

REGLAS Y MISIONES

CAPÍTULOS

- **CONTENIDO** 2
- **¡DEJA QUE COMAN CEREBROS!** 4
- **REGLAS AVANZADAS** 4
  - EQUIPO AVANZADO 4
  - DADOS DE A POR TODAS 5
    - A por todas 5
    - Mantenimiento del equipo 6
    - Armas únicas 6
    - Armas de asta 6
  - ÁRBOLES 7
  - LA GUILLOTINA Y MARÍA ANTONIETA 8
  - EL ZOMBI DE MARÍA ANTONIETA 8
  - TRAMPILLAS 8
  - NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO 9
    - Las Catacumbas 9
    - Zonas de pasillo de las Catacumbas 9
    - Zonas de cámara de las Catacumbas 9
    - Fichas de Exploración 9
    - El mazo de Catacumbas 10
    - Jugar con las Catacumbas 11
    - Parques 13
    - Torre Eiffel 13
  - FUERA DE COMBATE Y MUERTE 13
  - EL RELOJ Y LA NOCHE 14
    - Reglas de noche 14
    - Iluminación 14
- **REGLAS DE CAMPAÑA** 17
  - HOJA DE CAMPAÑA 17
    - Barra de PEC 18
    - Habilidades de campaña 18
    - Acciones extra 18
    - Equipo mantenido 18
    - Logros de campaña 18
  - CARTAS DE OBJETIVO 19
    - Preparación 19
    - Coger una carta de Objetivo 20
    - Logros, palabras clave y Acompañantes 20
- **CAMPAÑA DE PARIZ: LAS CATACUMBAS DE LOS NO MUERTOS** 20
  - ACOMPAÑANTE: LORÀNT 20
  - M1 - LIBERTÉ, ÉGALITÉ, FRATERNITÉ! 21
  - M2 - LORÀNT, EL GRANDE 22
  - M3 - EN BUSCA DEL AR... DEL LIBRO PERDIDO 23
  - PRIMER ENTREACTO: LA BIBLIOTECA OCULTA 24
  - M4 - PERSIGUE TUS SUEÑOS 24
  - M5 - JARDINEZ DE LUXEMBURGO 26
  - M6 - ¿ASÍ ES LA VIDA REAL? 27
  - SEGUNDO ENTREACTO: ¿QUÉ HACEMOS AHORA? 28
  - M7 - LORÀNT EL HÉROE 28
  - M8 - LA RÉSISTANCE 30
  - M9 - DE TURIZMO 32
  - M10 - LA DEFENSA DE LA TORRE EIFFEL 33
  - EPÍLOGO 34
- **HABILIDADES NUEVAS** 35
- **CRÉDITOS** 35
- **RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO** 36

#01 CONTENIDO







23 FICHAS











100 CARTAS DE OBJETIVO



7 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)





6 CARTAS DE CATACUMBAS

73 CARTAS DE EQUIPO

6 de Equipo inicial avanzado



54 de Equipo avanzado



11 de Arma épica



2 de Arma única



13 MINIATURAS

6 Supervivientes



Jacquin · Yanis · Marianne · Louisse · Fred · Nadia

1 Acompañante



Loràn Béarn

6 zombis



2 Caminantes · 2 Brutos · 2 Corredores

6 DADOS DE A POR TODAS



REGLAS PARIZ

#02 ¡DEJA QUE COMAN CEREBROS!

¡Oh, París! La ciudad de las luces, la ciudad del amor, la ciudad de... ¿los zombis?

Si ya de por sí las calles estaban hasta arriba de gente durante la conmemoración de la toma de la Bastilla, ahora encima tenemos que preocuparnos por un brote zombi. Con tanta gente de celebración en las calles las cosas se descontrolaron rápidamente.

Y así, sin comerlo ni beberlo, nos hemos convertido en supervivientes, unidos para seguir vivos y aplastar todas las cabezas de zombi que podamos. Al menos hasta que a alguien se le ocurra un plan mejor... Pero, oye, sin prisas.

Enseñémosles el verdadero significado de zombicidio.

Zombicide: PariZ es una expansión para la segunda edición de *Zombicide*. Este cuaderno contiene reglas avanzadas para el sistema de juego de *Zombicide*, así como una campaña ambientada en París, Francia.

¿Qué es una campaña, preguntas? Una campaña es una serie de misiones conectadas entre sí que narran una historia protagonizada por los Supervivientes. Las decisiones que toman los jugadores tienen un impacto directo en el desenlace de los acontecimientos. Además, sus Supervivientes mejorarán conforme avance la trama, obteniendo nuevas habilidades y tratando de conservar su equipo para futuras partidas. Pero la mejor recompensa de todas no es el botín: son los recuerdos de una historia compartida con tus colegas.

Las catacumbas de los no muertos es una campaña de 10 misiones que utiliza las reglas avanzadas descritas en esta expansión para añadir un componente narrativo al juego. De entre ellas, las nuevas cartas de Equipo permiten a los Supervivientes ir «A por todas» lanzando dados especiales para matar más zombis, pero con el riesgo de que se les rompa el arma. Estos dados también pueden utilizarse para no perder cartas de Equipo entre misiones (si hay suerte, claro).

Las nuevas reglas incluyen también Catacumbas, Árboles, una Guillotina, Armas de asta y nuevas cartas de Arma única para darle más profundidad a la narración.

Zombicide: PariZ es una expansión para *Zombicide 2ª edición*.



#03 REGLAS AVANZADAS

Las reglas avanzadas que se describen en este capítulo están pensadas para mejorar las partidas de *Zombicide* con nuevas mecánicas de juego. Se utilizan todas en la campaña *Las catacumbas de los no muertos* (página 20), pero también pueden servir para amenizar misiones individuales.

EQUIPO AVANZADO

Míralo así: ayer esta cosa estaba en un museo y la gente solo podía mirarla; ¡ahora puede volver a formar parte de la historia!



Los distintos mazos de Equipo avanzado utilizan las nuevas reglas de A por todas y el mantenimiento de armas. Se utilizan en sustitución de los mazos de Equipo correspondientes de la caja básica.

Zombicide: PariZ incluye nuevos dados y cartas de Equipo que utilizan las reglas especiales de A por todas. Estos componentes sustituyen las cartas de Equipo, Equipo inicial y Arma épica de *Zombicide 2ª edición*, ya que ahora vienen con las puntuaciones de A por todas y Mantenimiento que se describen en la página siguiente. **Para usarlas, basta con reemplazar los mazos correspondientes por sus contrapartidas avanzadas.**

! PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Zombicide: PariZ no tiene Montones de balas ni Montones de cartuchos. ¡Si los jugadores son veteranos machacazombis y poseen varias expansiones, pueden personalizar sus mazos de Equipo para jugar partidas diferentes!
Si los jugadores ya están familiarizados con las reglas de campaña descritas en las expansiones ***Washington Z.C.***, ***Fort Hendrix*** o ***Rio Z Janeiro***, pueden pasar directamente a consultar las reglas introducidas como novedad en *Zombicide: PariZ*:

- Mantenimiento del equipo (actualizado) (página 6)
- Armas únicas (página 6)
- Armas de asta (página 6)
- Árboles (página 7)
- Guillotina (página 8)
- Trampillas (página 8)
- Módulos de Catacumbas (página 9)
- Iluminación (actualizado) (página 14)
- **IMPORTANTE:** Las armas de macarra se denominan ahora «armas épicas».

DADOS DE A POR TODAS



Los dados de A por todas se utilizan igual que los dados normales, pero tienen un símbolo especial de Roto en vez del 1. Cada vez que se obtenga este símbolo, deben aplicarse los efectos de juego correspondientes.

• A POR TODAS

Que sí, que luchar contra zombis es una cochinada, ¡pero eso no significa que debas tener las armas sucias! A menos que quieras que te fallen en el peor momento posible, claro. Si limpias y engrasas las armas de fuego, no se encasquillarán. Si quitas la sangre y los pegotes desagradables de las armas blancas, no se oxidarán. Recuerda, trata bien a tus armas y ellas harán lo mismo contigo.



La puntuación de A por todas permite lanzar dados adicionales contra los zombis, pero al hacerlo corres el riesgo de romper el arma y perderla para siempre.

Un jugador puede declarar que irá **A por todas** antes de cualquier acción de combate que realice su Superviviente con un arma provista de una puntuación de A por todas.

Cuando efectúe la acción de combate siguiente, el jugador añade a su tirada la cantidad indicada de dados de A por todas y luego resuelve la acción. Es un todo o nada, por lo que siempre debe añadirse a la reserva la totalidad de los dados de A por todas.

Los dados de A por todas funcionan como los dados normales, generando éxitos si se alcanza o supera el valor de Precisión del arma. No obstante, si se saca al menos 1 resultado de Roto en **cualquiera** de los dados de A por todas (y SOLAMENTE en ellos; los dados normales no generan resultados de Roto), significa que el arma utilizada se ha roto. La carta de Equipo debe descartarse inmediatamente después de resolver la acción de combate.



Las **armas Dobles** se utilizan con normalidad, añadiendo a la tirada los dados de A por todas proporcionados por ambas armas (recuerda que es un todo o nada; o vas A por todas o te vas a tu casa). Cada símbolo de Roto obtenido supone la pérdida de 1 de esas armas. Por tanto, ambas armas se perderán si se obtienen 2 o más símbolos de Roto en la tirada.

***IMPORTANTE:** Los dados de A por todas no pueden volver a lanzarse bajo ninguna circunstancia (por ejemplo, la habilidad Afortunado no tiene ningún efecto sobre estos dados).*

***EJEMPLO 1:** Marianne decide ir A por todas con un Sable. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 1 dado de A por todas. La jugadora coge los 3 dados y hace una tirada con Precisión 4+. Los dados normales arrojan los resultados y , lo que supone 1 éxito. El no es un Roto, ya que se ha obtenido en un dado normal. El dado de A por todas es un , lo que suma 1 éxito. El resultado final del ataque es de 2 impactos.*

***EJEMPLO 2:** Jacquin decide ir A por todas con una Alabarda Flor de lis. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 2 dados de A por todas. El jugador coge los 4 dados y hace una tirada con Precisión 3+. Los dados normales arrojan resultados de y , lo que supone 2 éxitos. Los dados de A por todas generan y , lo que suma 1 éxito y 1 Roto. El resultado final del ataque es de 3 impactos y 1 Roto. Todos los éxitos se asignan siguiendo el procedimiento habitual, y luego se descarta la Alabarda Flor de lis.*

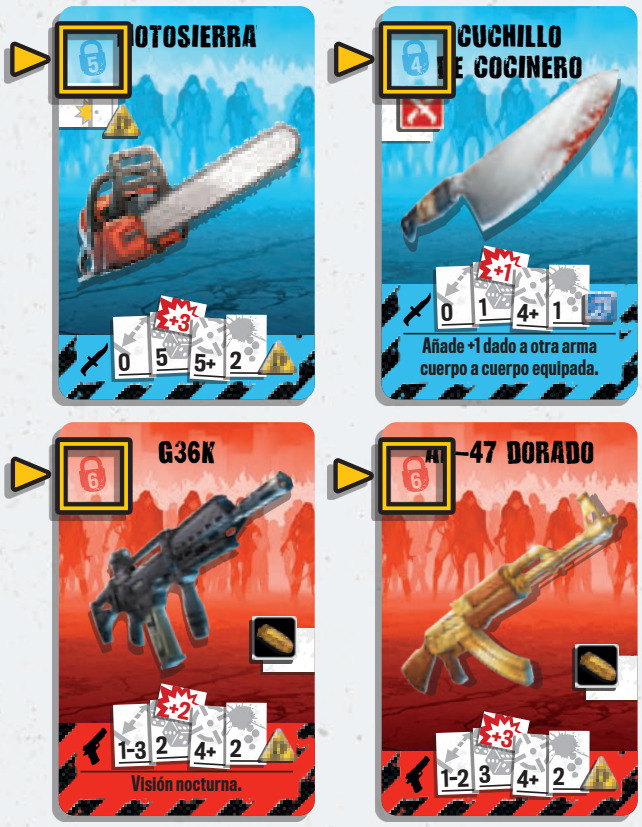
***EJEMPLO 3:** Nadia decide ir A por todas con dos Subfusiles MAT 49. Cada una de estas armas tira 3 dados normales y 2 dados de A por todas. La jugadora coge todos los dados para el uso doble de ambas armas, lo que hace un total de 6 dados normales y 4 dados de A por todas, con una Precisión de 5+. Los dados normales arrojan los resultados , , , , y , lo que supone 1 éxito. Los dados de A por todas generan , , y , lo que suma 2 éxitos y 2 símbolos de Roto. Como los dados de A por todas no se pueden volver a tirar bajo ningún concepto, ni siquiera por la habilidad Afortunado de Nadia, una vez resuelta la acción de combate a distancia, ambos Subfusiles MAT 49 se pierden debido a los 2 resultados de Roto.*



¡Algunas armas de *PariZ* solo pueden usarse con los dados de A por todas! Ten mucho cuidado con ellas, ya que nunca sabes cuándo se van a romper.

• MANTENIMIENTO DEL EQUIPO

Todo el mundo tiene sus armas favoritas. Puede que incluso no sean las mejores, pero son las que llevan más tiempo contigo. Cuando les pillas cariño resulta difícil separarse de ellas.



El valor de Mantenimiento permite a los Supervivientes conservar sus cartas de Equipo para futuras partidas. ¡Procura tener un inventario equilibrado, porque las armas más potentes suelen ser las más difíciles de mantener!

Es posible que los jugadores quieran usar los mismos Supervivientes en varias partidas consecutivas de *Zombicide*, o incluso durante toda una campaña como la que se incluye en esta expansión. En estos casos, el valor de Mantenimiento representa la durabilidad de las cartas de Equipo, permitiendo así que los Supervivientes conserven **1 de ellas** para misiones posteriores.

Todas las cartas del inventario de los Supervivientes se descartan al final de cada misión, excepto las cartas de Equipo que tengan un valor de **Mantenimiento**. Luego, se hace una tirada individual para cada una de estas cartas usando tantos dados de A por todas como su valor de Mantenimiento:

- **Si se obtiene al menos 1 símbolo de Roto**, la carta de Equipo se descarta. Se ha estropeado de algún modo antes de empezar la próxima misión y se ha perdido.
- **Si no se obtiene ningún símbolo de Roto**, la carta de Equipo se podrá conservar para la siguiente misión.

Después de hacer las tiradas pertinentes, cada Superviviente podrá elegir 1 de las cartas que ha logrado conservar (ya sea de Equipo o de Equipo inicial). El Superviviente podrá comenzar la siguiente misión con la carta elegida en su inventario; se le asigna de forma automática durante la preparación de la partida, además del Equipo inicial que reciba normalmente. Los jugadores deberán devolver el resto de las cartas a sus respectivos mazos. Al menos 1 Superviviente debe conservar un arma que pueda abrir puertas (por ejemplo, el Hacha de bombero).

***IMPORTANTE:** Los dados lanzados en estas tiradas de Mantenimiento no pueden volver a tirarse bajo ninguna circunstancia.*

***EJEMPLO:** Jacquin termina una misión con una Motosierra (Mantenimiento 5), un Sable (Mantenimiento 3), un par de Subfusiles MAT 49 (Mantenimiento 4) y una Linterna (sin valor de Mantenimiento).*

- *La carta de Linterna no tiene puntuación de Mantenimiento, por lo que se descarta inmediatamente.*
- *Se tiran 5 dados de A por todas por la Motosierra: , , , y . Un solo símbolo de Roto basta para perder el arma, por lo que se descarta sin más.*
- *Se tiran 3 dados de A por todas por el Sable: , y . Ningún símbolo de Roto. Jacquin podrá elegir conservar el Machete para la próxima misión.*
- *Se tiran 4 dados de A por todas por el primer Subfusil MAT 49: , , y . Ningún Roto. Podrá elegir conservar el primer Subfusil MAT 49.*
- *Se tiran 4 dados de A por todas por el segundo Subfusil MAT 49: , , y . ¡2 símbolos de Roto! Ese Subfusil MAT 49 no da para más, por lo que debe descartarse.*
- *Después de las tiradas, Jacquin decide quedarse con el Sable para la siguiente misión.*

• ARMAS ÚNICAS

He de admitirlo, jamás he visto nada igual.

Las Armas únicas son Armas épicas que no se barajan en el mazo de Armas épicas y que los jugadores pueden adquirir gracias a las cartas de Objetivo de la campaña de *PariZ*.

- Los jugadores siempre conservan las Armas únicas de una misión a otra incluso si el Superviviente que la estaba utilizando muere durante la misión.
- Las Armas únicas no se tienen en cuenta para el límite de armas que los jugadores pueden mantener (página 18).

• ARMAS DE ASTA



Las Armas de asta tienen Alcance 1 e infligen daño cuerpo a cuerpo.

Las armas cuerpo a cuerpo con la palabra clave «Arma de asta» se utilizan para realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo con Alcance 1 (0-1) a cualquier Zona a la que el Superviviente tenga línea de visión. Los ataques de las Armas de asta siguen siendo ataques cuerpo a cuerpo.

ÁRBOLES

Los jardines de París eran lugares preciosos que los zombis echaron a perder con su presencia. Y aunque la mayoría de los árboles siguen en pie, ahora no nos queda otro remedio que vigilar qué acecha entre sus ramas.



Una Zona con una ficha de Árbol se considera una Zona de Árbol a todos los efectos. Siempre que un Superviviente entre por primera vez en una Zona de Árbol deberá revelar la ficha de Árbol. A continuación, el jugador aplica el efecto que muestre la ficha revelada:

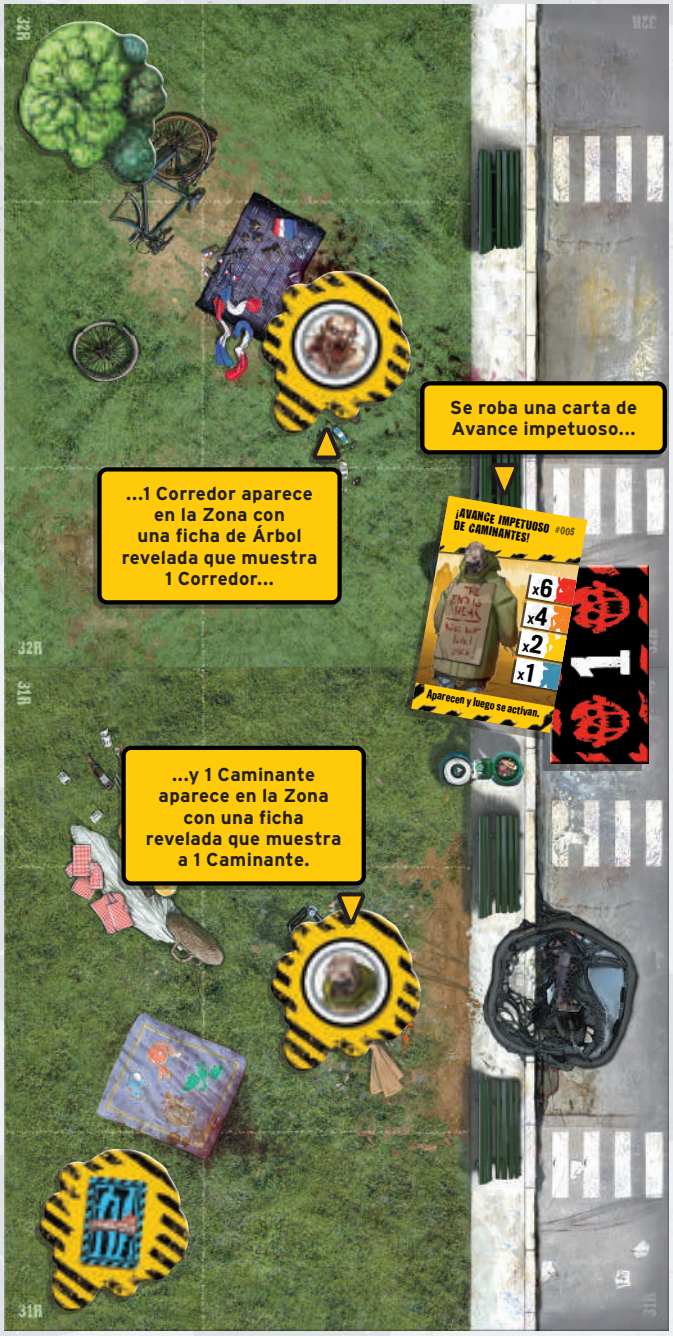
- Coloca 1 Caminante en la Zona.
- Coloca 1 Bruto en la Zona.
- Coloca 1 Corredor en la Zona.
- Roba de inmediato 1 carta de Equipo. Puedes reorganizar las cartas de tu inventario sin coste alguno.
- Roba de inmediato 1 carta de Arma épica. Puedes reorganizar las cartas de tu inventario sin coste alguno.



El efecto de la primera ficha de Árbol hace que aparezca 1 Bruto en la Zona. El efecto de la segunda ficha permite que el Superviviente robe 1 carta de Arma épica.

Las Zonas de Árbol, independientemente de si su ficha de Árbol ha sido revelada o no, tienen las siguientes reglas:

- Las Zonas de Árbol son Zonas en las que se puede buscar.
- Las Zonas de Árbol se consideran **Zonas oscuras** a todos los efectos.
- Las Zonas de Árbol bloquean la línea de visión.
- Después de robar y resolver una carta de Avance impetuoso, coloca 1 zombi en TODAS las Zonas con una ficha de Árbol revelada que muestre un icono de zombi (Caminante, Bruto o Corredor).





LA GUILLOTINA Y MARÍA ANTONIETA

> Creo que conocí a esa chica antes de que se convirtiera en zombi. Se dedicaba a hacer representaciones históricas vestida de María Antonieta en ferias y sitios por el estilo... Y, por lo visto, se lo tomaba muy en serio. Se disfrazaba a conciencia, e incluso tenía una réplica de la guillotina para los espectáculos de alto nivel. Viéndola ahora, creo que esa guillotina funcionaba demasiado bien.

La ficha de Guillotina es un elemento nuevo de *Zombicide: PariZ*. Aparece en algunas misiones junto con al zombi de María Antonieta (ver más adelante):

- La ficha de Guillotina es una ficha de Aparición. Cuando los jugadores pongan la Guillotina en el tablero deberán colocar también al zombi de María Antonieta en esa Zona.
- Mientras María Antonieta siga en el tablero, todos los zombis que aparezcan por la ficha de Guillotina se activan inmediatamente. Si María Antonieta ya no se encuentra en el tablero, los jugadores no roban cartas para la ficha de Guillotina.
- Si los jugadores roban una carta de Avance impetuoso, los zombis que aparezcan por la ficha de Guillotina se activan dos veces: una por la ficha de Guillotina y otra por la carta de Avance impetuoso.
- Cuando los jugadores eliminen al zombi de María Antonieta, deberán volver a colocarla en la Zona señalada por la ficha de Guillotina al final de la siguiente fase de los zombis. María Antonieta no se activa por el efecto de la ficha de Guillotina.
- A menos que se indique lo contrario, la única manera que tienen los jugadores de destruir la Guillotina es usando un Cóctel molotov en su Zona.
- Los jugadores deberán retirar de la partida al zombi de María Antonieta cuando destruyan la Guillotina.



EL ZOMBI DE MARÍA ANTONIETA

Acciones: 1
Heridas que causa: 1
Para eliminarlo: Daño 1
Adrenalina obtenida: 1 punto
Especial: Último en prioridad de blancos. Cuando el zombi de María Antonieta entra en una Zona con Supervivientes, todos los Supervivientes de esa Zona reciben 1 Herida. Los Supervivientes que entren en su Zona no reciben Herida alguna.



La ficha de Guillotina actúa como una ficha de Aparición además de tener otros efectos.

TRAMPILLAS

Las Zonas con fichas de Trampilla están unidas por un túnel subterráneo y no comparten línea de visión entre sí, pero un Actor puede moverse de una a otra como si estuvieran adyacentes.



NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO

• LAS CATACUMBAS

> Ha muerto gente a montones en las catacumbas... Sí, YA SÉ que ahí están todos muertos, pero hay una diferencia entre las personas que murieron y fueron llevadas allí y las personas que se perdieron y murieron DENTRO. No queremos formar parte del segundo grupo.

Zombicide: PariZ introduce una nueva mecánica para explorar las Catacumbas.

Los módulos de tablero de Catacumbas (31V, 32V, y 33V) evocan lo incierto y lo inesperado que los Supervivientes pueden encontrar en las profundidades de las Catacumbas de París.

Los módulos de tablero de Catacumbas tienen las siguientes características:

• ZONAS DE PASILLO DE LAS CATACUMBAS

Las Zonas de pasillo de las Catacumbas tienen las mismas reglas que las Zonas de calle.

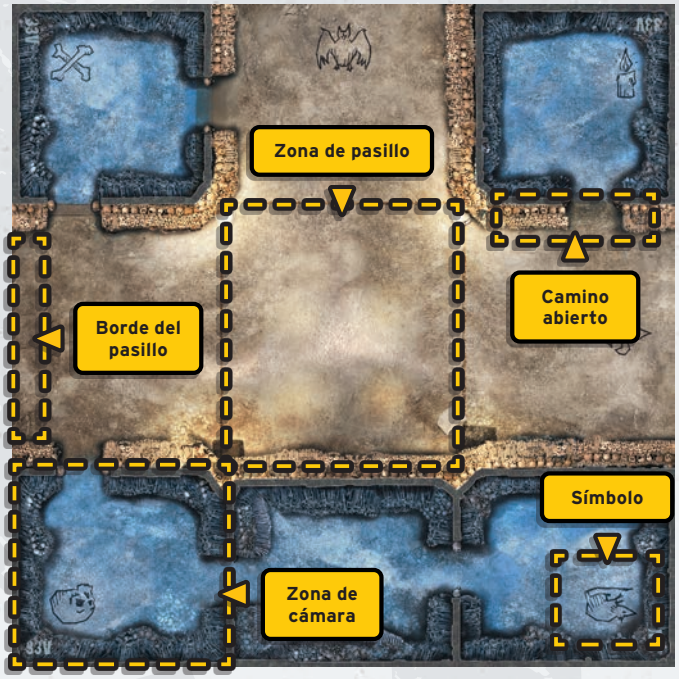


• ZONAS DE CÁMARA DE LAS CATACUMBAS

Las Zonas de cámara de las Catacumbas tienen las mismas reglas que las Zonas de edificio, solo que no tienen Puertas.

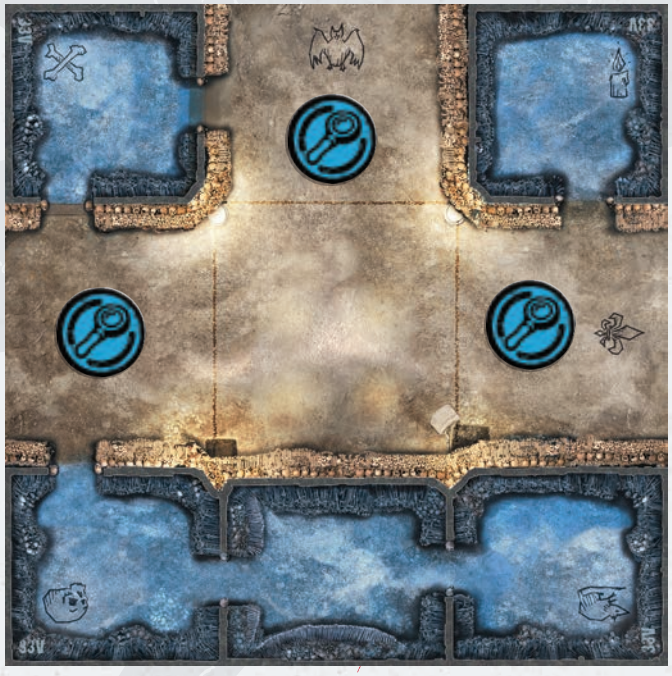
Como las Catacumbas son subterráneas, algunos lugares están mejor iluminados que otros. Las reglas de las Zonas oscuras no se aplican en las Catacumbas. En su lugar, los jugadores deberán utilizar el **mazo de Catacumbas** (página 10) para determinar si se tienen en cuenta las reglas de día o de noche (página 14).

Los módulos de tablero de Catacumbas muestran 6 símbolos: y Estos símbolos sirven para que el contenido de cada módulo de tablero de Catacumbas sea aleatorio.



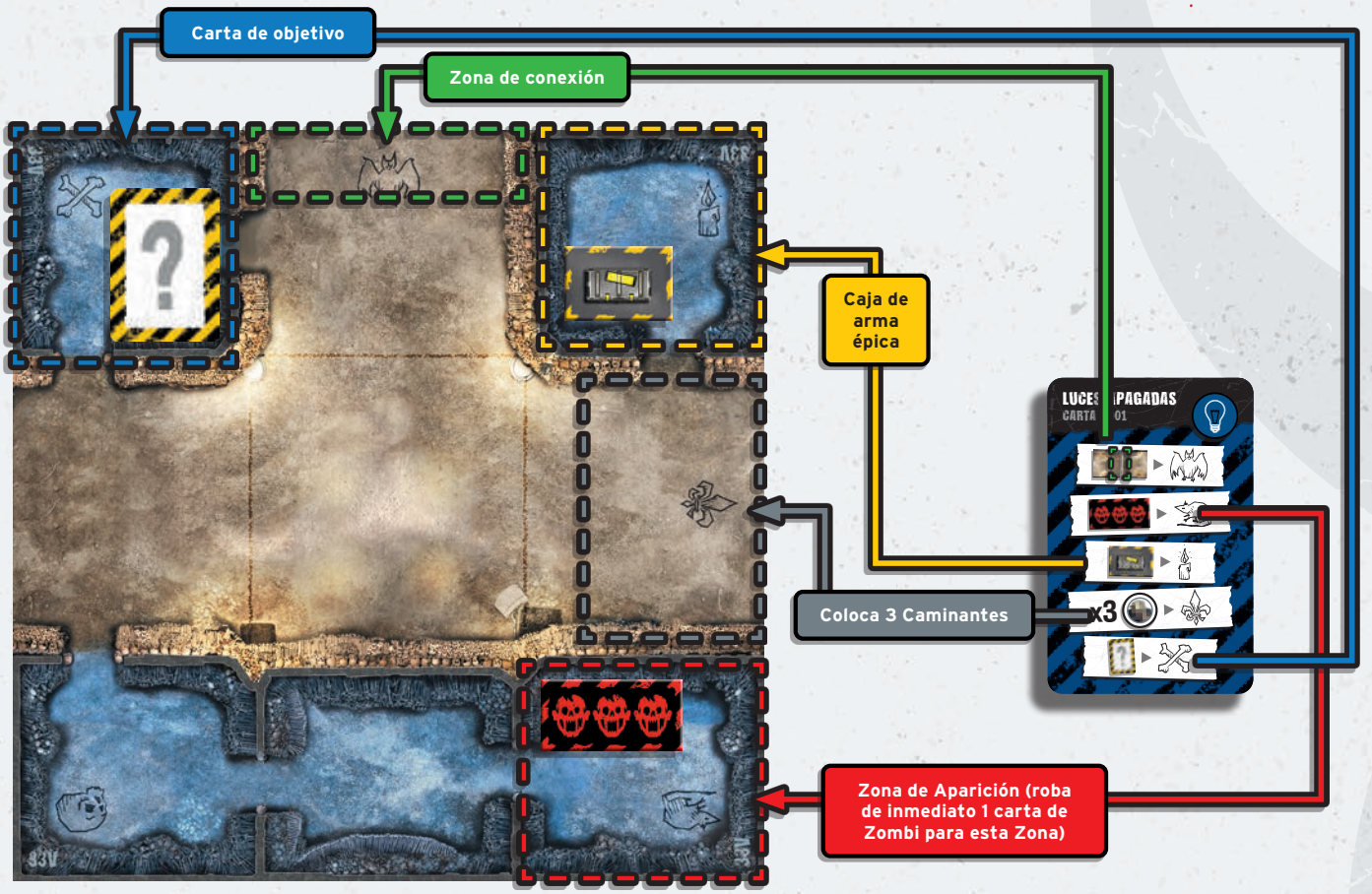
• FICHAS DE EXPLORACIÓN

Al comienzo de cada misión, y siempre que se coloque o se mueva un módulo de tablero de Catacumbas debido a una acción de exploración (página 11), los jugadores colocan una ficha de Exploración en los bordes de todos los pasillos, tal y como muestra la siguiente ilustración. Siempre que un Superviviente realice una acción de exploración, retira la ficha de Exploración de esa Zona. A partir de ese momento, esa Zona se considera la Zona explorada.



EL MAZO DE CATACUMBAS

Siempre que se coloque o se mueva un módulo de tablero de Catacumbas debido a una acción de exploración, los jugadores deben robar la carta superior del mazo de Catacumbas y poner los elementos indicados en los símbolos correspondientes del módulo. Esos elementos pueden ser Cajas de arma épica, nuevas cartas de Objetivo, fichas de Aparición o tipos de zombi.





El símbolo de una bombilla ENCENDIDA indica que todos los módulos de tablero de Catacumbas tienen luz y que se aplican las reglas de día.



Algunas cartas tienen un símbolo de una bombilla APAGADA. Ese símbolo indica que todos los módulos de tablero de Catacumbas están a oscuras y que se aplican las reglas de noche.

JUGAR CON LAS CATACUMBAS

Para jugar con las Catacumbas, los jugadores deben apartar el módulo de tablero de Catacumbas inicial y poner las fichas de Exploración que indique la misión. También deberán barajar el mazo de Catacumbas y dejarlo al alcance de todo el mundo.

En esta expansión, los Supervivientes disponen de una nueva acción: **la acción de exploración**.

Los Supervivientes en Zonas que contengan una ficha de Exploración pueden realizar una acción de exploración **si no hay cartas de Objetivo en el tablero**. Cuando lo hagan, deberán proceder como sigue:

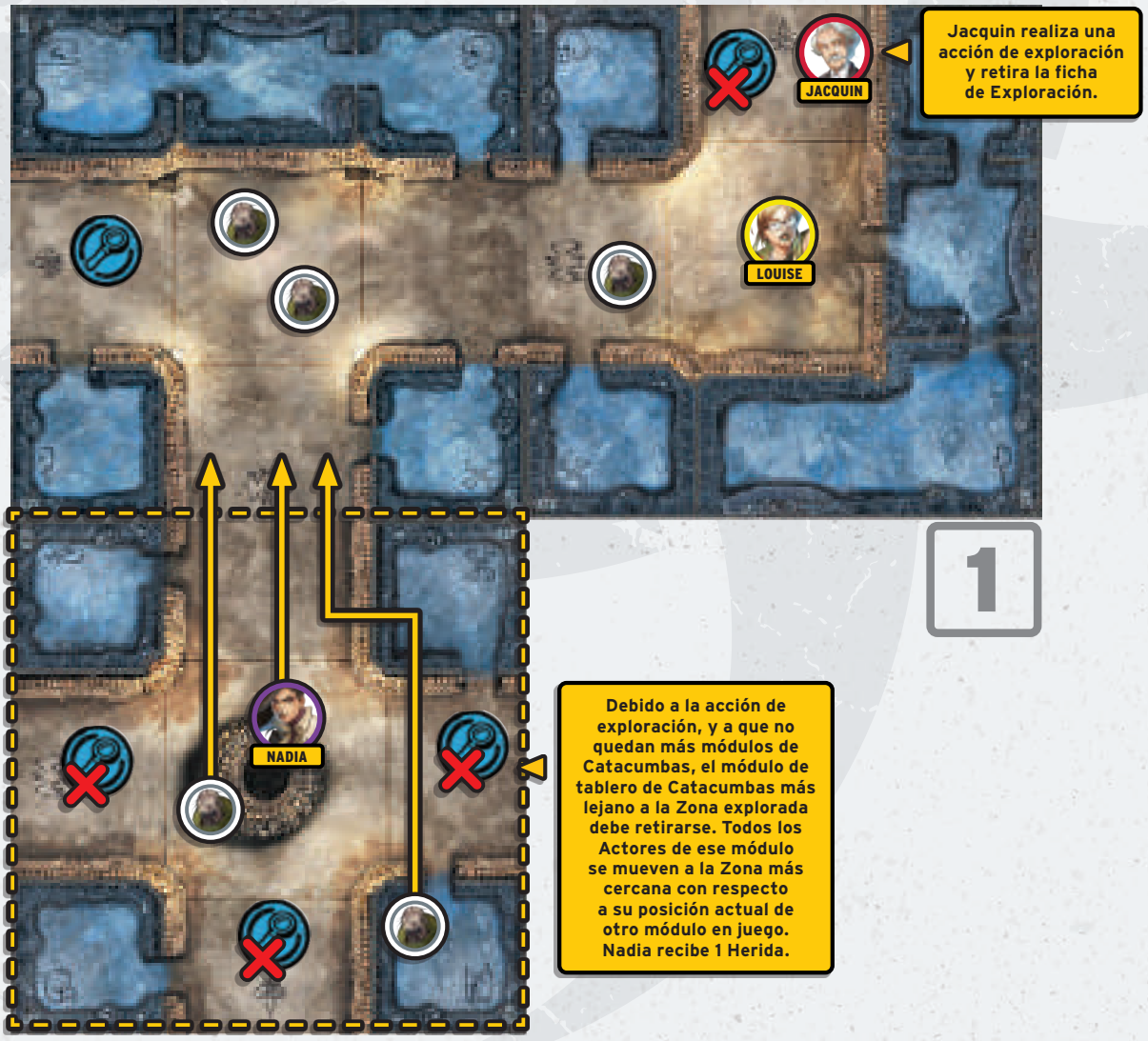
1. Retirar la ficha de Exploración de esa Zona. Luego elegir un módulo de tablero de Catacumbas al azar y ponerlo adyacente a la Zona explorada (la Zona en la que se encontraba la ficha de Exploración retirada). Si no quedan más módulos de tablero de Catacumbas, deberán retirar el módulo de tablero de Catacumbas más lejano de la Zona explorada (en caso de empate, los jugadores eligen cuál retirar).

Todos los Actores del módulo retirado se colocan de inmediato en otro módulo de tablero de Catacumba en juego, siempre en la Zona de conexión más cercana a su anterior Zona. Todos los Supervivientes afectados por este desplazamiento reciben 1 Herida.

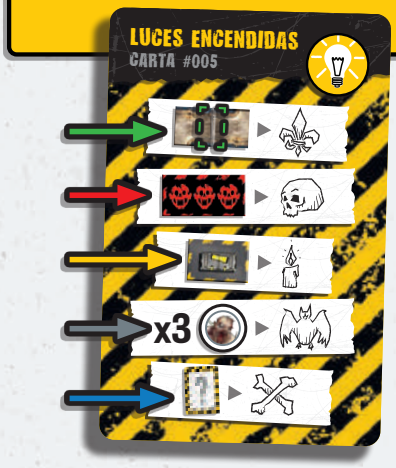
2. Robar 1 carta de Catacumbas y colocar el nuevo módulo de tablero de Catacumbas en función del símbolo que aparezca en la carta. El nuevo módulo siempre debe orientarse de tal manera que el símbolo de la Zona de conexión se coloque adyacente a la Zona del Superviviente que realizó la acción de Exploración. Luego, los jugadores pondrán todas las fichas y miniaturas que indique la carta de Catacumbas en el nuevo módulo. Por último, los jugadores **robarán 1 carta de Zombi para esa Zona** y colocarán 1 ficha de Exploración en los bordes de todos los pasillos.

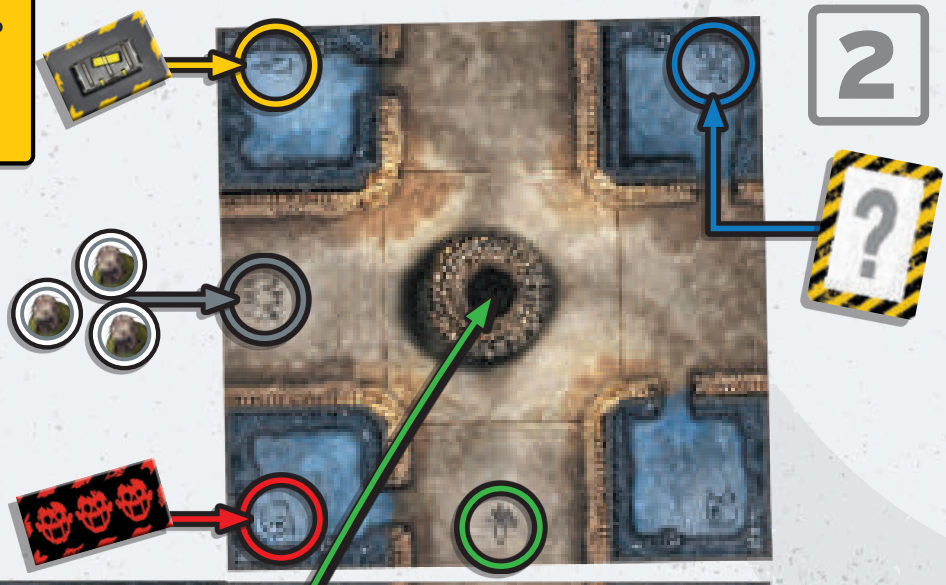
Como las Catacumbas están bajo tierra, tienen reglas de día y de noche diferentes. Siempre que la carta de Catacumbas robada muestre un símbolo de una bombilla ENCENDIDA, se aplican las reglas de **día** en todos los pasillos y cámaras de las Catacumbas. Por el contrario, si la carta de Catacumbas muestra una bombilla APAGADA, los Supervivientes están a oscuras y se deberán aplicar las reglas de **noche**.

Si el mapa de la misión contiene Zonas de calle, estas seguirán las reglas del Reloj (página 14).



Jacquin roba 1 carta de Catacumbas y coloca el nuevo módulo conforme al símbolo indicado en la carta. A continuación, se pone sobre el módulo todas las fichas y miniaturas que muestre la carta de Catacumbas.







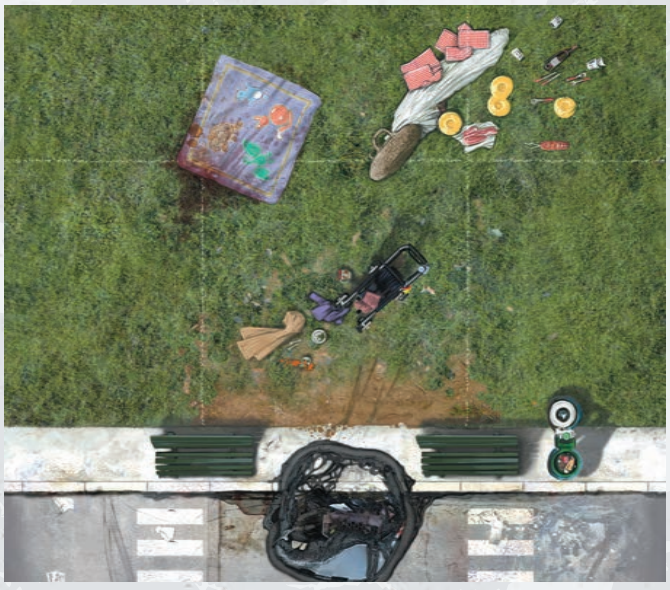
El símbolo de la Zona de conexión debe ponerse siempre adyacente al Superviviente que realizó la acción de exploración.

Al poner la ficha de Aparición, los jugadores deben robar de inmediato 1 carta de Zombi para esa Zona.

• PARQUES

> París anda sobrado de parques preciosos y zonas verdes donde disfrutar de los días soleados y el aire fresco... Excepto que ya no son tan bonitos, y la gente que ahora anda por allí seguro que intentará hacer de ti su picnic.

Las Zonas de Parque son áreas abiertas que tienen las mismas reglas que las Zonas de calle.



• TORRE EIFFEL

> En su día, la Torre Eiffel, sin duda uno de los lugares más famosos de París, fue candidata a ser una de las 7 maravillas del mundo moderno. Ahora ya no es tan romántica y los ascensores han dejado de funcionar. Pero, oye, si logras subir hasta lo más alto, seguro que disfrutarás de una bonita vista.

La Torre Eiffel tiene 2 entradas diferentes en forma de escaleras a ambos lados.

Los Supervivientes que se encuentren en lo alto de la Torre Eiffel no tienen línea de visión a las Zonas de calle que tienen debajo.

FUERA DE COMBATE Y MUERTE

> La próxima vez que pienses hacer algo parecido avísanos, al menos podremos apostar.

Las partidas clásicas de *Zombicide* se pierden cuando un Superviviente es eliminado. Esto podría evitarse si se juega una campaña usando estas reglas. Quedar fuera de combate proporciona tiempo adicional a los demás jugadores para salvar a un camarada caído antes de que muera definitivamente.

Un Superviviente que pierde su último punto de Vida se considera fuera de combate (PERO NO MUERTO). Su miniatura se tumba en la Zona que ocupa actualmente, y se descartan todas las cartas de Equipo que pueda tener (sin tiradas de Mantenimiento que valgan).

A partir de este momento, el Superviviente pasa a considerarse una ficha de Objetivo hasta la fase final de la **siguiente** ronda de juego (y no de la ronda actual). Podrá ser recogido por otro Superviviente utilizando una acción de la manera habitual. Si no se recoge al Superviviente caído antes de que expire este plazo..., pues nada, habrá palmado.

- Si el Superviviente que está fuera de combate es recogido, su miniatura se coloca sobre su propio panel de control. El Superviviente no ha muerto, pero ya no podrá jugar hasta la próxima misión.
- Si el Superviviente que está fuera de combate **no es recogido**, **ha muerto** definitivamente y su miniatura se retira del tablero. Luego, hay que comprobar los objetivos de la misión; es posible que se pierda la partida si muere algún Superviviente. El Superviviente muerto deja de estar disponible durante el resto de la campaña.

***IMPORTANTE:** Tomad nota de los Supervivientes que hayan muerto para aseguraros de no volver a utilizarlos en la misma campaña.*

El jugador que llevaba al Superviviente muerto puede escoger otro Superviviente para la próxima misión, empezando con una hoja de campaña nueva (página 17). Al escoger otro Superviviente, se pierden todas las cartas de Equipo, PEC, acciones extra y habilidades de campaña (página 18). **Los logros de campaña, por otra parte, se transfieren del Superviviente muerto a su sucesor.**

Si no queda ningún Superviviente con el que jugar (porque todos están fuera de combate o muertos), los jugadores habrán perdido la campaña.



EL RELOJ Y LA NOCHE

A base de cagarla, descubrimos que de noche los zombis son bastante cegatos. Siguen sin rumbo el ruido y se largan hacia donde apuntes con las linternas. Ahora que lo sabes, utilízalo a tu favor. Pero no te fíes, siguen siendo igual de peligrosos.



El Reloj es una versión avanzada de la ficha de Primer jugador que también sirve para medir el paso del tiempo durante el transcurso de una misión. Tarde o temprano se hará de noche, y con ella vendrá la oscuridad.

Aparte de señalar la hora y el ciclo del día y la noche, el Reloj también se utiliza como nueva ficha de Primer jugador. En la descripción de la misión escogida se indica la hora inicial del Reloj. A partir de entonces, deberá adelantarse 1 hora en cada fase final, justo antes de entregárselo al nuevo primer jugador.

Las reglas habituales se aplican durante el **día (desde las 7 a. m. hasta las 6 p. m.)**.

Las reglas de noche se aplican durante la **noche (desde las 7 p. m. hasta las 6 a. m.)**.

Estas mecánicas del Reloj y la noche pueden utilizarse con las reglas clásicas de *Zombicide*. En tal caso, se utiliza la hora real (en el momento en que se empieza a jugar) como hora inicial del Reloj.

• REGLAS DE NOCHE

- Las líneas de visión de los zombis se limitan a Alcance 0.
- Las líneas de visión de los Supervivientes se limitan a Alcance 0–1.
- Los ataques a distancia tienen Precisión 6 (hay que sacar un 6 para impactar). Todo efecto de juego que modifique la Precisión se aplica con normalidad (por ejemplo, el efecto de la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el que se obtiene al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.

• ILUMINACIÓN



Las Linternas tienen ahora la palabra clave «Iluminación». Cada vez que un Superviviente utiliza una, se coloca una ficha de Haz de luz sobre el tablero. ¡Esta luz anula la mayoría de los efectos de la noche, pero también alborota a los zombis!

Algunos equipos tienen la palabra clave «**Iluminación**» y pueden utilizarse para iluminar Zonas **durante la noche**. Estas reglas no tienen ningún efecto durante el día.

Un equipo con la palabra clave «Iluminación» se **ENCIENDE** en las siguientes circunstancias:

- El Superviviente gasta una acción para encender el equipo con la palabra clave «Iluminación».
- El Superviviente realiza una acción de búsqueda y decide usar su Linterna.
- El Superviviente declara una acción de combate a distancia desde Alcance 0–1 y opta por utilizar la Linterna o un equipo con la palabra clave «Iluminación». Debe colocarse una ficha de Haz de luz antes de resolver la acción de combate a distancia.

Coloca una ficha de Haz de luz que abarque 2 Zonas a la vez: la Zona en la que se encuentra el Superviviente y otra Zona adyacente (las diagonales no cuentan). Esta ficha seguirá al Superviviente dondequiera que se mueva y, con cada acción que lleve a cabo el jugador, podrá orientarla en la dirección que quiera sin coste adicional. Si se realiza una acción de combate a distancia desde Alcance 0–1, la otra Zona cubierta por la ficha es automáticamente la Zona atacada.

Un equipo con la palabra clave «Iluminación» se **APAGA** en las siguientes circunstancias:

- El Superviviente gasta una acción para apagar el equipo con la palabra clave «Iluminación».
- El Superviviente intercambia o descarta el equipo con la palabra clave «Iluminación» que ha utilizado para iluminar las Zonas.

Quita la ficha de Haz de luz colocada previamente por el Superviviente.



El FAMAS tiene la palabra clave Iluminación.

Las Zonas iluminadas por Haces de luz están sujetas a las siguientes reglas:

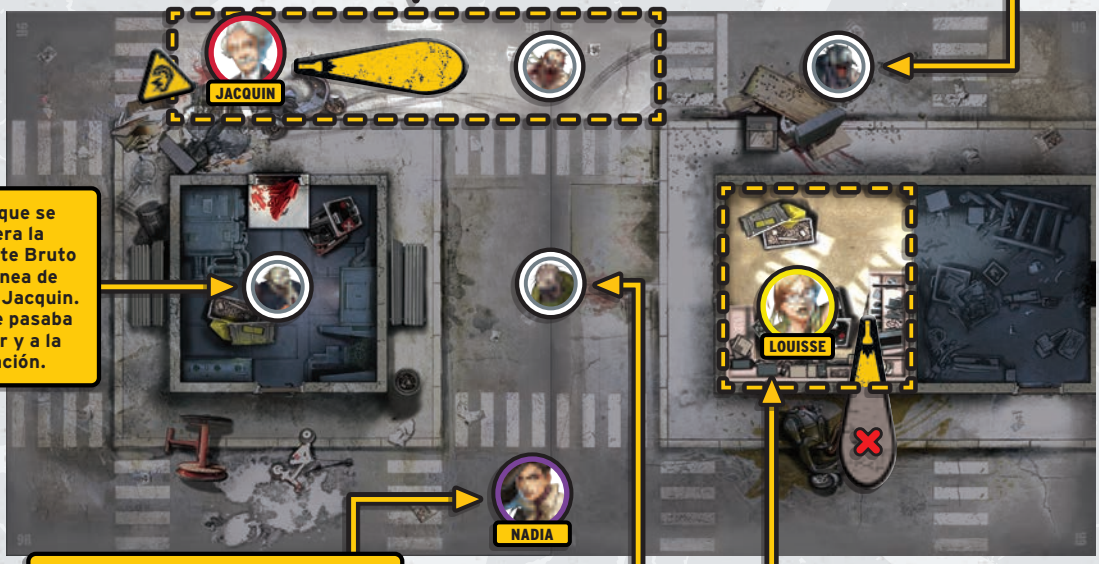
- La línea de visión de los Actores puede trazarse con normalidad hacia estas Zonas.
- Las acciones de combate a distancia dirigidas contra estas Zonas no se ven afectadas por las penalizaciones a la Precisión que impone la noche.
- Justo antes de la fase de los zombis, todo zombi que pueda trazar una línea de visión hasta una ficha de Haz de luz resuelve inmediatamente una activación adicional. Acto seguido, se reanuda el procedimiento habitual de la fase de los zombis. Cada zombi solamente puede recibir una única activación adicional por ronda de juego debido a la presencia de Haces de luz, no importa cuántos puedan ver. ¡Ten en cuenta que un Haz de luz puede verse desde mucha distancia, de modo que los Actores podrán trazar línea de visión hacia ellos con normalidad!

***IMPORTANTE:** Un Haz de luz no ilumina a través de nada que obstruya la línea de visión, como Puertas cerradas o paredes. No obstante, sí que se pueden dirigir hacia una pared para no iluminar una segunda Zona.*



Se ha hecho de noche. La línea de visión de Jacquin se limita a Alcance 0-1, y hay zombis cerca. Jacquin puede usar su Escopeta superpuesta contra el Corredor, pero la noche modifica la Precisión del arma a 6. Jacquin realiza una acción de combate a distancia y enciende su Linterna (sin coste alguno) antes de lanzar los dados. Se coloca una ficha de Haz de luz de forma que abarque la Zona de Jacquin y también la del Corredor. La Precisión de la Escopeta superpuesta vuelve a ser 4+, pero ahora las dos Zonas están iluminadas.

La Abominación, el Corredor, el Caminante y el Bruto que se encuentra dentro de una Zona de edificio, tienen línea de visión a las Zonas recién iluminadas por lo que reciben una activación adicional justo antes de la fase de los zombis. Una sola Zona iluminada es suficiente para que esto ocurra, y por muchas otras Zonas que se iluminen, los zombis no volverán a recibir una activación adicional.



Antes de que se encendiera la Linterna, este Bruto no tenía línea de visión hacia Jacquin. Lo mismo le pasaba al Corredor y a la Abominación.



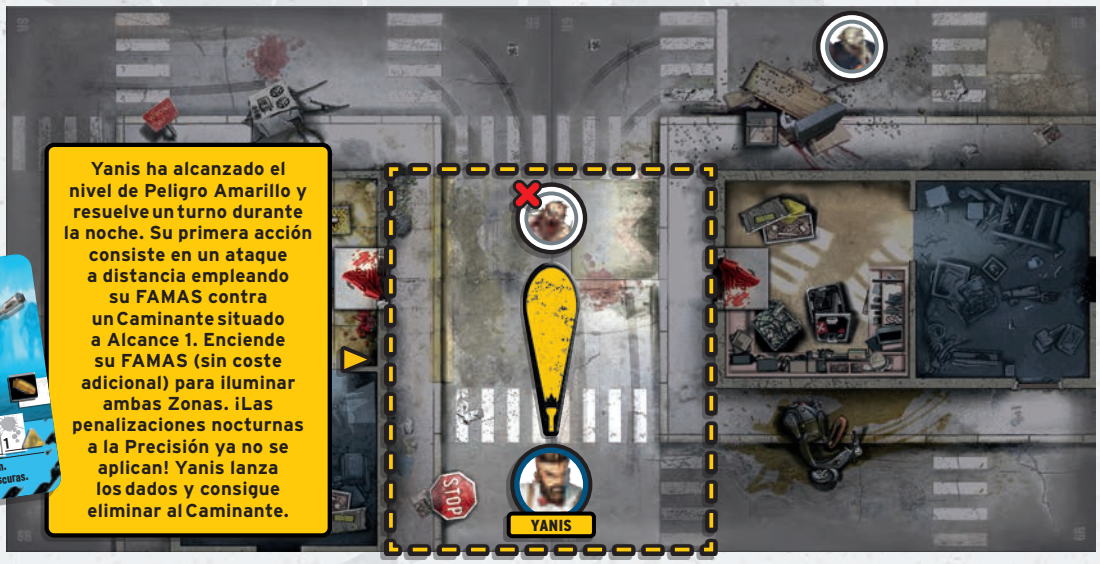
Nadia tiene línea de visión a la Zona del Caminante (es de noche y Nadia es Superviviente, por lo que tiene Alcance 1). La Zona del Caminante está a oscuras y en circunstancias normales la Precisión de la Pistola R51 pasaría a 6 (Nadia tiene Visión nocturna y puede ignorar esa penalización). La Zona del Corredor que se encuentra al otro lado de la calle está iluminada, pero fuera del Alcance de la Pistola R51. Si tuviera un arma con mayor Alcance, podría dispararle sin penalización. Ten en cuenta que tanto el Corredor como el Caminante, al ser zombis, tienen sus líneas de visión limitadas a Alcance 0, y por tanto no pueden ver a Nadia.

Este Caminante tiene línea de visión al Haz de luz y podría recibir una activación adicional justo antes de la fase de los zombis si todavía fuera capaz de verla. Eso haría que se moviera a la Zona más ruidosa: la de Jacquin.

Louisse realiza una acción de búsqueda y decide usar su Linterna para robar 1 carta adicional. Se coloca una ficha de Haz de luz en su Zona. Louisse opta por situarla contra la pared. Su propia Zona está iluminada, pero no la que está al otro lado de la pared (ya que esta obstruye las líneas de visión).



1



Yanis ha alcanzado el nivel de Peligro Amarillo y resuelve un turno durante la noche. Su primera acción consiste en un ataque a distancia empleando su FAMAS contra un Caminante situado a Alcance 1. Enciende su FAMAS (sin coste adicional) para iluminar ambas Zonas. ¡Las penalizaciones nocturnas a la Precisión ya no se aplican! Yanis lanza los dados y consigue eliminar al Caminante.



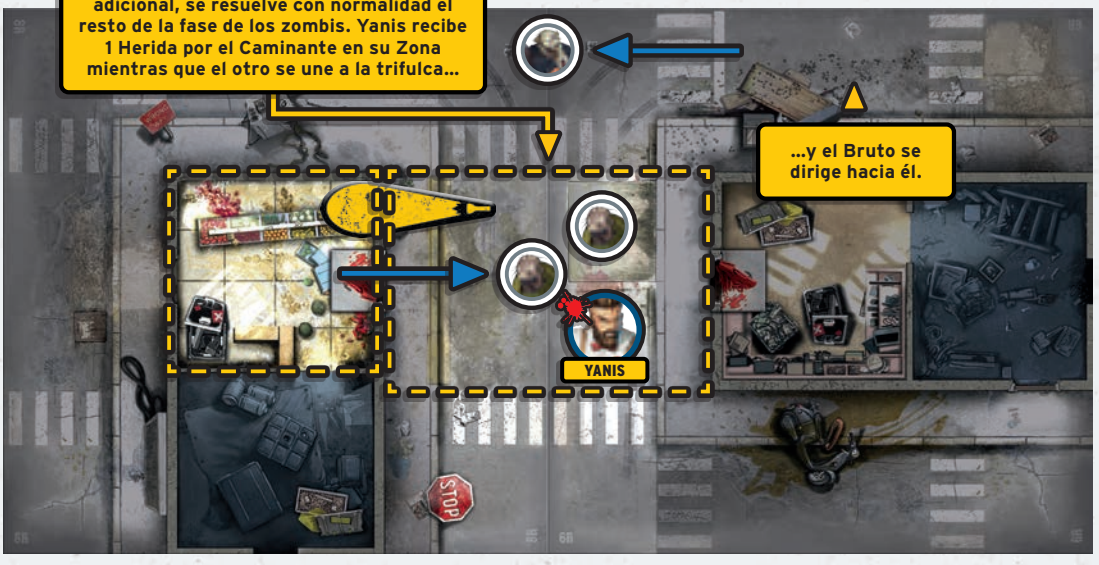

Yanis realiza un movimiento con su segunda acción. Aún tiene encendida la FAMAS, y decide orientarla hacia la Puerta cerrada.
Con su tercera acción, Yanis abre la Puerta con el Sacacorchos. Como suele pasar, dentro del edificio aparecen zombis.
YANIS
Con su cuarta y última acción, Yanis dispara con su FAMAS contra la Zona iluminada que ocupan los Caminantes evitando así la penalización nocturna. Uno de ellos es eliminado.
STOP

2

3


Justo antes de la fase de los zombis, los jugadores comprueban si algún zombi tiene línea de visión hacia un Haz de luz. Ese es el caso de los Caminantes. Ambos ven una Zona iluminada y llevan a cabo inmediatamente una activación adicional.
Como este Bruto no tiene línea de visión al Haz de luz, no gana una activación adicional.
YANIS
STOP

4


Una vez finalizada esta activación adicional, se resuelve con normalidad el resto de la fase de los zombis. Yanis recibe 1 Herida por el Caminante en su Zona mientras que el otro se une a la trifulca...
...y el Bruto se dirige hacia él.
YANIS
STOP

#04 REGLAS DE CAMPAÑA

Las reglas de campaña que se describen en este capítulo completan las reglas básicas y avanzadas de *Zombicide* para su uso específico en la campaña *Las catacumbas de los no muertos* (página 20).

HOJA DE CAMPAÑA

> Recordar cómo era todo antes del brote zombi puede ser doloroso, pero también necesario. No podemos olvidar quiénes éramos, ni quiénes volveremos a ser una vez que esto termine. Ahora mismo, el pasado es igual de importante que el futuro.

Durante el transcurso de una campaña, los Supervivientes ganan **puntos de Experiencia de campaña (PEC)** con los que obtienen acciones extra y habilidades de campaña. Las decisiones que tomen pueden desbloquear logros específicos y alterar el curso de la trama.



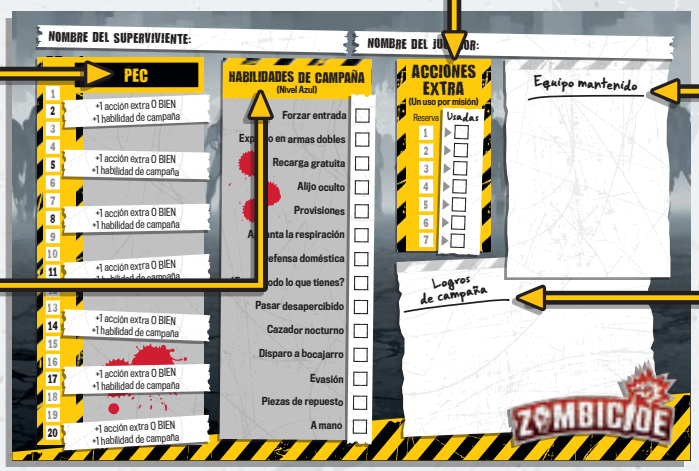
La hoja de campaña sirve para llevar la cuenta de los progresos individuales de un Superviviente. Al principio de la campaña, cada jugador debe arrancar una hoja del bloc de hojas de campaña para plasmar en ella la historia personal de su Superviviente.

A continuación, se explican las distintas secciones que componen la hoja de campaña. Encontrarás más información de la hoja de campaña en la página 18.

ACCIONES EXTRA: Cada vez que tu Superviviente gane una acción extra, marca una casilla de la reserva. Son acumulativas, pero cada una de ellas solamente se podrá usar una vez por misión.

BARRA DE PEC: Marca las casillas a medida que tu Superviviente gane PEC. Cada vez que alcanzas uno de los hitos indicados, tu Superviviente recibe una acción extra o una habilidad de campaña.

HABILIDADES DE CAMPAÑA: Cada vez que tu Superviviente gane una habilidad de campaña, elige una de la lista y marca la casilla correspondiente.



EQUIPO MANTENIDO: Anota aquí las cartas de Equipo que tu Superviviente ha logrado conservar para la siguiente misión.

LOGROS DE CAMPAÑA: Anota aquí las palabras clave que describen las decisiones o hazañas más significativas del Superviviente. Afectarán al desarrollo de la campaña.

BARRA DE PEC

Cada Superviviente puede ganar un máximo de 2 PEC en cada misión:

- 1 por llegar al nivel de Peligro Naranja por primera vez durante la misión.
- 1 por llegar al nivel de Peligro Rojo por primera vez durante la misión.

Alcanzar el nivel de Peligro Ultrarrojo (ver página 35 del reglamento básico) no cuenta. Algunas misiones permiten a los Supervivientes obtener PEC adicionales.

***EJEMPLO:** Fred alcanzó el nivel de Peligro Naranja durante la primera misión de la campaña, pero no llegó al Rojo. Ha ganado 1 PEC, así que el jugador marca la casilla 1 de la columna «PEC» en la hoja de campaña de Fred. Este PEC se conserva durante toda la campaña (o hasta que el Superviviente muera).*

Los PEC duran hasta el final de la campaña: conforme aumente la reserva de PEC del Superviviente, deberán marcarse las casillas correspondientes de su hoja de campaña. Alcanzar los hitos señalados en la hoja proporciona al Superviviente las recompensas indicadas.

Los PEC se ganan durante el transcurso de las misiones: las recompensas por alcanzar los hitos se reciben inmediatamente y pueden utilizarse en el mismo turno en el que se obtienen. Cada hito permite escoger entre dos recompensas posibles: una acción extra o bien una habilidad de campaña.

***EJEMPLO:** El grupo está jugando la segunda misión de la campaña. Fred llega otra vez al nivel de Peligro Naranja, por lo que gana un nuevo PEC. Ya tiene 2, suficientes para recibir una recompensa. El jugador debe elegir entre una acción extra o una habilidad de campaña.*

HABILIDADES DE CAMPAÑA

> Te sorprendería saber la cantidad de cosas que aprendes cuando tu vida está en juego, cosas que el «viejo tú» jamás imaginó que serías capaz de hacer.

El Superviviente gana una habilidad de campaña que deberá elegir de la lista marcando la casilla correspondiente.

A partir de ese momento, el Superviviente siempre recibirá la habilidad escogida en el nivel Azul, además de las otras habilidades de nivel Azul que ya posea. Puede utilizarla inmediatamente. Algunas habilidades de campaña son nuevas; su descripción puede encontrarse en la página 35.

***EJEMPLO:** El jugador que lleva a Fred opta por la habilidad de campaña Cazador nocturno. A partir de ahora, Fred tiene las habilidades Socorrista y Cazador nocturno como habilidades de nivel Azul. ¡Incluso puede usar Cazador nocturno inmediatamente!*

ACCIONES EXTRA

> La verdad es que estamos agotados. Pero eso a los zombis les da igual, ¿verdad? No podemos aflojar. No podemos parar a esperar a que las cosas salgan bien. Sé que pinta mal, pero con el tiempo te acostumbras y todo te resulta un poco más sencillo.

El Superviviente gana una acción gratuita que puede gastar como mejor le parezca, **una sola vez por misión**.

Esta recompensa puede escogerse más de una vez a lo largo de la campaña. Rodea con un círculo la cantidad correspondiente en la columna «Reserva» de la sección de acciones extra. Cada vez que el Superviviente gaste una acción extra, marca **con un lápiz** una casilla de la columna «Usadas» hasta que llegues a la cantidad señalada como «Reserva». El Superviviente puede utilizar varias acciones extra en un mismo turno. La reserva de acciones extra se repone por completo al final de cada misión (basta con borrar las marcas de la columna «Usadas»).

***EJEMPLO:** Marianne ha obtenido la recompensa «+1 acción extra» en tres ocasiones durante el transcurso de la campaña. Dispone de un máximo de 3 acciones extra que puede gastar en cada misión para lo que quiera. Estas acciones extra se recuperan al final de cada misión.*



EQUIPO MANTENIDO

Las reglas de mantenimiento (página 6) permiten a los Supervivientes conservar 1 carta de Equipo para la siguiente misión. Esta sección de la hoja de campaña se puede utilizar para anotar con lápiz el nombre de esa carta y así llevar la cuenta.

LOGROS DE CAMPAÑA

> ¿Acabas de hacer lo que creo que has hecho? ¡Qué pasada! ¿Puedes hacerlo otra vez?

En una misión de campaña, puede ocurrir que se tome una decisión importante o que los Supervivientes protagonicen alguna hazaña significativa. Tal suceso puede hacer que se añada un logro en la hoja de campaña, una expresión descriptiva (como, por ejemplo, ES MI ALUMNO FAVORITO o CARTA DE AMOR) que deberá anotarse en la sección correspondiente.

Los logros de campaña son colectivos. Algunos tendrán consecuencias en misiones posteriores: obtener un logro específico podría desbloquear sucesos especiales, influir en la actitud de los Acompañantes hacia el Superviviente o alterar el curso narrativo de la propia campaña.

CARTAS DE OBJETIVO

Si no hubiera sido por el brote zombi, quizá nunca nos habríamos conocido; o al menos no como nos conocemos ahora. Puede que nos hubiéramos cruzado brevemente en un día ajetreado para olvidarnos al instante que nos habíamos visto. Nos ha unido una serie de extrañas circunstancias.





En las misiones de campaña, las fichas de Objetivo se sustituyen por cartas de Objetivo. Estas cartas están diseñadas para colocarse en Zonas específicas o sobre Puertas. La ilustración del reverso coincide con la del módulo de tablero en cuestión. **¡Las cartas de Objetivo no deben leerse hasta que un Superviviente las recoja, de otro modo podría arruinarse la experiencia de juego!**

Las Cajas de arma épica no se sustituyen por cartas. Estas fichas se siguen colocando y recogiendo según el procedimiento habitual.



• PREPARACIÓN

Cada misión de campaña tiene su propio repertorio de cartas de Objetivo que se juntan para formar un **conjunto de Objetivos**. Hay que cerciorarse de coger las cartas adecuadas para la misión escogida y colocarlas siguiendo las instrucciones de preparación. **Para facilitar los preparativos de la partida, en las cartas de Objetivo aparecen los números de los módulos de tablero en los que deben colocarse.**

Algunas cartas de Objetivo, denominadas **Notas**, se sitúan bocabajo junto al tablero. Durante el transcurso de la misión, es posible que puedan leerse a consecuencia de las decisiones que tomen los Supervivientes.

Bajo estas líneas se muestra la distribución inicial del tablero para una misión de campaña típica. Todo se ha preparado igual que para una partida convencional, con la salvedad de que las fichas de Objetivo se han sustituido por cartas de Objetivo. Cuando un Superviviente recoge una de estas cartas, el jugador la lee en voz alta y resuelve los efectos correspondientes. ¡A veces habrá que tomar alguna decisión! Cabe señalar asimismo que las Cajas de arma épica se han colocado según el procedimiento habitual.



Estas cartas son Notas. Pueden cogerse y leerse durante el transcurso de la partida, en función de la situación o las decisiones tomadas con las cartas de Objetivo. Por ejemplo, la carta de Objetivo #06 podría plantear una elección entre dos opciones, y cada una de estas opciones se explica en la Nota correspondiente (la #1 o bien la #2).





• COGER UNA CARTA DE OBJETIVO

- Las cartas de Objetivo colocadas en Zonas se recogen del mismo modo que las fichas de Objetivo convencionales.
- Si están sobre Puertas, se recogen al abrirse dichas Puertas.

***IMPORTANTE:** A menos que se especifique otra cosa, recoger una carta de Objetivo no otorga puntos de Adrenalina.*

Siempre que se recoge una carta de Objetivo, se lee su enunciado en voz alta para que todo el grupo disfrute del momento, y luego se aplican los efectos de juego descritos en ella. En estas descripciones, la expresión «el Superviviente» alude al Superviviente que ha recogido la carta de Objetivo. Algunas cartas pueden suscitar un debate si el grupo ha de tomar una decisión. ¡*Zombicide* es un juego cooperativo!

A menos que se especifique lo contrario, las cartas de Objetivo se descartan una vez resueltos sus efectos. Algunas requieren que se dejen «bocarriba»: en tal caso, deben colocarse bocarriba en la misma Zona en la que se recogieron, o bien junto al tablero, para recordar que sus efectos aún permanecen en vigor. Las habilidades de los Supervivientes no se aplican al producirse el efecto de una carta de Objetivo.

***EJEMPLO 1:** Cuando una carta de Objetivo provoca la aparición de un zombi, los Supervivientes que estén en esa Zona no podrán usar habilidades como Reflejos de combate, Evasión y similares.*

***EJEMPLO 2:** Cuando una carta de Objetivo requiera que un Superviviente robe una carta, este no podrá usar habilidades como Destino, Búsqueda: 2 cartas y similares.*

• LOGROS, PALABRAS CLAVE Y ACOMPAÑANTES

Hay cartas de Objetivo que permiten anotar logros en las hojas de campaña de los jugadores (ver página 17). Algunas de estas cartas tienen también palabras escritas en mayúsculas que establecen algún tipo de relación de tipo narrativo con otras cartas de Objetivo.

***EJEMPLO:** Fred recoge una carta de Objetivo situada sobre una Puerta. El jugador lee en voz alta el enunciado y descubre que no puede abrir esa Puerta porque necesita una TARJETA DE ACCESO; pero, una vez abierta, los jugadores podrán leer la Nota #1. La carta de Objetivo vuelve a colocarse sobre la Puerta.*

Más adelante, Marianne recoge una carta de Objetivo que proporciona una TARJETA DE ACCESO. ¡Ahora ya puede abrirse la Puerta que Fred encontró antes! En cuanto se haya abierto, podrá leerse la Nota #1.

Los Acompañantes siempre se descartan al final de cada misión de campaña, a menos que se indique lo contrario en una carta de Objetivo específica o en los preparativos de una misión.

#05 CAMPAÑA DE PARIZ: LAS CATACUMBAS DE LOS NO MUERTOS

Las catacumbas de los no muertos es una campaña de 10 misiones para un grupo de 6 Supervivientes. A no ser que se diga lo contrario, las misiones deben jugarse por orden. Esta campaña utiliza las reglas de la caja básica y todas las reglas descritas en esta expansión. ¡No olvides usar una hoja de campaña para cada Superviviente!

Durante la campaña de *PariZ*, los jugadores se encontrarán con 2 nuevos elementos narrativos: la caja de texto de *La trama avanza* y los *Entreactos*.

La caja de texto *La trama avanza* está relacionada con los logros que los jugadores han conseguido durante la campaña. Leedlos con atención, ya que influyen profundamente con el vaivén de la campaña.

Los *Entreactos* son textos que deberán leer los jugadores entre una y otra misión. Estos textos se encuentran en páginas separadas para evitar arruinar la experiencia de juego.

ACOMPAÑANTE: LORÀNT

Los Supervivientes tendrán la oportunidad de conocer a Loràn Béarn durante la campaña. A partir de ese momento, el equipo de Supervivientes comenzará cada misión con Loràn como Acompañante (página 33 del reglamento básico). En la preparación de cada misión, los jugadores deberán ponerse de acuerdo sobre quién, de entre todos los Supervivientes, tendrá a Loràn asignado, y situarán su miniatura junto con la del Superviviente elegido. Loràn no proporciona PA ni PEC al grupo de Supervivientes, pero sus habilidades mejoran a lo largo de la campaña. Esas habilidades se detallan en las reglas especiales y las cartas de Objetivo de cada misión. Si Loràn muere, los jugadores pierden la campaña.



Loràn desempeña un papel importante en la Campaña y puede ayudar a los Supervivientes a averiguar cómo empezó el brote zombi. ¡Es posible que hasta sepa cómo detenerlo!

M1 - LIBERTÉ, ÉGALITÉ, FRATERNITÉ!

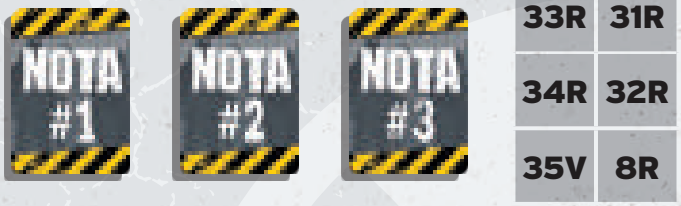
Intermedia / 90 minutos

¡Viva el día de la toma de la Bastilla! Todo el mundo en París está en las calles disfrutando del buen tiempo y de las celebraciones. Con tantas cosas sucediendo a la vez, fue complicado distinguir con exactitud cuándo los gritos de alegría se convirtieron en gritos de terror. Las carreras comenzaron cuando alguien vio al primer zombi mordiendo a una persona. Se desató el caos, pero incluso con las fuerzas policiales y militares intentando mantener las cosas bajo control, ya nada podía evitar lo inevitable: el apocalipsis. Lo más curioso es que hay muchos zombis disfrazados de personajes históricos y se hace complicado saber si lo que ha pasado es que han mordido a un grupo de animadores, o si los muertos de nuestros antepasados están saliendo de sus tumbas.

Lo mejor será que busquemos un lugar seguro donde refugiarnos antes de meternos en problemas que no podamos solucionar.

Módulos necesarios: **8R, 31R, 32R, 33R, 34R** y **35V**.









• OBJETIVOS

¡Feliz día de la Bastilla! Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:
1 - Coged todas las cartas de Objetivo.
2 - Alcanzad la Zona de la salida con todos los Supervivientes. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.
Hora de inicio: **7 a. m**.

• REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
- Colocad 6 fichas de Árbol al azar en las Zonas indicadas del mapa.
- Colocad 6 Cajas de arma épica en las Zonas indicadas del mapa.

- **¡Atascada!** La Puerta roja no se puede abrir.

- **Lo primero es lo primero.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

M2 - LORÀNT EL GRANDE

Intermedia / 75 minutos

«Como le estaba diciendo, en calidad del mayor experto europeo en la figura de Napoleón, estaba llevando a cabo una investigación pionera sobre algunas de las reliquias que había adquirido el emperador y su valor mitológico. Propio de leyendas, o eso creía yo; hasta hoy, claro. Me dirigía a una iglesia cercana que posee un gran archivo de documentos históricos. Poca gente conoce el lugar, solo los miembros más importantes de la academia, entre los que, por supuesto, me encuentro. El archivo está bajo tierra, en un pasaje oculto de las catacumbas, de modo que debe de ser un lugar seguro. Comprendo la tragedia de los últimos acontecimientos, ¡pero hay que reconocer que todo lo que está sucediendo es realmente fascinante! Estoy cerca de hacer un descubrimiento asombroso sobre... Espere, ¿por qué me mira así?».

Nuestro nuevo amigo no repara en absoluto en los zombis que se ciernen a su alrededor, y parece disfrutar demasiado con el sonido de su propia voz. Quizás, si asentimos y fingimos estar escuchando, podríamos llegar a ese pasaje subterráneo del que habla y disfrutemos de algunos momentos de silencio. ¡Cada minuto que paso escuchándolo me vuelvo más pedante!

Módulos necesarios: **5R, 9R, 29V, 30V, 34V** y **35R.**

34V	35R
9R	5R
29V	30V





OBJETIVO

Caballeros, lo sé con certeza. Llevad a Loràn hasta la vieja iglesia.
Hora de inicio: **1 p. m.**

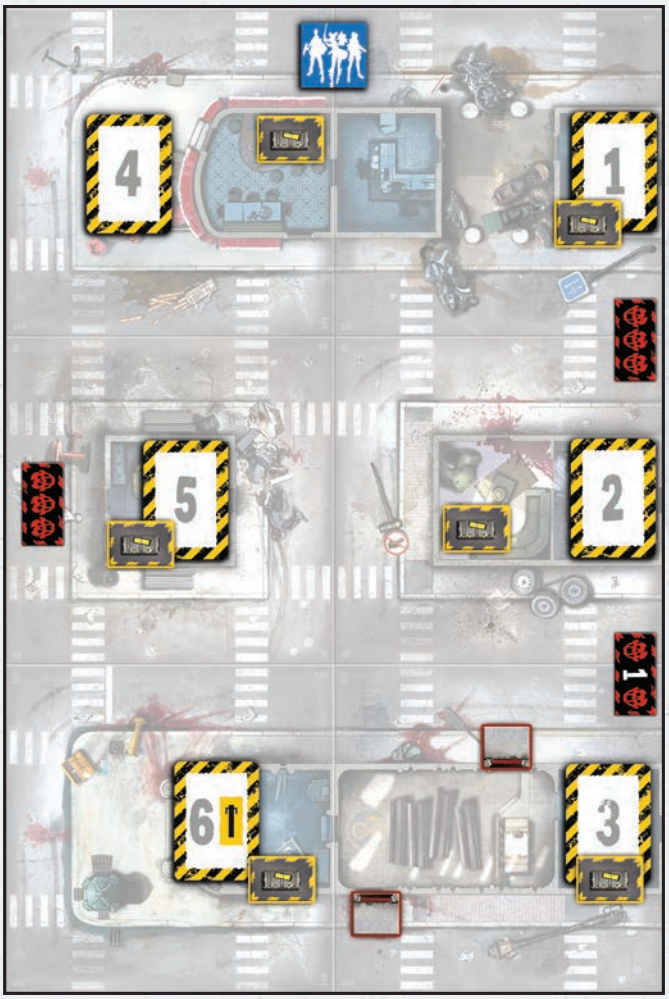
REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.** Colocad 6 Cajas de arma épica en las Zonas indicadas del mapa.

LA TRAMA AVANZA:

Si ningún Superviviente tiene el logro ES MI ALUMNO FAVORITO, colocad 1 Abominación en la ficha de Aparición inicial.

- **Accesos bloqueados.** Las Puertas rojas no se pueden abrir.
- **Curiosidad científica.** Loràn comienza la misión como Acompañante y tiene la habilidad de nivel Azul Pasar desapercibido. Loràn debe sobrevivir. Si Loràn muere, los jugadores pierden la partida.
- **¡Cuidado!** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
  - No se puede buscar en esta Zona.
  - No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.



M3 - EN BUSCA DEL AR... DEL LIBRO PERDIDO

Muy difícil / 90 minutos

«Mis descubrimientos no garantizan que podamos revertir la plaga zombi... ¡Espere, ESPERE! ¡Déjeme terminar! Solo estoy diciendo que mi teoría es una opción más interesante que ir vaciando el cargador contra todo lo que se mueve. Con ese comportamiento solo está retrasando lo inevitable. ¿no cree? Si sigue así acabará nutriendo las filas de los muertos. Escuche, existen similitudes entre los sucesos históricos en mi campo de investigación y los acontecimientos que estamos viviendo. La infección, bajo mi punto de vista, es asombrosa, pero ¿no se ha percatado de que algunos de los zombis tienen comportamientos "más violentos" de lo habitual? ¿Casi como si un poder oculto los controlase? ¿No? Pues le puedo demostrar que ASÍ ES. El conocimiento que buscamos procede del antiguo Egipto, el mismísimo Napoleón lo trajo a Francia. Está bien oculto, por supuesto, pero le aseguro que sé dónde buscar. Fíjese bien en los ankhs que aparecen grabados en determinadas piedras. Busque más, nos mostrarán el camino».

Así que ahora estamos en una especie de yincana salvaje en busca de libros. ¿Qué probabilidades hay de que encontremos algo más efectivo contra los zombis que las balas? Por cierto, necesitaremos muchas balas. Las catacumbas siempre estuvieron llenas de muertos, pero desde que despertaron de su sueño eterno están de muy malas pulgas.

Módulos necesarios: **31V, 32V** y **33V.**

• OBJETIVOS

La senda secreta. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:
1 - Encontrad 3 símbolos de *ankh* y la salida de las catacumbas.
2 - Alcanzad la salida. Todos los Supervivientes deben 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.
Hora de inicio: **7 p. m.**

• REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
- Barajad las cartas de Objetivo del #1-#3 y ponedlas sobre la carta de Objetivo #4. Ese será el mazo de Objetivos para esta misión.
- Robad 1 carta del mazo de Objetivos y ponedla bocabajo en la Zona indicada del mapa.
- Robad 1 carta de Zombi para la Zona de aparición.
- Colocad 4 fichas de Exploración, tal y como se indica en el mapa.
- Colocad 3 Caminantes en la Zona indicada del mapa.

- **Caso práctico.** Loràn comienza la misión como Acompañante y tiene la habilidad de nivel Azul Pasar desapercibido. Loràn debe sobrevivir. Si Loràn muere, los jugadores pierden la partida.
- **Como Indiana.** Siempre que se explore un nuevo módulo de tablero de Catacumbas, robad 1 carta del mazo de Objetivos y ponedla en el lugar que indique la carta de Catacumbas.
- **¡Dale a la luz!** Esta misión comienza con las reglas de día hasta que se robe la primera carta de Catacumbas.
- **¿Un final feliz?** Leed la Nota #5 al finalizar la misión.
- **¿Qué pasa aquí?** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, debe aplicarse la siguiente regla:
- No se puede buscar en esta Zona.









PRIMER ENTREACTO: LA BIBLIOTECA OCULTA

Debe leerse después de terminar la misión 3.

Aquí abajo no sabemos si es de día o de noche, hace mucho que perdimos la noción del tiempo. Parece que llevamos horas en esta antigua biblioteca buscando libro tras libro, pergamino tras pergamino. Ya casi lo habíamos dejado por imposible cuando... «¡Lo encontré! ¡Esto es de lo que estaba hablando! Aquí lo pone. ¿Lo ven? Este relato data de la época del faraón Akenatón. La leyenda dice que los dioses maldijeron su reinado con una plaga que levantó a los muertos de sus tumbas y que uno de sus sacerdotes pudo detenerla. ¿Les suena de algo? Ese sacerdote elaboró un misterioso brebaje para poder controlar a los zombis y que volvieran a su reposo eterno; y el faraón guardó enormes cantidades de esa sustancia en vasos canopos por si los muertos volvían a levantarse. Esos vasos, o lo que queda de ellos, están AQUÍ, en París. Napoleón los trajo como botín de su campaña militar en Egipto. De hecho, se podían ver en los museos hasta que Frederic Delamarre, un multimillonario obsesionado con Napoleón o, mejor dicho, con la figura del emperador, los adquirió todos. Llegó a comprar muchas piezas históricas de valor incalculable, y las atesoró fuera de la vista del resto de los mortales. Fueron incontables las ocasiones en las que le solicité visitar su colección privada e incontables veces me la denegaba».

Creo que es muy arriesgado apostarlo todo por una antigua leyenda egipcia. Por otro lado, la mansión de un multimillonario parece el lugar perfecto para un cuartel general, si podemos acceder a ella, claro. Generadores de energía privados, sistemas de seguridad mejorados, calidades de alto nivel, provisiones, una piscina cubierta climatizada... Si el mundo se ha de terminar, pues mejor que nos pille allí que no en la calle, ¿verdad? Yo diría que los becarios de Loràn han tenido suerte y están a punto de ir de excursión.

LA TRAMA AVANZA:

Todos los Supervivientes ganan 1 PEC si han conseguido el logro VIEJO TOMO.

LOS JUGADORES DEBEN TOMAR UNA DECISIÓN Y JUGAR LA MISIÓN CORRESPONDIENTE:

- **Continuar por las Catacumbas hasta llegar a la Mansión Delamarre**. Misión 4.
- **Volver a la superficie y llegar a la Mansión Delamarre por las calles**. Misión 5.

M4 – PERSIGUE TUS SUEÑOS

Difícil / 90 minutos

Tenemos una idea aproximada de nuestra ubicación actual y del camino que conduce a la Mansión Delamarre, así que será mejor permanecer bajo tierra, donde la mayoría de los zombis son poco más que un montón de trapos y huesos viejos. Además, se oyen muchas explosiones procedentes de la superficie, invadiendo a menudo el silencio sepulcral de este lugar. Aquí abajo, sin embargo, podemos oír a veces a gente reír, hablar e incluso gritar, atrayendo a todo el mundo a la misma dirección, muertos incluidos.

No me digas que no te pica la curiosidad.

Módulos necesarios: **9R, 31V, 32V, 33V, 34V** y **35R**.

OBJETIVOS

Llegad a la Mansión Delamarre. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

1 - Encontrad la manera de destruir la guillotina. Una vez destruida, todos los Supervivientes ganan 1 PEC.

2 - Alcanzad la salida. Todos los Supervivientes deben 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.

Hora de inicio: **1 p. m**.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
  - Colocad 5 Cajas de arma épica, tal y como se indica en el mapa.
  - Colocad el zombi de María Antonieta, 1 Abominación y 4 Caminantes en la Zona de la Guillotina.
- **Teoría y práctica.** Loràn comienza la misión como Acompañante y tiene la habilidad de nivel Azul Pasar desapercibido. Loràn debe sobrevivir. Si Loràn muere, los jugadores pierden la partida.
- **¡Vaya con la guillotina!** La Guillotina no puede destruirse hasta que los Supervivientes encuentren una manera de hacerlo.
- **Mundos aparte.** El mapa de esta misión contiene dos tableros separados. Si un tablero contiene Supervivientes, ese tablero está en juego. Si en un tablero no hay Supervivientes, los zombis de ese tablero no reciben activaciones y no se deben robar cartas de zombi para sus Zonas de aparición.
- **Construcción abierta.** No se roban cartas de zombi para la Zona oscura con una Trampilla del módulo de tablero 34V.
- **Buena visibilidad.** Los módulos de tablero de Catacumbas siguen las reglas de día independientemente de lo que indique el Reloj.
- **¡Comprueba esto!** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
  - No se puede buscar en esta Zona.
  - No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

Zona inicial de los Supervivientes

5x Cajas de arma épica

Zonas de aparición

Zona de salida

2x Trampillas

Guillotina

Puerta abierta

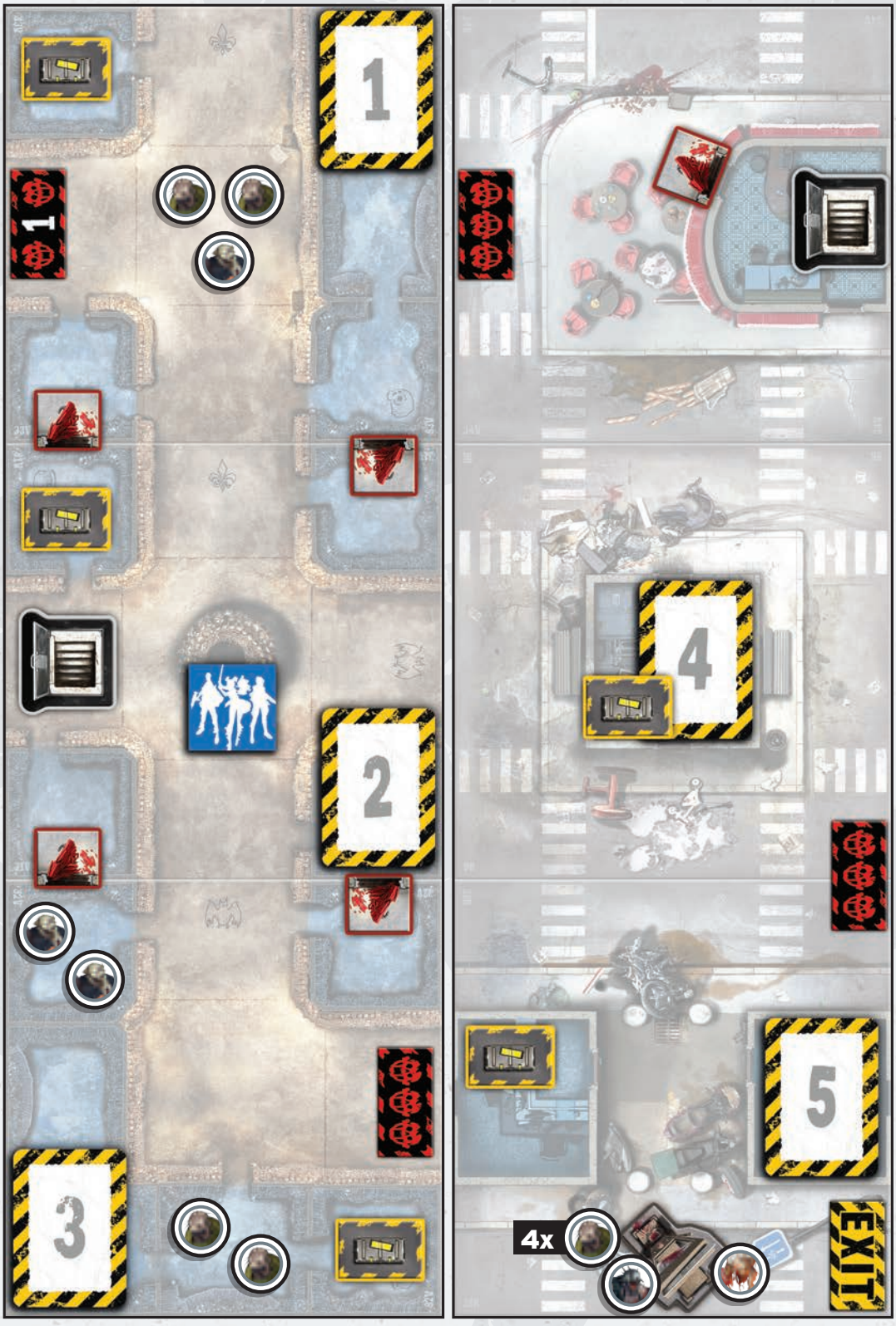
Caminante Bruto

Abominación

Zombi de María Antonieta

5x Cartas de Objetivo

4x Notas



33V	34V
31V	9R
32V	35R



M5 - JARDINEZ DE LUXEMBURGO

Difícil / 90 minutos

La luz del sol y el aire fresco, tan fresco como puede con unos cuantos zombis alrededor, son un alivio bienvenido después de pasar tanto tiempo en las catacumbas. Hemos regresado a la superficie por una alcantarilla no muy lejos de la Mansión Delamarre. Antes de todo este rollo de los zombis, el lugar tenía unas vistas impresionantes de los Jardines de Luxemburgo, pero ahora parece un campo de tiro militar.

Módulos necesarios: **2R, 3V, 31R, 32R, 33R** y **35V**.

OBJETIVOS

Llegad a la Mansión Delamarre. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:
1 - Encontrad la manera de abrir la Puerta verde.
2 - Alcanzad la salida. Todos los Supervivientes deben 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. Los Supervivientes que alcancen la Zona de salida ganan 1 PEC.
Hora de inicio: **2 p. m.**

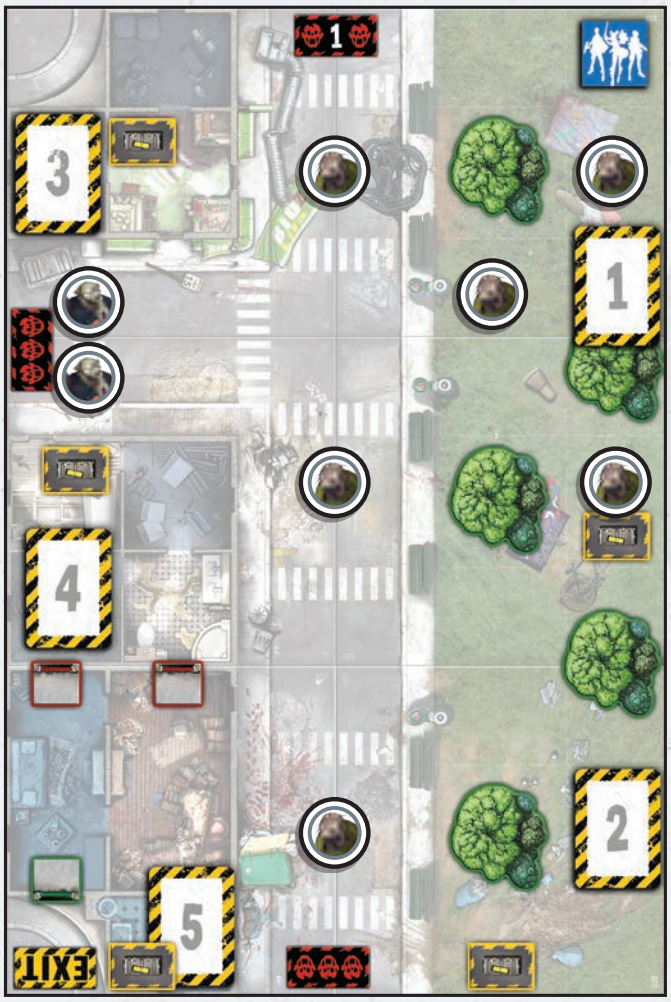
REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
  - Colocad 5 fichas de Árbol al azar en las Zonas indicadas del mapa.
  - Colocad 6 Caminantes y 2 Brutos en las Zonas indicadas del mapa.
  - Colocad 5 Cajas de arma épica en las Zonas indicadas del mapa.
- **Prueba y error.** Loràn comienza la misión como Acompañante y tiene la habilidad de nivel Azul Pasar desapercibido. Loràn debe sobrevivir. Si Loràn muere, los jugadores pierden la partida.
- **Puerta cerrada.** La Puerta verde no se puede abrir.
- **Una cuestión de prioridades.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
  - No se puede buscar en esta Zona.
  - No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

2R	31R
3V	32R
35V	33R







M6 - «¿ASÍ ES LA VIDA REAL?»

Difícil / 90 minutos

La Mansión Delamarre es impresionante. En este lugar uno podría perderse fácilmente durante días. Sin embargo, hay algo que huele a chamusquina. Para empezar, entrar fue mucho más fácil de lo que cabría esperar. ¡Las puertas del jardín estaban abiertas de par en par! Además, la mansión parece estar abandonada pero bien cuidada al mismo tiempo. Seguro que todavía quedan empleados de mantenimiento escondidos en alguna parte, si es que todavía están vivos. Es más, ¿dónde está Delamarre?

Queda mucho terreno que cubrir, será mejor que nos pongamos manos a la obra.

Módulos necesarios: **3V, 4V, 9V, 31R, 32R** y **35V**.

• OBJETIVOS

• **El coleccionista.** Encontrad a Delamarre.
Hora de inicio: **4 p. m.**



32R	31R
3V	4V
35V	9V



• REGLAS ESPECIALES

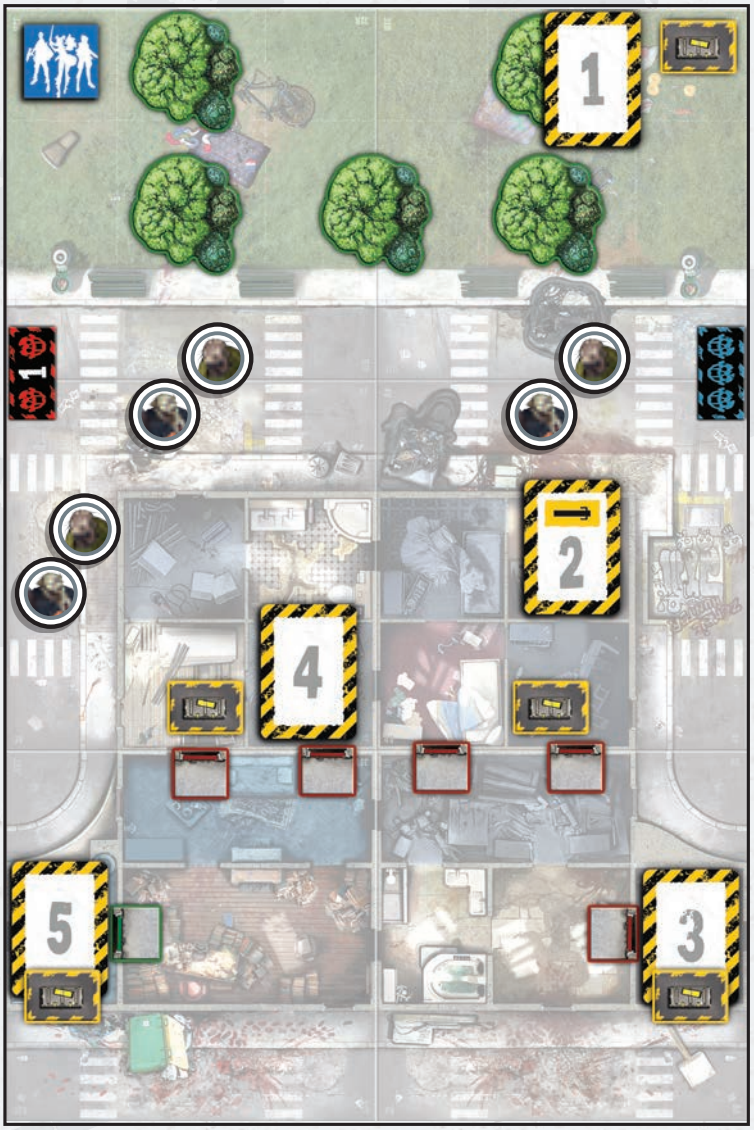
• **Preparación de la partida.**
- Colocad 5 fichas de Árbol al azar en las Zonas indicadas del mapa.
- Colocad 3 Caminantes y 3 Brutos en las Zonas indicadas del mapa.
- Colocad 5 Cajas de arma épica en las Zonas indicadas del mapa.

• **Revisión paritaria.** Loràn comienza la misión como Acompañante y tiene la habilidad de nivel Azul Pasar desapercibido. Loràn debe sobrevivir. Si Loràn muere, los jugadores pierden la partida.

• **Puerta cerrada.** La Puerta verde no se puede abrir.

• **Invitados de lujo.** La Zona de aparición azul está activa desde el inicio de la misión. Siempre que se robe una carta de Zombi para la Zona de aparición azul, aplica sus efectos un nivel de Peligro más alto del actual.

• **Los secretos de Delamarre.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.





SEGUNDO ENTREACTO: «¿QUÉ HACEMOS AHORA?»

Debe leerse después de terminar la misión 6.

Estamos agotados y confundidos. Loràn parece haberse peleado contra un camión y haber perdido por paliza. Perseguimos a Delamarre hasta que lo perdimos de vista y luego rastreamos los montones de polvo del vaso canopo hasta llegar a una entrada al subterráneo. Nuestra teoría es que ese loco está atravesando las catacumbas provocando a los zombis con el polvo que deja tras de sí.

«Lo vieron... Todos ustedes lo vieron, ¿verdad? Vieron a Delamarre controlar esas cosas una vez que ingirió el polvo; como mínimo, parecían mucho más enfadadas cuando lo tocaban. Estoy convencido de que Delamarre se considera una especie de "Emperador de los No Muertos", pero lo que no alcanzo a entender es cómo puede estar seguro de lo que puede o no hacer con el brebaje. Oh, a quién quiero engañar, ese pobre desgraciado no sabe lo que hace. No es precisamente un cerebrito. Hablando de eso, mi hipótesis no era tan descabellada, ¿verdad? ¿No se alegran de haberme acompañado hasta aquí? Sinceramente, creo que deberíamos intentar comprender la formulación de este brebaje. ¡Sí! Seguro que Surat puede servirnos de ayuda, si es que sigue vivo. Surat es un colega, un químico muy reputado y un académico más que decente. Cuando dé con la clave, debo estudiar cómo demonios presentar una tesis de investigación. ¿Existe un Doctorado en Zombiología o alguien que revise artículos sobre la plaga zombi? ¿Me convertiré en el mayor erudito zombi del mundo? ¿O será mejor publicarlo en las redes sociales...?».

Puede que el polvo también afecte a los seres vivos y haya vuelto tarumba a nuestro profesor... Nah, no ha dejado de actuar así desde que lo conocimos. En cualquier caso, nuestro deber es sencillo: regresar a las catacumbas, acabar con el multimillonario ególatra y ocuparnos de todos los zombis que se crucen en nuestro camino. Planes sencillos para gente sencilla, como a mí me gusta.

M7 - LORÀNT EL HÉROE

Muy difícil / 90 minutos

No sé muy bien cómo, pero las catacumbas parecen estar más polvorientas que la última vez que las visitamos. Supongo que se debe a que Delamarre ha estado esparciendo esa porquería por todas partes. Los zombis de aquí abajo parecen estar muy enfadados, aunque es complicado saberlo con certeza. No voy a decirte que añorara este lugar, pero al menos pudimos atrapar a nuestro hombre cuando giraba hacia un callejón sin salida. Lo malo es que una monstruosidad viene directa hacia nosotros y parece muy enfadada. El zumbado de Delamarre no deja de gritar que se trata de uno de sus "generales".

Aquí hay demasiadas cosas de las que preocuparse. Hemos de frenar a ese grandullón, atrapar al multimillonario loco y, si te soy sincero, no me gusta para nada ver que Loràn también quiere unirse a la pelea.

Módulos necesarios: **31V, 32V** y **33V.**



• OBJETIVOS

Derrotad a los generales. Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:
• Encontrad a Delamarre.
• Eliminad a todas las Abominaciones.
Luego
• **Alcanzad la salida.** Todos los Supervivientes deben 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.
Hora de inicio: **7 p. m.**

• REGLAS ESPECIALES

• **Preparación de la partida.**
- Barajad las cartas de Objetivo del #1-#3 y ponedlas sobre la carta de Objetivo #4. Ese será el mazo de Objetivos para esta misión.
- Robad 1 carta del mazo de Objetivos y ponedla bocabajo en la Zona indicada del mapa.
- Colocad 3 fichas de Exploración, tal y como se indica en el mapa.
- Colocad 3 Caminantes, 4 Brutos y 1 Abominación, tal y como se indica en el mapa.
- Colocad 1 Caja de arma épica en el lugar indicado del mapa.

LA TRAMA AVANZA:

> «Se acabó el estar escondiéndome y que los demás hagan el trabajo sucio por mí. Si quiero marcar la diferencia, ¡tendré que pasar a la acción! Ustedes, ¡síganme!».
> No quiero faltarle al respeto a Loràn†, pero tenemos cosas más importantes de las que preocuparnos, como encargarnos del «general». El profesor chiflado se puso a correr en otra dirección mientras nosotros iniciamos la carga... Pronto lo perdimos de vista.

Si algún Superviviente tiene el logro JOYAS OCULTAS, leed inmediatamente la **Nota #1**. De no ser así, retirad a Loràn† de la partida.

• **General entre generales.** Los Supervivientes no pueden eliminar a la Abominación que pusieron en la preparación de la misión por ningún método. Además, tiene las siguientes habilidades especiales:
- También es una Zona de aparición.
- Al inicio de cada fase de los zombis, todos los zombis en la Zona de la Abominación reciben una activación adicional.

• **Alto rango.** Los jugadores no deben colocar otra Abominación en el tablero cuando deba aparecer una a causa de una carta de Zombi. Esas cartas solo proporcionan activaciones adicionales a las Abominaciones que ya estén en juego. Si no quedan Abominaciones en el tablero cuando se roba una carta de Zombi que haga aparecer una Abominación, no sucede nada.

• **Mi tesssoooroo.** Si el Superviviente con el Sable Marengo de Napoleón muere, los jugadores pierden la partida.

• **¿Es seguro?** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, no se podrá buscar en ella.











M8 - LA RÉSISTANCE

Muy difícil / 120 minutos

Con la que ha liado Delamarre en las catacumbas no tenemos ni idea de dónde está Loràn t. Pero, si ha sobrevivido, es probable que siga el plan y vaya a buscar al profesor Surat. Vale, seguro que él sabe dónde encontrarlo, pero nosotros solo tenemos un nombre. Aunque puede que sea suficiente, las calles están abarrotadas de jóvenes y la mayoría parecen universitarios. Lanzan octavillas al aire y ondean banderas de La Résistance por todas partes. El movimiento parece haber crecido bastante desde la última vez que nos encontramos con ellos.

Pues anda y que no tenía razón, uno de los chicos nos da indicaciones de cómo llegar a la universidad de Surat. Ahora es cuestión de que el pobre hombre esté vivo y siga allí, porque los pasillos de la universidad deben estar hasta arriba de estudiantes no muertos.

Módulos necesarios: **1R, 2R, 3R, 29V, 31R, 32R, 33R, 34V** y **35R**.

• OBJETIVOS

Canción enfadada de Zombi Street. Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:
- Encontrad al profesor Surat.
- Encontrad el laboratorio improvisado del profesor Surat.

Luego
- **Alcanzad la salida.** Todos los Supervivientes deben 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.

Hora de inicio: **2 p. m**.

• REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
  - Apartad las fichas de Árbol con 1 Corredor, 1 Bruto, 1 Caminante, 1 Equipo y 1 Arma épica, y colocadlas al azar, tal y como se indica en el mapa.
  - Dejad a un lado del tablero la miniatura de zombi del Bruto con acordeón.
  - Colocad 6 Cajas de arma épica, tal y como se indica en el mapa.
- **Tras las barricadas.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
  - No se puede buscar en esta Zona.
  - No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

32R	33R	31R
34V	3R	35R
1R	29V	2R



Zona inicial de los Supervivientes

Zonas de aparición

6x Cajas de arma épica

Puerta cerrada

5x Árboles

6x Cartas de Objetivo

6x Notas





M9 - DE TURIZMO

Muy difícil / 120 minutos

> Delamarre está como una puñetera cabra. No sé de qué me sorprendo. Toca atraparle y detenerle. Según Surat, si Delamarre piensa que puede controlar a los zombis y su objetivo es reunir el mayor ejército de no muertos que haya existido, es más que probable que intente esparcir el resto del brebaje sobre una gran concentración de esas criaturas desde algún lugar elevado... No hace falta ser una lumbrera para saber dónde va a estar, ¿verdad?
>
> Los alrededores de la Torre Eiffel era sin duda alguna el lugar más concurrido de París, y todavía lo sería más durante el día de la conmemoración de la toma de la Bastilla. Si la mayoría de los turistas de la zona se convirtieron en zombis, allí debe de haber una horda de ellos. Pocas cosas dan más miedo que un ejército de turistas zombis enardecidos, así que será mejor detener a Delamarre antes de que eso ocurra.

Módulos necesarios: **6R, 7R, 29R, 30R, 31R, 32R, 33R** y **34R**.

• OBJETIVOS

Vive la Révolution! Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:
1 - Encontrad la manera de eliminar la Zona de aparición verde y la Zona de aparición azul.
2 - Encontrad a Delamarre.
Hora de inicio: **2 p. m**.

• REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
  - Colocad 7 fichas de Árbol al azar en las Zonas indicadas del mapa.
  - Colocad 6 Cajas de arma épica en las Zonas indicadas del mapa.
- **Frente zombi.** Tanto la Zona de aparición azul como la Zona de aparición verde están activas desde el inicio de la misión.
- **Puertas cerradas.** La Puerta verde no se puede abrir hasta que se elimine la Zona de aparición verde. La Puerta azul no se puede abrir hasta que se elimine la Zona de aparición azul.
- **Los secretos de La Résistance.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
  - No se puede buscar en esta Zona.
  - No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

29R	30R
31R	32R
33R	34R
7R	6R







M10 - LA DEFENSA DE LA TORRE EIFFEL

Muy difícil / 90 minutos

Parece que hemos vuelto al principio: a la Torre Eiffel y el Campo de Marte. Esto está tan abarrotado como siempre, pero con menos fuegos artificiales.

Que hayamos derrotado a Delamarre no significa que nuestro trabajo haya terminado. Es como si ese brebaje polvoriento se hubiera esparcido por todas partes, y eso que ese chiflado no llegó a subir a lo alto de la Torre como sí hicimos nosotros. Madre mía, si no te mataban los zombis, seguro que lo hacían las escaleras. Pero era eso o quedarse a la intemperie recibiendo mordiscos por todas partes.

Como era de esperar no fuimos los primeros en pensarlo, aquí arriba hay un sofá y una vieja radio de transmisión, pero ni rastro de su dueño. Crucemos los dedos, seguro que alguien ha recibido nuestro S.O.S. Pero una cosa te digo, da igual si estamos solos o no, de aquí no nos moverán, y que se vaya preparando el zombi que ponga un pie en nuestra torre...

Módulos necesarios: **29R, 30R, 31R, 32R, 33R** y **34R**.





OBJETIVO

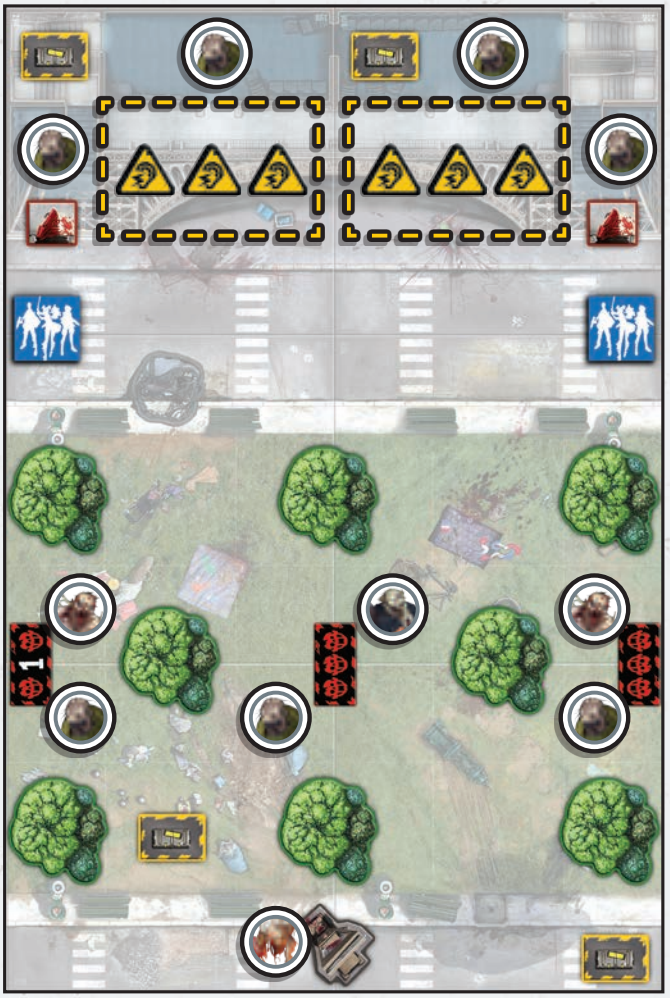
¡Tú tranqui y ve vaciando el cargador! Sobrevivid hasta que lleguen los refuerzos.
Hora de inicio: **1 p. m.**

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.**
  - Colocad un máximo de 3 Superviviente en cada Zona inicial de los Supervivientes.
  - Colocad 8 fichas de Árbol al azar en las Zonas indicadas del mapa.
  - Colocad 4 Cajas de arma épica en las Zonas indicadas del mapa.
  - Colocad el zombi de María Antonieta, 7 Caminantes, 2 Corredores y 1 Bruto en las Zonas indicadas del mapa.
  - Colocad 3 fichas de Ruido en cada Zona resaltada. Estas fichas son permanentes y no se pueden retirar durante la fase final.
- **Sirenas de emergencia.** Las Zonas resaltadas siempre son las Zonas más ruidosas del mapa.
- **Turismo zombi.** Colocad 1 Caminante en cada Zona oscura de la Torre Eiffel al final de cada fase de los zombis.
- **Conciencia de clase.** Siempre que se revele una carta de Objetivo, el Superviviente con menos PA obtiene 5 PA.
- **Última esperanza.** Si al final de la fase de los jugadores **hay 8 o más zombis en las Zonas de la Torre Eiffel, los Supervivientes pierden la misión.**

29R	30R
31R	32R
33R	34R







EPÍLOGO

Han pasado ya varias semanas desde los acontecimientos de la famosa «Batalla por la Torre Eiffel». Por si te lo estás preguntando, no, las cosas no volvieron a la normalidad. Es difícil saber si alguna vez lo harán o si debemos acostumbrarnos a que los muertos vivientes deambulen por la ciudad.

Aunque hay zonas relativamente seguras, la mayor parte de París está bajo dominio zombi, al menos por ahora. Ya sabes, nunca nos rendimos, y tenemos la esperanza de arrebatar poco a poco nuestro hogar de las sucias manos de los muertos vivientes.

En cuanto a nuestros amigos, hicimos algunos y perdimos a otros. Así es el apocalipsis zombi. No todos sobrevivieron al brote del día de la conmemoración de la toma de la Bastilla. Y no dábamos ni un duro por Loràn hasta que un día escuchamos por nuestra radio nada más ni nada menos ¡que un informativo internacional!

«El llamado "brote zombi" se [estática] bajo relativo control, la ciudad de [estática] recibió a sus primeros supervivientes internacionales. Llegaron de París en un avión privado que en su día perteneció al infame multimillonario Frederic Delamarre, cuya muerte se confirmó antes de la Batalla por la Torre Eiffel. El grupo de supervivientes estaba compuesto por antiguos miembros del personal de Delamarre: su jefa de seguridad, una cocinera y uno de sus mayordomos. Al trío lo acompañaba el erudito francés Loràn Béarn, responsable de la recuperación de cientos de objetos históricos de valor incalculable de la colección privada de Delamarre. Los objetos recuperados se incorporarán próximamente a los museos de nuestra ciudad. Se ha propuesto a Loràn, "el héroe de la historia antigua", para el premio al valor y también para hacerle entrega de un doctorado honoris causa en cuanto todo vuelva a la normalidad».

#06 HABILIDADES NUEVAS

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

+1 acción de [tipo] A por todas gratuita: El Superviviente dispone de 1 acción gratuita adicional del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia) con la que ir A por todas. Esta acción solo puede ser utilizada para llevar a cabo una acción de ese tipo.

Alijo oculto: Al final de cada misión, el Superviviente puede conservar 2 cartas de Equipo en lugar de 1.

Camaradería: Una vez por fase de los jugadores, el Superviviente puede realizar 1 acción gratuita inmediatamente antes o después de que otro Superviviente en la misma Zona realice una acción.

Cazador nocturno: Los ataques a distancia efectuados de noche por el Superviviente tienen una Precisión de 5+ (es decir, necesita un resultado de 5 o más para impactar). Todo efecto de juego que modifique la Precisión se aplica con normalidad (por ejemplo, el efecto de la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el que se obtiene al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.

Contragolpe: El Superviviente ignora la primera Herida que recibe en cada fase de los zombis. El Superviviente puede eliminar 1 Caminante o 1 Corredor de su Zona si ignora una Herida de este modo.

Golpe doble: El Superviviente recibe 1 acción de combate a distancia gratuita cada vez que efectúa un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Ignora 1 Roto: Esta habilidad puede utilizarse una vez por ronda, justo después de haber hecho una tirada de acción de combate. Se ignoran todos los resultados de Roto obtenidos en esa tirada.

Piezas de repuesto: Cada vez que el Superviviente obtenga al menos 1 resultado de Roto en un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia, puede descartar una carta de arma del tipo correspondiente (combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia) para ignorar esos resultados de Roto.

6 en el dado: Daño 2: Si se saca un 6 durante una acción de combate con este arma, se considera que tiene un valor de Daño 2. Los efectos de juego que permitan repetir tiradas deben usarse antes de determinar el bonificador de Daño que da esta habilidad.

Visión nocturna: El Superviviente ignora las reglas de noche y también las reglas de las Zonas oscuras.

CRÉDITOS

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

DISEÑO: Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO, Fabio TOLA y Toi VON GLEHN

EQUIPO DE DESARROLLO DE GUILLOTINE GAMES: Keli CRUZ, Felipe GALENO, Ken Kelvin OLIVEIRA, Marco PORTUGAL, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

ILUSTRACIONES: David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS, Marc LEE y Giorgia VENDITTI

TRAMA DE LA CAMPAÑA: Fel BARROS y Umberto PIGNATELLI

ESCULPIDO DE MINIATURAS: Natalia Romero ALFONSO, Mª Mar GARCÍA, Sara González GUERRA, Diego IRRAZABAL, Jesús Ruiz LÓPEZ, Eugenia Suarez NÚÑEZ, José PALOMARES, Benito Sevilla SÁNCHEZ y Claudia Rodríguez del VALLE

DISEÑO GRÁFICO: Gabriel BURGHI, Fabio de CASTRO, Max DUARTE, Júlia FERRARI y Grafik ID

JEFA DE PRODUCCIÓN: Rebecca HO

PRODUCCIÓN: Marcela FABRETI, Thiago ARANHA, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE y Keneth TAN

TRADUCCIÓN: Moisés BUSANYA

REVISIÓN: Natalia Delgado MENDOZA

AGRADECIMIENTOS: Karina ALVES, Julyana BARRADAS, Arthur CASULLI, Keli CRUZ, Barbara PERES y Guilherme VASCONCELOS



RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

El jugador que tenga la ficha de 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 en una misma activación.

CADA RONDA EMPIEZA CON:

01 - FASE DE LOS JUGADORES

- **MOVIMIENTO:**
Muévete 1 Zona (gastando acciones adicionales si hay zombis en la Zona de origen).
- **BÚSQUEDA (UNA VEZ POR TURNO):**
Solo en una Zona de edificio libre de zombis. Roba 1 carta del mazo de Equipo. Si has buscado en una Caja de arma épica, coge 1 carta del mazo de Armas épicas.
- **ABRIR UNA PUERTA:**
Usa una carta de Equipo para abrir una Puerta en tu Zona. No se requiere ninguna tirada.
ATENCIÓN: Las Puertas abiertas ya no pueden volver a cerrarse.
- **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.
- **RECOGER O ACTIVAR UN OBJETIVO** en la Zona del Superviviente.
- **HACER RUIDO:** Se coloca 1 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 Corredores 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 los lugares en los que aparecen zombis al final de cada fase de los zombis. Estos lugares son las Zonas de aparición.

- 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).

03 - FASE FINAL

- Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido.
- 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 mín. para ser eliminado	Puntos de Adrenalina
1	BRUTO/ABOMINACIÓN	1	2/3	1/5
2	CAMINANTE	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1