



FUEGO CRUZADO

GUARDIAS BALLESTEROS

Los guardias armados con ballestas son un ícono tradicional de la riqueza y el poder de sus señores. Nobles y aristócratas emplean a estos hombres y sus sofisticados artificios como guardias privados y como un alarde físico de su prosperidad. Por suerte, aunque su cometido fue principalmente de cara a la galea, estos hombres conocen bien sus armas. Una ballesta es capaz de perforar armadura, carne y hueso con facilidad, y puede abatir a un zombi desde lejos sin

ningún problema. Su cadencia de tiro es bastante baja, pero si se utilizan bien o desde detrás de un parapeto, incluso un puñado de ballesteros pueden invertir las tornas de una batalla.

Esta caja contiene 12 Guardias ballesteros, personajes no jugadores que se pueden usar en cualquier producto de *Zombicide* de ambientación fantástica (*Black Plague*, *Green Horde*, *White Death* y sus respectivas expansiones).

Los Guardias ballesteros son como héroes secundarios que prestan apoyo al grupo de Supervivientes. Los Supervivientes pueden gastar acciones para ordenarles que se muevan o efectúen ataques a distancia con sus ballestas. Los Guardias ballesteros pueden defender posiciones de valor estratégico y ralentizar la invasión zombi mientras los Supervivientes se centran en completar los objetivos de la partida.

CÓMO JUGAR CON GUARDIAS

Los Guardias ballesteros incluidos en esta caja y los Guardias normales de la caja básica de *White Death* se pueden utilizar también con *Black Plague* y *Green Horde*. **Ambos son tipos diferentes de Guardias**, aunque siguen considerándose Guardias en general. A menos que se especifique otra cosa, las reglas que se explican a continuación se aplican a los dos tipos, definidos de manera genérica como «Guardias».



Los Guardias ballesteros son ideales para limpiar las calles y defender Objetivos.
¡Eso sí, cuidado con los Brutos!

¡Ten en cuenta que los Guardias ballesteros no pueden realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo! No obstante, disponen de una acción de Guardia especial (acción de combate a distancia demorada) que les permite efectuar acciones de combate a distancia durante la fase de los zombis.

CON *WHITE DEATH*

Si lo desean, los jugadores pueden sustituir cualquier número de Guardias normales por Guardias ballesteros durante la preparación de la partida.

Acción de Guardia balletero: Acción de combate a distancia demorada



Para esta acción especial de Guardia se utilizan las cartas de Acción de combate a distancia demorada que vienen incluidas en esta caja.

El jugador que lleva a cabo esta acción de Guardia no designa ninguna Zona con Guardias; en vez de eso, ha de robar una carta de Acción de combate a distancia demorada de entre las que estén disponibles.

Estas cartas permiten a los Guardias ballesteros disparar durante la fase de los zombis. No son cartas de Equipo y por tanto no pueden intercambiarse ni perderse.

Un jugador puede descartar una de sus cartas de Acción de combate a distancia demorada en cualquier momento durante la fase de los zombis posterior a su obtención. Luego elige una Zona que contenga Guardias ballesteros y resuelve con ellos una acción de Guardia de combate a distancia (como se ha explicado anteriormente). **Esta acción de combate a distancia demorada sólo se puede realizar con Guardias ballesteros.**

Si varios jugadores desean realizar acciones de combate a distancia demoradas durante la misma fase de los zombis, deberán resolverse siguiendo el orden de turnos, empezando por el primer jugador y procediendo en sentido horario.

Todas las cartas de Acción de combate a distancia demorada que no se hayan utilizado se descartan durante la fase final subsiguiente.

CON *BLACK PLAGUE* Y *GREEN HORDE*

Preparación

Los jugadores pueden utilizar Guardias en cualquier aventura. **Durante la preparación de la partida, se pueden colocar hasta dos de ellos en cada Zona que tenga un Objetivo.** Si no hay miniaturas suficientes, se deben elegir las Zonas en las que se colocarán los que haya.

REGLAS DE LOS GUARDIAS

Los Guardias son Supervivientes. Son eliminados cuando sufren 1 Herida. Cada uno de ellos cuenta también como una ficha de Ruido y es susceptible de recibir fuego amigo. Los Guardias no pueden seleccionarse como blancos de encantamientos.

Sin embargo, carecen de acciones propias. En su lugar, utilizan las que les proporcionan los Supervivientes para luchar contra los zombis. Al tratarse de personajes secundarios, nadie juega con ellos, y a menos que se indique lo contrario, **los jugadores no pierden la partida cuando un Guardia es eliminado.**

Añadir Guardias a Black Plague y Green Horde hace que el juego sea más fácil. Si prefieres un nivel de dificultad más ajustado, plantéate la posibilidad de que la partida se pierda en cuanto un solo Guardia sea eliminado.

Una vez (y sólo una) durante cada uno de sus turnos, un Superviviente puede gastar una acción para designar una Zona que contenga al menos 1 Guardia y nombrar un tipo de Guardia específico (normal o ballestero). No es necesario tener línea de visión hasta ellos.

A continuación, el Superviviente selecciona una de las acciones que se enumeran más adelante. Todos los Guardias que se encuentren en la Zona elegida realizarán esa acción de manera simultánea. A menos que se especifique lo contrario, se aplican las reglas habituales para las acciones correspondientes.

Los Guardias pueden activarse varias veces de este modo (por distintos Supervivientes) en cada ronda de juego.

Acción de Guardia: Movimiento

Cualquier número de Guardias de la Zona elegida realizan una acción de movimiento hacia la misma Zona de destino.

ATENCIÓN: El jugador puede realizar esta acción de movimiento con Guardias concretos para separar un grupo de Guardias que estén todos en la Zona elegida.

Acción de Guardia: Combate a distancia

Los Guardias elegidos en la Zona designada realizan una acción de combate a distancia. Cada uno de ellos dispone de 1 dado para esta acción. Reúne todos los dados y lánzalos a la vez. El Superviviente que ha ordenado la acción obtiene todos los PA correspondientes. Se aplica el orden de prioridad de blancos.

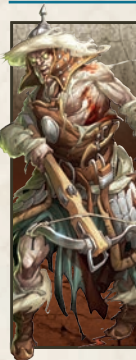
EJEMPLO: Clovis realiza una acción de Guardia para ordenar a cuatro Guardias que están en la misma Zona de un módulo cercano que disparen contra unos zombis que tienen a tiro. Como hay cuatro Guardias, la acción de combate a distancia se resuelve lanzando cuatro dados contra la Zona de los zombis. Clovis recibe todos los PA obtenidos por los zombis eliminados.

ATENCIÓN: Los Guardias ballesteros no pueden efectuar acciones de combate cuerpo a cuerpo. ¡No permitas que entren zombis en su Zona o los perderás!

Acción de Guardia ballestero: Acción de combate a distancia demorada

Esta acción se resuelve siguiendo el procedimiento descrito en la sección de White Death.

CAMINANTES BALLESTEROS



No es raro ver caminantes armados. Casi todos ellos siguen aferrados a las espadas o mazas que empuñaban en vida. Probablemente sea la fuerza de la costumbre. El caso es que no las esgrimen de manera eficaz, y de todos modos sus garras y dientes son igual de peligrosos. Pero luego están los caminantes ballesteros. Las ballestas no son armas simples, pero estos zombis las manejan con movimientos espasmódicos y mecánicos, casi como si fuesen marionetas y alguien moviese sus hilos. Su precisión es muy peligrosa, y los virotes malditos que disparan pueden atravesar las armaduras y la carne como si fuesen de mantequilla.

Para incorporar Caminantes ballesteros a tus partidas de *Zombicide*, añade las cartas correspondientes al mazo de Zombis durante la preparación y luego barájalo.



Los jugadores pueden ajustar la dificultad que entrañan estos zombis seleccionando las cartas que se añaden al mazo de Zombis:

- + Las cartas de Zombi #577 a #579 provocan la aparición de un número inferior de Caminantes ballesteros.
- + Las cartas de Zombi #580 a #582 provocan la aparición de un mayor número de Caminantes ballesteros.

Los Caminantes ballesteros siguen estas reglas:

Heridas que causa: 2 (sin tirada de salvación por armadura)

Para eliminarlo: Daño 1

Adrenalina obtenida: 1 punto

Reglas especiales:

- + Los Caminantes ballesteros ocupan el mismo puesto que los Caminantes en el orden de prioridad de blancos.
- + Los Caminantes ballesteros atacan cada vez que se activan si hay algún Superviviente a Alcance 0-3 y dentro de su línea de visión. Efectúan un ataque zombi contra la Zona designada. Si hay varias Zonas entre las que elegir, se decantarán por el blanco que satisface los siguientes criterios de prioridad:
 1. La Zona que contenga más Supervivientes.
 2. La Zona más ruidosa.

3. Si todas las Zonas disponibles contienen la misma cantidad de Supervivientes y Ruido, la elección se deja en manos de los jugadores.

- + **No se permiten tiradas de salvación por armadura** contra los ataques de los Caminantes ballesteros.

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Zombicide: White Death, *Black Plague* y *Green Horde* presentan diferencias en cuanto al orden de prioridad de blancos. Los jugadores deben utilizar la tabla correspondiente al producto básico que estén utilizando.

