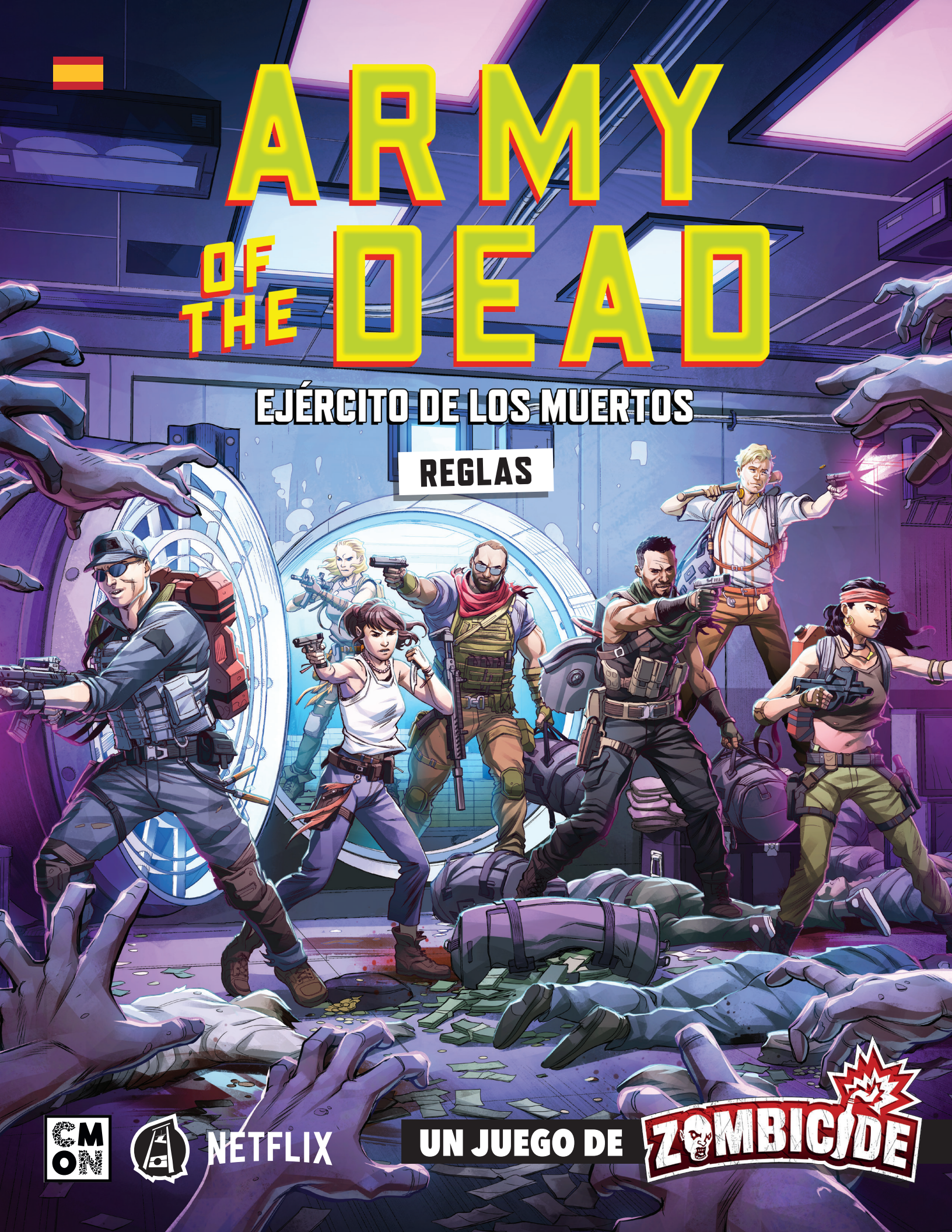
ARMY OF THE DEAD

EJÉRCITO DE LOS MUERTOS

REGLAS



NETFLIX

UN JUEGO DE ZOMBICIDE

CAPÍTULOS

♠ CONTENIDO DEL JUEGO 3
♠ INTRODUCCIÓN 5
♠ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 6
♠ RESUMEN DEL JUEGO 8
FASE DE LOS JUGADORES 8
FASE DE LOS ZOMBIS 8
FASE FINAL 8
¡MISIÓN CUMPLIDA! 8
♠ LOS FUNDAMENTOS 9
DEFINICIONES ÚTILES 9
LÍNEA DE VISIÓN 10
MOVIMIENTO 11
• Zonas de Ascensor 11
• Estatua de la Libertad de Las Vegas 12
• La Cámara acorazada 12
LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO 12
• Equipo que mata zombis y hace ruido 13
• Características de combate 13
• Ruido 14
ESPECIALIDADES 14
ADRENALINA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES 15
♠ INVENTARIO 16
♠ LOS ZOMBIS 17
RENQUEANTE 17
ALFA 17
ABOMINACIÓN 17
• Valentine 17
• La Reina 17
ZEUS 18
• Zeus 18
• Zeus con casco 18
• Zeus a caballo 18
DURMIENTES 18
♠ FASE DE LOS JUGADORES 19
MOVIMIENTO 19
BUSCAR 19
• Cartas ¡AAAHH! 19
REORGANIZAR INVENTARIO/INTERCAMBIAR OBJETOS ... 19
ACCIONES DE COMBATE 19
• Acción de combate cuerpo a cuerpo 19
• Acción de combate a distancia 19
ELIMINACIÓN DE DURMIENTES 19
COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO 20
HACER RUIDO 20
NO HACER NADA 20
♠ FASE DE LOS ZOMBIS 20
PASO 1: ACTIVACIÓN 20
• Ataque 20
• Movimiento 21
• Alfas 22
PASO 2: APARICIÓN 22
• Zona de aparición de Zeus 23
• Zonas de aparición de colores 23
• Quedarse sin zombis 23
♠ COMBATE 24
ATAQUES CUERPO A CUERPO 24
ATAQUES A DISTANCIA 25
• Ataque concentrado 25
• Orden de prioridad de blancos 26
• Fuego amigo 26
♠ RASGOS DEL EQUIPO 26
LANZACABLES 26
HABILIDAD DE EQUIPO 26
♠ EXTRAS 27
ESPECIALIDADES 27
ACOMPAÑANTES 27
• Escoltar a un acompañante 27
• Características generales de los acompañantes 27
ACCIONES CON LA TACONETA 27
• Entrar o salir de la Taconeta 27
• Cambiar de asiento en la Taconeta 27
• Conducir la Taconeta 28
♠ EXPEDIENTES DE MISIONES 28
OBJETIVOS PERSONALES 28
RECUENTO DE BAJAS 28
♠ LISTADO DE HABILIDADES 30
♠ ÍNDICE ALFABÉTICO 31
♠ CRÉDITOS 31
♠ RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO 32

CONTENIDO DEL JUEGO

8 MÓDULOS DE TABLERO DE DOBLE CARA

12 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN

62 MINIATURAS

12 SUPERVIVIENTES

Kate Ward · Scott Ward · Ludwig Dieter · Chambers · Vanderohe · Lilly

María Cruz · Mikey Guzmán · Burt Cummings · Bly Tanaka · Marianne Peters · Martin

50 ZOMBIS

30 Renqueantes

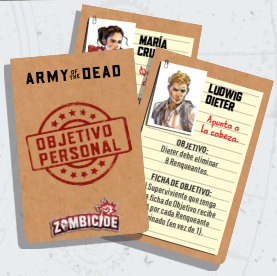
16 Alfas

Zeus a caballo · Zeus · La Reina · Valentine

106 CARTAS

- **1 carta de referencia**
  - Taconeta 1
- **55 cartas de Equipo**
  - ¡Aaahh! 4
  - AK-47 dorado 1
  - Ametralladora pesada 1
  - Bate de béisbol claveteado 2
  - Bidón de gasolina 3
  - Botiquín 2
  - Cargador 8
  - Cuchillo militar 3
  - Desert Eagle 1
  - Escopeta de combate 2
  - Fusil de francotirador militar 1
  - Fusil militar de Scott 1
  - Fusil semiautomático 4
  - Granada 2
  - Inyección de adrenalina 2
  - Katana 1
  - Lanzacables 1
  - Lanzacohetes 1
  - Lanzagranadas 1
  - Machete 2
  - Palanca 1
  - Pistola semiautomática 2
  - Revólver 2
  - Sierra circular hidráulica 1
  - Silenciador 1
  - Subfusil 1
  - TNT 2
  - Trampa explosiva 2

12 CARTAS DE OBJETIVO PERSONAL



18 CARTAS DE ZOMBI

56 FICHAS

- Taconeta 1
- Zona de salida 1
- Primer jugador 1
- Ruido 1
- Ascensor 2
- Tiempo 1
- Puerta *(abierta/cerrada)* 4
- Objetivo *(rojo/rojo)* 4
- Objetivo *(rojo/azul)* 1
- Objetivo *(rojo/verde)* 1
- Objetivo *(rojo/amarillo)* 1
- Objetivo *(rojo/morado)* 1
- Objetivo *(rojo/negro)* 1
- Aparición de zombis *(inicial)* 1
- Aparición de zombis *(roja/azul)* 1
- Aparición de zombis *(roja/verde)* 1
- Aparición de zombis *(roja/roja)* 2
- Aparición de Zeus 1
- Durmientes *(1)* 7
- Durmientes *(2)* 8
- Durmientes *(3)* 8
- Durmientes *(4)* 7

5 CARTAS DE ABOMINACIÓN

10 CARTAS DE ÓRDENES DE ZEUS

6 DADOS

2 DADOS DE MUNICIÓN

48 INDICADORES

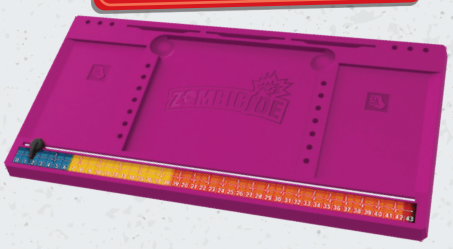
6 PEANAS DE COLORES

5 CARTAS DE CÁMARA ACORAZADA

1 CARPETA DE MISIONES

10 HOJAS DE MISIÓN

6 PANELES DE CONTROL DE SUPERVIVIENTE



INTRODUCCIÓN

> Miles de manifestantes se han concentrado esta mañana en la capital en respuesta a la histórica votación de ayer en el Congreso, que ratificó (por escaso margen) la polémica propuesta de eliminar los últimos vestigios de la llamada Guerra Zombi, que terminó de forma trágica con un número inmenso de bajas del ejército. Un ejército que tuvo que replegarse mientras se alzaba un muro, dejando a los zombis ocupando la ciudad abandonada. Esto supondría la culminación de los esfuerzos del Presidente por cumplir su promesa electoral de exterminar la población de muertos vivientes de Las Vegas, tomando medidas extremas como el lanzamiento de una bomba nuclear táctica de bajo alcance sobre la ciudad de Las Vegas en cuatro días, coincidiendo con la festividad del Cuatro de Julio.

Ejército de los muertos: Un juego de Zombicide es un juego cooperativo en el que de 1 a 6 jugadores asumen el papel de los Supervivientes de la película homónima para enfrentarse a distintos tipos de zombis manejados por el propio juego.

Los jugadores escogen una misión y deben tratar de completar su objetivo principal, así como los objetivos personales que puedan tener sus Supervivientes, matando en el proceso a tantos zombis como sea posible. Sin embargo, estos no son los zombis que suelen verse por la tele: son más astutos, corren más deprisa y están mejor organizados. Incluso han adoptado una compleja jerarquía que ahora domina toda Las Vegas, con el formidable Zeus vigilándolo todo desde las alturas.

Los Supervivientes son individuos experimentados y están bien pertrechados. No son víctimas indefensas del apocalipsis zombi: han venido por voluntad propia y no piensan marcharse con las manos vacías. En la ciudad abandonada de Las Vegas aún quedan millones de dólares a la espera de un equipo con el valor suficiente para ir a buscarlos; la cámara acorazada del subsuelo del Casino Bly es la joya de la corona a la que aspiran todo saqueador en ciernes.

Pero la mejor arma de los Supervivientes es sin duda la cooperación. Todos los jugadores ganan o pierden la partida juntos, y únicamente trabajando en equipo podrán sacar lo mejor de sí mismos y aprender potentes habilidades. Deben prepararse con antelación para cada misión, idear la manera óptima de combinar sus distintos talentos y adquirir el equipo más apropiado para la ocasión. ¡La cooperación es la clave para la supervivencia y la victoria!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En cada partida de ***Ejército de los muertos*** participan 6 Supervivientes, repartidos entre los jugadores como se considere oportuno. Para las primeras partidas es recomendable que cada jugador controle un único Superviviente hasta familiarizarse con las reglas. ¡Un jugador veterano puede llevar un equipo entero de mercenarios y coordinar las acciones de 6 Supervivientes!

1 – Abre el expediente de misiones y elige 1 expediente de misión.

2 – Coloca los módulos de tablero siguiendo las instrucciones del expediente de la misión. Deja el expediente junto al tablero de juego ya montado.

3 – Coloca las Zonas de aparición, fichas y miniaturas siguiendo las instrucciones del expediente de la misión. Mezcla las fichas de Durmientes y añade 1 en todas las Zonas que se indiquen en el expediente, siempre con el número boca abajo. Deja los 8 dados al alcance de todos los jugadores.

4 – Lee en voz alta el texto de la misión para todos los jugadores. Luego elegid los 6 Supervivientes que tengan mayores oportunidades de éxito y repartidlos entre vosotros como consideréis adecuado. Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo de mercenarios. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran.

5 – Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación. Luego han de encajar cada miniatura sobre una peana de color para distinguirla cuando esté sobre el tablero. También deben coger 5 indicadores de plástico de ese color.

6 – Cada jugador consulta el reverso de la tarjeta de identificación de su Superviviente y elige uno de los dos conjuntos de Equipo inicial. Deben coger esas cartas del mazo de Equipo.

Como Equipo inicial, MARTIN puede elegir entre el Fusil de francotirador militar y un Cargador, o bien una Desert Eagle y TNT. Debe tomar las cartas correspondientes del mazo de Equipo.

7 – Aparta las siguientes cartas amontonándolas en mazos separados. Puedes organizarlas por categorías en función de los nombres que tengan en el reverso y de su color. Estos mazos han de barajarse y colocarse boca abajo junto al tablero.

- Equipo (azul): Material que dejaron atrás otros equipos de incursores, así como todo tipo de objetos útiles que pueden encontrarse en Las Vegas.

Ésta es una carta de Equipo.

- Zombis (rosa): Los distintos tipos de muertos vivientes que pululan por Las Vegas. La mayoría son lentos y estúpidos, pero algunos son más veloces y mucho más peligrosos que los humanos.

Éstas son cartas de Zombi.

- Órdenes de Zeus (rojo): El rey de todos los zombis dentro del recinto amurallado de Las Vegas. Zeus vigila a los Supervivientes desde muy lejos.

Ésta es una carta de Órdenes de Zeus.

8 – Coloca las cartas de Abominación de todas las versiones de Zeus, la Reina, Valentine y la Taconeta a la vista de todos los jugadores. Estas cartas sirven como recordatorio de sus reglas y puntuaciones de juego. No pertenecen a ningún jugador.

Las cartas de Abominación contienen información sobre los zombis únicos de Las Vegas: Zeus, la Reina y Valentine.

9 – Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en el mapa de la misión. La ficha de Ruido se coloca en esta misma Zona (si hay varias Zonas iniciales, escoged una de ellas).

10 – Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el indicador de Adrenalina marque la casilla «0» de la franja azul de la barra de Peligro. A continuación, inserta un indicador en el orificio correspondiente de la barra de Heridas y otro más en el orificio adyacente a su primera habilidad (la de color azul). Finalmente, introduce otros 3 indicadores en los orificios de reserva que hay en la parte superior derecha del panel de control. Las cartas de Equipo inicial recibidas pueden colocarse en los espacios de Mano o Mochila del panel de control (ver página 16).

11 – Toma las cartas de Objetivo personal de los Supervivientes elegidos. Barájalas y roba 2 cartas de Objetivo personal (salvo que las instrucciones de la misión especifiquen otra cosa). Léelas en voz alta para todos los jugadores y devuelve las demás cartas a la caja del juego. Las cartas seleccionadas se sitúan sobre los dos primeros recuadros que hay en el reverso de la carpeta de misiones (los que tienen impresas las fichas amarilla y morada); se trata de objetivos adicionales que deberán cumplirse además de los que se indiquen en el expediente de la misión (ver página 28).

Han de robarse cartas de Objetivo personal para 2 Supervivientes. Plantean motivaciones exclusivas para esos personajes y deben completarse durante el transcurso de la misión.

12 – Toma las fichas de Objetivo indicadas en el expediente de la misión y mézclalas junto con las fichas de Objetivo amarilla y morada. Coloca 1 de estas fichas en cada una de las Zonas indicadas en el expediente de la misión, siempre con la cara roja boca arriba.

Fichas de Objetivo amarilla, morada y roja.

13 – Escoged al primer jugador y entregadle la ficha de Primer jugador. Será el primero en actuar cuando empiece la partida.

RESUMEN DEL JUEGO

> Vaya reuniendo al equipo. Necesita un piloto de helicóptero y un experto en cajas fuertes. Voy a mandarle una dirección. Le espero allí mañana a las 16:00 horas.

Una partida de ***Ejército de los muertos*** se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar 3 acciones por turno, aunque más adelante algunas habilidades otorgarán acciones adicionales.

El Superviviente puede usar sus acciones para matar zombis, moverse por el tablero y realizar tareas que le permitan completar los diferentes objetivos de la misión. Una vez que un jugador ha activado todos sus Supervivientes, el jugador que se sienta a su izquierda empieza su turno, activando sus Supervivientes del mismo modo.

Cuando todos los jugadores han completado sus turnos, termina la fase de los jugadores. En la página 19 se ofrece una explicación más detallada de esta fase.

FASE DE LOS ZOMBIS

En ***Ejército de los muertos*** hay 3 tipos distintos de zombis. Durante la fase de los zombis, todos los Renqueantes del tablero se activan y gastan 1 acción para atacar a un Superviviente que haya en su Zona o, si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes.

Los zombis denominados Alfas tienen 2 acciones, así que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.

Algunos zombis son más rápidos, listos y fuertes que los Alfas: se conocen como Abominaciones. Las Abominaciones tienen sus propias cartas de referencia con reglas especiales.

Una vez que todos los zombis han realizado sus acciones, aparecen nuevos zombis en todas las Zonas de aparición activas del tablero y Zeus imparte órdenes a todos los zombis. En la página 20 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los zombis.

FASE FINAL

La ficha de Ruido se traslada a la Zona ocupada por el mayor número de Supervivientes (en caso de empate, elige el Primer jugador). A continuación, el jugador que tiene la ficha de Primer jugador se la entrega al jugador que está sentado a su izquierda.

Luego comienza una nueva ronda de juego.

¡MISIÓN CUMPLIDA!

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la misión y también los personales. ***Ejército de los muertos*** es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo, incluidos los que se sacrificasen por el bien del equipo.

Los jugadores pierden la partida si se da alguna de las siguientes condiciones:

- Un Superviviente con un Objetivo personal es eliminado, incluso aunque dicho Objetivo personal se hubiera completado ya.
- Los requisitos de la misión ya no pueden cumplirse.
- Se cumple una condición de derrota especificada en el expediente de la misión.

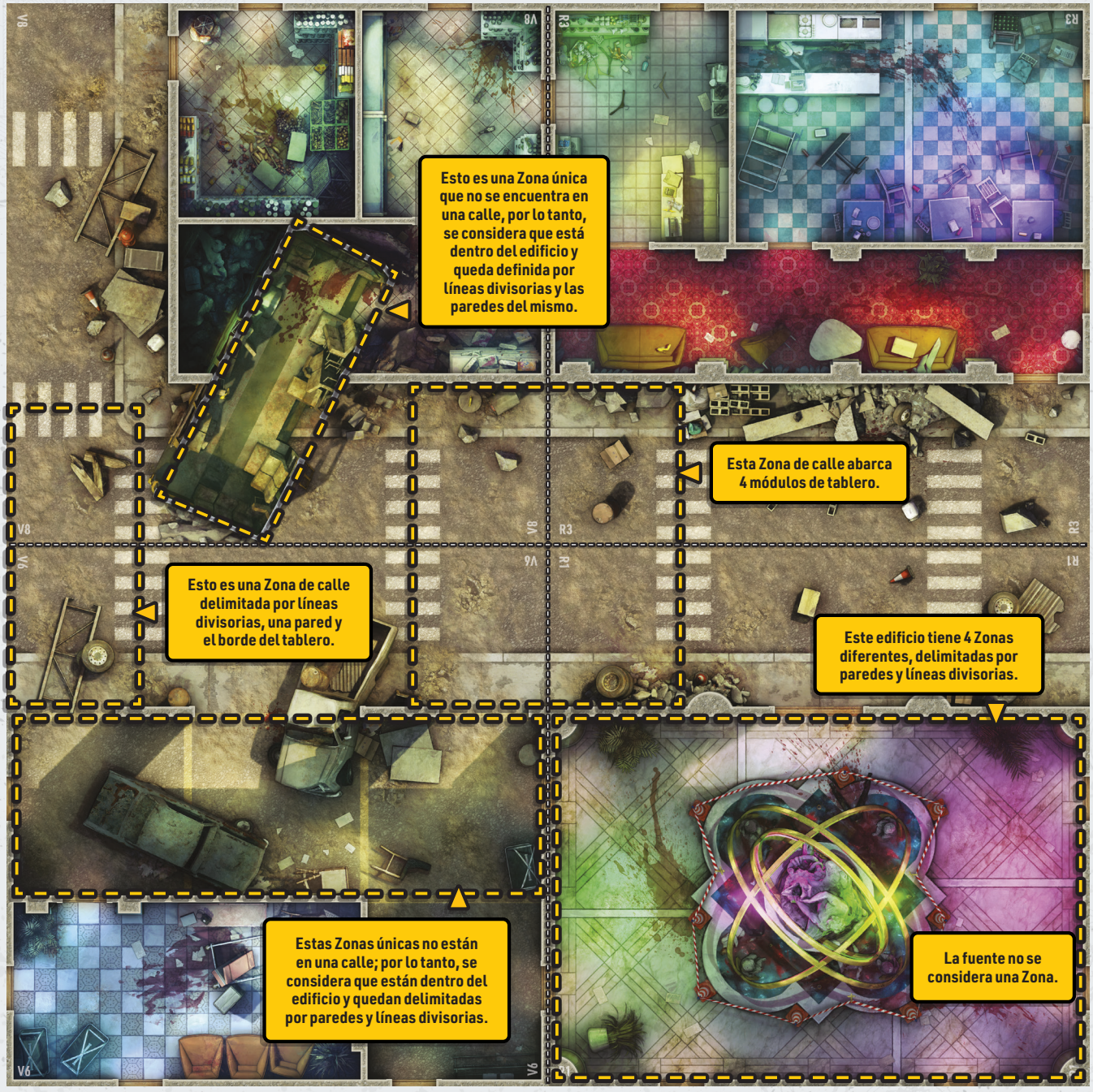
LOS FUNDAMENTOS

—Iré al grano. Hay doscientos millones de dólares en la cámara subterránea bajo el Strip. Doscientos millones que la compañía de seguros ya me reembolsó en su momento. Exentos de impuestos. Irrastreables.
—Inalcanzables.
—Ahí es donde entra usted. Sólo quedan 96 horas, y el gobierno ya ha trasladado más de la mitad de la presencia militar fuera de la zona de cuarentena... lo cual la hace vulnerable. Quiero que reúna usted a un equipo y saque ese dinero. A cambio, cincuenta millones para usted y puede repartirlos con quien quiera llevarse. ¿Intrigado?

DEFINICIONES ÚTILES

Actor: Un Superviviente o un zombi.

Zona: 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. Toda Zona que no se encuentre en una calle se considera dentro de un edificio. Dentro de los edificios, una Zona es una habitación o parte de una habitación comprendida entre una línea divisoria y las paredes de dicha habitación.



LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión determinan si dos Actores pueden verse mutuamente; por ejemplo, si un Superviviente puede ver a un zombi a través de una puerta, desde otra habitación, al otro lado de la calle, etc.

En **Zonas de calle,** los Actores ven en líneas rectas paralelas a los bordes del tablero. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su campo visual cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero.

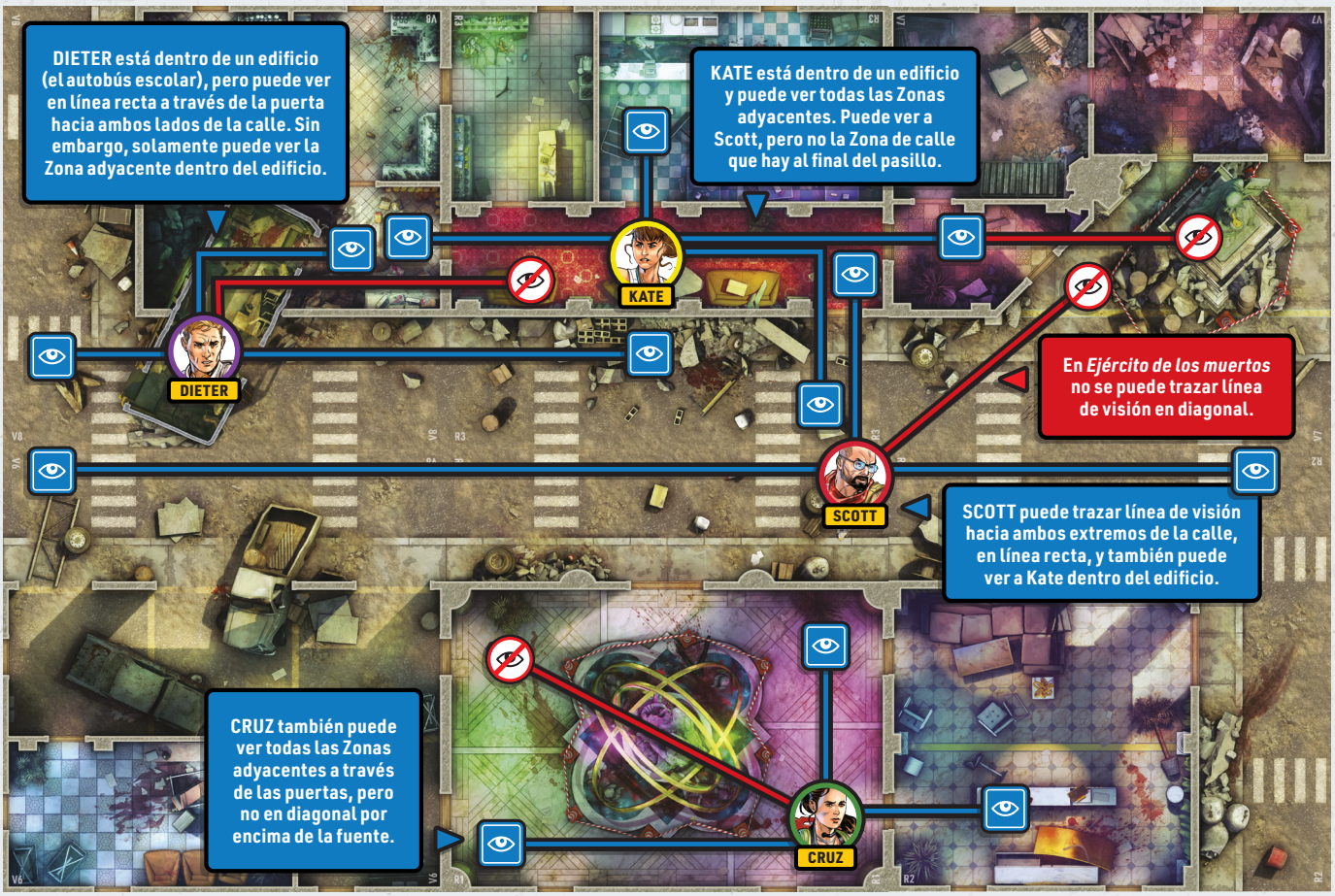
En **Zonas de edificio,** un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura o línea divisoria con la habitación en la que se encuentra. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas.

En el interior de un edificio, la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de 1 Zona, incluso aunque las Zonas estén dentro de la misma habitación.

Si el Superviviente está mirando desde una Zona de edificio hacia otra de calle, la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta.

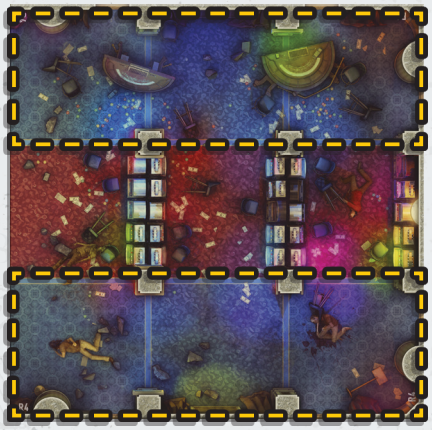
Si el Superviviente está mirando desde una Zona de calle hacia otra de edificio, su línea de visión se limita a una distancia máxima de 1 Zona adyacente a la puerta de entrada.

ATENCIÓN: Las Puertas cerradas siempre bloquean la línea de visión.



Algunos de los módulos de tablero de *Ejército de los muertos* aplican efectos distintos a la línea de visión y las acciones de búsqueda (ver página 19):

- Tanto en las Zonas de la sala principal del casino (módulos R4 y R5) como en las Zonas de pasillo del hotel (módulos V4 y V5) pueden trazarse líneas de visión como si fueran Zonas de calle.
- Las tragaperras de las Zonas de la sala principal del casino bloquean la línea de visión.
- Los Supervivientes no pueden realizar acciones de búsqueda en las Zonas de pasillo del hotel.



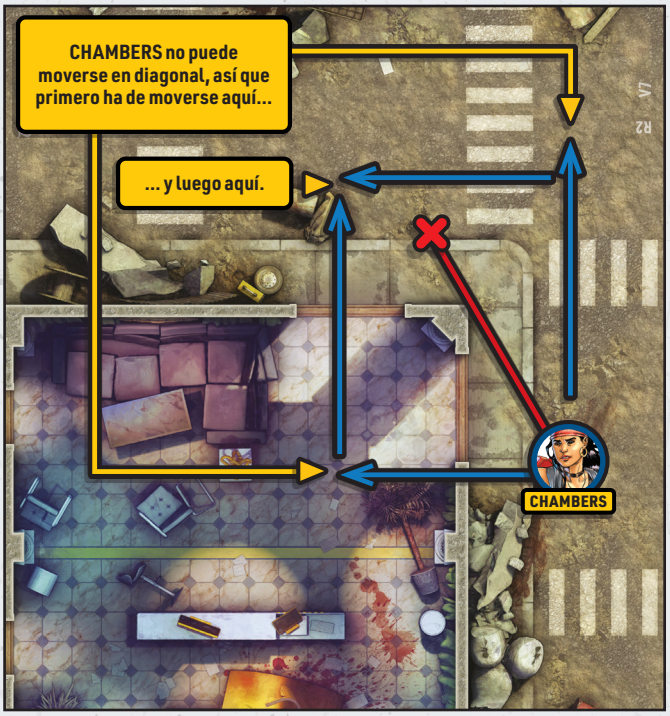
MOVIMIENTO

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra adyacente, siempre que compartan al menos una puerta o línea divisoria. Esto no incluye las esquinas, lo que significa que los Actores no pueden efectuar movimientos en diagonal.

En **Zonas de calle,** los movimientos de una Zona vacía a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una puerta para moverse desde un edificio hasta la calle (y viceversa).

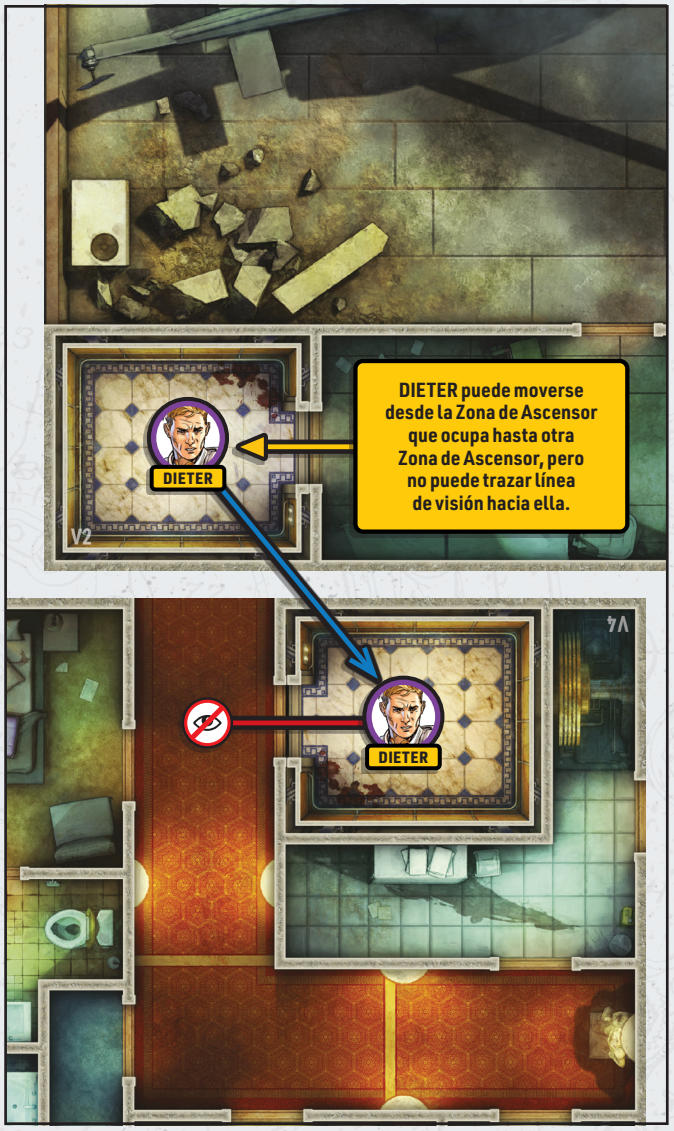
En **Zonas de edificio,** los Actores pueden moverse de una Zona a otra adyacente siempre que ambas estén conectadas mediante una puerta o una línea que divida la habitación en múltiples Zonas. La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén adyacentes.

Zonas adyacentes – Todas las Zonas hacia las que pueda trazarse línea de visión y que estén a una distancia de 1 Zona se consideran adyacentes.



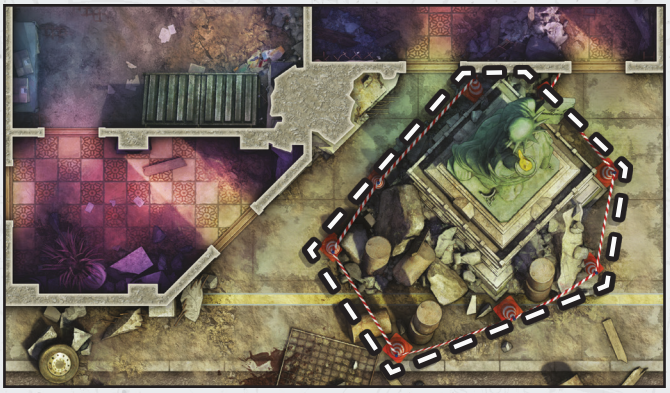
♠ ZONAS DE ASCENSOR

Las Zonas de Ascensor situadas en pisos diferentes siempre se consideran adyacentes, pero no se puede trazar línea de visión entre ellas. Por tanto, cualquier Actor puede gastar 1 acción de movimiento para pasar de una Zona de Ascensor a la otra.



♠ ESTATUA DE LA LIBERTAD DE LAS VEGAS

Ésta es una Zona especial. La réplica de la Estatua de la Libertad y sus alrededores son inaccesibles para todos los Actores. Los zombis que aparecen directamente dentro del espacio resaltado sólo pueden moverse a Zonas adyacentes, pero después ya no pueden volver a entrar en él. La réplica de la Estatua de la Libertad también bloquea la línea de visión.



♠ LA CÁMARA ACORAZADA

> A ver... el hombre que diseñó esta maravillosa obra de arte, Hans Wagner, la llamó Der Götterdämmerung por el capítulo final de la ópera de su homónimo, Richard Wagner: Der Ring des Nibelungen. ¿Puede alguien abrirla... por ejemplo, yo? No lo sé. Pero de entre los cerrajeros que quedan vivos, ¿soy yo su mejor opción para abrirla? Humildemente creo que sí. Esto es la entrada a otro reino, amigos. La providencia los ha traído hasta mí. La atravesaremos juntos.

El módulo de la Cámara acorazada tiene una puerta especial que sólo puede abrirse tras sortear las trampas que protegen esta ubicación. Durante la preparación de la misión, si las instrucciones así lo requieren, se barajan las cartas de Cámara acorazada y se coloca 1 de ellas boca abajo en la Zona de trampa.

Cómo abrir la Cámara acorazada

El **Cerrajero** (ver página 27) es el único Superviviente capaz de abrir la puerta de la Cámara acorazada. Pero antes, los Supervivientes deben eliminar todas las trampas que hay en esa Zona.

Sortear las defensas

Cuando al menos 1 Superviviente entre en la Zona de trampa, hay que poner boca arriba inmediatamente la carta de Cámara acorazada que hay en ella. A fin de eliminar las trampas, ese Superviviente debe gastar 2 acciones para intentar sortear las defensas de la Cámara.

Esta acción permite al jugador lanzar 5 dados un máximo de 3 veces para tratar de obtener una secuencia consecutiva de resultados (una «escalera»): puede ser ⚀, ⚁, ⚂, ⚃ y ⚄, o bien ⚁, ⚂, ⚃, ⚄ y ⚅.

Si no se consigue una escalera después de la primera tirada, el jugador puede reservar cualquier número de dados depositándolos encima del módulo de la Cámara acorazada. Todos los dados que no se reserven de este modo pueden volver a tirarse y reservarse de nuevo.

Si al cabo de 3 tiradas el jugador aún no ha conseguido una escalera, la carta de Cámara acorazada se deja boca arriba y cualquier Superviviente puede gastar 2 acciones para repetir este procedimiento desde el principio.

Ayudar a sortear las defensas

Cualquier Superviviente situado a Alcance 0-1 (ver página 25) de la Zona de trampa puede otorgar una bonificación para esta tirada. La bonificación específica se indica en la carta de Cámara acorazada.
Las posibles bonificaciones son:

- **+1 o bien −1 a un dado cualquiera:** Puede cambiarse el resultado de 1 dado sumándole o restándole 1 (un ⚀ podría convertirse en ⚁ o en ⚅). Los resultados de ⚅ no pueden cambiarse por ⚀, ni viceversa.
- **+1 a un dado y −1 a otro dado:** Pueden cambiarse los resultados de dos dados, sumando 1 a uno de ellos y restando 1 del otro.
  EJEMPLO: *Cambiar un ⚂ y un ⚄ puede reducir el ⚂ a un ⚁ y aumentar el ⚄ a un ⚅. Siempre debe sumarse a un dado y restarse de otro.*
- **Cambia el resultado de 1 dado:** Puede cambiarse el resultado de un dado por cualquier otro que quiera el jugador.
- **Haz 1 tirada adicional:** Pueden tirarse los dados una cuarta vez.
- **Tira 1 dado adicional:** Se tiran 6 dados en vez de 5 durante el intento actual.

Cómo abrir la Cámara acorazada

Una vez conseguida una escalera con los dados reservados sobre la Cámara acorazada, por fin podrá abrirse la puerta. El Cerrajero puede gastar 1 acción para abrir la puerta.

EJEMPLO: *Dieter (Cerrajero), Cruz (Mecánica) y Guzmán (Agresivo) llegan a la Zona de trampa. Guzmán entra en ella y gasta 2 acciones para intentar sortear las defensas. Muestra la carta de Cámara acorazada «Mecanismos y cerrojos». Guzmán saca ⚀, ⚁, ⚂, ⚃ y ⚄. Reserva un ⚀, un ⚃ y el ⚄ depositándolos encima del módulo de la Cámara acorazada. Luego vuelve a lanzar los dados que no ha reservado y saca un ⚁ y un ⚂. Ahora puede reservar el ⚁ y, como la Mecánica se encuentra en la misma Zona, puede usar la bonificación que le otorga para cambiar el ⚂ restante por un ⚀. Tras añadir ese ⚀ a los demás resultados reservados, ha logrado formar una secuencia de ⚀ a ⚄, de modo que Dieter podrá abrir luego la puerta de la Cámara.*

LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

Ejército de los muertos contiene muchas cartas de Equipo distintas. Las que utilizan los Supervivientes para eliminar zombis presentan diversas puntuaciones de combate en la parte de abajo.

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

Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen el símbolo de combate cuerpo a cuerpo. Su Alcance es 0, por lo que sólo pueden utilizarse en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver página 19).

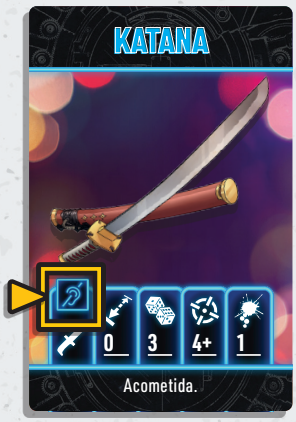
Las armas de combate a distancia tienen el símbolo de combate a distancia. Poseen un Alcance mínimo y otro máximo. Se usan con acciones de combate a distancia (ver página 19). Atacar a Alcance 0 con un arma de combate a distancia sigue considerándose una acción de combate a distancia. La mayoría de las armas de combate a distancia pueden quedarse sin munición durante el transcurso de la partida (ver página 25).

EQUIPO QUE MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO

Algunas armas presentan un símbolo asociado al Ruido que define su uso como ruidoso o silencioso. ¡Las armas ruidosas pueden atraer a los zombis y siempre despiertan a los Durmientes!

Esta acción es ruidosa y hace que se mueva la ficha de Ruido.

Esta acción no es ruidosa y no hace que se mueva la ficha de Ruido. Las armas de combate cuerpo a cuerpo que no son ruidosas son las únicas que pueden utilizarse para eliminar Durmientes (ver página 18).



CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Bueno, iremos a lo básico. Zombis, renqueantes, muertos vivientes, como los llaméis; para matarlos, reventad el cerebro. Si se acerca uno, tiro a la cabeza. Así de fácil. ¿Preguntas?

Las armas poseen diversas características que representan distintas maneras creativas de eliminar zombis.

♠ RUIDO

Disparar una Ametralladora pesada o arrancar la Sierra circular hidráulica hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Este alboroto se representa mediante una ficha de Ruido.

Cada vez que se lleve a cabo una acción para atacar con una carta de Equipo que sea Ruidosa, se coloca la ficha de Ruido en la Zona donde el Superviviente ha resuelto dicha acción. Esta ficha permanece en la Zona donde se ha generado, incluso aunque el Superviviente salga luego de ella durante su turno.

La ficha de Ruido empieza la partida en la Zona inicial de los Supervivientes y se va desplazando por el tablero cada vez que se genera un nuevo ruido.

Durante la fase final, la ficha de Ruido se coloca en la Zona ocupada por el mayor número de Supervivientes. Si varias Zonas cumplen este criterio, el Primer jugador decide en cuál de ellas se coloca la ficha de Ruido.

Hacer ruido despierta inmediatamente a los Durmientes que haya en la misma Zona y en Zonas adyacentes (ver página 18).

ESPECIALIDADES

> Si se coordinan y se compenetran, será simplemente entrar y salir.

Cada Superviviente tiene al menos 1 especialidad en su tarjeta de identificación. Las distintas especialidades son Agresivo, Piloto, Cerrajero, Sigiloso y Mecánico. En algunas misiones se necesitan varios especialistas para completar el golpe. Para saber más sobre los usos específicos de los especialistas, consulta la página 27.

AGRESIVO: Más duro que la mayoría, sólo cumplen una función: matar a todo lo que se interponga en su camino.

CERRAJERO: Si tu equipo quiere acceder al interior de la Cámara acorazada, estos tíos son indispensables.

SIGILOSO: A veces el sigilo y la rapidez son la solución.

PILOTO: Alguien tiene que poder sacaros de este infierno.

MECÁNICO: Si está roto, se las ingeniará para desromperlo lo antes posible.

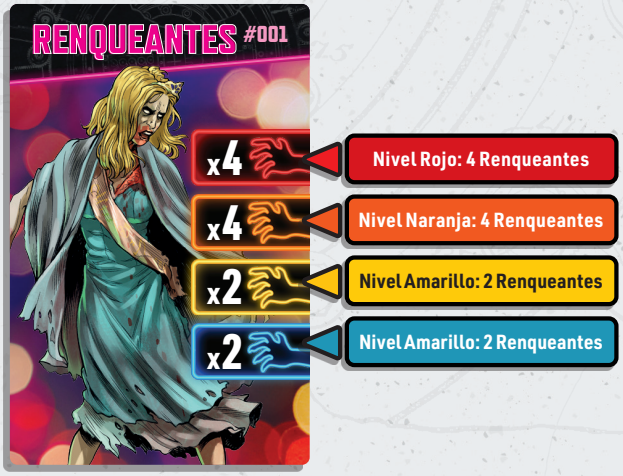
ADRENALINA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

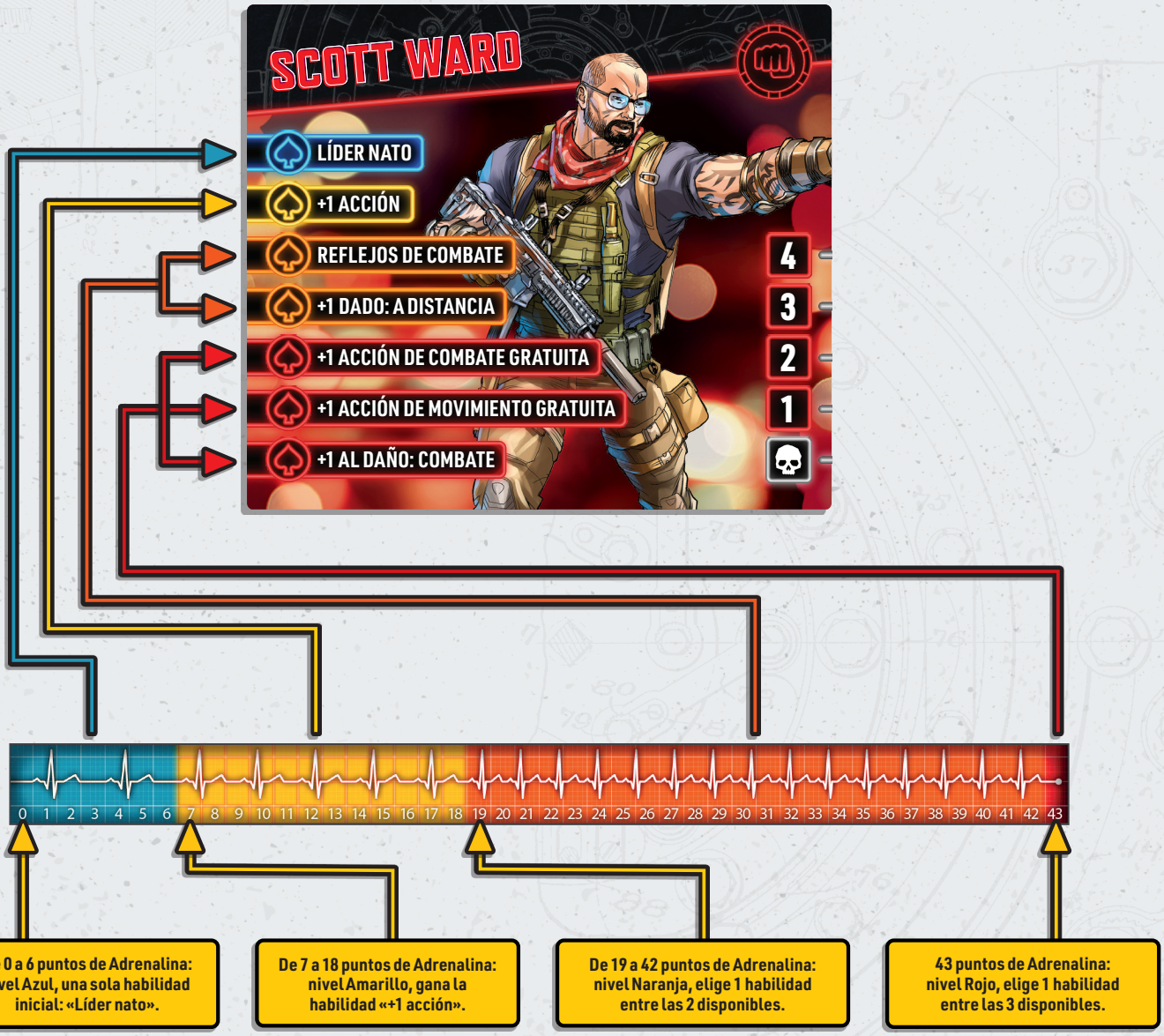
Por cada zombi que elimine con una acción de combate, un Superviviente gana 1 punto de Adrenalina (PA) y avanza una posición en su barra de Peligro. Algunos objetivos de misión proporcionan PA adicionales. Existen cuatro niveles de Peligro: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo.

En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda durante la misión (ver página 30). Las habilidades se van acumulando conforme aumenta el nivel de Peligro. A medida que se vayan adquiriendo habilidades para un Superviviente, deberán señalarse en el panel de control insertando un indicador en el orificio correspondiente.

El aumento de Adrenalina tiene también un efecto secundario. Cuando se roba una carta de Zombi para resolver una aparición de zombis, hay que leer la línea que se corresponda con el nivel de Peligro más alto alcanzado por cualquier Superviviente (ver «Aparición de muertos vivientes» en la página 22).

Cuanto más fuerte sea el Superviviente, más zombis aparecerán.





INVENTARIO

Cada Superviviente puede acarrear un máximo de 5 cartas de Equipo repartidas entre sus 2 espacios de Mano y 3 espacios de 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.

SÍMBOLO DE MANO EN EL PANEL DE CONTROL

Cada espacio de Mano puede contener 1 carta de Equipo. Las armas y demás objetos que se lleven en un espacio de Mano pueden utilizarse con normalidad. En la Mochila pueden guardarse hasta 3 cartas de Equipo. Las características y efectos de juego descritos en estas cartas de Equipo no pueden aplicarse hasta haberlas puesto en un espacio de Mano.

Las cartas de Equipo que contienen la expresión «Puede utilizarse desde la Mochila» se pueden usar sin ninguna traba desde cualquier espacio, sea de Mano o de la Mochila.

LOS ZOMBIS

> No lo comprendes. No son lo que crees que son. No me refiero a los renqueantes. Tienes razón: esos no piensan, sólo vagan y comen. Me refiero a los otros zombis.

En *Ejército de los muertos* hay 3 tipos de zombis: Renqueantes, Alfas y Abominaciones. Un zombi es eliminado tan pronto es golpeado con éxito por un ataque que inflige el Daño mínimo necesario para destruirlo. El Superviviente que haya asestado el golpe de gracia recibe inmediatamente los puntos de Adrenalina indicados.

RENQUEANTE

Lentos y en estado de descomposición; sólo suponen una amenaza cuando aparecen en gran número.
Acciones: 1
Heridas que causa: 1
Para eliminarlo: Daño 1
Adrenalina obtenida: 1 punto

ALFA

Veloces, astutos y en un estado de rabia permanente. Hay que eliminarlos lo antes posible.
Acciones: 2
Heridas que causa: 1
Para eliminarlo: Daño 2
Adrenalina obtenida: 2 puntos

> Son más listos, más rápidos y están organizados. Son una puta pesadilla. Siempre os referís a la ciudad como su prisión. No lo es; es su reino. No les importará que fisgoneemos por aquí si respetamos sus normas. Pero queremos llegar al corazón de su reino.

ABOMINACIÓN

Estas criaturas se diferencian de los zombis ordinarios en que son más evolucionadas y la descomposición las ha vuelto más fuertes e inteligentes. Las Abominaciones no se pueden eliminar con ataques normales de armas que inflijan Daño 2. El único modo de destruir a estos monstruos pasa por efectuar un ataque concentrado (ver página 25) o utilizar Explosivos (ver página 26).

Cuando una Abominación muere, su carta de Zombi y su miniatura se retiran de la partida. Ninguna Abominación puede aparecer más de una vez durante el transcurso de una misión.

♠ VALENTINE

Acciones: 3
Heridas que causa: 1
Para eliminarlo: Daño 4
Adrenalina obtenida: 5 puntos para todos los Supervivientes

> ¡Es un puto tigre zombi! ¡Esto es demasiado!

♠ LA REINA

Acciones: 1
Heridas que causa: 2
Para eliminarla: Daño 5
Adrenalina obtenida: 5 puntos para todos los Supervivientes. Cuando la Reina muere, si la ficha de Aparición de Zeus aún está sobre el tablero, se sustituye por Zeus.

> Su grito de muerte. Lo habrán oído. En cuanto la encuentren, adiós al acuerdo.

ZEUS

Hay tres versiones distintas de Zeus: normal, con casco y a caballo. Solamente se usa una de estas versiones en cada misión. Todas las referencias a Zeus en las cartas y las reglas se aplican a cualquiera de las versiones que esté presente en la misión actual.

> SCOTT, ¿ESO ERA UN ZOMBI CON UNA PUTA CAPA?

♠ ZEUS

Acciones: 1
Heridas que causa: 2
Para eliminarlo: Daño 6
Adrenalina obtenida: 5 puntos para todos los Supervivientes

♠ ZEUS CON CASCO

Acciones: 1
Heridas que causa: 2
Para eliminarlo: El Zeus con casco es inmune al daño. Si es alcanzado por un Explosivo, la carta de Zeus con casco se sustituye por la carta de Zeus (su miniatura se deja sobre el tablero)
Adrenalina obtenida: 5 puntos para todos los Supervivientes

♠ ZEUS A CABALLO

Acciones: 2
Heridas que causa: 2
Para eliminarlo: Daño 6
Adrenalina obtenida: 5 puntos para todos los Supervivientes

DURMIENTES

> No los toques. No les alumbres los ojos. Ya había visto esto: están hibernando.

Las fichas de Durmientes se utilizan para representar un grupo de Renqueantes que están aletargados en una Zona.

Cuando los Durmientes despiertan, se da la vuelta a la ficha de Durmientes y se sustituye por el número de Renqueantes que se indique en ella. Los Renqueantes que se añaden al tablero de este modo no realizan ninguna acción durante la fase actual. Si no quedan suficientes miniaturas de Renqueantes para sustituir la ficha, en vez de eso se quita la ficha y luego todos los Renqueantes del tablero resuelven inmediatamente una activación adicional.

Los Durmientes se despiertan cuando:

- Se hace ruido en la misma Zona o en una Zona adyacente. Las acciones de búsqueda y la activación de Objetivos también despiertan de inmediato a los Durmientes.
- Entran zombis en una Zona que contiene fichas de Durmientes.
- Salen Supervivientes de una Zona que contiene fichas de Durmientes. A menos que el Superviviente posea la especialidad Sigiloso (ver página 27), debe tirar 1 dado al salir de una Zona con Durmientes: si saca 1, los Durmientes se despiertan.

FASE DE LOS JUGADORES

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

MOVIMIENTO

El Superviviente se mueve de una Zona a otra contigua.

Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada zombi presente. Entrar en una Zona que contiene zombis termina la acción de movimiento del Superviviente. Recuerda que las fichas de Durmientes no se consideran zombis.

Si un Superviviente sale de una Zona que contiene al menos 1 ficha de Durmientes, debe tirar un dado. Si saca un 1, hay que darles la vuelta a las fichas de Durmientes y sustituirlas por la cantidad de Renqueantes que se indiquen en ellas. **Los Supervivientes que poseen la especialidad Sigiloso ignoran esta regla.**

BUSCAR

Un Superviviente sólo puede buscar en Zonas de edificio, y únicamente si no hay zombis en ellas. Buscar en una Zona que contiene una ficha de Durmientes los despierta inmediatamente: dale la vuelta a la ficha y sustitúyela por la cantidad de Renqueantes que se indique en ella.

Cuando efectúa una búsqueda, el jugador roba la primera carta del mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el inventario de su Superviviente (reorganizando dicho inventario sin coste alguno), o bien descartarla inmediatamente.

Un Superviviente sólo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno (incluso aunque se trate de una acción gratuita).

Si se acaban todas las cartas del mazo de Equipo, baraja todas las cartas descartadas para crear un nuevo mazo con ellas.

♠ CARTAS ¡AAAHH!

A veces, un Renqueante solitario puede pillar desprevenido a un Superviviente mientras busca. Si el Superviviente roba una carta de ¡AAAHH!, se añade 1 Renqueante a su Zona.

REORGANIZAR INVENTARIO/INTERCAMBIAR OBJETOS

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

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

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

ACCIONES DE COMBATE

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

♠ ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo que lleve en las Manos para atacar a los zombis que estén en su Zona (ver página 24).

♠ ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA

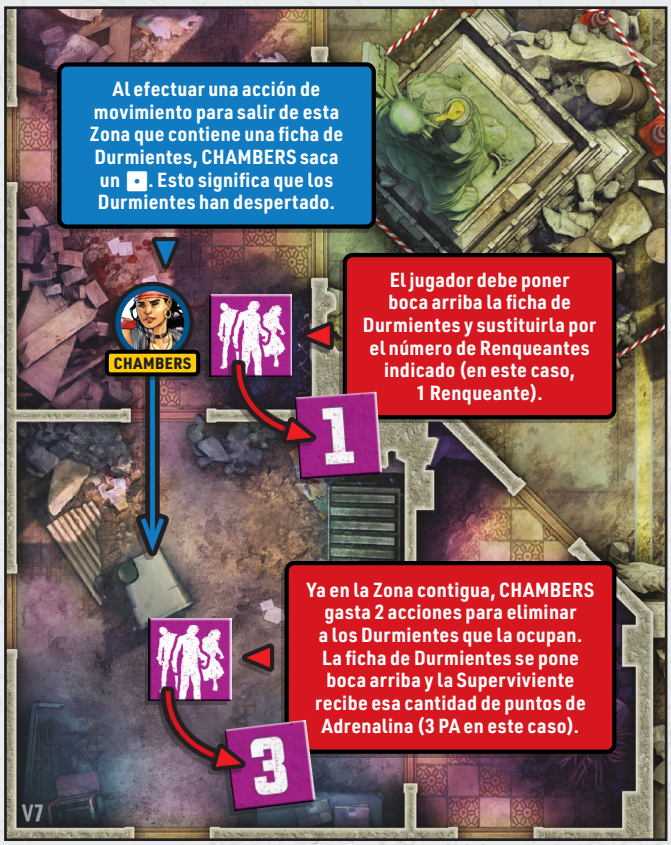
El Superviviente utiliza un arma de combate a distancia que lleve en las Manos para disparar a una única Zona que se encuentre dentro del Alcance mostrado en la carta de dicha arma y dentro de su línea de visión (ver página 25). Los Supervivientes disparan contra Zonas, no contra Actores. Esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (ver página 26). Utilizar un arma de combate a distancia desde Alcance 0 se sigue considerando un ataque a distancia.

ELIMINACIÓN DE DURMIENTES

El Superviviente puede gastar 2 acciones usando cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo para eliminar 1 ficha de Durmientes que haya en su Zona. Esto no se considera una acción de combate cuerpo a cuerpo y no requiere ninguna tirada de combate, pero si el arma es Ruidosa, la ficha de Ruido debe trasladarse a esa Zona. Si esto ocurre, la ficha de Ruido despertará a los Durmientes de las Zonas adyacentes.

Cada ficha de Durmientes que se elimine de este modo otorga al Superviviente tantos PA como el número que aparezca en la ficha.

Las fichas de Durmientes nunca pueden seleccionarse como objetivos de acciones de combate. Solamente se eliminan siguiendo este procedimiento o bien cuando despiertan.



COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO

El Superviviente coge o activa un Objetivo que se encuentre en su misma Zona. Los efectos de juego de estos Objetivos y los PA que proporciona se detallarán en la descripción de la misión. Coger Objetivos también despierta a los Durmientes, igual que si se hubiera efectuado una acción de búsqueda.

Todas las fichas de Objetivo tienen el reverso de color rojo, pero algunos Objetivos y Objetivos personales presentan un color diferente en el anverso.

HACER RUIDO

El Superviviente hace ruido en un intento por atraer a los zombis. Esto hace que se coloque la 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

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

PASO 1 – ACTIVACIÓN

Todos los zombis se activan y gastan su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación.

Primero se resuelven todos los ataques, y después todos los movimientos. Con una sola acción, cada zombi realiza un ataque o bien un movimiento.

♠ ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque.

El ataque de un zombi siempre acierta y no requiere el lanzamiento de dados. Los ataques de los zombis se reparten entre todos los Supervivientes que haya en la Zona de la manera que los jugadores prefieran.

La mayoría de los ataques de zombis infligen 1 Herida. El indicador de la barra de Heridas del Superviviente atacado desciende 1 paso por cada Herida recibida.

Un Superviviente es eliminado tan pronto sus Heridas caen a la última posición (los Agresivos suelen aguantar 4 Heridas, las demás especialidades sólo 3).

Cada ataque de zombi con éxito inflige 1 Herida.

Los zombis atacan en grupo. Todos los zombis que se activen en una Zona ocupada por un Superviviente participan en el ataque, incluso aunque al hacerlo inflijan más Heridas de las necesarias para eliminarlo.

♠ MOVIMIENTO

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

1 – Los zombis escogen la Zona de destino.
Primero elegirán la Zona con Supervivientes que esté dentro de su línea de visión y contenga la ficha de Ruido.

Si no tiene Supervivientes a la vista con la ficha de Ruido, avanzarán hacia la Zona que contenga más Supervivientes dentro de su línea de visión. En caso de empate, el jugador que tenga la ficha de Primer jugador elige la Zona de destino.

Si no hay ningún Superviviente a la vista, se moverán hacia la Zona que contenga la ficha de Ruido.

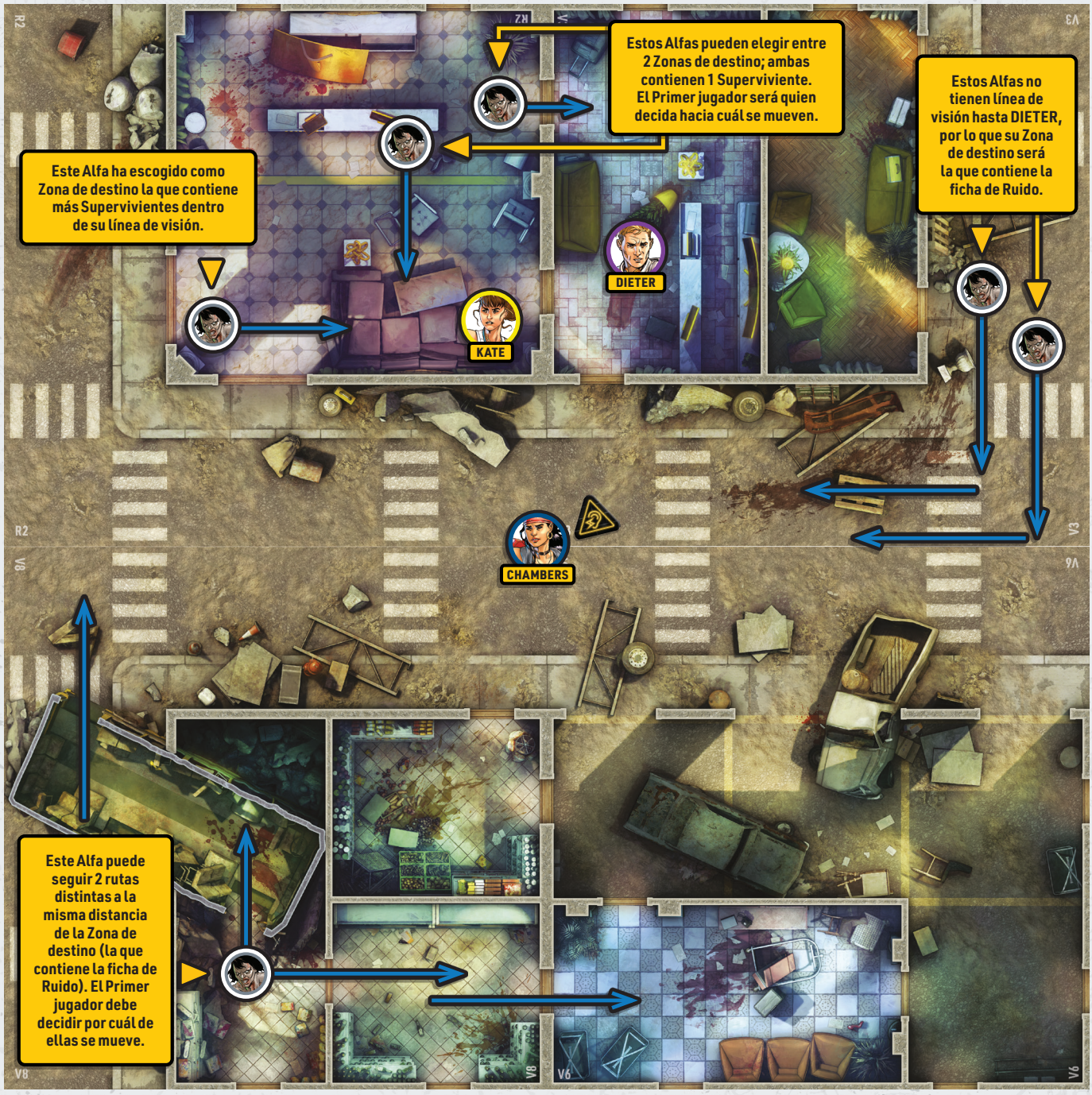
2 – Los zombis se mueven 1 Zona hacia la Zona de destino.
Los zombis se mueven siguiendo la ruta más corta posible. Si no tienen un camino despejado hasta la Zona de destino, los zombis no se moverán.

Si existe más de una ruta con la misma longitud hasta la Zona de destino, los zombis se dividen en grupos del mismo número, separados según su tipo, para seguir todas las rutas posibles.

Los grupos de zombis con un número impar de miniaturas se dividen del mismo modo. En este caso el Primer jugador decide cuál de los nuevos grupos recibe la miniatura sobrante y en qué dirección avanza cada nuevo grupo.

Si un solo zombi puede recorrer múltiples rutas viables, el Primer jugador decide por cuál de ellas se desplaza.

Los zombis no pueden utilizar Zonas de Ascensor para moverse de una planta a otra.



♠ ALFAS

Los Alfas (y algunas Abominaciones) tienen 2 acciones por activación.

Después de que todos los zombis hayan acabado el paso de activación y resuelto su primera acción, los Alfas reciben una nueva activación, empleando su segunda acción en atacar a un Superviviente que esté en su Zona o en moverse si no hay nadie a quien atacar.

EJEMPLO 1: *Al inicio de la fase de los zombis, un Alfa está en la misma Zona que un Superviviente. El zombi utiliza su primera acción para atacar, infligiendo 1 Herida al Superviviente; luego emplea su segunda acción para volver a atacar y causar 1 Herida más. Si hubiera otro Superviviente en esa Zona, los jugadores podrían repartirse estas dos Heridas de forma que cada uno de ellos sufriera 1 sola Herida.*

EJEMPLO 2: *Un grupo de 2 Alfas y 1 Renqueante está a 1 Zona de distancia de un Superviviente. Con su primera acción, dado que no hay nadie a quien puedan atacar en su Zona, los zombis se mueven hasta la Zona del Superviviente. A continuación, los Alfas resuelven su segunda acción. Puesto que ahora ocupan la misma Zona que un Superviviente, le atacan e infligen 1 Herida cada uno.*

PASO 2 – APARICIÓN

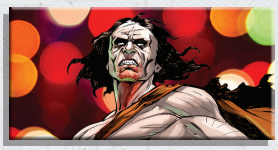
En los mapas de las misiones se usan fichas de Aparición de zombis para indicar dónde aparecen los zombis al final de cada fase de los zombis: éstas son las Zonas de aparición.

Las fichas de Aparición de zombis señalan las ubicaciones de las Zonas de aparición. La Zona de aparición inicial siempre es la primera en la que aparecen zombis.

Localiza la ficha de Aparición inicial y luego roba una carta de Zombi. Lee el tipo de zombi que aparece en ella y la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Superviviente con más puntos de Adrenalina (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de zombi en la Zona que contiene la ficha de Aparición inicial.

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

Repite este procedimiento con cada Zona de aparición, de una en una, partiendo de la inicial y siguiendo 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.



♠ ZONA DE APARICIÓN DE ZEUS

Mientras Zeus no esté sobre el tablero, en su Zona de aparición también aparecerán zombis siguiendo el mismo orden que las demás Zonas de aparición. Pero en vez de robar una carta de Zombi para la Zona de aparición de Zeus, hay que robar una carta de Órdenes de Zeus y seguir sus instrucciones. Las cartas de Órdenes de Zeus provocan la aparición de zombis y también imparten órdenes a algunos de ellos.

Cuando Zeus se coloque sobre el tablero, la ficha de Aparición de Zeus se retira de la partida.

♠ ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES

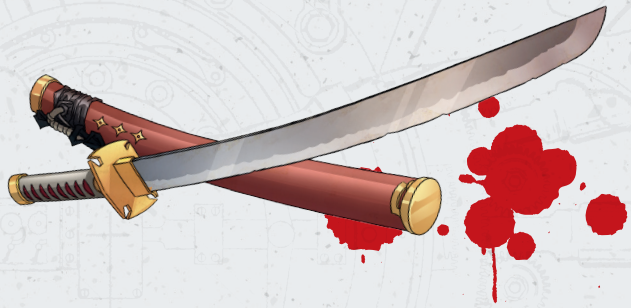
En algunas misiones se usan fichas de Aparición de zombis de colores azul o verde. A menos que se indique otra cosa, en estas Zonas no aparecen zombis hasta que tenga lugar un suceso específico que las active (como recoger un Objetivo del mismo color o entrar en la planta en la que se encuentran). Salvo excepciones, cuando estas Zonas se activan sólo empezarán a aparecer zombis en ellas a partir de la siguiente fase de los zombis.

♠ QUEDARSE SIN ZOMBIS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un zombi en el tablero durante el paso de aparición. En este caso, se colocan las miniaturas que queden (si queda alguna) y después todos los zombis del tipo requerido obtienen inmediatamente una activación adicional (ver página 20). Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. ¡No perdáis de vista el número de zombis que hay sobre el tablero!

COMBATE

—Dos entre ceja y ceja.
—¿Dos? ¿Por qué dos?
—La segunda para darme el gusto.



SÍMBOLO DE DADOS
Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia para atacar a unos zombis, debe tirar tantos dados como se indique en la carta del arma utilizada.

SÍMBOLO DE PRECISIÓN
Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión del arma utilizada representa un impacto con éxito. Los ataques a distancia fallidos pueden provocar fuego amigo (ver página 26).

IMPORTANTE: La Precisión mínima siempre es 2+.

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. Si todos los objetivos son eliminados, los impactos sobrantes se pierden.

RECUERDA:

- Los **Renqueantes** mueren con un impacto de Daño 1 (o superior).
- Los **Alfas** mueren con un impacto de Daño 2. A menos que se realice un ataque concentrado (ver página 25), los impactos de Daño 1 no surten ningún efecto contra ellos, da igual cuántos se obtengan.
- Las **Abominaciones** mueren con un impacto de Daño 4 (o superior). Esto sólo es posible cuando se utilizan Explosivos (ver página 26), ataques concentrados o ciertas habilidades.

EJEMPLO: *Dieter se halla en una Zona que contiene 3 Renqueantes. Efectúa un ataque cuerpo a cuerpo usando su Bate de béisbol claveteado y obtiene un ⚄ y un ⚄ en la tirada. ¡2 impactos! Cada uno se asigna a un Renqueante distinto y le inflige Daño 1, por lo que ambos son eliminados. Luego vuelve a atacar con una segunda acción de combate cuerpo a cuerpo y logra otros 2 impactos. 1 de ellos basta para eliminar al último Renqueante; el segundo impacto se pierde.*

ATAQUES CUERPO A CUERPO

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

Un Superviviente que empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo en una Mano puede atacar a los zombis que se encuentren en su Zona. Cada dado que arroje un resultado igual o superior al valor de Precisión del arma genera un impacto. El jugador reparte 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 26).

EJEMPLO: *Kate y Dieter están en la misma Zona con 1 Alfa y 1 Renqueante. Dieter ataca con su Palanca. Saca un ⚄ en su tirada, lo que significa 1 impacto. Como el Daño 1 de la Palanca no basta para matar al Alfa, Dieter decide asignar el impacto al Renqueante, eliminándolo. Y dado que se trata de una acción de combate cuerpo a cuerpo, Kate estaría a salvo del fuego amigo aunque Dieter hubiese obtenido algún fallo.*

ATAQUES A DISTANCIA

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

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

RECUERDA:

- En las Zonas de edificio, la línea de visión se limita a las Zonas adyacentes que compartan una abertura.
- En las Zonas de calle, la línea de visión recorre una línea recta paralela al borde del tablero hasta toparse con una pared o con el mismo borde del tablero.
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver página 26), ¡así que procura sopesar bien los riesgos!

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 a este mínimo. En algunos casos es 0, lo que significa que el Superviviente puede disparar a blancos situados en la Zona que ocupa en ese momento (aun así, se considera una acción de combate a distancia).

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

EJEMPLO: *El Subfusil 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, pero no más allá.*

EJEMPLO: *El Fusil de francotirador militar tiene un Alcance de 1-4, lo que significa que con él se puede disparar hasta una distancia máxima de 4 Zonas, pero no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el tirador.*
Al elegir una Zona para un ataque a distancia, se ignora a todos los Actores que estén en las Zonas interpuestas entre el tirador y el blanco. Esto significa que los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin consecuencias para otros Supervivientes o zombis. ¡Incluso se puede disparar a otra Zona habiendo zombis en la misma Zona del tirador!

SÍMBOLO DE MUNICIÓN

La mayoría de las armas a distancia emplean munición, y pueden quedarse sin balas tras un uso prolongado. Cuando un Superviviente realiza una acción de combate a distancia para atacar a unos zombis, debe lanzar la cantidad de dados de Munición que indique este icono además de los normales. Si se obtiene un resultado de Munición agotada en alguno de los dados, el arma se ha quedado sin balas y su carta debe ponerse del revés (es decir, girarla 180°) para indicarlo. El arma no podrá volver a utilizarse hasta que se haya usado una carta de Cargador para recargarla.

EJEMPLO: *Guzmán efectúa una acción de combate a distancia con la Ametralladora pesada contra 3 Renqueantes. Tira 2 dados normales y 2 dados de Munición, sacando y en los normales y y en los dados de Munición. Puede infligir Daño 2 a 2 Renqueantes, eliminándolos y dejando 1 solo Renqueante en pie.*
Como ha sacado un , su Ametralladora pesada se ha quedado sin balas después del ataque. El jugador debe poner del revés su carta, y si quiere que esté disponible para efectuar más acciones de combate a distancia, primero tendrá que descartar una carta de Equipo de "Cargador".

♠ ATAQUE CONCENTRADO

Un Superviviente que realiza una acción de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia puede optar por concentrar su ataque en un único blanco para incrementar así sus posibilidades de atravesar sus defensas y eliminarlo. Para llevar a cabo un ataque concentrado, antes de tirar los dados el Superviviente debe designar un único blanco de entre todos los susceptibles a su ataque, siguiendo el orden de prioridad de blancos en caso de que vaya a efectuar un ataque a distancia (ver página siguiente). Las reglas del fuego amigo (ver página siguiente) se aplican a los ataques concentrados si son ataques a distancia.
El valor de Daño del arma se multiplica por el número de impactos obtenidos (1 éxito = Daño ×1, 2 éxitos = Daño ×2, 3 éxitos = Daño ×3, y así sucesivamente). El blanco designado es el único que recibe estos impactos. Aunque se trata de un ataque muy potente, sólo puede afectar a un zombi, por lo que todo el daño sobrante se pierde.

EJEMPLO: *Tanaka se halla en la misma Zona que 1 Alfa y 1 Renqueante. Su Katana causa Daño 1, pero para eliminar al Alfa se requiere un arma de Daño 2. Por lo tanto, decide utilizar su acción de combate para realizar un ataque concentrado contra el Alfa con su Katana.*
Tira los dados y obtiene , y . Los 3 éxitos le permiten infligir Daño 3, suficiente para destruir al Alfa. El daño sobrante se pierde y no puede utilizarse para eliminar al Renqueante.

♠ ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

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

1 – Renqueantes
2 – Alfas
3 – Abominaciones

Los impactos son asignados a los blancos de cada grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados; después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente.

Si varios blancos comparten un mismo orden de prioridad, los jugadores deciden cómo repartir los impactos entre ellos.

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

EJEMPLO: *Guzmán realiza una acción de combate con su Ametralladora pesada contra una Zona ocupada por 3 Renqueantes, 1 Alfa y Zeus. Obtiene los resultados ⚀ y ⚅ en los dados normales, así como ⚀ y ⚄ en los dados de Munición. Los impactos de Daño 2 deben infligirse primero a los Renqueantes, así que no puede alcanzar al Alfa ni tampoco intentar un ataque concentrado contra Zeus.*

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER ELIMINADO	PUNTOS DE ADRENALINA
1	RENQUEANTE	1	1	1
2	ALFA	2	2	2
3	ABOMINACIÓN	1/2/3	4/5/6	5 PARA TODOS LOS SUPERVIVIENTES

♠ FUEGO 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 contra una Zona en la que esté atrapado un compañero Superviviente.

En estos casos, todo fallo obtenido en la 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 prefieran los jugadores, y su Daño se aplica siguiendo el procedimiento habitual (las armas de Daño 2 causan 2 Heridas).

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

EJEMPLO: *Peters dispara con su Revólver a una Zona ocupada por Kate y 1 Renqueante. Saca ⚂ y ⚃, 2 impactos. Basta 1 solo impacto para eliminar al Renqueante; el segundo se pierde. Como sólo han de asignarse los impactos fallidos a los Supervivientes, Kate está a salvo.*

RASGOS DEL EQUIPO

SÍMBOLO DE EXPLOSIVOS
Algunas cartas de Equipo tienen un icono especial que las identifica como Explosivos. Estas cartas son: Lanzagranadas, Bidón de gasolina, TNT, Trampa explosiva, Granada y Lanzacohetes.

Cuando un Explosivo inflige Daño en una Zona que contiene otra arma con el icono Explosivo, se inflige el Daño combinado de ambas armas a todos los Actores presentes en esa Zona.

Para utilizar algunos Explosivos basta con realizar una acción de combate (es el caso del Bidón de gasolina, el TNT, la Granada y la Trampa explosiva). Estos ataques siempre impactan al blanco sin necesidad de efectuar ninguna tirada.

LANZACABLES

El Lanzacables es un arma no letal que no inflige Daño. En vez de eso, todo zombi que sea impactado por el Lanzacables queda enredado durante 1 ronda. Su miniatura se tumba sobre el tablero para indicarlo. Durante la siguiente fase de los zombis, la miniatura no realiza ninguna acción; luego se vuelve a poner en pie su miniatura. Mientras un zombi esté enredado, todos los ataques concentrados que se realicen contra él reciben un +2 a las tiradas. El Lanzacables debe descartarse tras efectuar un ataque con éxito.

EJEMPLO: *Martin realiza una acción de combate contra la Reina con el Lanzacables. Saca un ⚅, por lo que causa 1 impacto. La miniatura de la Reina se tumba boca abajo para señalar que está enredada. La siguiente acción de Martin es un ataque concentrado con un Subfusil, para el cual añade +2 a todos los dados. El resultado de su tirada de ataque es ⚀, ⚁, ⚂, ⚃, ⚄ y ⚅ (el último con el dado de Munición). Todos los resultados son impactos: la Reina sufre Daño 5 y es eliminada.*

HABILIDAD DE EQUIPO

Algunas cartas de Equipo tienen su propia habilidad (como Acometida, en el caso de la Katana). El Superviviente se beneficia de la habilidad indicada cuando realiza una acción con un arma equipada que posee dicha habilidad.

EXTRAS

ESPECIALIDADES

Los Supervivientes de ***Ejército de los muertos*** pueden tener 5 especialidades distintas: Agresivo, Cerrajero, Mecánico, Sigiloso y Piloto. Cada tarjeta de identificación contiene uno o varios de estos iconos para señalar la especialidad del Superviviente.

Sigiloso: Los Supervivientes con esta especialidad no tienen que lanzar un dado cuando salen de una Zona que contiene Durmientes.

Agresivo: Los Supervivientes con esta especialidad tienen 1 de Vida adicional.

Piloto, Cerrajero y Mecánico: Estas especialidades son necesarias para completar ciertas misiones (por ejemplo, para forzar la puerta de la Cámara acorazada o huir en helicóptero). Estos casos se indicarán siempre en la descripción de la misión.

ACOMPAÑANTES

En algunas misiones se utilizan miniaturas de Superviviente como Objetivos o personajes de apoyo. Se denominan Acompañantes, y pueden actuar siguiendo las instrucciones de la misión o bien limitarse a seguir a los Supervivientes. Los jugadores eligen qué Acompañantes se sitúan en cada uno de los espacios indicados por la misión. Sus tarjetas de identificación deben apartarse durante la preparación de la partida y dejarse a la vista de todos los jugadores.

Las descripciones de algunas misiones pueden contradecir los procedimientos generales que se explican en esta sección. En estos casos siempre se dará prioridad a las reglas especiales de la misión.

♠ ESCOLTAR A UN ACOMPAÑANTE

En algunas misiones se asigna un Acompañante a un Superviviente concreto durante el transcurso de la partida. Este Superviviente obtiene la correspondiente tarjeta de identificación y se beneficia de la habilidad de nivel Azul que tenga el Acompañante. La miniatura del Acompañante se sitúa junto a la del Superviviente.

La tarjeta de identificación del Acompañante puede intercambiarse (junto con su miniatura y habilidad correspondientes) del mismo modo que una carta de Equipo.

El Superviviente que posea la tarjeta de identificación del Acompañante se denomina su Líder. A menos que las instrucciones de la misión lo prohíban, un mismo Superviviente puede ser el Líder de varios Acompañantes.

♠ CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS ACOMPAÑANTES

Un Acompañante:

- **Es un Superviviente**.
- Es susceptible al fuego amigo (ver página 26).
- Es eliminado al recibir la primera Herida. A menos que se indique lo contrario en las instrucciones de la misión, los jugadores pierden la partida si muere un Acompañante.
- Nunca se separa de su Líder. Todas las reglas especiales, habilidades que afectan al movimiento y acciones de la Taconeta se aplican también al Acompañante. Un Acompañante siempre ocupa un asiento de pasajero en la Taconeta.
- No tiene inventario.
- No tiene acciones.

ACCIONES CON LA TACONETA

En ***Ejército de los muertos*** se utiliza una ficha especial para la Taconeta, el viejo furgón de venta de tacos que usaron Scott y su equipo para rescatar civiles durante los primeros días de la infestación zombi en Las Vegas. Los Supervivientes pueden encontrarse este vehículo, que tiene una ametralladora fija instalada en el techo.

Gastando 1 acción, un Superviviente puede efectuar 1 de las acciones descritas más adelante cuando se encuentre en la misma Zona que la Taconeta.

Las habilidades de los Supervivientes no se aplican a la Taconeta ni a los ataques que se realicen con ella. La Taconeta no puede ser atacada ni destruida. Un Superviviente que vaya sentado en la Taconeta sí puede ser atacado con normalidad como si estuviese de pie en esa misma Zona.

ACCIONES DISPONIBLES PARA LOS SUPERVIVIENTES QUE ESTÉN EN LA ZONA DE LA TACONETA:

♠ ENTRAR O SALIR DE LA TACONETA

El Superviviente entra en la Taconeta, pero sólo si no hay zombis en esa Zona. La miniatura del Superviviente se sitúa en el asiento del conductor, el asiento del artillero o en cualquiera de los asientos de pasajero. La Taconeta sólo dispone de capacidad para 1 conductor, 1 artillero y 2 pasajeros. No hay restricciones para salir de la Taconeta.

♠ CAMBIAR DE ASIENTO EN LA TACONETA

El Superviviente se cambia al asiento del conductor, artillero o uno de los pasajeros. Su miniatura se coloca en la posición correspondiente. Este cambio de asiento no es una acción de movimiento, y por tanto no se aplica ninguna regla asociada al movimiento. Es posible cambiar de asiento incluso aunque haya zombis en la Zona.

♠ CONDUCIR LA TACONETA

La Taconeta sólo puede conducirla un Superviviente que vaya sentado en el asiento del conductor, y no se puede entrar con ella en una Zona de edificio.

Esta acción no es de movimiento, y por tanto no está sujeta a los modificadores que afectan al movimiento. La Taconeta puede abandonar o atravesar Zonas que contengan zombis sin necesidad de gastar acciones adicionales ni detenerse en ellas.

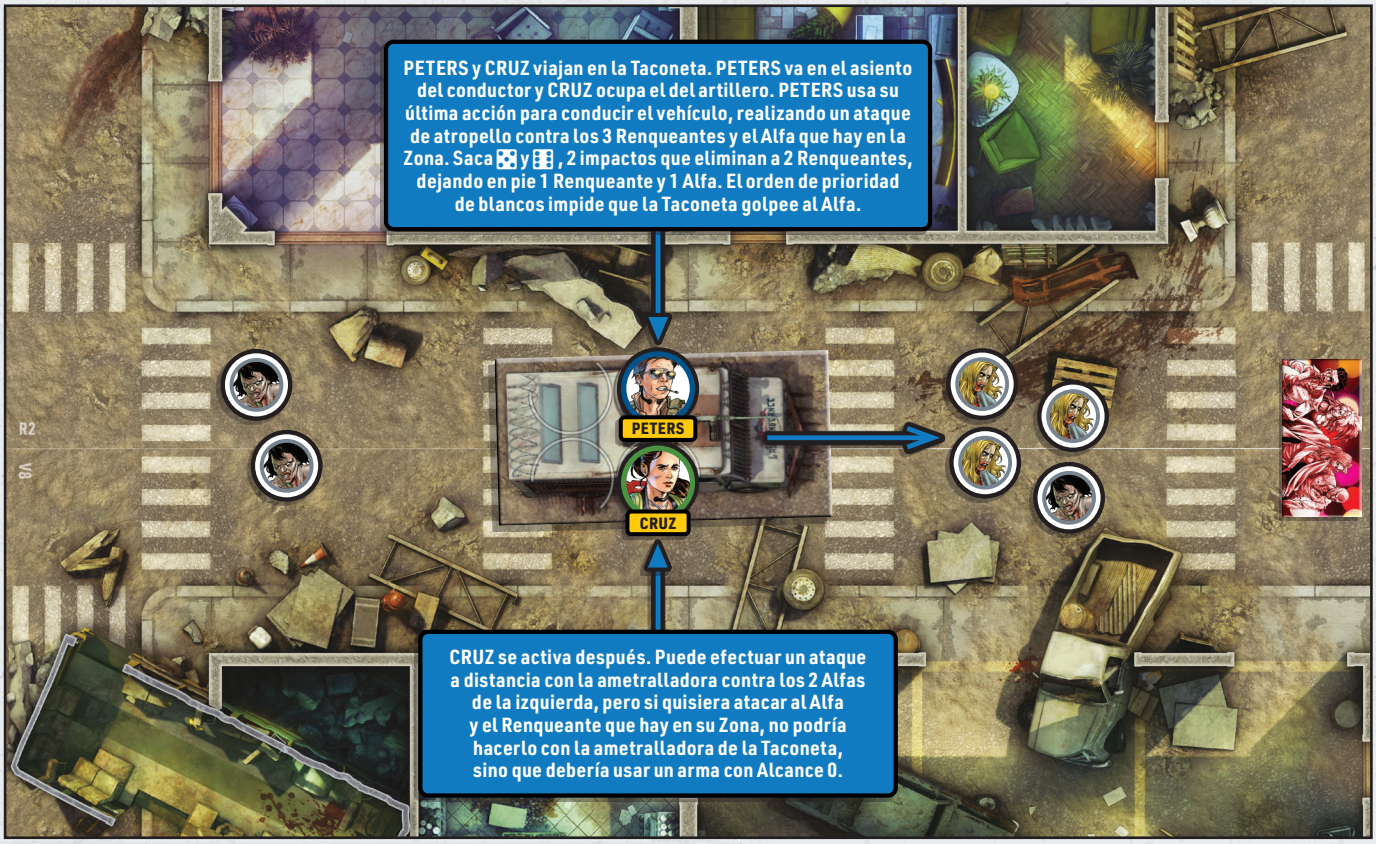
Cuando se conduce, la Taconeta puede moverse a 1 Zona adyacente y efectuar un ataque de atropello si hay zombis en esa Zona.

Eliminar zombis atropellándolos con la Taconeta proporciona al conductor los puntos de Adrenalina correspondientes.

Los ataques realizados con la Taconeta se asignan a los Actores que haya en la Zona objetivo siguiendo el orden de prioridad de blancos (ver página 26).

Los ataques con la Taconeta pueden provocar fuego amigo (ver página 26) y dañar a los Supervivientes que estén fuera del vehículo si el conductor entra en una Zona que contiene Supervivientes además de zombis. Si la Taconeta entra en una Zona que sólo contiene Supervivientes a pie, no se realiza ningún ataque contra ellos.

Un Superviviente que viaje en el asiento del artillero puede utilizar la ametralladora que hay instalada en el techo de la Taconeta. Las muertes causadas con esta ametralladora proporcionan al artillero los puntos de Adrenalina correspondientes.



EXPEDIENTES DE MISIONES

Ejército de los muertos trae 10 misiones dentro de la carpeta de misiones. Estas misiones pueden jugarse en cualquier orden, en función del tiempo disponible y la dificultad deseada.

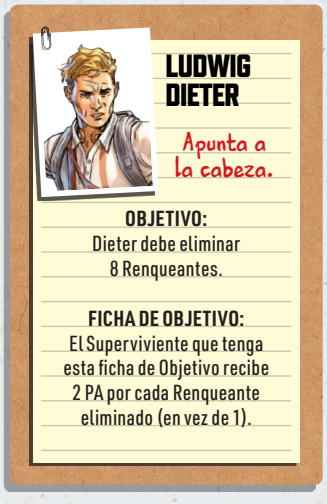
Las reglas especiales de estas misiones tienen preferencia sobre las reglas y cartas generales.

OBJETIVOS PERSONALES

Cada Objetivo personal tiene 2 secciones distintas: «Objetivo» (lo que deben hacer el Superviviente o el equipo para completarlo) y «Ficha de Objetivo» (el efecto que se resuelve cuando se recoge la correspondiente ficha). Una misión sólo se completa con éxito si tanto los Objetivos personales como los objetivos principales de la misión se han completado.

RECUENTO DE BAJAS

Algunas cartas de Objetivo personal requieren que el Superviviente lleve la cuenta de las bajas causadas contra un tipo de zombi concreto. Mientras el Superviviente tenga ese objetivo, cada vez que elimine a un zombi de ese tipo deberá colocar su miniatura sobre la carta de Objetivo personal, para así llevar la cuenta del número de bajas causadas. Cabe destacar que esto podría hacer que los jugadores se quedasen sin miniaturas de zombis (ver página 23). Una vez que se haya completado el Objetivo personal, todas las miniaturas que haya sobre la carta se devuelven al suministro común.



Especialidad necesaria: Para completar con éxito cada misión se requiere la presencia de Supervivientes con especialidades concretas. Los jugadores deberían empezar la partida con 1 de cada tipo (como mínimo).

Tipo de Zeus: Aquí se indica la miniatura de Zeus y carta de referencia correspondiente que deberán utilizarse para la misión.

ARMY OF THE DEAD

ZOMBICIDE

M2 – ¡PREMIO!

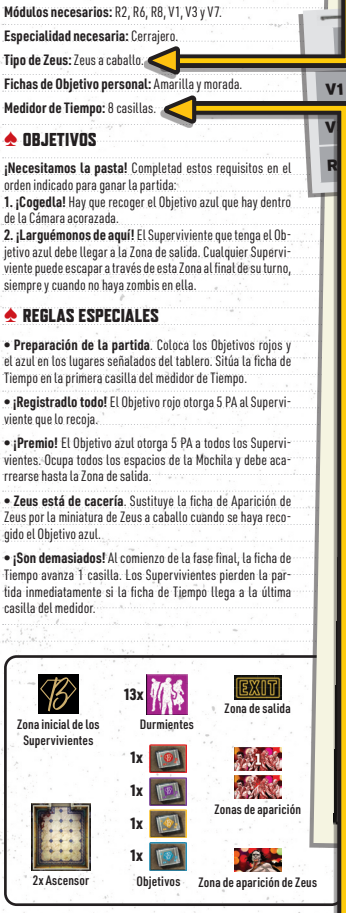
Módulos necesarios: R2, R6, R8, V1, V3 y V7.
Especialidad necesaria: Cerrajero.
Tipo de Zeus: Zeus a caballo.
Fichas de Objetivo personal: Amarilla y morada.
Medidor de Tiempo: 8 casillas.

♠ OBJETIVOS

¡Necesitamos la pasta! Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:
1. ¡Cogedla! Hay que recoger el Objetivo azul que hay dentro de la Cámara acorazada.
2. ¡Larguémonos de aquí! El Superviviente que tenga el Objetivo azul debe llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

♠ REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida**. Coloca los Objetivos rojos y el azul en los lugares señalados del tablero. Sitúa la ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo.
- **¡Registradlo todo!** El Objetivo rojo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja.
- **¡Premio!** El Objetivo azul otorga 5 PA a todos los Supervivientes. Ocupa todos los espacios de la Mochila y debe acarrearse hasta la Zona de salida.
- **Zeus está de cacería**. Sustituye la ficha de Aparición de Zeus por la miniatura de Zeus a caballo cuando se haya recogido el Objetivo azul.
- **¡Son demasiados!** Al comienzo de la fase final, la ficha de Tiempo avanza 1 casilla. Los Supervivientes pierden la partida inmediatamente si la ficha de Tiempo llega a la última casilla del medidor.



Duración y dificultad de la partida: Cada misión tiene su propia dificultad y duración media. Las misiones cortas deberían poder completarse en menos de 1 hora, según el número de jugadores. Las misiones normales no durarán más de 1 hora y media. Las misiones largas normalmente se prolongan como mínimo durante 2 horas.

DURACIÓN: CORTA
DIFICULTAD: INTERMEDIA

Medidor de Tiempo: Algunas misiones plantean un límite de tiempo. Este medidor se utiliza junto con la ficha de Tiempo para llevar la cuenta del número de rondas transcurridas.

Espacios para Objetivos personales: Coloca 2 (¡o más!) Objetivos personales en estos espacios para relacionar el color de una ficha de Objetivo con cada carta de Objetivo personal.

LISTADO DE HABILIDADES

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

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

+1 dado: [Acción] – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia).

+1 Zona por movimiento – Cuando el Superviviente gasta 1 acción para moverse, puede recorrer 1 ó 2 Zonas en lugar de 1 sola. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

6 en el dado: +1 al Daño [acción] – El Superviviente suma 1 al Daño del arma que esté usando por cada 6 que obtenga al realizar una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Los efectos de juego que permitan volver a lanzar dados deben aplicarse antes de lanzar los dados adicionales conferidos por esta habilidad.

6 en el dado: +1 dado de [acción] – El Superviviente puede lanzar un dado adicional por cada 6 obtenido en una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). El jugador seguirá tirando dados mientras obtenga un 6 en ellos. Los efectos de juego que permitan volver a lanzar dados deben aplicarse antes de lanzar los dados adicionales conferidos por esta habilidad.

Acometida – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno una vez en cada uno de sus turnos. Se moverá un máximo de 2 Zonas hasta una Zona que contenga al menos 1 zombi. Las reglas normales de movimiento se siguen aplicando. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Afortunado – Por cada acción que realice el Superviviente, su jugador puede volver a lanzar una vez más todos los dados. El nuevo resultado sustituye al anterior. Esta habilidad se acumula con los efectos de las cartas de Equipo que permitan repetir tiradas.

Al rescate – Al final de la fase de los zombis, el Superviviente gana 1 acción gratuita si al menos 1 Superviviente ha sufrido Heridas en este turno.

Asesino silencioso – Eliminar fichas de Durmientes sólo cuesta 1 acción.

Ataque y retirada – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin ningún coste, justo después de resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia que resulte en la eliminación de al menos 1 zombi. A continuación puede efectuar 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.

Búsqueda: 2 cartas – Roba 2 cartas cuando lleves a cabo una acción de búsqueda con el Superviviente.

Cazador: [Tipo de zombi] – Esta habilidad puede utilizarse cuando el Superviviente asigne impactos al resolver una acción de combate. Si alguno de los zombis presentes en la Zona es eliminado, el Superviviente también puede eliminar 1 zombi adicional del tipo especificado que esté en la misma Zona. El Superviviente obtiene la Adrenalina otorgada por este zombi adicional.

Empujón – El Superviviente puede utilizar esta habilidad, sin coste, una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que esté a Alcance 1 del Superviviente. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada. Todos los zombis que se encuentren en la misma Zona que el Superviviente son desplazados a la Zona seleccionada. Esto no es un movimiento.

Ensañamiento: [Acción] – El Superviviente añade 1 dado a las tiradas de las acciones consecutivas del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Esta bonificación es acumulativa y se aplica hasta el final del turno del Superviviente. La bonificación se pierde si el Superviviente realiza otro tipo de acción.

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. También ignora a los zombis cuando realiza acciones de movimiento (incluidas las que le permitan recorrer varias Zonas, como por ejemplo al usar la habilidad Esprintar).

Esprintar – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción de movimiento, el Superviviente puede recorrer 2 ó 3 Zonas en vez de 1. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Evasión – Cada vez que aparezcan zombis a Alcance 0-1 (y antes de resolver cualquier posible activación adicional), el Superviviente puede realizar inmediatamente una acción de movimiento gratuita. No necesita gastar acciones adicionales para llevar a cabo este movimiento aunque haya zombis en su misma Zona. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada carta de Zombi que se robe.

Líder nato – Durante el turno del Superviviente, éste puede otorgar 1 acción gratuita a otro Superviviente, que podrá utilizarla como desee. Esta acción debe utilizarse inmediatamente, luego se reanuda el turno del Superviviente que ha usado Líder nato.

Manejo de explosivos – El Superviviente dispone de 1 acción gratuita adicional y tira 1 dado adicional cuando realiza acciones con cualquier tipo de Explosivo (ver página 26).

Mano firme – El Superviviente puede ignorar a otros Supervivientes de su elección cuando falle con una acción de combate a distancia. Esta habilidad no se aplica a los efectos de juego que lo maten todo en una Zona (como por ejemplo un Explosivo).

Puede buscar más de una vez – El Superviviente puede buscar varias veces en un mismo turno, gastando 1 acción por cada búsqueda.

Reflejos de combate – Cada vez que aparezcan zombis a Alcance 0-1, el Superviviente puede realizar inmediatamente una acción de combate gratuita contra ellos. Con esta acción se pueden eliminar más zombis de los que hayan aparecido. Las acciones de combate a distancia deberán dirigirse igualmente contra la Zona en la que hayan aparecido los zombis. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada carta de Zombi que se robe.

Regeneración – Durante cada fase final, la Vida del Superviviente se restablece a su valor máximo.

Sed de sangre: [Acción] – El Superviviente puede usar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción, podrá moverse un máximo de 2 Zonas hasta una Zona que contenga al menos 1 zombi. A continuación, obtiene 1 acción gratuita del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Se aplican las reglas de movimiento habituales.

Segador: [Acción] – Esta habilidad puede utilizarse cuando se asignen impactos al resolver una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). 1 de esos impactos puede eliminar gratuitamente a 1 zombi adicional del mismo tipo que esté en la misma Zona. Con esta habilidad sólo se puede eliminar 1 único zombi adicional por acción. El Superviviente obtiene la Adrenalina otorgada por este zombi adicional.

Socorrista – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que contenga al menos 1 zombi y 1 Superviviente situada a Alcance 1 de tu Superviviente. Ambas Zonas deben compartir línea de visión y una ruta despejada. Los Supervivientes de tu elección que estén en la Zona seleccionada son 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 prefiere.

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.

ÍNDICE ALFABÉTICO

Abominación 17
Acompañantes 27
Activación de zombis 20
Adrenalina, puntos de 15
Alfas 17, 22
Aparición de Zeus 23
Aparición de zombis 22, 23
Ascensor 11
Ataque concentrado 25
Ataque de zombis 20
Buscar 19
Cámara acorazada 12
Combate 13, 19, 24
Combate a distancia 19, 25
Combate cuerpo a cuerpo 19, 24
Daño 13, 24, 25
Durmientes 18, 19
Equipo 12, 26
Equipo inicial 6
Especialidades 14, 27
Expedientes de misión 28
Explosivos 26
Fase de los jugadores 8
Fase de los zombis 8, 20
Fase final 8
Fuego amigo 26
Habilidades 15, 26, 30
Heridas 17, 18, 20
Intercambiar Equipo 19
Inventario 16
Línea de visión 10
Módulos de tablero especiales 11, 12
Movimiento 11, 19, 21
Movimiento de los zombis 21
Munición agotada 25
Objetivos personales 28
Órdenes de Zeus 6, 23
Peligro, nivel de 15
Precisión 24
Prioridad de blancos 26
Recoger un Objetivo 20
Recuento de bajas 28
Renqueante 17
Reorganizar el inventario 19
Ruido 13, 14, 20
Taconeta 27
Tarjeta de identificación 15
Zeus 18
Zombis (tipos) 17
Zona 9, 11

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO:
Fel BARROS y Fabio TOLA

BASADO EN UN DISEÑO ORIGINAL DE:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN y Nicolas RAOULT

DESARROLLO:
Toi VON GLEHN y Rodrigo SONNESSO

PRODUCCIÓN:
Marcela FABRETI (jefa), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Nicholas SIA, Kenneth TAN y Gregory VARGHESE

ILUSTRACIONES:
Riccardo CROSA, Saeed JALABI, Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN

DISEÑO GRÁFICO:
Fabio DE CASTRO (jefe) y Max DUARTE

DISEÑO DE ESCULPIDO:
Vincent FONTAINE

ESTUDIO DE ESCULPIDO:
BigChild Creatives

COORDINADOR DE ESCULPIDO:
Hugo Gómez BRIONES

ESCULPIDO DE MINIATURAS:
David ARBERAS, Daniel FERNÁNDEZ, Iván GIL, África MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrián RIO, Natalia ROMERO y Raúl Fernández ROMO

RENDERIZADOS:
Edgar RAMOS

REVISIÓN DE TEXTO:
Jason KOEPP

DIRECCIÓN ARTÍSTICA:
Mathieu HARLAUT

EDITOR:
David PRETI

TRADUCCIÓN:
Juanma Coronil

PRUEBAS DE JUEGO:
Leando "Zombie" AGUIAR, Euclides CANTIDIANO, Felipe GALENO, Karen LOPES, Flavio OOTA y Renato SIMÕES

© 2023 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso. ARMY OF THE DEAD ™/© Netflix, usado con permiso. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Las miniaturas y componentes de plástico incluidos vienen montados y sin pintar. Fabricado en China.

RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

CADA RONDA EMPIEZA CON:

01 – FASE DE LOS JUGADORES

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

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

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

BÚSQUEDA (UNA VEZ POR TURNO):
Sólo en una Zona de edificio libre de zombis. Roba 1 carta del mazo de Equipo.

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

ACCIÓN DE COMBATE:
Cuerpo a cuerpo: Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.

A distancia: Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.

ELIMINAR DURMIENTES:
Se gastan 2 acciones.

RECOGER O ACTIVAR UN OBJETIVO en la Zona del Superviviente.

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

NO HACER NADA:
Todas las acciones restantes se pierden.

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN TERMINADO:

02 – FASE DE LOS ZOMBIS

PASO 1: ACTIVACIÓN
Cada zombi se activa y gasta su acción en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Primero se resuelven todos los ataques, y después todos los movimientos. Con una acción, cada zombi realiza un ataque O BIEN un movimiento.

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

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

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

PASO 2: APARICIÓN
Las fichas de Aparición de zombis que hay en el mapa de la misión indican las Zonas en los que aparecen zombis al final de cada fase de los zombis.

- La **Zona de aparición inicial** es siempre la primera en la que aparecen zombis.
- Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj y empezando por la Zona de aparición inicial).
- Los zombis que aparecen dependen del **nivel de Peligro más elevado** de entre todos los Supervivientes (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). La Zona de aparición de Zeus se resuelve en el mismo orden que las demás Zonas de aparición, pero en ella se roba una carta de Órdenes de Zeus.

LOS DURMIENTES DESPIERTAN CUANDO:
- Se hace ruido en la misma Zona o en una Zona adyacente. Las acciones de búsqueda y la activación de Objetivos también despiertan de inmediato a los Durmientes.
- Entran zombis en una Zona que contiene fichas de Durmientes.
- Salen Supervivientes de una Zona que contiene fichas de Durmientes. A menos que el Superviviente posea la especialidad Sigiloso (ver página 27), debe tirar 1 dado al salir de una Zona con Durmientes: si saca 1, los Durmientes se despiertan.

03 – FASE FINAL

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

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 mínimo para ser eliminado	Puntos de Adrenalina
1	RENQUEANTE	1	1	1
2	ALFA	2	2	2
3	ABOMINACIÓN	1/2/3	4/5/6	5 PARA TODOS LOS SUPERVIVIENTES