

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 Presentación

2.0 Empezando

3.0 Los habitantes del mañana

- 3.1 Supervivientes
 - 3.1.1 Veteranos y novatos
 - 3.1.2 Tarjeta de estado de superviviente
- 3.2 Zombis
- 3.3 Apilamiento

4.0 Otros indicadores

- 4.1 Armas de fuego
- 4.2 Indicador de disparos
- 4.3 Indicador de registrado
- 4.4 Indicador de abierto
- 4.5 Miras
- 4.6 Drogas
- 4.7 Botiquín
- 4.8 Chaleco

5.0 Desarrollo de la partida

- 5.1 Secuencia de juego
- 5.2 Como jugar
- 5.3 Usando los dados

6.0 Movimiento

- 6.1 Terreno
- 6.2 A la carrera
- 6.3 Como mueven los zombis

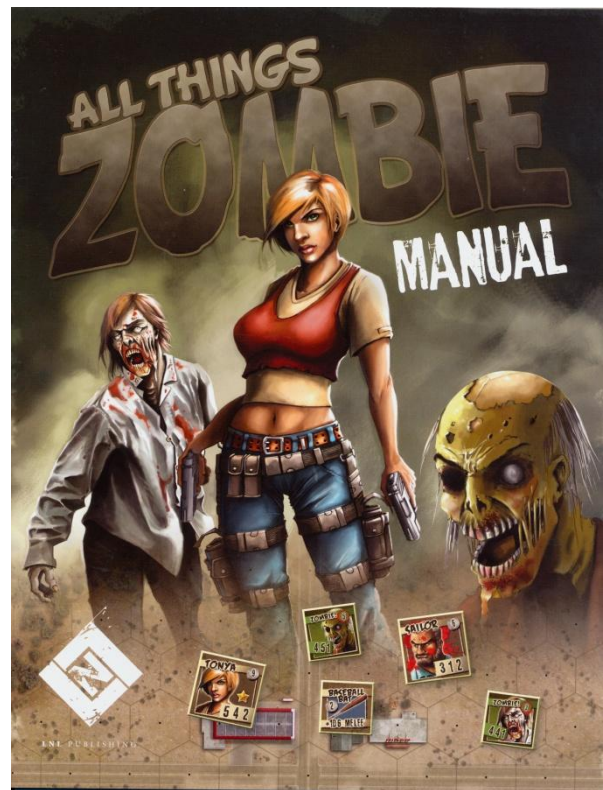
7.0 Acciones

8.0 Combate

- 8.1 Disparos a distancia
 - 8.1.1 Armas
 - 8.1.2 Subfusil
 - 8.1.3 Rifle de asalto
 - 8.1.4 Escopetas
 - 8.1.5 Granadas
 - 8.1.6 Agotando la munición
 - 8.1.7 Disparos presa del pánico
 - 8.1.8 Múltiples armas
 - 8.1.9 Intercambio de armas
- 8.2 Línea de visión (Line of Sight, LOS)
 - 8.2.1 Trazando la línea de visión
- 8.3 Melé

9.0 Reacciones

- 9.1 Tirada de reacción al recibir una carga
- 9.2 Huida
- 9.3 Tirada de reacción al ser tiroteado
- 9.4 Retirarse a cubierto
- 9.5 Tirada de reacción al ser avistado
- 9.6 ¿Cuándo dejan de dispararse los supervivientes?
- 9.7 Tirada de reacción al intentar una carga



10.0 Lo que te puedes encontrar

- 10.1 Encuentros con zombis
- 10.2 Encuentros con otros supervivientes
- 10.3 Encontrando armas, botiquines y otras cosas

11.0 Generando zombis

12.0 Escenarios

- Por un puñado de balas
- La barricada
- Búsqueda y destrucción
- Tiroteo
- La cura
- Carrera al helicóptero

13.0 Juego en modo campaña

14.0 Partida de escaramuza

15.0 Ejemplo de partida

16.0 Créditos

1.0 PRESENTACIÓN

¿Qué es **All Things Zombie**? Es un frenético juego de tablero que te sitúa rápidamente en la acción, basado en el juego de miniaturas homónimo ganador del premio Origins. Trata sobre la vida real en un mundo irreal dominado por los zombis y donde la raza humana es una especie en peligro de extinción.

ATZ se puede jugar **en solitario, en modo cooperativo**, con todos del mismo bando; o **en modo confrontación**, con todos contra todos. Elijas el tipo de partida que elijas, los zombis siempre son controlados por el propio del juego (como si fuese un jugador más) y tú simplemente te debes de preocupar de salvar el pellejo.

ATZ puede se puede jugar como partidas aisladas o como una campaña en la que las aventuras se van enlazando contando la historia de los mismos supervivientes de una partida a otra. Es un juego en el que se han tenido en cuenta todos los detalles, desde la mera supervivencia a prosperar, mientras cazas sin tregua a las desgraciadas criaturas que te amenazan continuamente.

¿Hace cuanto que empezó la plaga? No importa, la meta en **ATZ** es reconstruir el mundo que ha desaparecido, con la diferencia de que ahora tú puedes estar al mando.

Palabra de Ed

Salpicando las reglas de vez en cuando encontrarás unos insertos bajo el epígrafe “Palabra de Ed”¹ con consejos para sobrevivir y prosperar en **ATZ**. Lecciones de la vida aprendidas por las malas y que te transmitimos gustosamente. La primera de dichas lecciones tiene que ver con números y decimales. Si, hacen que las reglas parezcan un aburrido test psicotécnico pero llegarás a amarlas mucho antes de que hayamos acabado de verlas. Los decimales te ayudan a efectuar consultas cruzadas entre diferentes reglas, ahorran tiempo y mejoran tu diversión.

¹ N.T. Se refiere a Ed Texeira, diseñador del juego.

2.0 EMPEZANDO

No te agobies tratando de memorizar nada. Dale un vistazo a las reglas generales, y a continuación juega el escenario “Por un puñado de balas”. Coloca los tableros, destroza las fichas, y que rueden los dados. Sin embargo, antes de que caigan sobre la mesa, vamos a presentar a los personajes, algunos términos propios del juego y a describir como se juega.

3.0 LOS HABITANTES DEL MAÑANA

Sí, hay ratas, perros y todo tipo de alimañas de cuatro patas en este mundo post-apocalíptico, pero nos vamos a centrar en un par muy concreto de criaturas, los supervivientes y los zombis. Allá vamos.

3.1 SUPERVIVIENTES

Los supervivientes son aquellos humanos todavía no infectados. Cada ficha de superviviente muestra en el centro una representación del mismo y su nombre en la parte superior. El número que aparece en las monedas de la parte superior derecha es el número de puntos que te costará dicho superviviente si te decides por una partida de escaramuzas (14.0).



En la parte inferior de la ficha, de izquierda a derecha, habrá unos números que indican lo siguiente

- ❖ **Reputación** – También llamada reputación del superviviente, es un número que expresa la capacidad general del personaje para luchar, teniendo en cuenta su entrenamiento, experiencia, moral y motivación. Cuanto más alta, mejor.
- ❖ **Puntos de movimiento** - Una indicación de la distancia que recorre y la velocidad del personaje a la hora de desplazarse.
- ❖ **Dados en melé** – el número de d6 que el personaje usará en combates cuerpo a cuerpo.

Cada ficha de superviviente tienes dos caras. Los números de la cara anterior representan a un superviviente sano. Es una persona que goza de perfecta salud y preparado para el combate. La parte posterior represente a un superviviente herido. Como podrás apreciar por los nuevos valores (menores que los de la parte frontal), algo mermado en sus capacidades, y todo ello acompañado de sangre, mucha sangre.



3.1.1 VETERANOS Y NOVATOS

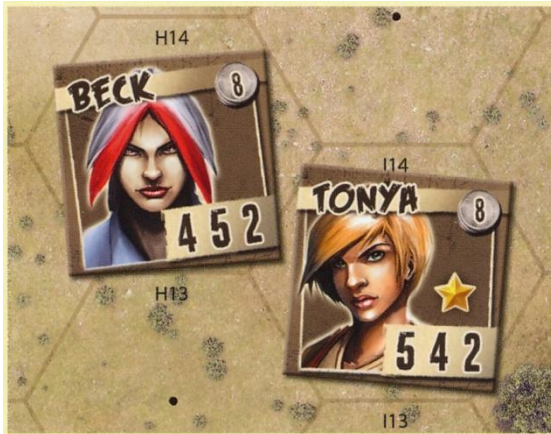
Tenemos supervivientes en dos sabores... ná, es broma, a los zombis todos les saben igual. Venga, ahora en serio, hay dos tipos de supervivientes, los veteranos y los novatos.

Los veteranos son los que cortan el bacalao, las estrellas del juego, personajes curtidos y experimentados, con muchos zombis a sus espaldas, no pierden la calma y conservan la sangre fría incluso en una habitación repleta de zombis. Los personajes veteranos normalmente tienen una reputación de 5, y se les distingue claramente por una estrella que aparece en su ficha.

Los novatos son todos los demás supervivientes que no son veteranos, tienen que estar continuamente haciendo tiradas de reacción ante diversas circunstancias, y, seamos sinceros, mueren como moscas.

- ❖ Los personajes veteranos no tienen que hacer tiradas de reacción cuando son tiroteados, ni cuando cargan contra ellos ni cuando ellos son los que quieren cargar (9.0).

- ❖ Los novatos que comiencen su turno adyacentes (en un hexágono adyacente) a un personaje veterano que pueda llevar a cabo un impulso en la fase de activación, también pueden realizar un impulso (5.2). Este contará como si fuese su impulso de la fase de activación. Dicho de otro modo, los novatos no podrán activarse debido a estar adyacentes a un veterano y luego volverse a activar porque su reputación es mayor que la tirada de iniciativa.



POR EJEMPLO, Beck está adyacente a Tonya, siendo la tirada de iniciativa de los supervivientes 5. Normalmente, Beck (que tiene una reputación de 4) no podría activarse, pero, dado que está en un hexágono adyacente a Tonya, puede activarse.

3.1.2 TARJETA DE ESTADO DEL SUPERVIVIENTE

Cada superviviente tiene su correspondiente tarjeta de estado. Dicha tarjeta se usará para llevar la cuenta de sus heridas, las armas que lleva y todo el material que pueda almacenar en bolsillos, pantalones, mochila, etc. Además, en ella aparecerá la habilidad especial del personaje, si la tuviera.

Todos los supervivientes comienzan cada escenario con el marcador de heridas en cero (0), el arma de su elección en el espacio de “In hand” (Arma en la mano) y el resto de material en sus respectivas casillas. Los supervivientes pueden llevar tanto equipo como casillas libres tengan, no pudiendo llevar nunca más de dos armas. Por cada herida que reciban (y, créeme, ocurrirá tarde o temprano) se mueve la ficha un espacio a la derecha en el contador de heridas. Cuando llegue al espacio marcado “Flip” (voltear), la ficha se dará la vuelta para mostrar el lado herido, lo que cambiará las estadísticas y la sangre que aparecen en ella. Si la ficha sigue avanzando hasta llegar a la casilla de la calavera y las tibias cruzadas, el superviviente ha muerto y se retira del tablero.

En la casilla de reputación se colocan fichas que alteran la reputación del personaje, tales como drogas. Las casillas vacías a la derecha de la de la calavera con las tibias aparecen allí para permitir a los jugadores alterar cartas (por ejemplo, incrementando la salud de un superviviente) como lo crean conveniente.

3.2 ZOMBIS

Cada ficha de zombi viene con un dibujo de uno de ellos. Lógico, ¿no? Los tres números que aparecen en ellas representan lo mismo que en las fichas de los oponentes humanos – los supervivientes. De izquierda a derecha: Reputación, puntos de movimiento y dados de melé. Los zombis no llevan armas... ¡y menos mal!



El número de la parte superior derecha indica la dirección en la que aparecerá el zombi cuando se genere aleatoriamente. Luego volvemos sobre el tema.

Cosas a tener en cuenta:

- ❖ Los zombis tienen una reputación de 4.
- ❖ Los zombis ni sienten ni padecen, no tienen ningún tipo de sentimientos y sólo piensan en una cosa – ¡o lo harían si pensasen! De todo ello se deduce que nunca harán tiradas de reacción ante ningún tipo de eventos.
- ❖ Los zombis sólo causan daño en combate cuerpo a cuerpo.
- ❖ Los zombis mueven en función de los puntos de movimiento que aparezcan en su ficha. Algunos son lentos, otros se desplazan a velocidad normal y algunos son rápidos.

Palabra de Ed

No te fíes de los zombis. Muchos son lentos, pero sólo hacen falta un par de tiradas de activación malas para tenerlos sobre ti como las moscas sobre la miel. Lo que en principio parece un buen lugar puede convertirse en una trampa mortal rápidamente o en apenas unos instantes, lo que más rabia te dé.

3.3 APILAMIENTO

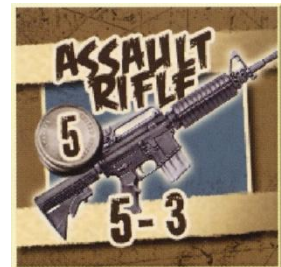
Se puede apilar un número ilimitado de zombis en un hexágono. Por el contrario, sólo puede haber un superviviente por hexágono (excepción: el profesor y el zombi al que cure), aunque sí que pueden moverse atravesando hexágonos ocupados por un superviviente. Moverse es la única acción que puede llevar a cabo un superviviente si se encuentra en un hexágono donde ya haya otro (excepción: el profesor y el zombi al que cura).

4.0 OTROS INDICADORES

Se usan un sinnúmero de fichas para indicar distintos estados, tales como OOA (Out of Ammo, Arma descargada), registrado, abierto, disparos, armas, equipo y muchos otros más.

4.1 ARMAS DE FUEGO

Eh, a todo el mundo le gusta matar zombis. Por eso estamos jugando a esto, ¿no? Y la mejor manera de hacerlo es con armas de fuego. Las fichas indicadoras de armas de fuego muestran una representación gráfica del arma en cuestión así como dos números en la parte inferior. El de la izquierda indica el alcance del arma en hexágonos, y el de la derecha, tras el guión, es el número de dados de disparo que usa el arma al atacar. A la hora de determinar el alcance se tiene en cuenta el hexágono que ocupa el blanco potencial, pero no el hexágono desde el que se realiza el disparo. La otra cara de la ficha muestra la silueta del arma cruzada con las letras OOA (Out of Ammo, descargada)... desde luego no son buenas noticias para el superviviente. Seguiremos con el tema de las armas en la sección 8.1.2.



4.2 INDICADOR DE DISPAROS

Cada indicador de disparos tiene doble cara y en cada una aparecen un número entre el 1 y el 6. Se usan como se detalla a continuación:

- ❖ Cada vez que un superviviente dispare un arma (a excepción de la ballesta), se coloca un indicador de disparos bajo la ficha del mismo con el número de disparos efectuados en su cara visible.
- ❖ Cada vez que un superviviente use una granada, se coloca un indicador de disparos de valor 1 en el hexágono donde estalle la susodicha granada. Has oído bien. Una granada explota con un ruido sordo y seco que no es muy probable que atraiga la atención de muchos zombis.
- ❖ Al moverse posteriormente el superviviente, el indicador de disparos permanece en la casilla. Los disparos generan zombis y los indicadores de disparo se usan para ver cuantos y donde.

POR EJEMPLO, Tonya dispara tres veces (3d6) a un zombi. Se coloca un indicador de disparos de valor 3 bajo la ficha que la representa. Cuando se mueva, el indicador de disparos permanecerá en el hexágono.

- ❖ Los disparos efectuados pueden generar zombis al acabar el turno. Cuantos dependerá del número de disparos efectuados y de la suerte del superviviente (como se puede ver en 11.0).

4.3 INDICADOR DE REGISTRADO

Se coloca un indicador de registrado en un edificio que haya sido registrado. El edificio no puede volver a ser registrado en lo que queda de escenario, pero tampoco volver a entrar en él generará nuevos zombis. Lo uno por lo otro.

4.4 INDICADOR DE ABIERTO

Se coloca un indicador de abierto en un edificio después de que se haya entrado en él y se hayan generado los zombis correspondientes (excepción: también se coloca uno de estos marcadores cuando Too Tall use su poder para determinar cuántos zombis hay en un edificio). Al entrar en un edificio marcado tanto como abierto como registrado, no se coge carta para determinar cuántos zombis hay dentro. Los edificios que solamente aparezcan marcados como abiertos sí que pueden ser registrados (se puede ver en 10.3).

4.5 MIRAS

Las miras se consideran equipo que se puede colocar en un arma de fuego (incluida la ballesta) a excepción de la escopeta. Para montar la mira coloca el indicador correspondiente junto a al arma elegida. Una vez montada, no se puede desmontar en lo que resta de escenario. Las armas con mira tiran 1d6 adicional cuando se combate a distancia, pero dicho dado NO cuenta a la hora de colocar el indicador de disparos.

POR EJEMPLO, una pistola con mira tira 2d6 cuando dispara, pero solo coloca un indicador de disparos de valor uno. No se puede usar al mismo tiempo los beneficios de la mira y el disparo en modo pánico (8.1.8).

4.6 DROGAS

Las drogas se consideran equipo a todos los efectos. Usar drogas no se considera una acción. Para usarlas se colocan en la casilla de reputación de superviviente que las consume después de haber hecho la tirada de iniciativa (5.2). La iniciativa del superviviente se ve aumentada en uno durante el resto del turno. El indicador de drogas se retira al final dicho turno.

POR EJEMPLO, Beck tiene algunas drogas. La tirada de iniciativa ha sido 5, un resultado que normalmente la impediría llevar a cabo un impulso este turno. Usa las drogas colocándolas en su casilla de reputación y se activa.

4.7 BOTIQUÍN

El botiquín se considera equipo a todos los efectos. Usar el botiquín constituye una acción. El botiquín lo puede usar el superviviente que lo lleva o un superviviente adyacente. El botiquín cura una herida del superviviente que lo usa.

4.8 CHALECO

El chaleco se considera equipo a todos los efectos. Si el superviviente tiene el chaleco en una de sus casillas de equipo, se considera que lo lleva puesto. Los supervivientes que lleven chaleco tiran 1d6 adicional en las peleas cuerpo a cuerpo. También reciben las ventajas que se describen en la tabla de combate a distancia.

5.0 DESARROLLO DE LA PARTIDA

Vale, se acabó la lectura. Vamos al lío. Primero selecciona un escenario o genera una partida de escaramuza (14.0). Coloca en la mesa los tableros que vas a usar. Saca de la caja las fichas de supervivientes y zombis o destroquélas si todavía no lo has hecho y colócalas según se indique en el escenario.

Coloca el resto de fichas de zombis en una contenedor opaco, tal como una taza ancha. En adelante la llamaremos Cup of Zombies (COZ, Contenedor de Zombies).

5.1 SECUENCIA DE JUEGO

Durante cada turno se repite la siguiente secuencia.

1. Se generan zombis. Sólo se hace al principio de un juego de escaramuza, siempre en función de lo que dicten las reglas del escenario y solamente antes del primer turno.
2. Se hacen las tiradas de iniciativa de zombis y supervivientes, ambas con 1d6.
3. Tanto zombis como supervivientes mueven y luchan siguiendo las reglas del juego.
4. Se efectúan las tiradas pertinentes para ver si los disparos efectuados generan zombis adicionales.

5.2 COMO JUGAR

Jugar a **ATZ** es realmente muy sencillo. Cada turno tiene cuatro fases.

1. Fase de iniciativa: los jugadores tiran 2d6 de diferente color. El resultado de uno será la iniciativa de los zombis y el del otro la de los supervivientes.
2. El bando con la iniciativa más alta irá primero. Si ambos resultados son iguales (en otras palabras, si al tirar los dados se obtiene un uno rojo y un uno blanco), se repiten las tiradas. Sea como fuera, todos los supervivientes (o todos los zombis) con una reputación igual o mayor que el resultado obtenido pueden llevar a cabo un impulso.

POR EJEMPLO, la tirada de los supervivientes es un 4 y la de los zombis es un 3. Los supervivientes se activan primero, y cualquiera de ellos con una reputación de 4 o superior puede llevar a cabo un impulso. Después de que los supervivientes acaben todos los zombis pueden hacer lo propio (todos los zombis tienen una reputación de 4, que es mayor que 3).

OTRO EJEMPLO, la tirada de los supervivientes es 4, mientras que los zombis obtienen un 5. A pesar de que su tirada de iniciativa es mayor, no se activará ningún zombi dado que todos tienen una reputación de 4 (menor que el 5 obtenido). De modo que, cualquier superviviente con una reputación de 4 o superior puede llevar a cabo un impulso.

3. Durante su impulso, un superviviente puede moverse y llevar a cabo una acción. Al finalizar su movimiento, un superviviente que ocupe un hexágono donde haya zombis deberá luchar cuerpo a cuerpo con ellos.
4. Durante su impulso, un zombi puede moverse. Una vez que todos los zombis hayan movido, se resuelven todas las tiradas de reacción originadas por cargas de zombis (zombis que lucharán cuerpo a cuerpo), y a continuación se llevarán a cabo dichos ataques en cualquier hexágono que contenga tanto supervivientes como zombis.

5.3 USANDO LOS DADOS

Durante la partida se usarán 6d6 de dos maneras diferentes. Vamos a ver un ejemplo de cada una de ellas.

1. **Sumando el resultado a la reputación** – Para ello, se sumará el resultado de cada d6 a la reputación del personaje para generar un resultado total. Este método se utilizará cuando se dispare o cuando se compruebe si has sorprendido a esos zombis que te acabas de encontrar en esa gasolinera incendiada.

POR EJEMPLO, Too Tall (reputación 4) dispara un subfusil, por lo que tira 3d6. Obtiene un dos, un tres y un cinco. Al sumar su reputación lo que ha obtenido finalmente es un seis, un siete y un nueve.

2. **Comparando el resultado con la reputación** – En este caso, se tiran 2d6 y se compara cada resultado individual con la reputación de personaje. Si el resultado es igual o menor que aquella, se considera un éxito. Si el resultado es mayor que la reputación, entonces es un fracaso.

POR EJEMPLO, Tonya (reputación 4) tira 2d6 en un combate cuerpo a cuerpo (8.3). Saca un cuatro y un cinco. El resultado es un éxito. El cuatro es igual a su reputación de modo que éxito. El cinco es mayor que su reputación, por lo tanto, un fracaso.

Usaremos este otro sistema a la hora de los combates cuerpo a cuerpo (8.3) o con las tiradas de reacción (9.0)

6.0 MOVIMIENTO

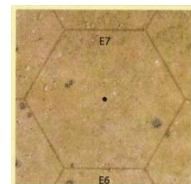
Lo que viene a continuación es básicamente de sentido común. Tanto los supervivientes como los zombis mueven de hexágono en hexágono, costándoles entrar en cada uno de los diferentes hexágonos lo que se indica en 6.1. No se pueden guardar Puntos de Movimiento (PMs) de un turno a otro, y no se pueden usar más de los que se tienen.

6.1 TERRENO

Cada mapa representa una variedad de terrenos por los que se mueven tanto supervivientes como zombis. Cada hexágono tiene un pequeño punto negro en el centro. El terreno que rodea dicho punto determina el terreno del hexágono.

Hay tres tipos de hexágonos:

Despejado. Son hexágonos en los que no se aprecia ninguna característica especial rodeando su punto central. Entrar en uno de ellos cuesta un PM.



Cubierto. Son hexágonos con bosques o cultivos en su punto central. Entrar en ellos cuesta 2 PMs. Ofrecen cobertura a los supervivientes frente a ataques con armas de fuego. Tanto a los supervivientes como a los zombis les cuesta 2 PMs entrar en un hexágono cubierto. Los zombis SOLAMENTE entrarán en un hexágono de estas características para atacar cuerpo a cuerpo a un superviviente; en cualquier otro caso, seguirán el camino más corto, medido en PMs, rodeando el terreno cubierto para poder atacar a un superviviente.



Edificios. Son hexágonos con un edificio en su punto central. Entrar en ellos cuesta 2 PMs. A dichos hexágonos se puede entrar o salir por cualquiera de las caras del hexágono. Los edificios ofrecen cobertura a los supervivientes frente a ataques con armas de fuego. Cuando algún superviviente entre en un edificio deberá robar una carta de zombis para ver si allí encuentra otros supervivientes o zombis, a menos que el edificio ya tenga un indicador de abierto o de registrado.



Los zombis SOLAMENTE entrarán en un hexágono de estas características para atacar cuerpo a cuerpo a un superviviente, en cualquier otro caso, seguirán el camino más corto, medido en PMs, rodeando el edificio para poder atacar a un superviviente.

6.2 A LA CARRERA

Los supervivientes pueden intentar moverse un poquito más rápido de lo habitual. Ya sabes, como cuando tu vida depende de ello. Como lo harías si una horda de zombis te persiguiera. Para hacerlo, el jugador anuncia dicha intención al principio de la acción del superviviente (antes de mover o disparar) y tira 2d6. Por cada éxito obtenido (cada resultado menor o igual que su reputación) se añadirá un PM adicional a su movimiento ese turno.

POR EJEMPLO, Too Tall (reputación 4) tiene un par de zombis que la pisan los talones. Sintiendo su fétido aliento en la nuca decide intentar ir a la carrera. Tira 2d6 y obtiene un 5 y un 3. Un éxito, por lo tanto ese turno dispondrá de 5 PMs.

Lanzarse locamente a la carrera tiene algunos inconvenientes. En primer lugar, el superviviente que vaya a la carrera y entre en un edificio siempre se verá sorprendido (10.1). Además, el intento de lanzarse a la carrera se considera una acción, tanto si tiene éxito como si no, de modo que se si se usa la acción de lanzarse a la carrera, no se puede llevar a cabo ninguna otra acción, solo se podrá correr. Los supervivientes pueden entrar en el tablero a la carrera, pero así todo deberán efectuar la tirada para ver el resultado de su intento.

6.3 COMO MUEVEN LOS ZOMBIS

Los zombis siempre se mueven hacia el superviviente más cercano. Si hay dos a la misma distancia del zombi (medida siempre en función de los PMs que el zombi debería usar para llegar al hexágono del superviviente), se determina aleatoriamente en cuál de las dos direcciones se moverá (se tira un dado, la pajita más corta, que decida el gato, lo que sea). Los zombis se mueven siempre en línea recta, pero no entrarán en un edificio ni en terreno cubierto a menos que sea para atacar en él al superviviente a por el que van. Si un zombi topa con un edificio o terreno cubierto, se moverá por el camino más corto (en PMs). Si hay que decidir qué camino toma, ya sabes, que decida el gato.

7.0 ACCIONES

A menos que se diga lo contrario en la tarjeta del superviviente, estos sólo pueden llevar a una acción por impulso, además de moverse. Las posibles acciones son:

- ❖ Disparar un arma de fuego.
- ❖ Recargar un arma.
- ❖ Usar algún tipo de equipo, según corresponda.
- ❖ Registrar un edificio.
- ❖ Intentar lanzarse a la carrera.
- ❖ Intentar una carga.
- ❖ Intercambiar armas.
- ❖ Dar equipo o armas a un superviviente adyacente. Y sólo en el caso de que ninguno de ellos esté en un hexágono ya ocupado por zombis u otros supervivientes.

Las acciones se pueden llevar a cabo en cualquier momento del impulso.

POR EJEMPLO, Beck se mueve un hexágono, dispara su arma y a continuación gasta los cuatro puntos de movimiento que le quedan.

8.0 COMBATE

Existen dos formas básicas de infligir daño en **ATZ**. La primera es a distancia mediante el uso de armas de fuego y la otra es en melé, en combates cuerpo, bien usando puños y manos o armas cuerpo a cuerpo, tales como bates de beisbol – vamos, como en las pelis.

8.1 DISPAROS A DISTANCIA

Un superviviente puede disparar en cualquier momento de su impulso así como en todas las ocasiones en las que las tiradas de reacción correspondientes se lo indiquen. Para poder hacerlo debe cumplir tres requisitos:

1. Debe poseer un arma cargada (que no esté descargada, OOA).
2. El blanco debe estar dentro del alcance del arma en cuestión.
3. El blanco debe estar en la línea de visión (LOS) del tirador.

Si se cumplen todos los requisitos el superviviente tirará un número de d6 equivalente al valor indicado en la ficha del arma como dados de disparo, añadirá a cada valor obtenido su reputación y consultará la tabla de combate a distancia (Ranged Combat Table, RCT). No hay ningún tipo de modificador, ya van incluidos en la tabla.

Cada resultado obtenido tiene la posibilidad de dañar un blanco, y en general cualquier dado aparte del primero se puede aplicar a un blanco distinto. El número de dados de la tirada también define la dispersión de los disparos en hexágonos, o el número de hexágonos que se pueden atacar simultáneamente con dicha arma (excepto la escopeta, ya que todos los dados de su tirada se aplican a un sólo hexágono).



Tres dados de disparo pueden atacar tres blancos diferentes adyacentes.

POR EJEMPLO, un subfusil con 4 dados de disparo puede atacar hasta a cuatro blancos adyacentes diferentes, dado que se puede dispersar a cuatro hexágonos. Cada dado de disparo se considera un disparo independiente. Conviene recordar que cada blanco debe de estar al menos adyacente a otro.

Se aplica el valor mayor al primer blanco y luego se continúa en orden descendente.

POR EJEMPLO, Nick (reputación 5) dispara su subfusil a tres blancos que están adyacentes y dentro del rango del arma. Tira los dados y saca cuatro, tres, cinco y seis. Los dados se ordenan de mayor a menor y se les añade 5 de la reputación de Nick. Lo que nos da un total de diez, nueve, ocho y

cinco. Tanto el once como el diez alcanzan los dos primeros blancos mientras que el nueve y el ocho yerran el blanco como resultado de “el tercer disparo falla”.

8.1.2 ARMAS DE FUEGO

Las armas de fuego tienen tres características, que son:

Nombre – lo que son. Hay varios tipos de armas en **ATZ**. Desde pistolas a fusiles de asalto pasando por subfusiles y escopetas.

Alcance – es la distancia en hexágonos a la que puede disparar el arma con posibilidad de impactar en el blanco. El alcance se cuenta a partir del primer hexágono adyacente al tirador hasta e incluyendo el hexágono que ocupa el potencial blanco.



Dados de disparo (d6) – Representan el número de d6 que se tiran al disparar el arma.

8.1.3 SUBFUSIL

Cuando se dispara un subfusil, el tirador puede elegir entre efectuar 2, 3 o 4 disparos. Recuerda que se tira un dado por disparo.

8.1.4 RIFLE DE ASALTO

Cuando se dispara un rifle de asalto, el tirador puede elegir entre efectuar 1, 2 o 3 disparos.

8.1.5 ESCOPETAS

Los dados de disparo de una escopeta se utilizan de manera diferente a las otras armas. Las escopetas tiran 6 dados y eligen los tres mejores resultados. Las escopetas generan 6 disparos y a efectos de quedarse sin munición cuentan todos los d6 lanzados (8.1.7).

8.1.6 GRANADAS

Se pueden lanzar granadas a hexágonos adyacentes. Hacerlo cuenta como una acción, igual que si disparásemos cualquier otra arma, pero las granadas NO hace falta que se lleven equipadas en la mano, pueden ir en la mochila. Se tira un dado por cada blanco que haya en el hexágono (tanto zombis como supervivientes). Cada blanco cuenta como si fuese el primero.

POR EJEMPLO, Jimmy (reputación 4) tira una granada en un hexágono con tres zombis. Tira tres dados y saca un tres y dos cuatros. Mata dos zombis.

8.1.7 Agotando la munición

Se considera que cada arma tiene una cantidad de munición infinita. Pero se puede acabar el cargador, y normalmente ocurre en el peor momento.

Al disparar, cada vez que se obtengan dos o más 1s, habrá que recargar. Se resuelve el ataque normalmente y a continuación se da la vuelta a la ficha del arma, que pasará a mostrar su cara Out of Ammo (OOA, descargada). Habrá que gastar una acción para recargarla.

POR EJEMPLO, la encantadora Tonya se ha quedado sin munición y voltea la ficha de su subfusil para mostrar su lado OOA. En su siguiente impulso camina calle abajo recargando el arma. No puede disparar durante ese impulso; está usando su acción para recargar. Al final del impulso, vuelve a dar la vuelta a la ficha del subfusil en su tarjeta de estado.

8.1.7.1 Indicador de munición

Si el superviviente tiene un indicador de munición en su tarjeta de estado, puede retirarlo cuando se quede sin munición, recargando automáticamente el arma descargada. El efecto es inmediato y no cuenta como una acción. Mola, ¿eh?

8.1.1.8 Disparos presa del pánico

En cualquier momento que pueda disparar el superviviente puede optar por hacerlo presa del pánico. Para ello tira un d6 adicional. Tras disparar presa del pánico, el arma queda automáticamente descargada.

POR EJEMPLO, Sailor se deja dominar por el pánico y dispara a dos zombis que están a dos hexágonos de distancia. Normalmente tiraría solamente 1d6 al disparar su pistola, pero en esta ocasión añade otro d6, lo que hace un total de 2d6. Resuelve el ataque y voltea su ficha de pistola para que muestre su cara OOA. Si tuviera un indicador de munición, devolvería la ficha de pistola a su estado original a cambio de descartarlo.

8.1.9 MULTIPLES ARMAS

Si, es posible que un personaje lleve varias armas. Se coloca la ficha que represente el arma adicional en el espacio de "in pack" (en la mochila) de la zona de armas de su tarjeta de estado. Con la única excepción de las granadas (8.1.6) solo se pueden disparar las armas "in hand" (equipadas en ese momento).

8.1.10 INTERCAMBIO DE ARMAS

Se pueden intercambiar armas en cualquier momento del impulso. Coger un arma que se lleva en la mochila se considera una acción. Al hacerlo, automáticamente el arma anteriormente equipada pasa a la mochila.

8.2 LINEA DE VISIÓN (LINE OF SIGHT, LOS)

Para poder disparar a un blanco necesitas poder verlo. La línea de visión (Line of Sight, LOS) es un método sencillo de determinar si el tirador puede ver el blanco.

Un tirador siempre podrá disparar a un hexágono adyacente independientemente del tipo de terreno que haya en ese hexágono.

POR EJEMPLO, Bank dispara con su pistola desde un edificio a un hexágono adyacente de bosque.

En todas las demás ocasiones, el disparo se tendrá que efectuar a través de hexágonos despejados independientemente del tipo de hexágono que ocupe el blanco.

POR EJEMPLO, Buffy dispara con su pistola desde un edificio a un zombi que se encuentra en un hexágono de bosque a dos hexágonos de terreno descubierto.

Cualquier hexágono cubierto – bosques, cultivos o edificios – que se encuentre entre el tirador y el blanco bloquea la línea de visión e imposibilita el disparo.

POR EJEMPLO, Nick quiere disparar a un zombi que se encuentra a tres hexágonos de distancia, pero no puede debido a que hay un hexágono de bosque por medio.

La línea de visión abarca todo el tablero de día, se reduce a doce hexágonos al anochecer y queda restringida a dos hexágonos por la noche. En caso de que el escenario no transcurriese durante el día se especificaría claramente en el mismo.

8.2.1 COMO TRAZAR LA LÍNEA DE VISIÓN

Todos los hexágonos tienen un pequeño punto negro en el centro que llamaremos punto central. El tipo de terreno que tenga el punto central determinará el tipo de terreno del hexágono independiente del resto de terreno que aparezca representado en el hexágono. Para determinar si el tirador tiene una línea de visión libre de obstáculos coloca cualquier objeto recto, como por ejemplo una regla o un cordel tirante, que vaya del punto central del tirador al punto central del blanco. Si esa recta pasa por algún hexágono cubierto entonces la línea de visión se considera bloqueada y el disparo no se puede realizar. Si la línea de visión pasa a lo largo de un borde de un hexágono cubierto no se considera bloqueada a no ser que haya hexágonos cubiertos a ambos lados de dicho borde. Se puede disparar sin problemas a través de un hexágono en el que haya supervivientes o zombis.



Al trazar la línea de visión entre Tonya y este par de zombis, vemos que sólo podrá disparar a uno de ellos. El hexágono de bosque bloquea la otra línea de visión.

Si no se puede ver un blanco no se le puede disparar, incluso estando adyacente a otro blanco o un hexágono que sí se puedan ver.

POR EJEMPLO, Beck dispara su subfusil a un hexágono visible y obtiene tres impactos.

Normalmente podría distribuir los dos impactos adicionales a hexágonos adyacentes pero dado que no puede ver dichos hexágonos esta vez no podrá hacerlo.

8.3 MELÉS

Cuando se produce una melé, estaremos ante un combate entre supervivientes y zombis, un combate cuerpo a cuerpo, culata a boca y bate de beisbol a lo que caiga. Se producirá una melé cuando supervivientes y zombis, u otros supervivientes hostiles ocupen el mismo hexágono. Las melés se producirán al final del impulso de un zombi o en el momento que un superviviente entre en un hexágono ocupado por un zombi u otro superviviente hostil. Veamos como:

El superviviente tirará el número de dados indicados en su ficha (a menos que se vean modificados por un arma que lleve) y compara cada resultado con su reputación. Los zombis tiraran

un dado por zombi en el hexágono. La resolución se describe con detalle en la tabla correspondiente, pero resumiendo, si el superviviente obtiene más éxitos que los zombis o supervivientes enemigos, causará una herida. Si es a la inversa, recibirá una. Si ambos bandos obtienen el mismo número de éxitos, entonces no pasa nada.

Si al menos hay cuatro zombis en el hexágono, y obtienen el triple de éxitos que el superviviente, este recibe dos heridas en vez de una.

POR EJEMPLO, Beck está enzarzada en un combate cuerpo a cuerpo con cuatro zombis. Estos sacan 5, 3, 4 y 3, obteniendo tres éxitos. Beck saca un 1 y un 5, lo que se traduce en un éxito. Dado que hay cuatro zombis y han obtenido el triple de éxitos que Beck, esta recibe dos heridas.

9.0 REACCIONES

Desafortunadamente los hombres y mujeres representadas en las fichas cuadradas no siempre reaccionarán como tú quieres. Después de todo, son humanos... o algo parecido.

A lo largo de una partida de **All Things Zombie**, se tendrán que realizar tiradas de reacción en cuatro situaciones específicas: Cuando un zombi o superviviente efectúe una carga (tirada de reacción ante una carga), cuando sea el personaje el que realice la carga (tirada de reacción para cargar), cuando se aviste por primera vez un superviviente enemigo (tirada de reacción a un avistamiento) y cada vez que se reciban disparos y no se reciba daño (tirada de reacción a disparos). Se tirarán dos dados por cada tirada de reacción y se compararán los resultados con la reputación. Cada resultado menor o igual que la reputación del que hace la tirada se considera un éxito.

Los personajes veteranos, los que tienen una estrella en su ficha, pueden elegir su reacción cuando reciben una carga, cuando son blancos de disparos y cuando sean ellos los que lleven a cabo la carga.

9.1 TIRADA DE REACCIÓN ANTE UNA CARGA

Después de que todos los supervivientes enemigos o zombis hayan movido, si hay alguno de ellos en el hexágono del superviviente, este tendrá que realizar una tirada de reacción ante una carga. Solo se hará una vez, independientemente de cuantos zombis lleven a cabo la carga sobre el hexágono ese turno.

Un personaje veterano puede elegir su reacción. No conviene olvidar que si el veterano elige huir deberá atenerse a todo lo que conlleva (9.1.1), incluido el determinar aleatoriamente en qué dirección lo hará.

TIRADA DE REACCIÓN ANTE UNA CARGA

- ❖ Se lleva a cabo contra la reputación del que la realiza.
- ❖ Los veteranos pueden elegir su reacción.

Dos éxitos (2d6)

- ❖ Aquellos que puedan disparar y luego combatirán cuerpo a cuerpo.
- ❖ Aquellos que no puedan disparar combatirán cuerpo a cuerpo.

Un éxito (1d6)

- ❖ Aquellos que estén en bosque, cultivos o edificio dispararán y luego combatirán cuerpo a cuerpo.

- ❖ Aquellos que estén en terreno descubierto y reciban una carga de tres o más, huirán.
- ❖ El resto no podrá disparar y tendrán que combatir cuerpo a cuerpo

Ningún éxito (0d6)

- ❖ Aquellos que se encuentren en bosque, cultivos o edificios no podrán disparar y tendrán que luchar cuerpo a cuerpo.
- ❖ Aquellos que estén en hexágonos despejados, huirán.

POR EJEMPLO, Beck (reputación 4) recibe una carga de tres zombis; hace la tirada de reacción ante una carga. Saca un tres y un dos, dos éxitos (2d6). Puede disparar primero y a continuación luchar cuerpo a cuerpo con los zombis que queden.

9.1.1 HUIDA

Un superviviente que obtenga un resultado de huida al ver cómo reacciona ante una carga, se mueve en línea recta en una dirección al azar (acordada asignando un número a cada borde del hexágono, se tira 1d6 y se mueve en la dirección indicada), como si moviese a la carrera, sin realizar ninguna tirada, simplemente añadiendo 2 PMs a los que aparecen en su ficha, hasta que gaste todos los puntos de movimiento o entre en un edificio o terreno de bosque o cultivos. Si entra en un edificio deberá robar una carta de zombis (10.1). Los zombis que se generen como consecuencia de ella siempre sorprenden al superviviente.

9.2 TIRADA DE REACCIÓN AL SER TIROTEADO

Siempre que un superviviente reciba disparos y no le impacten, deberá realizar una tirada de reacción a recibir disparos. Los jugadores veteranos pueden elegir su reacción.

POR EJEMPLO, Too Tall (reputación 4) está en un hexágono descubierto y es tiroteada por otro superviviente pero no recibe daño alguno. Inmediatamente tira 2d6 contra su reputación y obtiene un cinco y un tres, con lo que obtiene un éxito (1d6). Esto quiere decir que no devolverá el fuego y se retirará a cubierto.

TIRADA DE REACCIÓN A RECIBIR DISPAROS

- ❖ Se lleva a cabo contra la reputación del que la realiza.
- ❖ Los veteranos pueden elegir su reacción.

Dos éxitos (2d6)

- ❖ Aquellos que tengan el arma descargada o no puedan usarla por no estar dentro del alcance de la misma no devolverán el fuego y se retirarán para cubrirse.
- ❖ Los que estuvieran cargando continuarán la carga.
- ❖ El resto terminarán su movimiento y devolverán el fuego si pueden.

Un éxito (1d6)

- ❖ Aquellos que estuvieran cargando continuarán haciéndolo.
- ❖ Aquellos que estén en bosques, cultivos o en un edificio que puedan devolver el fuego, lo harán.
- ❖ El resto no devolverá el fuego y se retirarán para cubrirse.

Ningún éxito (0d6)

- ❖ Los que estuvieran cargando no devolverán el fuego y se retirarán a cubierto.
- ❖ Aquellos que estén en bosques, cultivos o en un edificio se retirarán para cubrirse.
- ❖ El resto huirá.

9.2.1 RETIRADA PARA CUBRIRSE

Un superviviente que tenga que retirarse para cubrirse se moverá de tal manera (a discreción del jugador que lo controla) que busque la protección de un terreno de bosque, cultivo o un edificio, o ponga entre él y el tirador uno de esos tipos de hexágono (o sea, bloquee su línea de visión).

El superviviente no puede usar más PMs que los que tenga impresos en su ficha. No podrá darse a la carrera. Tampoco podrá acabar su movimiento más cerca del tirador (siempre medido en PMs) que cuando empezó la maniobra de retirarse para cubrirse.

9.3 TIRADA DE REACCIÓN A UN AVISTAMIENTO

En cualquier momento que un superviviente enemigo no sea visto al principio de su turno y se mueva a un hexágono a menos de seis de distancia y dentro de la línea de visión de otro superviviente, el superviviente que lo descubre tiene que hacer una tirada para ver cómo reacciona ante dicho avistamiento.

TIRADA DE REACCIÓN A UN AVISTAMIENTO

- ❖ Se lleva a cabo contra la reputación del que la realiza.
- ❖ Los veteranos también deben realizarla.

Dos éxitos (2d6)

- ❖ Aquellos con el blanco dentro del alcance de sus armas, dispararán.
- ❖ El resto realizará una tirada para ver si cargan.

Un éxito (1d6)

- ❖ Ambos supervivientes tiran 1d6 y añaden sus respectivas reputaciones. El total mayor dispara primero. Los empates se consideran disparos simultáneos.
- ❖ Los disparos generados por esa tirada se consideran "disparos apresurados" (ver tabla de disparo a distancia).
- ❖ Aquellos que no tengan armas a distancia, se retirarán para cubrirse.

Ningún éxito (0d6)

- ❖ No podrán disparar y permanecen en la posición.

POR EJEMPLO, Jimmy (reputación 4) comienza su turno en medio de la calle. No ve a nadie. Un superviviente enemigo se activa, dobla una esquina y es avistado. Jimmy hace una tirada de reacción ante un avistamiento. Saca un cinco y un tres, lo que se traduce en un éxito (1d6). Esto quiere decir que ambos supervivientes tiran 1d6 y añaden sus respectivas reputaciones a su resultado. Jimmy gana, por lo que dispara primero pero dispara apresuradamente. Más tarde Jimmy se activa y se mueve calle abajo. Al girar una esquina ve a un superviviente enemigo. El otro superviviente es el que lleva a cabo la tirada de reacción a avistamiento.

Palabra de Ed

Este es la tirada de reacción más importante de todo el juego **ATZ**. Determina quién dispara primero y puede significar la diferencia entre una vida larga y una muerte rápida. Conviene que lo tengas en mente si decides jugar a los vaqueros y salir al descubierto sin pensártelo dos veces.

9.3.1 ¿CUANDO DEJAN DE DISPARARSE LOS SUPERVIVIENTES?

Los supervivientes continuarán disparándose mutuamente en tanto en cuanto superen las tiradas de reacción a recibir disparos, no se les descargue el arma, ninguno de ellos reciba un impacto, se retire para cubrirse o huya.

POR EJEMPLO, Jimmy dispara a Nick y falla. Nick lleva a cabo una tirada para ver cómo reacciona al ser tiroteado y obtiene dos éxitos (2d6). Devuelve el fuego y falla. Jimmy es que lleva a cabo ahora la tirada para ver cuál es su reacción bajo fuego enemigo. Obtiene dos éxitos (2d6). Devuelve el fuego y consigue un impacto. Esto hace que la reacción en cadena de disparos se termine.

9.4 TIRADA DE REACCIÓN A QUERER CARGAR

En el momento que un superviviente quiera cargar para entrar en melé o combate cuerpo a cuerpo debe llevar a cabo una tirada de reacción al intentar la carga. Los veteranos pueden elegir su reacción. Conviene hacer notar que los supervivientes que superen la tirada de reacción a querer cargar pueden lanzarse a la carrera; esto **NO** se considera dos acciones. Un superviviente no puede intentar cargar a menos que pueda llegar al hexágono o el blanco sobre el que desea realizar la carga lanzándose a la carrera.

TIRADA DE REACCIÓN A INTENTAR LLEVAR A CABO UNA CARGA

- ❖ Se lleva a cabo contra la reputación del que la realiza.
- ❖ Los veteranos pueden elegir su reacción.

Dos éxitos (2d6)

- ❖ ¡A la carga!

Un éxito (1d6)

- ❖ Aquellos que tengan armas a distancia, en vez de cargar dispararán.
- ❖ Aquellos que no puedan disparar, llevarán a cabo la carga.

Ningún éxito (0d6)

- ❖ Permanecen en el sitio.

10.0 LO QUE TE PUEDES ENCONTRAR

Una buena parte de tu vida en **ATZ** la dedicarás a encontrar cosas o gente. A veces encontrarás cosas beneficiosas, como botiquines y subfusiles. Otras veces esa búsqueda producirá encuentros más bien perjudiciales, como supervivientes con malas intenciones y zombis. Montones de zombis.

10.1 ENCUENTROS CON ZOMBIS

Encontrarás equipo al registrar edificios. Veamos cómo.

Cuando entres en un edificio que no tenga el indicador de abierto o de registrado, roba la carta superior del mazo de cartas de zombi. La carta indicará cuántos zombis encuentra el superviviente. Colócalos en el hexágono del superviviente. Representan a los no muertos que desean convertir en su almuerzo al no-siempre-indefenso superviviente.

Los zombis puede que sorprendan al superviviente o quizás sea este el que los esté esperando. Para averiguarlo, los zombis tiran 1d6 y añaden el número de zombis en el hexágono. Por su parte el superviviente añade su reputación al resultado de tirar 1d6. Si la cantidad obtenida es igual o mayor que la obtenida por los zombis, será él el que los sorprenda a ellos. En cualquier otro caso, serán los zombis los encargados de la sorpresa.

Palabra de Ed

Conviene recordar que si el superviviente entra en el edificio a la carrera, siempre será sorprendido.

Si el superviviente sorprende a los zombis, podrá disparar su arma antes de entrar en melé, o, si decide que es preferible vivir para luchar otro día, puede deshacer el camino andado y volver al hexágono por el que entro al edificio. Si opta por la primera opción, los disparos se llevan a cabo de manera habitual y cualquier zombi así eliminado se retira del tablero antes de entrar en melé. Si los zombis ganan la tirada y sorprenden al superviviente, inmediatamente entran en melé.

Si un edificio aparece marcado como abierto, no se vuelve a sacar carta de zombis. El edificio se considera ya libre de ellos. NO se registra cada hexágono del edificio. Los zombis que aparecen al entrar representan a todos los zombis que había en el edificio.

10.2 ENCUENTROS CON OTROS SUPERVIVIENTES

No estás solo en este mundo post-apocalíptico, pero a veces más vale sólo que mal acompañado. Cuando así se especifique en las reglas particulares del escenario o cuando así se haya acordado en una partida de escaramuza (14.0), se podrán generar supervivientes cuando otros supervivientes entren en un edificio. Por ejemplo, un escenario puede indicar que cuando aparezca una carta de 0 zombis, la carta genera un superviviente.

Cuando uno de tales supervivientes sea generado, coloca una ficha genérica de superviviente en el mismo hexágono que el superviviente que le/la generó. Coge al azar un arma para dicho superviviente y colócasela. Los supervivientes genéricos (simplemente aparecen en la ficha como "survivor" [superviviente] no tienen tarjeta de estado de superviviente. La primera herida cambia su ficha a la cara de herido y la segunda los elimina.

Por supuesto, habrá que saber si el superviviente es amigo o enemigo. Fácil. El jugador que controla al superviviente que entró en el edificio tira 1d6 y añade su reputación a la tirada. El superviviente recién descubierto hace también una tirada (no importa quién la haga físicamente) y también añade su reputación. Si el resultado del descubridor es igual o mayor que el del descubierto este se considera amigo, en caso contrario, hostil. La tirada del superviviente controlado por el jugador se modifica de las siguientes maneras:

- ❖ +1 si el superviviente es de sexo opuesto al descubierto.
- ❖ +1 si el arma que lleva en la mano es una escopeta, un rifle de asalto o un subfusil y el superviviente recién descubierto lleva una pistola, dos pistolas o la ballesta.

Los supervivientes no hostiles inmediatamente se unen a la banda de supervivientes del jugador y serán controlados por este el resto de la partida.

Los supervivientes hostiles entrarán en melé con el superviviente del jugador. En tiradas subsiguientes se tirará un dado de iniciativa aparte para el superviviente hostil (y no, no se une a

ningún otro jugador, será un renegado el resto de la partida). Llevará a cabo su turno como se describe en 5.2.

Durante su turno los supervivientes entrarán en melé con cualquier superviviente o zombi que esté en su hexágono. Si no se diera tal caso, dispararán sobre el superviviente o zombi más cercano. Si no hubiera ninguno de ellos en su LOS se moverá hasta que tenga al superviviente o zombi más cercano en su LOS y a continuación le/la/lo disparará. Si un zombi y un superviviente están equidistantes, se determina al azar hacia donde encaminará sus pasos o disparará el superviviente. Si su arma se descarga, intentará cargar contra el superviviente o zombi más cercano. No recargará su arma.

No importa quién lleve a cabo estas acciones con el superviviente. Lo controla el juego. Cualquiera puede mover su ficha, hacer sus tiradas, etc.

10.3 ENCONTRANDO ARMAS, BOTIQUINES Y OTRAS COSAS

Una vez que el superviviente haya limpiado de zombis (y/o de supervivientes hostiles) un edificio, y tenga una acción disponible, podrá registrar dicho edificio. Roba una carta del mazo de cartas de botín. Lo que se saque es lo que hay.

Tras registrar el edificio, coloca una ficha de registrado para indicarlo. Se puede volver a entrar en el edificio y usarlo para cubrirse, pero no se puede volver a registrar, ni ningún jugador que entre en un edificio que tenga el indicador de registrado volverá a robar carta de zombi alguna.

Si un superviviente entra en un edificio que tiene el indicador de abierto, inmediatamente puede gastar una acción (si la tiene disponible) para registrar el edificio. No se vuelve a robar carta de zombis en un edificio marcado como abierto.

10.0 GENERANDO ZOMBIS

Al final de cada turno se tira 1d6 por cada disparo, indicados por las fichas de indicador de disparos que haya en el tablero.

POR EJEMPLO, un indicador de tres disparos hará que alguien (no importa quién sea), tire tres dados.

Un resultado de 4, 5 o 6 coloca un zombi en el tablero. Se saca el número indicado de zombis del Contenedor de Zombis (Container of Zombies, CoZ). Se colocan según la dirección que indique cada ficha, a seis hexágonos del disparo que los generó. Si al hacerlo alguno queda fuera del tablero, colócalo en el borde del mismo. Se retiran todos los indicadores de disparos.

También se pueden generar zombis (y de hecho el lo más común) al inicio de un escenario o partida de escaramuza. Para ello, una vez que los supervivientes entren en el tablero, se tiran 6d6 por cada uno y se colocan los zombis como se explica en la sección de colocación de zombis generados por disparos. Los zombis generados por la entrada de supervivientes en el tablero no se mueven hasta el turno siguiente. Antes de iniciar la partida se decide de mutuo acuerdo que dirección representa cada lado del hexágono. Si, por lo que fuese, no se llegase a un acuerdo, el lado norte o noreste sería el 1, siguiendo el resto de los números en sentido horario.

12.0 ESCENARIOS

Cada escenario tiene el siguiente formato:

- ❖ **Historia asociada:** Crea el ambiente necesario para la partida.
- ❖ **Supervivientes:** Los supervivientes que participarán en el escenario, así como cualquier arma o equipo que lleven o los puntos disponibles para comprar armas y equipo.
- ❖ **Supervivientes hostiles:** Cualquier superviviente enemigo que haya en el escenario.
- ❖ **Zombis:** Como se colocan o generan los zombis.
- ❖ **Reglas especiales:** Reglas especiales específicas del escenario.
- ❖ **Condiciones de victoria:** Como ganar el escenario.

Un apunte sobre sitios específicos del escenario. A veces, el escenario especificará determinados lugares que aparecen en los tableros. En tales ocasiones, la localización específica del lugar tendrá el formato nº de tablero, hexágono de dicho tablero. Por ejemplo, 4C15 quiere decir el tablero nº 4, hexágono C15.

Si el lugar es un edificio, el hexágono indicador se refiere a todo el edificio. Por ejemplo, si el escenario te dice que te despliegues en el edificio 4C6, te puedes colocar en cualquier hexágono del edificio que está en 4C6.

POR UN PUÑADO DE BALAS

APOCALIPSIS +26

Tony y Beck solían frecuentar los clubs nocturnos de las iluminadas calles de Las Vegas buscando primos con abultadas carteras. Ahora lo frecuente es huir, buscar comida y armas, sobre todo armas. Dos mujeres con las nociones de karate de un yuppie no van a durar mucho ante un enjambre de zombis, y las pistolas de 9 mm. que llevan para hacer frente a los enemigos más agresivos no van a bastar para detener a los insensibles e inertes muertos vivientes. Necesitan armas de verdad. Esperan encontrarlas en Last Chance (Última Oportunidad), un pueblucho perdido en el desierto en las afueras de Vegas.

SUPERVIVIENTES:

Tonya: 1 pistola, 1 botiquín.

Beck: 1 pistola, 1 munición.

Entran por la parte este del tablero 1.

ZOMBIS:

Se generan después de que Tonya y Beck hayan entrado en el tablero, tal y como se explica en 11.0.

CODICIONES DE VICTORIA:

Para ganar, Tonya y Beck deben encontrar cada una un arma adicional y huir por el borde del tablero o bien, registrar todos los edificios y salir del tablero.



LA BARRICADA

APOCALIPSIS +29

Tonya y Beck han encontrado las armas que buscaban, además de a Bank y a Sailor – ¡vaya pareja imposibles de compadres!-. Por desgracia, los zombis también los han encontrado a todos ellos, y su número no deja de crecer. Quizás sea el olor a humano, las detonaciones de los disparos, pero la verdad es que, por más que corran, por más que maten, los zombis los siguen continuamente sin ningún signo aparente de fatiga. Tonya, reconocida líder del grupo, decide acabar con ellos de una vez por todas tendiéndoles una trampa, creando una zona mortal de fuego cruzado.

SUPERVIVIENTES:

Tonya, Beck, Bank y Sailor, además de 12 puntos de equipo/armas.

Tres de los supervivientes se deben desplegar a un hexágono de distancia del cruce de carreteras del tablero 1 (1G9). Se coloca un indicador de abierto en cualquier edificio en el que se despliegue inicialmente un superviviente, menos en 4D5. El superviviente puede usar su acción para registrar dicho edificio. El superviviente restante, que permanece vigilando el fortín del grupo, se coloca en cualquier zona del edificio 4D5.

ZOMBIES:

Se generan una vez se hayan desplegado los supervivientes, tal y como se explica en 11.0. El superviviente del edificio grande no realiza tirada para generar zombis, pero cada uno de los tres supervivientes que comienzan en el cruce llevan a cabo la tirada dos veces cada uno. Los zombis generados se colocan a una distancia de 4 hexágonos del superviviente que los generó, en vez de a los 6 habituales. Esta regla especial solo se aplica a los zombis generados al principio del escenario. Los zombis que se generen posteriormente como consecuencia de los disparos efectuados se colocan a 6 hexágonos de distancia, como es habitual.

A partir del segundo turno, y de ahí en adelante (si los zombis se activan), 2d6 de zombis entran por el lado este del tablero al inicio de la activación zombi. Si los zombis no se activan (5.2), no entrará ninguno por dicha vía. Dichos zombis entra uno por hexágono. El primero se coloca en la carretera de la columna "G", el siguiente en el hexágono del borde "H" y el siguiente en el hexágono de borde "F". Se sigue este procedimiento hasta que todos los zombis que entren en juego de esta manera estén colocados.

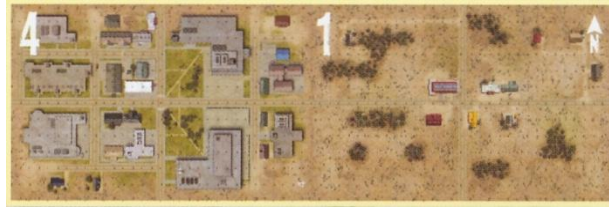
REGLAS ESPECIALES:

El edificio en 4D5 se considera un fortín. Los supervivientes han construido una barricada con todo tipo de obstáculos y escombros y han tapiado puertas y ventanas. Como consecuencia de ello a los zombis les costará 3 PMs entrar en cualquier hexágono de seto verde – por ejemplo, 4C4- (representan la barricada) y 3 PMs entrar en el edificio desde el exterior, reduciéndose el coste a 2 PMs dentro del mismo. El movimiento de los supervivientes es el habitual.

Los supervivientes que entren en cualquier edificio excepto el reseñado fortín deben robar cartas de zombis normalmente para ver si están ocupados, y pueden registrarlos después, una vez que estén libres de los mismos.

CONDICIONES DE VICTORIA:

Para ganar, tres de los cuatro supervivientes deben permanecer con vida 15 turnos.



BUSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

APOCALIPSIS +30

Tonya lloró sobre el cadáver de su amiga. Era un cadáver de verdad, no uno de esos que se reaniman posteriormente. Se había asegurado de ello con un cuchillo de carnicero que estaba lo suficientemente afilado como para no serrar. Bueno, casi.

Lo iban a pagar. Esta era su zona de la ciudad, no había sitio para esa basura semi-putrefacta. Era hora de que ellos fueran la presa. Ella y sus compañeros iban a limpiar todos los edificios de la ciudad o morir en el intento.

SUPERVIVIENTES:

Tonya, Bank, Sailor, Buffy, Too Tall, Nick y 18 puntos en equipo/armas.

Los supervivientes entran por el borde este del tablero tres.

ZOMBIS:

Se generan tras el despliegue inicial de los supervivientes, tal y como se explica en 11.0.

REGLAS ESPECIALES:

Ninguna.

CONDICIONES DE VICTORIA:

Para ganar, los supervivientes deben registrar siete edificios del tablero dos, incluyendo los dos que constan de varios hexágonos (2H4, 2E5) antes del final del turno 20.



DUELO

APOCALIPSIS +36

“Creo que no.”

Tonya dejó los prismáticos apoyados en la ventana, teniendo cuidado de no cortarse con los restos de cristales. Un corte podría llevar a una infección, y una infección... en esta época sin médicos disponibles ni antibióticos a mano, podría significar la muerte.

“¿Qué pasa?” preguntó Bank, que acababa de entrar en la habitación. Sin mediar palabra, le tendió los binoculares y el procedió a examinar los restos de edificios incendiados, los coches destruidos y la devastación de lo que antaño fue la zona sudoccidental de Las Vegas. No tardó

mucho en descubrirlo. En la distancia, como a unos trescientos metros, había cuatro supervivientes fuertemente armados. Entraban en todos los edificios, registrándolos en busca de suministros.

Bank devolvió los prismáticos a Tonya. “¿Crees que deberíamos hablar con ellos?”

No había acabado de pronunciar esas palabras cuando un grito rasgó el aire. Tonya se apresuró a llevarse los prismáticos a los ojos, a tiempo para ver una mujer, de las de verdad, no del tipo no muerto, salir corriendo de una casa. Los cuatro matones, que hacía un momento habían entrado en esa misma casa, salieron corriendo detrás de la asustada chica. Sin pensárselo dos veces, uno de ellos – una mujer pelirroja con un abrigo color óxido- apuntó con su Uzi y disparó una ráfaga larga, que sonó como si se rasgara un papel. La chica cayó hacia delante, rodó sobre sí misma y quedó completamente inmóvil.

“No”, replicó Tonya, con la mandíbula tensa, “Creo que no deberíamos hablar con ellos”.

Recogió su M4 del suelo lleno de escombros. “Deja a Sailor vigilando nuestras cosas, llama a Beck y sígueme”.

SUPERVIVIENTES:

Tonya, Beck, Bank y 12 puntos en equipo/armas.

Entran por el lado este del tablero cuatro.

SUPERVIVIENTES ENEMIGOS:

Nick, Jimmy, Buffy y 12 puntos en equipos/armas.

Entran por el lado oeste del tablero dos.

ZOMBIS:

Tonya y su grupo ya habían limpiado esta zona de Las Vegas, pero las cosas suelen tender a torcerse. Los supervivientes no efectúan tiradas para generar zombis tras entrar en el tablero o en edificios, pero si hacen por los disparos efectuados. Los zombis atacarán al superviviente más cercano, independientemente del bando al que pertenezca.

CONDICIONES DE VICTORIA:

Los supervivientes luchan a muerte hasta que sólo quede uno de los dos bandos con vida.



LA CURA

APOCALIPSIS +42

“No me lo creo”.

“¿Qué nos queda si no?”, contestó Tonya.

Durante unos instantes, Bank continuó limpiando su rifle de caza en silencio. Después volvió a hablar. “Mira, Tonya, ya hemos visto lo que algunos auto-proclamados humanos hacen cuando

encuentran otros supervivientes. Encontrarlos y matarlos, como poco. ¿Cómo sabemos que esto no es una trampa?”

Tonya estaba sentada junto a la ventana, cuyos mugrientos cristales apenas dejaban pasar un poco más de luz que las paredes circundantes. Una vez más, como no había dejado de hacer durante la última media hora, echó un vistazo al exterior, siempre alerta. En una esquina de la habitación, una radio a pilas sólo devolvía estática. Finalmente, suspiró.

“No lo sabemos, pero no podemos dejar pasar esto por alto”.

“Si, ya. Preferiría no haber encontrado las pilas para est –”.

La estática cesó y fue sustituida por una voz rasposa, como venía ocurriendo cada hora desde que hace un día habían puesto las pilas a la radio.

“A cualquiera que me reciba: he encontrado la cura. Repito: puedo curar la infección. Me encuentro en una clínica rodeada de infectados, y no dispongo de los medios para fabricar tanta como para curarlos a todos. Ayúdenme. Sávenme, para que pueda salvar al resto de la humanidad.”

SUPERVIVIENTES:

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall y 20 puntos en equipo/armas.
Entran por el lado este del tablero dos.

EL PROFESOR:

Empieza en 4E2. Se coloca una ficha de registrado en el edificio. No se podrá registrar nuevamente durante el escenario.

ZOMBIS:

Se colocan dos zombis en cada hexágono adyacente al edificio del profesor. Estos zombis no se moverán hasta que estén más cerca de un superviviente que del profesor, o hasta que el profesor abandone el edificio. Una vez que el profesor salga del edificio, estos zombis que lo rodean se moverán de modo habitual.

REGLAS ESPECIALES:

El profesor no lleva armas, no efectuará nunca ninguna carga (si que se defenderá) y no podrá abandonar el edificio hasta que los supervivientes no hayan despejado un camino libre de zombis. Los zombis no pueden entrar en el edificio del profesor. Se considera tapiado.
Una vez por partida, en lugar de luchar cuerpo a cuerpo con un zombi en su hexágono, el profesor puede intentar curarlo. Se tiran 2d6 y se compara el resultado con la reputación del profesor. Si el profesor obtiene al menos un éxito, cura al zombi. Se reemplaza la ficha del mismo por una de superviviente genérico que no esté en uso. La lucha cuerpo a cuerpo se da por finalizada ese turno. El superviviente curado no lleva armas pero puede llevar una posteriormente. Permanecerá en el hexágono del profesor durante lo que resta de escenario, moviéndose con él cuando lo haga este. Luchará cuerpo a cuerpo con cualquier zombi con el que lo haga el profesor, haciendo tiradas separadas y absorbiendo el daño que de otro modo hubiera recibido el profesor. La primera herida voltea la ficha del superviviente a su cara herida, y la segunda lo elimina del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA:

El profesor debe de abandonar el tablero dos por su cara norte.



CARRERA AL HELICOPTERO

APOCALIPSIS +44

“Eso que dices es una chorrada y lo sabes”, espetó Tonya.

El profesor, delgado y con gafas, extendió las manos. “No lo es. Me habéis rescatado, tengo la cura, pero no tenemos los medios necesarios para empezar su producción masiva y así poder revertir los efectos de la plaga”.

Señaló hacia el radio transmisor militar PRC-77 que estaba sobre la mesa frente a Tonya. “Los hombres en el otro extremo de esa cosa dicen que pueden reproducir la cura y salvar a la humanidad, pero para ello tenemos que llegar al helipuerto junto al hospital.”

Tonya miró a Bank, que fumaba un cigarrillo, apoyando en la pared junto a la ventana. “Podría ser una trampa.”

El se encogió de hombros. “Podría ser la salvación del hombre. No veo que tengamos elección.”

“Y de la mujer también,” farfulló Tonya mientras recogía su rifle y se ponía en pie.

SUPERVIVIENTES:

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall, Sailor, el profesor y 24 puntos en equipo/armas. Entran por el lado este del tablero tres. Cada tablero se coloca de manera que su número esté en la esquina superior izquierda. Ver reglas especiales.

ZOMBIS:

Los zombis se generan después de que los supervivientes hayan entrado en el tablero, tal y como se explica en 11.0.

REGLAS ESPECIALES:

Los supervivientes deben llegar al helipuerto. Para ello deberán salir del tablero por el borde oeste del tablero tres. En el turno en el que TODOS los supervivientes abandonen el tablero tres entran en el tablero dos por su extremo este. Ese turno todos los supervivientes pueden llevar a cabo un impulso. Tras entrar, se generan zombis como se indica en 11.0. Además, en la primera activación de los zombis tras la entrada de los supervivientes, cualquier zombi que quedara en el tablero tres cuando lo abandonaron los supervivientes, aparecen en el borde este del tablero dos. El primer zombi se coloca en la carretera de la fila “G”, el siguiente en hexágono “H” del borde y el tercero en el hexágono “F” del borde. Se sigue ese procedimiento hasta que todos los nuevos zombis entrantes se hayan colocado.

En el siguiente turno después de que todos los supervivientes salgan por el borde oeste del tablero dos, entran en el tablero cuatro por el borde este. Ese turno todos los supervivientes pueden llevar a cabo un impulso. Tras entrar, se generan zombis como se indica en 11.0. Además, en la primera activación de los zombis tras la entrada de los supervivientes, cualquier zombi que quedara en el tablero dos cuando lo abandonaron los supervivientes, aparecen en el borde este del tablero cuatro. El primer zombi se coloca en la carretera de la columna “G”, el siguiente en hexágono “H” del borde y el tercero en el hexágono “F” del borde. Se sigue este procedimiento hasta que se hayan colocado todos los nuevos zombis entrantes.

Cuando los supervivientes estén adyacentes al edificio del helipuerto (el edificio que tiene una “H” en un círculo), se tira 1d6 y se colocan en dicho edificio tantos zombis como el resultado obtenido +4.

CONDICIONES DE VICTORIA:

Todos los supervivientes deben estar en el edificio del helipuerto antes del final del turno 24. Por lo menos deben sobrevivir el profesor y cuatro supervivientes.

13.0 EL JUEGO EN MODO CAMPAÑA

Has jugado los seis escenarios y siendo el jugón espabilado que eres – lo que somos todos los que no nos pasamos las horas vegetando en el sofá viendo la tele – te habrás dado cuenta que van contando una historia. El juego en modo campaña es la oportunidad de que tú y tus amigos juguéis la historia completa, reclutando tu propia banda de supervivientes, aumentando tu propia panoplia de armas y reescribiendo la historia a tu manera. Vamos a ver cómo.

Comienza la campaña con el primer escenario, usando a Tonya y a Beck equipadas tal y como se describe en él, y vete jugando los escenarios de modo secuencial, del 1 al 6. A medida que vas jugando la campaña, cada zombi eliminado y cada edificio registrado te reporta Puntos de Gloria (PGs). Antes de comenzar el siguiente escenario, puedes usarlos para aumentar, recuperar y equipar a tu grupo. Los Puntos de Gloria se obtienen de la siguiente manera:

Acción	Puntos de Gloria obtenidos
Por cada edificio registrado	1
Por cada 5 zombis eliminados	1
Por cada superviviente enemigo eliminado	1
Por ganar el escenario	2

Antes de empezar el siguiente escenario, esos PGs se pueden usar para conseguir equipo, de acuerdo a su coste, reclutar y curar supervivientes (dos PGs por herida). Sería conveniente llevar la cuenta en una hoja de papel.

En los siguientes escenarios sólo podrás usar a Tonya, Beck y a cualquier otro superviviente o equipo que hayas encontrado, reclutado o adquirido. Para ganar la campaña necesitarás matar zombis, registrar edificios y mantenerte con vida.

¿Cómo? Si consigues llegar al final del escenario seis con el profesor y al menos otros cuatro supervivientes en el helipuerto, ganas. Buena suerte.

14.0 Partidas de escaramuzas

A veces simplemente te apetecerá matar unos zombis o jugar una partida más abierta que los escenarios prefijados. También lo hemos tenido en cuenta. Lo llamamos escaramuza.

1. Elige dos tableros al azar. Elige al azar como colocarlos. Elige al azar el extremo del tablero por el que entrarán los supervivientes. Si se va a jugar en modo confrontación, los supervivientes entran por extremos opuestos del tablero.
2. Recluta supervivientes y compra equipo/armas como se describe a continuación.

Número de jugadores	Máximo número de supervivientes por jugador	Número de Puntos de Gloria por jugador
1-2	3	30
3-4	2	20
5-6	1	12

3. Se determina si será posible descubrir nuevos supervivientes. Si así se decidiera, se tira 1d6. Sea el que sea el resultado, ese es el número que, al robar una carta de zombis, generará un superviviente en vez de los zombis indicados.
4. Se juegan 15 turnos y gana el bando que obtenga más PGs.

15.0 PARTIDA DE EJEMPLO

Decido jugar con Nick, que lleva una escopeta. También llevaré un novato. Cojo uno de la pila de aventureros. Se trata de Jimmy e irá armado con un subfusil. Allá vamos. Elijo jugar con los tableros uno y tres, colocados en uno junto al otro.

Entramos al tablero por el lado oeste y usamos todo nuestro movimiento. Tiro 12d6, seis por cada uno de los personajes, y saco tres por encima de 4. Eso hace que empecemos con tres zombis. Los saco del CdZ (Contenedor de Zombis) y los coloco en la dirección que indica cada uno a seis hexágonos de distancia (si es posible, si no lo que se pueda hasta el borde). Comienza el primer turno.

Se hacen las tiradas de activación y saco un 5 mientras que los zombis sacan un 4. Como Jimmy está junto a Nick, podrá activarse con él, dado que la reputación de este iguala o excede el resultado obtenido.

Nos movemos hacia un edificio a seis hexágonos de distancia. Como no tenemos suficientes puntos de movimiento para entrar en el hexágono que ocupa, nos quedamos fuera. Decidimos no disparar para no atraer más zombis.

Ahora les toca el turno de activarse a los zombis y lo hacen moviéndose hacia nosotros. Ahora están a tres hexágonos de distancia. Acaba su activación y como no se han generado nuevos zombis, volvemos a hacer las tiradas de activación.

Saco un 6 y no puedo mover dado que el resultado es mayor que los valores de reputación de ambos supervivientes. Por el contrario los zombis sacan un 3. Malas noticias.

Los zombis se activan y cargan contra los supervivientes. Los zombis nunca tienen que hacer tiradas de reacción (ni sienten ni padecen). Dos de los zombis cargan contra mí y el otro contra Jimmy. Acaban su movimiento en nuestros respectivos hexágonos, listos para el combate cuerpo a cuerpo.

Soy veterano (Nick) por lo que puedo elegir como reaccionar en vez de tener que hacer una tirada de reacción. Elijo disparar y a continuación pelear cuerpo a cuerpo. Como llevo una escopeta tiro 6d6, sacando 2, 3, 5, 5, 6 y 6. Solo puedo quedarme con los tres mejores, de modo que elijo 5, 6 y 6. Añadiéndoles mi reputación de 5 se quedan finalmente en 10, 11 y 11. ¡Tres impactos! Eso hace que elimine a los zombis fácilmente y a continuación coloco un marcador de "6 disparos" bajo mi ficha.

Jimmy debe llevar a cabo una tirada para ver cómo reacciona ante el zombi que carga contra él. Tira 2d6 y saca un 3 y un 6. Dado que su reputación es 4, sólo obtiene un éxito, de modo que no puede disparar. Hora de las tortas. Jimmy tira 2d6 y saca un 1 y un 2, por lo que obtiene dos éxitos. El zombi tira 1d6 y saca un 3, lo que le otorga un éxito. Dado que Jimmy ha sacado más éxitos que el zombi, este es eliminado.

Tiro 6d6 por los disparos efectuados ese turno y genero dos zombis adicionales. Los saco del CdZ (Contenedor de Zombis). Uno aparece a nuestras espaldas y el otro delante.

Siguiente turno y tirada de activación. Saco un 3. Los zombis un 4.

Mueven primero y lo hacen hacia nosotros, pero no llegan a donde estamos, de modo que ahora movemos nosotros. Nos activamos y hago que Nick entre en el edificio. Jimmy queda adyacente a él, en el exterior.

Robo una carta del mazo de cartas de zombi. Me dice que acabo de tropezarme con tres zombis que había en el edificio. Ahora tengo que ver quién sorprende a quién. Tiro 1d6 por los zombis y saco un 5, lo que sumado al número de zombis en el edificio me da un total de 8. Tiro 1d6 por mí y saco un 4, que tras añadirle mi reputación de 5, se convierte en un 9, por lo que les sorprendo, y pudiendo elegir entre retirarme discretamente y disparar. Elijo esto último.

Tiro 6d6 y saco 1, 3, 3, 4, 5 y 5. Me quedo los tres más altos y les añado mi reputación (10, 10 y 9 – dos impactos y un fallo). Coloco un indicador de "6 disparos" en mi hexágono y Nick se prepara para la subsiguiente melé. Saca un éxito pero también lo hace el único zombi que queda del trío original. La cosa queda en tablas y ambos permanecen en el hexágono. Jimmy decide no hacer nada.

Ambos bandos han terminado sus respectivos turnos, de modo que vamos a ver cuántos zombis se sienten atraídos por mis seis disparos. Se generan tres más. Otra tirada de activación para ver quién va primero. Van los humanos. Jimmy se aleja un hexágono de la melé y yo descargo 6d6 en el zombi, eliminándolo. Coloco el correspondiente marcador de “6 disparos” bajo mi ficha.

Los zombis se mueven hacia nosotros pero todavía no nos alcanzan. Acabamos el turno y tiro para ver los zombis que generan mis disparos. Cuatro esta vez. Lo que hace un total de un montón de zombis en un radio de ocho hexágonos del edificio. Nos están rodeando.

Tirada de activación. Movemos primero. Hora de decidir: ¿gasto el turno completo registrando el edificio o nos las piramos?

Decido que son demasiados zombis y nos las piramos. Intento salir a la carrera, tiro 2d6 y saco un 5 y un 6, de modo que añado un PM adicional. Jimmy saca un 3 y un 2, por lo que añade 2 PMs adicionales, aunque decide que es mejor seguir juntos y sólo mueve 5, quedándose junto a mí.

Corremos sobre nuestros pasos, de vuelta por donde vinimos. Los zombis se activan y nos siguen pero les hemos cogido cierta ventaja.

Ventaja que se esfuma con la siguiente tirada de activación. Sacamos un 6 y no movemos.

Por el contrario los zombis si se activan y uno carga contra Jimmy. Hace una tirada de reacción a una carga y obtiene dos éxitos. Dispara y saca 1, 1, 4 y 5. ¡Arma descargada! Doy la vuelta a la ficha SMG en la tarjeta de estado de Jimmy de modo que sea visible OOA (Out of Ammo, Arma descargada). Coloco un indicador de “4 disparos” bajo su ficha. Por lo menos se ha podido cargar al zombi que le atacaba.

La cosa no acaba aquí...

16.0 CRÉDITOS

DISEÑADOR

Ed Texeira

DESARROLLO

Mark H. Walker

GRAFISMO:

Lohran

Marc Von Martial

GRAFISMO DE MAPAS

Paul Kime

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Marc Von Martial

DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL

Guillaume Ries

PROBADORES

Greg Porter

Mark H. Walker

Janice Walker

Jessica Walker

Denver Walker

Ayron Walker

Ed Texeira

TRADUCCIÓN

Bicho (2010)

