combate.....	12
Heridas.....	25
Horda.....	19
Inventario	17
Línea de visión.....	10
Magia (acción)	23, 35
Mano	14, 17
Mochila.....	17
Movimiento	21
Movimiento (acción).....	11

Movimiento de los zombis	26
Nigromante orco.....	18, 30
Objetivos.....	24
Orcos zombis.....	18
Peligro, nivel de	16
Precisión	14, 33
Preparación	6
Prioridad de blancos	34
Reorganizar el inventario	23
Ruido.....	13, 15, 24
Seto.....	37
Zona	9
Zona anegada.....	37

CRÉDITOS

DISEÑADORES DEL JUEGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN y Nicolas RAOULT

PRODUCTOR EJECUTIVO:

Thiago ARANHA

ILUSTRACIONES:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS y Louise COMBAL

DISEÑO GRÁFICO:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL y Marc BROUILLON

LOCALIZACIÓN:

EDGE Studio

ESCUITORES:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO, Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCÍA y Rafael NAVAJAS

Bigchild Creatives: Hugo GÓMEZ BRIONES, Alejandro MUÑOZ, Adrián RÍO, África MIR, Raúl FERNÁNDEZ ROMO y Lua GARO

TRADUCCIÓN:

Juanma CORONIL y Carles ALBA

EDICIÓN:

Jason KOEPP y Colin YOUNG

EDITOR:

David PRETI

PRUEBAS DE JUEGO:

Leo ALMEIDA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT y Rafal ZELAZO.

Más información en
EDGEENT.COM

© 2017 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. El logotipo de Guillotine Games es una marca comercial de Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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 PREVALECCEN SOBRE ESTE RESUMEN

Cada ronda empieza con:

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 (gasta acciones adicionales si hay zombis).
- **Búsqueda (una por turno):** Sólo en Zonas de edificios donde no haya zombis. Roba una carta del mazo de Equipo.
- **Abrir una Puerta:** Aparecen zombis dentro de un edificio si es la primera Puerta.
- **Reorganizar e intercambiar equipo:** Es posible intercambiar Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Se pueden entregar cartas a cambio de nada.
- **Acción de combate:**
 - **Magia:** Hay que tener equipado un hechizo de combate.
 - **Cuerpo a cuerpo:** Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
 - **A distancia:** Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.
- **Acción de encantamiento:** Hay que tener equipado un encantamiento.
- **Recoger o activar un Objetivo** en la Zona del Superviviente.
- **Hacer ruido:** Se pone una ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.
- **No hacer nada:** Todas las acciones restantes se pierden.
- **Acción de asedio:**
 - **Mover un Fundíbulo (tres acciones):** No puede entrar en una Zona anegada.
 - **Disparar un Fundíbulo (tres acciones):** Selecciona como blanco una Zona situada a Alcance 2+, o bien a la Horda. No se requiere línea de visión. Precisión 3+ si algún Superviviente tiene línea de visión hasta la zona designada como blanco. Elige:
 - **Metralla dispersa:** 6 dados, Precisión 4+, Daño 1.
 - **Metralla concentrada:** 3 dados, Precisión 4+, Daño 2.
 - **Piedra:** 1 dado, Precisión 4+, Daño 3.

Cuando todos los jugadores han terminado:

FASE DE LOS ZOMBIS

PASO 1 – ACTIVACIÓN: ATAQUE O MOVIMIENTO

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

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

Los Nigromantes siguen reglas especiales (ver página 30).

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

NOTA: Los Corredores reciben dos acciones por activación. Una vez que todos los zombis han realizado su primera acción, los Corredores pasan por una nueva activación para resolver 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 QUE INFLIGE	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Caminante orco	1	2	1	1
2	Gordo orco / Abominación orca (1)	1	3	2/3	1/5
3	Corredor orco	2	1	1	1
4	Nigromante orco	1	2	1	1

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